

# Convivilandia: La Aventura de la Amistad y el Respeto

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Competencias Ciudadanas | Tema: convivencia y juegos

## Contexto Narrativo

**Narrativa: Bienvenidos a Convivilandia, la tierra donde la amistad y el respeto son la clave para vivir en armonía**

Imagina un mundo mágico llamado **Convivilandia**, un lugar donde todos los habitantes viven en paz y la colaboración es la base de todo. Sin embargo, últimamente, algunas zonas de Convivilandia han empezado a enfrentarse a conflictos y malentendidos que amenazan la armonía del lugar. Los guardianes de la convivencia, un grupo especial de niños y niñas con habilidades únicas para comprender y resolver problemas, han sido convocados para restaurar la paz y la cooperación.

Los estudiantes asumirán el rol de estos *guardianes de la convivencia*. Su misión será recorrer distintas zonas de Convivilandia, enfrentándose a retos y situaciones donde deberán aplicar valores como el respeto, la empatía, la responsabilidad y la comunicación efectiva. Para lograrlo, deberán trabajar en equipo, negociar soluciones justas y resolver conflictos con creatividad y pensamiento crítico.

El viaje comienza en el **Bosque de la Empatía**, donde aprenderán a ponerse en el lugar del otro. Luego avanzarán al **Valle de la Comunicación**, donde practicarán la escucha activa y la expresión clara de ideas y emociones. Después, llegarán a la **Montaña de la Responsabilidad**, que les enseñará a asumir las consecuencias de sus actos y cuidar de su entorno y compañeros. Finalmente, llegarán a la **Plaza del Trabajo en Equipo**, donde pondrán en práctica todo lo aprendido para resolver un gran conflicto que afecta a toda Convivilandia.

En cada zona, los estudiantes recibirán misiones que los desafiarán a aplicar lo aprendido, y a medida que las completen, ganarán puntos, subirán de nivel y conseguirán insignias especiales que representan las virtudes cultivadas en el camino. La aventura está diseñada para que los niños comprendan que la convivencia positiva no es solo un ideal, sino una práctica diaria que fortalece sus relaciones y mejora su vida escolar y social.

Esta narrativa conecta directamente con el tema de convivencia y juegos, ya que los retos se basan en situaciones cotidianas de la escuela y el aula, pero con un toque mágico y lúdico que motiva la participación activa. Los roles que desempeñan los estudiantes los empoderan como agentes de cambio positivo, fomentando habilidades ciudadanas esenciales y competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la negociación y la responsabilidad.

El docente actúa como el *Guía de Convivilandia*, facilitando las actividades, dando retroalimentación y motivando a los alumnos a reflexionar sobre sus aprendizajes y comportamientos. A lo largo de la experiencia, se fomentará un ambiente seguro y respetuoso que promueva la confianza y el compromiso de todos.

En resumen, esta aventura gamificada es una invitación para que los niños descubran que convivir bien es un juego donde todos ganan, y que juntos pueden construir una comunidad escolar más justa, alegre y solidaria.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada vez que un estudiante o equipo complete una misión o demuestre comportamientos positivos relacionados con el respeto, la empatía, la responsabilidad o la comunicación, recibirá puntos llamados “*Estrellas de Convivilandia*”. Los puntos se asignan según la complejidad de la tarea y la calidad de la participación.
- **Niveles:** La progresión se divide en 5 niveles, cada uno representando un grado mayor de dominio de las habilidades de convivencia:
  - Nivel 1: Aprendiz de la Amistad
  - Nivel 2: Explorador de la Empatía
  - Nivel 3: Comunicador Efectivo
  - Nivel 4: Responsable Conviviente
  - Nivel 5: Guardián de Convivilandia

Los estudiantes suben de nivel al acumular un número determinado de estrellas (puntos). Cada nivel desbloquea nuevas actividades y retos.

- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas al completar hitos importantes, como:
  - Insignia del Respeto
  - Insignia de la Empatía
  - Insignia de la Responsabilidad
  - Insignia del Trabajo en Equipo
  - Insignia del Solucionador de Conflictos

Estas insignias pueden mostrarse en un mural en el aula o en un portafolio individual.

- **Retos:** Cada zona de Convivilandia incluye retos gamificados que combinan preguntas, juegos de rol, dinámicas cooperativas y resolución de problemas, diseñados para aplicar los valores y competencias.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden obtener pequeños privilegios en el aula (como elegir el juego para la próxima recreación, ser “líder del día”, o tiempo para actividades libres) que motivan la participación.
- **Progresión:** La aventura está dividida en sesiones, cada una con una zona y un conjunto de misiones. La progresión es visible mediante un tablero de avance donde se marcan niveles y logros.
- **Retroalimentación Inmediata:** En cada actividad, el docente proporciona comentarios positivos y constructivos, y los compañeros también pueden dar reconocimiento a través de “estrellas de apoyo”, fomentando el aprendizaje colaborativo.

## Actividades Gamificadas

## Actividades Gamificadas Paso a Paso

### 1. Misión: Descubriendo el Bosque de la Empatía

**Descripción:** Los estudiantes explorarán situaciones donde deben identificar emociones propias y ajenas, para practicar la empatía.

**Instrucciones:**

- Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5.
- Presentarles tarjetas con pequeñas historias o situaciones cotidianas escolares que implican emociones (ej. “Un compañero se siente triste porque perdió su juguete”).
- Cada equipo debe discutir la historia, identificar cómo se siente la persona, y pensar en una acción empática para ayudar.
- Luego, cada equipo comparte su respuesta con el grupo y recibe retroalimentación del docente.
- Por cada respuesta bien fundamentada, el equipo gana 10 estrellas de Convivilandia.

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

**Materiales:** Tarjetas con historias, hojas para anotaciones, tablero visual para colocar estrellas.

**Integración con mecánicas:** Los puntos sumados permiten a los equipos subir niveles y ganar la Insignia de la Empatía al final de la actividad.

### 2. Misión: El Valle de la Comunicación Efectiva

**Descripción:** A través de un juego de roles, los estudiantes practicarán la escucha activa y la expresión clara de ideas y emociones para mejorar la comunicación.

**Instrucciones:**

- Formar parejas, asignando a un estudiante el rol de “emisor” y al otro el rol de “receptor”.
- El emisor debe contar una pequeña experiencia personal (puede ser real o inventada) mientras el receptor practica la escucha activa (sin interrumpir, haciendo preguntas para clarificar).
- Después de 5 minutos, los roles se invierten.
- Luego, cada pareja comparte con el grupo un resumen de lo que comprendieron y cómo se sintieron.
- El docente evalúa la calidad de la comunicación y otorga entre 5 y 15 estrellas por pareja según la participación.

**Tiempo estimado:** 40 minutos.

**Materiales:** Cronómetro, espacio para formar parejas y conversar, hojas para anotar impresiones.

**Integración con mecánicas:** Las estrellas cuentan para subir de nivel y la actividad desbloquea la insignia de Comunicador Efectivo.

### 3. Misión: La Montaña de la Responsabilidad

**Descripción:** Mediante un juego de simulación, los estudiantes asumirán responsabilidades concretas y reflexionarán sobre las consecuencias de sus actos.

**Instrucciones:**

- Crear un espacio con diferentes “estaciones” que representen responsabilidades escolares (cuidar materiales, ayudar a un compañero, mantener el aula limpia, entregar tareas a tiempo).
- Los equipos rotan por cada estación, enfrentando pequeños desafíos (ej. recoger materiales dispersos, organizar un área del aula en tiempo limitado).
- Al terminar cada estación, los estudiantes deben responder preguntas sobre qué aprendieron y cómo pueden aplicar esa responsabilidad en su día a día.
- El docente asigna estrellas según el compromiso demostrado y la reflexión personal de cada estudiante.

**Tiempo estimado:** 50 minutos.

**Materiales:** Materiales del aula, tarjetas con preguntas, cronómetro, espacios delimitados para estaciones.

**Integración con mecánicas:** Completar todas las estaciones otorga la Insignia de la Responsabilidad y suma puntos para subir de nivel.

**4. Misión: La Plaza del Trabajo en Equipo**

**Descripción:** Los estudiantes deberán colaborar para resolver un conflicto simulado que afecta a toda Convivilandia, poniendo en práctica la negociación, la comunicación y la resolución pacífica.

**Instrucciones:**

- Presentar un conflicto ficticio: por ejemplo, dos grupos quieren usar el mismo espacio para jugar y no logran ponerse de acuerdo.
- Dividir a los estudiantes en dos grupos que representen a cada “bando”.
- Cada grupo discute sus intereses y prepara argumentos para la negociación.
- Con la guía del docente como mediador, se realiza una sesión de negociación para llegar a un acuerdo justo.
- Al final, se reflexiona en plenaria sobre lo aprendido y se registran compromisos para mejorar la convivencia.
- Se otorgan estrellas a los equipos según la calidad de la negociación y la actitud mostrada.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** Carteles para representar grupos, hojas para anotar acuerdos, espacio para sentarse en círculo.

**Integración con mecánicas:** Cumplir con éxito la negociación otorga la Insignia del Solucionador de Conflictos y suma puntos para alcanzar el nivel máximo.

**5. Actividad Complementaria: Diario del Guardián**

**Descripción:** Cada estudiante mantiene un diario donde registra sus experiencias, aprendizajes y reflexiones durante la aventura de Convivilandia.

**Instrucciones:**

- Entregar cuadernos o carpetas para que los estudiantes escriban o dibujen sobre cada misión cumplida.
- Al final de cada sesión, dedicar 10-15 minutos para que los niños expresen cómo se sintieron, qué aprendieron y qué retos enfrentaron.
- El docente revisa los diarios y otorga estrellas personales por la reflexión honesta y el compromiso.

**Tiempo estimado:** 10-15 minutos por sesión.

**Materiales:** Cuadernos o carpetas, lápices de colores, pegatinas para decorar.

**Integración con mecánicas:** El diario fomenta la autoevaluación y aporta puntos adicionales para el progreso individual.

*Estas actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptarse a las dinámicas del aula, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo.*

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego Convivilandia

- **Condiciones de Victoria:** El objetivo es que todos los estudiantes alcancen el nivel 5 (Guardián de Convivilandia) y obtengan al menos 3 insignias distintas al concluir la aventura.
- **Turnos:** Las actividades grupales se organizan en turnos donde cada equipo o pareja tiene tiempo asignado para participar. El docente coordina el orden para que todos tengan oportunidad.
- **Roles:**
  - Estudiantes: Guardianes de la Convivencia, responsables de cumplir misiones y colaborar.
  - Docente: Guía y mediador, encargado de asignar puntos, facilitar actividades y asegurar el respeto.
  - Compañeros: Pueden otorgar “estrellas de apoyo” como reconocimiento entre pares.
- **Penalizaciones:**
  - Comportamientos irrespetuosos o que obstaculicen la dinámica pueden restar puntos (máximo 10 estrellas por incidente) para motivar la autorregulación.
  - Se fomenta el diálogo para resolver desacuerdos y restablecer el ambiente positivo.
- **Tabla de Puntos:**
  - 10 estrellas por misión cumplida correctamente.
  - 5 estrellas por participación activa y actitud positiva.
  - 3 estrellas por apoyo a compañeros.
  - 15 estrellas para la negociación exitosa en la Plaza del Trabajo en Equipo.
  - 20 estrellas para completar todas las estaciones de la Montaña de la Responsabilidad.
- **Sistema de Logros:** Al alcanzar determinados hitos (30, 60, 90, 120 estrellas), se entregan insignias y se celebra el avance con reconocimientos en el aula.

- **Respeto y Fair Play:** Las reglas básicas de convivencia se mantienen: escuchar, respetar turnos, no interrumpir y valorar las opiniones de todos.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada

La evaluación se integra en el sistema de juego y se realiza de forma continua y formativa, con los siguientes elementos:

#### Criterios de Evaluación

- **Aplicación de valores:** Evidencia de respeto, empatía, responsabilidad y comunicación en las actividades.
- **Participación activa:** Compromiso en las misiones y colaboración con el equipo.
- **Habilidades de resolución:** Capacidad para negociar y resolver conflictos pacíficamente.
- **Reflexión personal:** Autoconocimiento y análisis crítico a través del Diario del Guardián.
- **Trabajo en equipo:** Capacidad para cooperar y apoyar a otros durante las actividades.

#### Rúbrica Integrada

| Criterio                  | Excelente (3 puntos)                                                   | Bueno (2 puntos)                                           | En proceso (1 punto)                                          | No Evidenciado (0 puntos)                                  |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Aplicación de valores     | Demuestra respeto, empatía y responsabilidad en todas las actividades. | Generalmente muestra valores positivos con mínimas faltas. | Aplica valores en algunas ocasiones pero con inconsistencias. | No demuestra comportamientos relacionados con los valores. |
| Participación activa      | Participa voluntaria y constantemente en todas las misiones.           | Participa la mayoría de las veces con interés.             | Participa de forma pasiva o limitada.                         | No participa o interfiere en las actividades.              |
| Habilidades de resolución | Resuelve conflictos con creatividad y diálogo efectivo.                | Resuelve conflictos con ayuda y muestra disposición.       | Intenta resolver pero con dificultad y poca efectividad.      | No participa en la resolución de conflictos.               |
| Reflexión personal        | Registra reflexiones profundas y propone mejoras personales.           | Reflexiona con ideas claras y compromiso moderado.         | Realiza reflexiones superficiales o incompletas.              | No realiza reflexiones o no entrega el diario.             |
| Trabajo en equipo         | Colabora activamente y apoya a sus compañeros consistentemente.        | Colabora pero de forma ocasional.                          | Participa pero con reluctancia o conflictos.                  | No colabora o genera tensiones en el grupo.                |

## Evidencias de Aprendizaje

- Estrellas acumuladas en el tablero y registros de avance.
- Insignias obtenidas y nivel alcanzado.
- Registros en el Diario del Guardián.
- Observaciones y notas del docente durante las actividades.
- Acuerdos y productos generados en las negociaciones y dinámicas grupales.

## Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la aventura, el docente organiza una sesión para que los estudiantes compartan sus aprendizajes, emociones y compromisos para seguir practicando los valores en su vida diaria. Se puede realizar una ceremonia simbólica donde cada niño recibe un certificado como “Guardián de Convivilandia” y se exhiben las insignias y avances conseguidos.

Esta reflexión permite consolidar el conocimiento aprendido, reforzar el sentido de pertenencia y motivar la continuidad del buen trato y la convivencia positiva más allá del juego.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 6 a 8 sesiones de 45 a 60 minutos cada una, para permitir la profundización en cada zona y actividades.
- **Espacio físico:** Aula amplia o espacios abiertos donde se puedan organizar estaciones y grupos cómodamente. Un lugar con pizarras o muros para mostrar los tableros de avance.
- **Materiales:**
  - Tarjetas con situaciones para empatía y comunicación.
  - Hojas, cuadernos o carpetas para el Diario del Guardián.
  - Material reciclable o escolar para crear insignias físicas (cartulina, pegatinas, colores).
  - Tablero visual para seguimiento de puntos y niveles (puede ser digital o impreso).
  - Reloj o cronómetro para controlar tiempos.
- **Herramientas TIC:** Opcionalmente, se puede usar una plataforma digital (como Google Classroom, ClassDojo o Kahoot) para registrar puntos e insignias, facilitar la retroalimentación y mostrar tablas de clasificación.
- **Tamaño del grupo:** Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, dividiendo en equipos de 4 a 5 para favorecer la participación.
- **Preparación previa del docente:**
  - Preparar y revisar las tarjetas y materiales.

- Diseñar el tablero de progreso y los criterios de evaluación.
- Familiarizarse con las mecánicas y objetivos para facilitar con claridad.
- Establecer normas claras de convivencia para el buen desarrollo del juego.

• **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Falta de motivación:* Usar recompensas simbólicas y privilegios para incentivar la participación.
- *Conflictos reales durante el juego:* Intervenir como mediador, usar técnicas de resolución pacífica y reforzar las reglas.
- *Diferencias en el ritmo de aprendizaje:* Adaptar actividades y permitir roles variados para que todos aporten según su capacidad.
- *Desorganización:* Planificar bien los tiempos y espacios, usar señales claras para las transiciones entre actividades.
- *Limitaciones tecnológicas:* Priorizar materiales físicos y manuales si no hay acceso a TIC.