

Diplomacia Global: La Aventura de Brasil en los Organismos Internacionales del Siglo XXI

Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Política | Tema: O Brasil e os Organismos Internacionais no Século XXI

Contexto Narrativo

En el vasto escenario geopolítico del siglo XXI, Brasil emerge como un actor clave en la diplomacia internacional, enfrentando desafíos y oportunidades en el entramado de organismos multilaterales que buscan la paz, el desarrollo sostenible y la cooperación global. En esta experiencia gamificada, los estudiantes asumirán el rol de jóvenes diplomáticos brasileños que forman parte de la recién creada “Delegación Juvenil de Brasil” en organismos internacionales como la ONU, la OEA, el Mercosur y otros espacios globales y regionales.

La ambientación está situada en un futuro cercano, en el año 2025, cuando el mundo enfrenta problemáticas complejas como el cambio climático, la desigualdad social y las crisis migratorias. Brasil, con su diversidad cultural, riqueza natural y peso político, debe jugar un papel activo y responsable en la resolución de estos problemas a través de la negociación, el diálogo y el liderazgo en organismos internacionales.

Los estudiantes serán divididos en equipos que representan diferentes comités y organismos internacionales donde Brasil participa. Cada equipo tendrá roles específicos como negociadores, analistas políticos, representantes de ONGs, periodistas y observadores internacionales. Su misión principal será diseñar y presentar propuestas de políticas y estrategias que reflejen la posición de Brasil en temas específicos asignados, negociando con otros equipos, resolviendo conflictos, y buscando consensos para avanzar en acuerdos multilaterales.

Esta narrativa conecta con el tema de aprendizaje porque permite a los estudiantes comprender la compleja participación de Brasil en los organismos internacionales, explorando sus intereses, responsabilidades y desafíos en el contexto global. También promueve el desarrollo de competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico para analizar situaciones políticas, la resolución de problemas para enfrentar crisis internacionales, la colaboración y negociación entre equipos, así como la responsabilidad y autonomía en la toma de decisiones informadas.

El juego se desarrolla en varias fases que simulan la dinámica real de las negociaciones internacionales: desde la investigación y análisis de la postura brasileña y del contexto global, pasando por rondas de negociación y debates, hasta la construcción de acuerdos y la presentación final de propuestas ante un “Consejo Global” formado por estudiantes y docentes. La historia está diseñada para sumergir a los estudiantes en una experiencia vivencial donde el aprendizaje es resultado de la participación activa y el juego estratégico.

En resumen, esta experiencia gamificada convierte al aula en un espacio de simulación diplomática donde los estudiantes experimentan los retos y la importancia de la participación de Brasil en los organismos internacionales del siglo XXI, desarrollando habilidades esenciales para su formación ciudadana y política.

Mecánicas de Juego

Para lograr una experiencia gamificada integral y efectiva, se implementan las siguientes mecánicas de juego, diseñadas para fomentar la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo:

- **Sistema de Puntos (Diplomacy Points):** Cada equipo acumula puntos en función de su desempeño en actividades clave: calidad de propuestas, habilidades de negociación, participación en debates y cumplimiento de tareas. Los puntos se asignan semanalmente y se reflejan en un marcador visible para todos, incentivando la competencia saludable y el seguimiento del progreso.
- **Niveles de Avance (Rangos Diplomáticos):** A medida que los equipos suman puntos, escalan niveles que representan rangos diplomáticos (Ej.: Agregado, Consejero, Ministro Consejero, Embajador). Cada nivel desbloquea privilegios y responsabilidades adicionales, como presentar discursos en el “Consejo Global” o liderar comités especiales.
- **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias digitales o físicas por cumplimientos específicos, tales como “Maestro Negociador” (por cerrar acuerdos importantes), “Analista Político” (por investigaciones sobresalientes), “Defensor de Derechos Humanos” (por propuestas de políticas sociales), entre otros. Estas insignias motivan y reconocen habilidades específicas.
- **Retos Semanales:** Se plantean desafíos temáticos que deben resolver los equipos, por ejemplo: diseñar una estrategia para abordar la crisis climática en la Amazonia, o negociar un acuerdo comercial en el Mercosur. Los retos fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Progresión Narrativa:** La historia evoluciona en función de las decisiones y resultados de los equipos. Por ejemplo, si un equipo logra un acuerdo importante, la narrativa avanza hacia una fase de implementación; si fracasan, enfrentan consecuencias políticas que deben gestionar. Esto da sentido y contextualiza el aprendizaje.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante debates y actividades, el docente y compañeros brindan feedback constructivo inmediato, basado en rúbricas claras. Además, se usan autoevaluaciones y coevaluaciones para promover la reflexión.
- **Turnos y Roles:** Cada equipo debe rotar roles para que todos experimenten diferentes funciones dentro de la delegación, promoviendo autonomía y colaboración. Los turnos en debates y negociaciones están organizados para asegurar participación equitativa.
- **Tablero de Juego:** Se utiliza un tablero físico o digital que representa la sala de negociaciones y los organismos internacionales. En él se colocan las insignias, puntos, niveles y el avance de la narrativa, creando una visualización clara y motivadora.

Estas mecánicas están integradas de forma coherente para apoyar los objetivos de aprendizaje y competencias, asegurando que el juego sea dinámico, inclusivo y significativo.

Actividades Gamificadas

A continuación se describen detalladamente las actividades gamificadas, organizadas en fases que respetan la progresión de la narrativa y las mecánicas descritas. Cada actividad incluye nombre, descripción, instrucciones paso a

paso, tiempo estimado, materiales y vínculo con las mecánicas de juego.

Fase 1: Formación y Contextualización

Actividad 1: “Creación de la Delegación Juvenil”

- **Descripción:** Los estudiantes se organizan en equipos que representarán las delegaciones de Brasil ante distintos organismos internacionales (ONU, OEA, Mercosur, etc.). Se asignan roles iniciales (negociador, analista, portavoz, etc.).
- **Instrucciones:**
 1. Presentar la narrativa y objetivos generales.
 2. Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
 3. Asignar roles dentro de cada equipo, explicando responsabilidades.
 4. Crear un nombre y escudo para cada delegación (puede ser digital o en cartulina).
- **Tiempo estimado:** 60 minutos
- **Materiales:** Hojas, marcadores, acceso a internet para investigar logos o referencias, plantillas digitales para escudos.
- **Integración con mecánicas:** Inicio de sistema de puntos al completar correctamente la organización y definición de roles. Se otorga insignia “Delegación Formada”.

Actividad 2: “Mapa Interactivo de Organismos Internacionales”

- **Descripción:** Cada equipo investiga el funcionamiento de su organismo asignado y la participación de Brasil en él. Luego, crean un mapa interactivo o presentación visual para compartir con la clase.
- **Instrucciones:**
 1. Investigar la historia, objetivos, y papel de Brasil en el organismo.
 2. Diseñar un mapa o presentación que incluya datos clave y gráficos.
 3. Exponer ante la clase en un formato de “mini conferencia”.
- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Materiales:** Computadoras/tabletas con acceso a internet, programas para presentaciones, papelógrafos o cartulinas.
- **Integración con mecánicas:** Otorgar puntos por calidad de investigación y presentación. Insignia “Analista Político” disponible.

Fase 2: Simulaciones y Negociaciones

Actividad 3: “Ronda de Negociaciones Temáticas”

- **Descripción:** Los equipos negocian propuestas sobre temas asignados (p.ej., cambio climático, comercio regional, derechos humanos). Deben construir alianzas y acuerdos.
- **Instrucciones:**
 1. Se asignan temas a cada equipo y posibles posiciones de Brasil y otros países ficticios.
 2. Preparar argumentaciones y estrategias.
 3. Participar en rondas de negociación con otros equipos, con tiempos limitados para hablar.
 4. Registrar acuerdos y desacuerdos.
- **Tiempo estimado:** 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones)
- **Materiales:** Fichas con roles y posiciones, cronómetro, hojas para registro de acuerdos.
- **Integración con mecánicas:** Puntos otorgados por habilidades de negociación y construcción de acuerdos. Se entrega insignia “Maestro Negociador” a quienes logren acuerdos clave.

Actividad 4: “Debate de Políticas Internacionales”

- **Descripción:** Simulación de un debate formal en el Consejo Global donde cada equipo presenta su postura y defiende su propuesta.
- **Instrucciones:**
 1. Preparar discursos de 3-5 minutos por equipo.
 2. El docente actúa como moderador.
 3. Se permite réplica y contrarréplica siguiendo turnos establecidos.
 4. Al final, se realiza votación para elegir la mejor propuesta.
- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Materiales:** Podio o espacio para presentaciones, cronómetro, tarjetas para turnos.
- **Integración con mecánicas:** Puntos por presentación, argumentación y respeto a turnos. Insignia “Orador Destacado”.

Fase 3: Construcción y Presentación Final

Actividad 5: “El Acuerdo Diplomático”

- **Descripción:** Los equipos elaboran un documento conjunto con la propuesta final integrada, reflejando negociaciones y consensos alcanzados.
- **Instrucciones:**
 1. Revisar acuerdos y puntos en común.
 2. Redactar un borrador de acuerdo diplomático.
 3. Organizar el documento en secciones claras: introducción, objetivos, compromisos y mecanismos de seguimiento.

4. Preparar presentación visual para exponer el acuerdo.

- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Materiales:** Computadoras/tabletas, programas de texto colaborativo (Google Docs o similar), materiales para presentación (PowerPoint, Canva).
- **Integración con mecánicas:** Puntos por calidad del documento y presentación. Insignia “Embajador Diplomático” para el equipo con mejor acuerdo.

Actividad 6: “Reflexión y Cierre Narrativo”

- **Descripción:** Los estudiantes reflexionan sobre el proceso, aprendizajes y el papel de Brasil en organismos internacionales, cerrando la historia con un mensaje de compromiso ciudadano.
- **Instrucciones:**
 1. Responden preguntas guiadas en formato escrito o discusión grupal.
 2. Comparten aprendizajes y sentimientos sobre la experiencia.
 3. El docente hace un cierre narrativo conectando con la realidad actual.

- **Tiempo estimado:** 45 minutos
- **Materiales:** Cuadernos, pizarras, o plataformas digitales para reflexión.
- **Integración con mecánicas:** Se otorga insignia “Ciudadano Global” por participación en reflexión y cierre.

Estas actividades, combinadas con una dinámica de roles y retos, permiten a los estudiantes vivir una experiencia completa y práctica, desarrollando las competencias propuestas y entendiendo el tema desde una perspectiva activa y contextualizada.

Reglas y Condiciones

Para garantizar un desarrollo ordenado, justo y motivador de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas claras:

- **Condiciones de Victoria:**
 - El equipo ganador será aquel que alcance el rango más alto (Embajador Diplomático) al final del juego, basado en la suma total de puntos (Diplomacy Points).
 - Además, se valorará la calidad del acuerdo final y la participación durante las negociaciones y debates.
 - Sin embargo, todos los equipos recibirán reconocimientos por logros específicos para fomentar motivación continua.
- **Penalizaciones:**
 - Faltar al respeto durante debates o negociaciones implica la pérdida de puntos para todo el equipo.

- No cumplir con las tareas asignadas (investigación, preparación) reduce puntos y puede impedir avanzar de nivel.
- El incumplimiento reiterado de turnos o roles puede llevar a la reducción de tiempo para hablar o exclusión temporal de fase de negociación.

- **Turnos y Roles:**

- Los turnos en debates y negociaciones serán gestionados por el docente/moderador.
- Cada miembro del equipo debe ejercer al menos un rol distinto a lo largo del juego para promover autonomía y colaboración.

- **Tabla de Puntos:** Se mantendrá un tablero físico o digital visible donde se registrarán:

- Puntos por actividad individual y colectiva.
- Niveles o rangos alcanzados.
- Insignias y logros obtenidos.

- **Sistema de Logros:**

- Las insignias se otorgan al cumplir criterios específicos establecidos en rúbricas (ver evaluación).
- Para subir de nivel, se debe alcanzar un mínimo de puntos acumulados y demostrar participación activa.

- **Comportamiento Ético:** Se espera que los estudiantes actúen con respeto, honestidad y compromiso, reflejando valores de la diplomacia real.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro del sistema gamificado se integra naturalmente al proceso de aprendizaje y se realiza mediante varios instrumentos y criterios que reflejan las competencias y objetivos del docente:

- **Criterios de Evaluación:**

- Comprensión del papel de Brasil en organismos internacionales.
- Capacidad de análisis crítico y uso de información relevante.
- Habilidades de negociación y colaboración en equipo.
- Calidad y coherencia en propuestas y documentos producidos.
- Participación activa y responsabilidad en roles asignados.
- Reflexión sobre aprendizajes y compromiso ciudadano.

- **Rúbricas Integradas:**

- Para la investigación y presentación: claridad, profundidad, uso de fuentes, creatividad.
- Para negociaciones y debates: argumentación, respeto a turnos, capacidad de persuasión y escucha.
- Para el acuerdo final: estructura, contenido, viabilidad y consenso.
- Para la reflexión final: capacidad de autoevaluación, crítica y conexión con la realidad.

- **Evidencias de Aprendizaje:**

- Presentaciones orales y visuales.
- Documentos escritos y acuerdos diplomáticos.
- Registro de participación en negociaciones y debates.
- Reflexiones escritas o discusiones finales.

- **Retroalimentación Continua:** El docente ofrece feedback inmediato y constructivo durante las actividades, reforzando fortalezas y señalando áreas de mejora.

- **Reflexión Final y Cierre Narrativo:** Para concluir, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes expresan aprendizajes, dificultades y la importancia del rol de Brasil en la política internacional. Se conecta con el cierre de la narrativa, enfatizando el compromiso ciudadano y el potencial de influencia en el mundo real.

Recomendaciones Logísticas

Para una implementación exitosa de esta experiencia gamificada, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas y pedagógicas:

- **Tiempo necesario:** Al menos 6 sesiones de 90 a 120 minutos, distribuidas en 2 a 3 semanas para permitir investigación, negociación y reflexión.

- **Espacio físico:**

- Un aula espaciosa donde se pueda disponer de mesas para equipos y un área para debates y presentaciones.
- Espacio para un tablero físico o proyección digital del marcador de puntos y niveles.

- **Materiales y herramientas TIC:**

- Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación y creación de presentaciones.
- Programas para presentaciones (PowerPoint, Google Slides, Canva).
- Herramientas colaborativas en línea (Google Docs, Padlet) para elaboración de documentos y mapas.
- Materiales físicos: papel, marcadores, cartulinas para creación de escudos y mapas.
- Cronómetro o app para gestionar turnos.

- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para formar 4-6 equipos de 4-5 integrantes, lo que permite dinámicas de negociación y colaboración efectivas.

- **Preparación previa del docente:**

- Conocer el contenido temático y preparar fichas informativas sobre organismos internacionales y la participación de Brasil.
- Diseñar y preparar el tablero de puntos, insignias y materiales para registro.
- Planificar los retos y rúbricas de evaluación claras.
- Familiarizarse con las herramientas digitales que se usarán.

- **Posibles dificultades y soluciones:**

- *Falta de participación o compromiso:* Motivar con incentivos simbólicos, rotar roles para mantener interés, y establecer normas claras desde el inicio.
- *Desconocimiento del tema:* Proveer materiales de apoyo, guías de investigación y tiempo suficiente para preparación.
- *Problemas técnicos:* Tener respaldo de materiales físicos y preparar con anticipación las herramientas TIC.
- *Conflictos entre estudiantes:* Promover diálogo, mediación docente, y enfatizar la importancia del respeto y la colaboración.

Con estas recomendaciones, la experiencia gamificada podrá implementarse de manera fluida, enriquecedora y adaptada a las condiciones reales del aula.