

“EmocioCity: La Conquista del Equilibrio Interno”

Gamificación Narrativa | Ciencias Sociales y Humanas | Psicología | Tema: habilidades socioemocionales en el aula

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Ciudad de las Emociones en Crisis

En un mundo no muy lejano, existe una ciudad llamada EmocioCity, donde cada habitante representa una emoción humana y cada barrio simboliza un aspecto fundamental del bienestar socioemocional. Esta ciudad ha prosperado durante siglos gracias a la armonía y equilibrio emocional de sus ciudadanos; sin embargo, una reciente tormenta emocional ha provocado caos y descontrol en sus calles. La ira invade el Barrio Rojo, la tristeza empaña el Barrio Azul, la ansiedad se esconde en las calles del Barrio Gris, y el miedo paraliza al Barrio Oscuro.

Los estudiantes universitarios ingresan a EmocioCity como nuevos *Guardianes del Equilibrio*, un grupo élite encargado de restaurar la calma, la comunicación y el entendimiento entre los barrios. Cada estudiante adoptará un rol dentro de esta comunidad, desde el Mediador Emocional, el Investigador Psicosocial, hasta el Estratega de la Resiliencia, con el fin de aplicar y desarrollar habilidades socioemocionales esenciales para controlar y manejar emociones ante situaciones complejas.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Mediador Emocional:** Especialista en facilitar la comunicación y negociación entre las emociones encontradas.
- **Investigador Psicosocial:** Encargado de analizar y comprender las causas y efectos de las emociones en la ciudad.
- **Arquitecto de la Resiliencia:** Diseña estrategias para fortalecer la adaptación y recuperación emocional.
- **Comunicador Empático:** Responsable de transmitir mensajes claros y asertivos para promover entendimiento.
- **Creativo Emocional:** Utiliza la creatividad para generar soluciones innovadoras y actividades que ayuden al equilibrio.

Misión Principal

Los Guardianes del Equilibrio deben colaborar para identificar las causas del desbalance emocional en EmocioCity, desarrollar y ejecutar estrategias para el manejo y control de las emociones en cada barrio, y finalmente restaurar la armonía y bienestar general. A través de esta misión, los estudiantes practicarán habilidades como creatividad, pensamiento crítico, comunicación, negociación, adaptabilidad y autonomía, todas necesarias para su desarrollo profesional y personal.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La historia no solo crea un ambiente inmersivo para el aprendizaje, sino que también contextualiza el manejo y control de emociones en un espacio simbólico. Cada reto y actividad representa situaciones reales donde las emociones impactan la convivencia social y el bienestar individual. Así, la narrativa permite que los estudiantes experimenten,

reflexionen y apliquen teorías psicológicas en un ambiente seguro, promoviendo el desarrollo de competencias socioemocionales y las competencias del siglo XXI.

Ambientación

El aula se transforma en EmocioCity con mapas visuales de los barrios, señalizaciones temáticas, y materiales simbólicos (tarjetas de emociones, objetos que representen emociones, sonidos ambientales). Las sesiones se desarrollan como “misiones” que los Guardianes deben completar para avanzar en la historia, enfrentando desafíos emocionales que reflejan la vida real.

En resumen, esta experiencia gamificada utiliza *una historia envolvente* para motivar a los estudiantes a explorar, comprender y manejar sus emociones y las de otros, mientras desarrollan habilidades clave para su crecimiento integral.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos “Energía Emocional”

Los estudiantes ganan puntos llamados “Energía Emocional” por completar actividades, demostrar habilidades socioemocionales, colaborar efectivamente y resolver conflictos. Estos puntos reflejan cuán bien están manejando y controlando sus emociones y contribuyendo al bienestar de EmocioCity.

- *Obtención:* Al responder con empatía, creatividad o pensamiento crítico, se otorgan entre 5 y 15 puntos.
- *Uso:* Pueden “invertir” Energía Emocional para desbloquear recursos especiales o pedir ayuda al docente-mentor.

Niveles de Maestría

Los Guardianes avanzan por cinco niveles, cada uno representando una mayor comprensión y dominio emocional:

- **Nivel 1: Explorador Emocional** - Comprensión básica de las emociones propias y ajenas.
- **Nivel 2: Aprendiz del Equilibrio** - Reconocimiento y regulación inicial de emociones.
- **Nivel 3: Protector de la Armonía** - Habilidad para mediar y negociar en conflictos emocionales.
- **Nivel 4: Maestro Resiliente** - Implementa estrategias adaptativas complejas.
- **Nivel 5: Guardián Supremo del Equilibrio** - Liderazgo y autonomía en la gestión emocional grupal.

Para subir de nivel, los estudiantes deben acumular una cantidad específica de Energía Emocional y completar retos clave.

Insignias Temáticas

Cada insignia representa una competencia o logro importante:

- **Insignia de la Creatividad Emocional:** Entregada por propuestas innovadoras para resolver conflictos.
- **Insignia de la Comunicación Asertiva:** Por demostrar habilidades claras y empáticas.

- **Insignia de la Negociación Efectiva:** Por mediar con éxito entre emociones opuestas.
- **Insignia de la Adaptabilidad:** Por ajustarse positivamente a cambios inesperados.
- **Insignia de la Autonomía Emocional:** Por tomar decisiones responsables sin apoyo constante.

Retos y Misiones

Cada sesión incluye un reto narrativo relacionado con un barrio en crisis que los estudiantes deben resolver en equipo o individualmente. Ejemplos:

- Desarrollar un plan para calmar el Barrio Rojo invadido por la ira.
- Crear un canal de comunicación para el Barrio Azul afectado por la tristeza.
- Diseñar una estrategia para que el Barrio Gris supere la ansiedad colectiva.

Estos retos requieren aplicar conocimientos, habilidades y colaboración.

Recompensas y Progresión

Al superar retos, los Guardianes reciben Energía Emocional, insignias y desbloquean recursos (videos, lecturas, herramientas TIC). La progresión se muestra en un tablero visual donde se reflejan los niveles y logros de cada estudiante.

Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, el docente-mentor brinda retroalimentación constructiva inmediata destacando fortalezas y áreas de mejora. Además, los estudiantes pueden dar feedback entre pares usando formatos estructurados que promueven la comunicación respetuosa y crítica.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Mapeo Emocional de EmocioCity

Descripción: Los estudiantes exploran y diagnostican emocionalmente la ciudad mediante la identificación de emociones predominantes en cada barrio.

Instrucciones:

- El docente presenta un mapa visual de EmocioCity dividido en barrios emocionales.
- En equipos, los estudiantes reciben tarjetas con situaciones emocionales cotidianas (por ejemplo, una discusión, una pérdida, un logro).
- Colocan cada tarjeta en el barrio donde creen que la emoción está desbalanceada y justifican su decisión.
- Discuten cómo esas emociones afectan la convivencia y proponen hipótesis sobre causas.
- El docente otorga Energía Emocional por cada justificación fundamentada y creativa.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Mapa grande de EmocioCity, tarjetas de situaciones emocionales, marcadores, fichas para puntos.

Integración con mecánicas: Otorgan puntos para subir de nivel y permiten obtener la insignia “Investigador Psicosocial” para los equipos más analíticos.

2. Taller de Comunicación Asertiva y Negociación Emocional

Descripción: Simulación de conflictos emocionales en parejas o tríos para practicar comunicación efectiva y negociación.

Instrucciones:

- Los estudiantes reciben un guion breve donde representan un conflicto emocional (por ejemplo, un malentendido entre el Barrio Rojo y el Barrio Azul).
- Debaten y negocian usando técnicas de comunicación asertiva (escucha activa, expresión de sentimientos, búsqueda de acuerdos).
- Un observador del grupo toma notas para dar retroalimentación.
- Al final, se reflexiona en plenaria sobre las estrategias usadas y resultados.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guiones de conflictos, fichas con técnicas de comunicación, hojas para notas.

Integración con mecánicas: Los participantes que demuestren habilidades excepcionales reciben puntos extras y la insignia “Comunicador Empático”.

3. Creación de Estrategias para la Resiliencia

Descripción: Los equipos diseñan un plan estratégico para ayudar a los barrios afectados a recuperarse emocionalmente.

Instrucciones:

- Cada equipo elige un barrio en crisis.
- Realizan lluvia de ideas para definir acciones concretas que fomenten la resiliencia (ej. actividades de autocuidado, apoyo grupal, técnicas de relajación).
- Plantean un cronograma de implementación y recursos necesarios.
- Presentan su plan ante la clase usando medios creativos (video, cartel, dramatización).

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Hojas grandes, marcadores, acceso a herramientas TIC (computadora, proyector), materiales para presentación.

Integración con mecánicas: Se otorgan muchos puntos por creatividad y aplicabilidad; planes destacados reciben la insignia “Arquitecto de la Resiliencia”.

4. Diario Personal de Control Emocional

Descripción: Actividad individual donde los estudiantes registran y analizan sus propias emociones durante la experiencia.

Instrucciones:

- Cada estudiante lleva un diario (puede ser digital o físico) donde anota momentos emocionales, reacciones, y estrategias usadas para el manejo.
- Al final de cada sesión, escriben una reflexión breve sobre aprendizajes y desafíos.
- El docente revisa periódicamente y brinda retroalimentación personalizada.

Tiempo estimado: 15 minutos diarios durante toda la experiencia.

Materiales: Cuadernos, plataformas digitales o blogs personales.

Integración con mecánicas: El compromiso y profundidad de las reflexiones otorgan puntos para la insignia “Autonomía Emocional”.

5. Debate Adaptativo: El Futuro de EmocioCity

Descripción: Debate donde se discuten posibles escenarios futuros para la ciudad y cómo adaptarse emocionalmente a ellos.

Instrucciones:

- Se presentan tres escenarios hipotéticos (por ejemplo, una nueva crisis emocional, la llegada de nuevos habitantes emocionales, cambios en la estructura social).
- Los estudiantes, organizados en grupos, defienden posturas sobre cómo adaptarse mejor.
- Se fomentan argumentos basados en pensamiento crítico y evidencia psicológica.
- Se concluye con una reflexión grupal sobre la importancia de la adaptabilidad.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Escenarios escritos, espacio para debate, material de apoyo teórico.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por argumentación sólida y escucha activa; los mejores debatientes reciben la insignia “Protector de la Armonía”.

6. Misión Final: La Asamblea de EmocioCity

Descripción: Los Guardianes del Equilibrio organizan y conducen una asamblea donde presentan los avances, aprendizajes y compromisos para mantener el equilibrio emocional.

Instrucciones:

- Preparan presentaciones grupales que integran lo aprendido en las misiones anteriores.
- Proponen un código de convivencia emocional para EmocioCity.
- Se realiza una votación para elegir líderes y comprometerse con acciones futuras.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Presentaciones digitales, hojas de votación, materiales de apoyo.

Integración con mecánicas: La participación activa y calidad de propuestas otorgan puntos finales; se entregan insignias máximas y se consagra el paso a Guardián Supremo del Equilibrio.

En conjunto, estas actividades garantizan un recorrido completo, práctico y motivador, integrando el aprendizaje socioemocional con las mecánicas de juego y fomentando un ambiente inclusivo y colaborativo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “EmocioCity: La Conquista del Equilibrio Interno”

Condiciones de Victoria

- Acumular un mínimo de 500 puntos de Energía Emocional por estudiante para alcanzar el nivel 5 (Guardián Supremo).
- Obtener al menos 4 de las 5 insignias temáticas.
- Demostrar participación activa y colaborativa en todas las misiones.
- Presentar un plan viable y creativo durante la Asamblea final.

Penalizaciones

- Falta de respeto o discriminación hacia compañeros o ideas conlleva la pérdida de 20 puntos inmediatos.
- Inasistencia injustificada a una sesión implica la reducción del 10% de puntos acumulados.
- No entregar las reflexiones personales o trabajos en tiempo y forma reduce puntos para la insignia “Autonomía Emocional”.

Turnos y Roles

- Durante debates y negociaciones, los turnos se respetan para garantizar la escucha activa.
- Los roles asignados (Mediador, Investigador, etc.) deben cumplirse en cada actividad para fomentar responsabilidades diversas.
- Se rota el rol de observador para que todos puedan experimentar dar y recibir retroalimentación.

Restricciones

- No se permite el uso de lenguaje ofensivo o excluyente.
- Se deben respetar las normas de diversidad, equidad e inclusión, promoviendo un ambiente seguro para todas las identidades y expresiones.
- Las propuestas deben ser realistas y fundamentadas en teorías psicológicas vistas en clase.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Actividad/Mecanismo	Puntos Otorgados	Condiciones
Participación en Mapeo Emocional	10-15	Justificación fundamentada

Actividad/Mecanismo	Puntos Otorgados	Condiciones
Comunicación Asertiva en Simulaciones	10	Uso adecuado de técnicas
Diseño de Estrategias para Resiliencia	15-20	Creatividad y aplicabilidad
Reflexiones en Diario Personal	5	Profundidad y constancia
Debate Adaptativo	10-15	Argumentación y escucha
Presentación en Asamblea Final	20	Calidad y compromiso
Penalizaciones por conductas inapropiadas	-20 a -50	Incumplimiento de reglas

Sistema de Logros

- Para obtener cada insignia, se deben cumplir criterios específicos relacionados con habilidades demostradas y puntos acumulados.
- Los logros se visualizan en el tablero de progreso y se reconocen públicamente para motivar.
- El docente puede otorgar reconocimientos especiales a quienes muestren liderazgo y empatía excepcional.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje Socioemocional

Criterios de Evaluación

- **Dominio y aplicación de habilidades socioemocionales:** Manejo y control de emociones en actividades prácticas.
- **Colaboración y comunicación efectiva:** Participación activa, escucha y negociación.
- **Creatividad y pensamiento crítico:** Innovación en propuestas y análisis de situaciones.
- **Autonomía y responsabilidad:** Cumplimiento de tareas individuales y reflexión personal.
- **Respeto a la diversidad, equidad e inclusión:** Conducta y actitudes durante la experiencia.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas específicas para cada actividad, que incluyen niveles desde “Inicial” hasta “Excelente”, con indicadores claros para cada competencia. Por ejemplo, para la comunicación asertiva:

- *Inicial:* Expresa ideas con dificultad y poco respeto.
- *Intermedio:* Comunica con claridad pero con poca empatía.
- *Avanzado:* Usa técnicas asertivas y escucha activa adecuadamente.
- *Excelente:* Facilita negociaciones y promueve acuerdos respetuosos.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapeo emocional y análisis grupales.
- Grabaciones o notas de simulaciones y debates.
- Planes de resiliencia y presentaciones creativas.
- Diarios personales y reflexiones escritas.
- Participación en la Asamblea final y compromisos asumidos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de cierre donde los estudiantes reflexionan sobre su viaje como Guardianes del Equilibrio. Se analizan aprendizajes, desafíos superados y el impacto personal y grupal. Se reafirma la importancia del manejo emocional en la vida profesional y personal, vinculando la narrativa de EmocioCity con sus realidades.

El docente facilita una reflexión guiada con preguntas abiertas:

- ¿Qué emociones fueron las más difíciles de manejar y por qué?
- ¿Cómo lograron comunicarse y negociar eficazmente en momentos de conflicto?
- ¿Qué estrategias de resiliencia creen que aplicarán en su vida diaria?
- ¿De qué manera la experiencia les ayudó a desarrollar autonomía y adaptabilidad?
- ¿Cómo incorporaron los principios de diversidad, equidad e inclusión en sus acciones?

Finalmente, se entrega un certificado simbólico de “Guardián Supremo del Equilibrio” para quienes cumplieron con los requisitos, fomentando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de “EmocioCity”

Tiempo Necesario

- Idealmente, la experiencia se desarrolla en 6 a 8 sesiones de 2 horas cada una (total 12-16 horas).
- Se recomienda distribuir actividades para permitir reflexión y práctica continua.

Espacio Físico

- Aula amplia con posibilidad de distribuirse en grupos de trabajo.
- Espacio para exposiciones y debates (zona central o con sillas en círculo).
- Zona para colocar mapas y materiales visuales.

Materiales y Herramientas TIC

- Materiales físicos: mapas, tarjetas de emociones, marcadores, hojas, cuadernos.

- Herramientas TIC: computadora, proyector, acceso a internet para videos, plataformas para diarios digitales (Google Docs, blogs, etc.).
- Opcional: aplicaciones para votaciones en línea (Kahoot, Mentimeter).

Tamaño del Grupo

- Máximo recomendado: 25 estudiantes para asegurar participación activa y manejo adecuado de grupos.
- Dividir en equipos de 4 a 5 integrantes para dinámicas colaborativas equilibradas.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con el contenido psicológico sobre manejo emocional y teorías asociadas.
- Preparar materiales visuales y digitales con anticipación.
- Diseñar y probar guiones de simulaciones y escenarios.
- Planificar la evaluación y rúbricas claras.
- Preparar ambiente inclusivo y respetuoso, estableciendo normas desde el inicio.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Resistencia a participar:** Fomentar un ambiente seguro y motivador, utilizar roles para integrar a todos.
- **Desigualdad en la participación:** Supervisar grupos, rotar roles y promover la equidad.
- **Dificultad para expresar emociones:** Ofrecer ejemplos y apoyar con materiales gráficos o videos.
- **Limitaciones tecnológicas:** Preparar planes alternativos sin TIC para actividades clave.
- **Conflictos interpersonales:** Intervenir con mediación, reforzar normas DEI y promover el respeto.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar la experiencia de manera fluida, garantizando el aprendizaje efectivo y el desarrollo integral de los estudiantes en el manejo socioemocional.