

El Reino de la Amistad: una aventura para convivir y crecer juntos

Gamificación Completa | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: convivencia

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

En un mundo mágico llamado “El Reino de la Amistad”, donde los colores, risas y juegos nunca faltan, viven criaturas de todos los tamaños y colores. Este reino está habitado por pequeños habitantes llamados “Amiguitos”, quienes valoran mucho la convivencia, el respeto y el amor entre ellos. Sin embargo, últimamente, algunas zonas del reino han comenzado a oscurecerse, porque los Amiguitos han olvidado la importancia de convivir en paz y alegría.

Los estudiantes, convertidos en valientes “Guardianes de la Convivencia”, son llamados por la Reina Arcoíris para ayudar a restaurar la armonía y la felicidad en el reino. Cada niño o niña asumirá un rol especial, como “Embajador de la Amistad”, “Constructor de Puentes”, “Cuentacuentos de la Paz” o “Explorador de Sentimientos”. Su misión es aprender y practicar valores éticos que fortalezcan las buenas relaciones interpersonales.

La aventura se desarrolla en distintos escenarios del Reino de la Amistad: la Plaza de los Abrazos, el Bosque de los Buenos Modales, el Río de la Empatía y el Castillo del Respeto. En cada lugar, los Guardianes enfrentarán retos y actividades que los ayudarán a descubrir cómo convivir mejor con los demás, entendiendo sus diferencias, compartiendo y resolviendo conflictos con amor y creatividad.

Este viaje conecta directamente con el tema de convivencia y la asignatura de Ética y Valores, ya que a través del juego y la exploración, los estudiantes de preescolar internalizan conceptos fundamentales como el respeto, la empatía, la cooperación y la comunicación. Además, al asumir roles activos y creativos, desarrollan competencias del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autonomía y la comunicación efectiva.

La narrativa está diseñada para que los niños sientan que forman parte importante de una comunidad que crece y se fortalece juntos. Cada acción positiva que realicen en el juego ilumina el reino y trae alegría a todos. De esta forma, el aprendizaje no es solo conceptual, sino vivido y experimentado en un entorno lúdico y seguro.

Finalmente, la historia se puede adaptar y expandir según los intereses y dinámicas del grupo, siempre manteniendo el foco en la convivencia y los valores éticos, promoviendo así un ambiente inclusivo, equitativo y diverso donde todos los niños y niñas se sientan valorados y escuchados.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos “Brillitos de Amistad”:** Cada acción positiva, como ayudar a un compañero, compartir o expresar un sentimiento, otorga Brillitos de Amistad. Estos puntos se acumulan en un tablero visible para todos. El docente registra los puntos diarios y los niños los ven crecer, motivando su participación. Se pueden otorgar puntos individuales y grupales para fomentar la colaboración.
- **Niveles de Guardianes:** Conforme los niños acumulan Brillitos, avanzan por niveles que representan etapas en su aprendizaje: “Aprendiz de la Amistad”, “Amigo Luminoso” y “Guardián de la Convivencia”. Cada nivel desbloquea una insignia y una pequeña recompensa simbólica (como una medalla de papel o un sticker especial).
- **Insignias de Valores:** Se diseñan insignias físicas y digitales para premiar valores específicos como respeto, empatía, creatividad y autonomía. Los niños las pueden coleccionar en un mural o en un cuaderno de logros. Esto refuerza la identificación con las competencias del siglo XXI.
- **Retos Diarios:** Cada día se presenta un reto pequeño relacionado con la convivencia, por ejemplo: “Saluda a tres compañeros con una sonrisa”, “Ayuda a ordenar los juguetes”, o “Cuéntale a un amigo cómo te sientes”. Completar el reto otorga puntos extra y reconocimiento verbal inmediato.
- **Recompensas y Refuerzos Positivos:** Además de puntos e insignias, se usan recompensas sociales (aplausos, palabras de ánimo, tiempo para jugar un juego especial) y materiales (pegatinas, sellos, diplomas). Se evita usar recompensas materiales costosas para mantener la equidad.
- **Progresión Visible:** Un gran mural en el aula muestra el avance colectivo y personal. Esto incluye el mapa del Reino de la Amistad con zonas iluminadas conforme los niños completan actividades y retos, simbolizando la recuperación del reino.
- **Retroalimentación Inmediata:** El docente ofrece feedback positivo y constructivo en el momento, usando frases sencillas y afectuosas que motivan al alumno a seguir participando, como “Qué bien compartiste tu juguete, eso ilumina nuestro Reino” o “Gracias por escuchar a tu amigo, eres un gran Guardián”.
- **Roles Rotativos:** Cada semana, los niños cambian de rol para experimentar diferentes perspectivas y responsabilidades dentro de la narrativa, promoviendo la autonomía y el respeto por la diversidad.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. La Ceremonia de los Guardianes

Descripción: Inicio de la experiencia donde se presenta la narrativa y se asignan roles a cada niño.

Instrucciones:

- El docente narra la historia del Reino de la Amistad con apoyo de imágenes coloridas.
- Se invita a los niños a elegir o asignar su rol: Embajador de la Amistad, Constructor de Puentes, Cuentacuentos de la Paz o Explorador de Sentimientos.
- Se entrega a cada niño un distintivo simple (una pulsera de papel o una tarjeta con el nombre de su rol).
- Explicar que su misión será ayudar a iluminar el Reino con sus buenas acciones.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: imágenes impresas o digitales del Reino, tarjetas de roles, pulseras de papel, mural para puntos.

Integración con mecánicas: Introduce el sistema de roles y la narrativa; motiva la participación desde el inicio.

2. El Paseo por la Plaza de los Abrazos

Descripción: Actividad para fomentar el saludo, la cercanía afectiva y la comunicación verbal básica.

Instrucciones:

- Los niños forman un círculo.
- Se les invita a pasar al centro uno por uno para saludar a un compañero con un abrazo o saludo amistoso.
- Después de cada saludo, el docente pregunta cómo se sintieron y refuerza el valor del saludo en la convivencia.
- Cada saludo positivo suma un Brillito de Amistad.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: espacio amplio, música suave para ambientar.

Integración con mecánicas: Otorga puntos inmediatos y refuerza el valor del respeto y la comunicación.

3. Construyendo Puentes de Amistad

Descripción: Juego cooperativo para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.

Instrucciones:

- Se divide a los niños en pequeños grupos con diferentes roles.
- Cada grupo recibe materiales sencillos (bloques, tubos, cajas) para construir un “puente” simbólico juntos.
- Mientras construyen, el docente facilita preguntas para reflexionar sobre cómo trabajar en equipo y respetar ideas diversas.
- Al finalizar, cada grupo presenta su puente y comparte qué aprendieron sobre la cooperación.
- Se otorgan Brillitos de Amistad considerando la colaboración y el esfuerzo colectivo.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: bloques de construcción, cajas, tubos, mural para colocar insignias.

Integración con mecánicas: Promueve trabajo en equipo, otorga puntos grupales y permite obtener insignias de valores.

4. El Bosque de los Buenos Modales

Descripción: Juego de roles para practicar modales, turnos y escuchar al otro.

Instrucciones:

- Se crea un espacio que simule un bosque con carteles y elementos naturales.
- Los niños representan situaciones cotidianas donde deben usar buenos modales (por ejemplo, pedir permiso para tomar un juguete, esperar turno para hablar).

- El docente guía y corrige suavemente, resaltando las buenas prácticas.
- Cada acción correcta recibe puntos y se puede entregar la insignia “Amigo Luminoso” para quien demuestre buen comportamiento.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: carteles, disfraces o accesorios simples, espacio delimitado.

Integración con mecánicas: Refuerza reglas sociales, turnos y escucha activa; entrega recompensas inmediatas.

5. El Río de la Empatía

Descripción: Actividad sensorial y narrativa para ayudar a los niños a identificar y expresar emociones.

Instrucciones:

- Se prepara un espacio con tela azul para simular un río.
- El docente cuenta una pequeña historia de un Amiguito que se siente triste o feliz.
- Los niños expresan cómo se sentirían ellos y qué harían para ayudar.
- Se usan tarjetas con caritas de emociones para que los niños las elijan y expliquen su elección.
- Por cada expresión correcta y respetuosa, se dan puntos y se reconoce la empatía.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: tela azul, tarjetas de emociones, espacio tranquilo.

Integración con mecánicas: Desarrolla pensamiento crítico y comunicación; otorga puntos y refuerzos sociales.

6. La Sala de los Cuentacuentos de la Paz

Descripción: Los niños crean pequeñas historias o dibujos que promuevan la convivencia pacífica.

Instrucciones:

- Se ofrece papel y colores para que cada niño dibuje o narre una historia sobre la amistad o la resolución de un conflicto.
- Se comparte en grupo para que todos escuchen y valoren las ideas de los demás.
- El docente destaca la creatividad y la capacidad para reflexionar sobre la convivencia.
- >
- Se otorgan insignias de creatividad y emprendimiento por su participación.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: hojas, crayones, lápices de colores, espacio para exposiciones.

Integración con mecánicas: Fomenta creatividad, comunicación y autonomía; entrega insignias y puntos.

7. El Gran Festival de la Amistad

Descripción: Cierre de la experiencia donde los niños celebran sus logros y reflexionan sobre lo aprendido.

Instrucciones:

- Se reúne todo el grupo para compartir el mural final del Reino de la Amistad iluminado.
- Se entregan diplomas simbólicos y se muestran las insignias obtenidas.
- El docente guía una reflexión grupal sencilla con preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué haremos para seguir siendo Guardianes de la Convivencia?
- Se canta una canción o realiza un baile que represente la unión y la alegría de convivir.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: mural, diplomas, música, espacio amplio.

Integración con mecánicas: Refuerzo positivo, cierre de narrativa, evaluación informal y motivación para futuras conductas.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “El Reino de la Amistad”

- **Condiciones de Victoria:** La victoria se logra cuando el Reino de la Amistad está completamente iluminado, lo cual ocurre cuando todos los niños alcanzan al menos el nivel de “Amigo Luminoso” y el grupo ha obtenido todas las insignias principales de valores.
- **Turnos y Roles:** Las actividades se realizan por turnos respetando el orden y los roles asignados, que rotan semanalmente para que todos experimenten distintas responsabilidades.
- **Penalizaciones:** No se usan penalizaciones severas; en caso de conductas que afecten la convivencia, el docente guía reflexiones para que el niño entienda su acción y proponga una reparación (ejemplo: pedir disculpas, realizar un acto amable).
- **Tabla de Puntos:**
 - Acción positiva: 1 Brillito de Amistad
 - Completar reto diario: 2 Brillitos
 - Trabajo en equipo destacado: 3 Brillitos
 - Obtener una insignia: 5 Brillitos
- **Sistema de Logros:** Los niños acumulan puntos para subir de nivel y ganar insignias. Los niveles son:
 - Aprendiz de la Amistad (0-10 puntos)
 - Amigo Luminoso (11-25 puntos)
 - Guardián de la Convivencia (26 puntos en adelante)
- **Respeto y Diversidad:** En todo momento se promueve escuchar a todos, valorar las diferencias y apoyar a quienes necesiten ayuda, garantizando un ambiente inclusivo y equitativo.
- **Autonomía:** Se alienta a los niños a tomar decisiones en sus roles y en las actividades, fomentando su independencia y pensamiento crítico.
- **Comunicación Afectuosa:** Se debe usar un lenguaje amable y respetuoso entre todos los participantes.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra de manera natural dentro de la experiencia gamificada, con énfasis en evidencias observables y reflexiones del propio estudiante y del docente.

Criterios de Evaluación

- **Participación activa:** Iniciativa y disposición para realizar las actividades y retos.
- **Demostración de valores:** Respeto, empatía, cooperación, autonomía y comunicación afectuosa.
- **Creatividad e innovación:** Capacidad para crear soluciones, historias o respuestas originales en las actividades.
- **Resolución de problemas:** Manejo positivo de conflictos y desafíos presentados durante el juego.
- **Comunicación:** Expresión clara de sentimientos, ideas y escucha activa hacia los demás.
- **Inclusión y equidad:** Respeto y valoración de la diversidad dentro del grupo.

Rúbricas Integradas

Se utiliza una rúbrica sencilla para la observación directa durante las actividades, con indicadores en tres niveles (Inicia, En proceso, Consolidado) para cada criterio, adaptada a lenguaje y conductas preescolares.

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de puntos y niveles alcanzados.
- Insignias obtenidas y trabajos creativos (dibujos, relatos).
- Observaciones del docente sobre comportamiento y actitudes.
- Participación en reflexiones y diálogos grupales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Se realiza una sesión donde los niños comparten cómo se sintieron siendo Guardianes de la Convivencia, qué aprendieron y cómo aplicarán esos valores fuera del aula. Se refuerza que cada uno es importante para mantener un Reino de la Amistad lleno de luz y alegría.

El docente guía esta reflexión con preguntas simples y apoyo visual, cerrando la experiencia con una ceremonia simbólica de entrega de reconocimientos para todos, valorando la diversidad y esfuerzo de cada niño.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede programarse en 2 semanas, dedicando de 30 a 45 minutos diarios para actividades y reflexiones. Esto permite profundizar y no saturar a los niños.

- **Espacio físico:** Aula amplia y segura, con zonas delimitadas para los diferentes escenarios del reino (puede ser con alfombras, mesas, carteles). Espacio para círculo grande y para actividades en grupo pequeño.
- **Materiales y herramientas TIC:** Materiales accesibles como papel, colores, bloques, telas, tarjetas impresas, stickers, pulseras de papel. Se pueden usar tabletas o pizarras digitales para mostrar imágenes y mapas si están disponibles, pero no es indispensable.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 10 a 15 niños para facilitar la rotación de roles y atención personalizada.
- **Preparación previa del docente:** Conocer bien la narrativa y mecánicas, preparar materiales con anticipación, diseñar el mural y las insignias, planear la distribución del tiempo. También es clave tener estrategias para manejar emociones y conflictos de manera positiva.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - Falta de atención o interés: usar apoyo visual y narrativo atractivo, variar actividades y mantener un ritmo dinámico.
 - Conflictos entre niños: intervenir con calma, guiando la reflexión y reparación, recordando las reglas del reino.
 - Diferencias en habilidades o participación: asegurar inclusión y equidad, adaptar roles y tareas según necesidades, fomentar la colaboración.
 - Limitación de materiales: improvisar con objetos reciclados o naturales, involucrar a familias para apoyo.