

Unidos en Armonía: La Misión del Respeto y la Amistad

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: Todos somos iguales y merecemos respeto Prevención del acoso escolar y promoción de la convivencia sana

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Ciudad de la Armonía

En un mundo no muy lejano, existe un lugar mágico llamado la Ciudad de la Armonía. En esta ciudad, todas las personas, sin importar sus diferencias, viven en paz y respeto. Sin embargo, últimamente han surgido pequeñas grietas en la convivencia, ya que algunos ciudadanos no han aprendido a valorarse mutuamente ni a entender la importancia del respeto y la igualdad.

Los estudiantes asumen el rol de "Guardianes de la Armonía", un grupo especial de niños y niñas con la misión de fortalecer los lazos de amistad, respeto y convivencia sana en la ciudad. Su tarea es recorrer los distintos barrios y plazas de la Ciudad de la Armonía, enfrentando desafíos que pondrán a prueba su capacidad para resolver problemas, comunicarse, colaborar y actuar con responsabilidad y autonomía.

Ambientación

La Ciudad de la Armonía está dividida en varios barrios, cada uno con características y desafíos propios relacionados con la convivencia. Desde el Barrio de la Diversidad, donde conviven personas con distintas costumbres y habilidades, hasta la Plaza del Respeto, donde se celebran las diferencias y se promueve la inclusión.

Los Guardianes de la Armonía cuentan con un Mapa Mágico que se va desbloqueando a medida que superan retos y ganan experiencia. Cada barrio representa un nivel dentro de la experiencia gamificada y en cada uno deberán superar actividades que fomentan el respeto y la prevención del acoso escolar.

Rol de los Estudiantes

- **Guardianes de la Armonía:** Cada estudiante es un guardián responsable de proteger la convivencia sana y la igualdad.
- **Embajadores de la Amistad:** En equipos, los estudiantes colaboran para resolver situaciones difíciles, comunicarse eficazmente y promover valores éticos.
- **Exploradores del Respeto:** A través de actividades lúdicas, descubren cómo sus acciones impactan en la convivencia y aprenden a prevenir el acoso escolar.

Misión Principal

Los Guardianes de la Armonía deben completar cinco misiones principales, una en cada barrio de la ciudad:

1. **El Barrio de la Diversidad:** Comprender y valorar las diferencias personales y culturales.
2. **La Plaza del Respeto:** Practicar el respeto mutuo y la empatía.
3. **El Parque de la Amistad:** Fortalecer la colaboración y la comunicación.

4. **La Biblioteca de la Igualdad:** Reflexionar sobre la igualdad y la justicia.
5. **El Teatro de la Convivencia:** Resolver conflictos y prevenir el acoso escolar.

A lo largo del recorrido, los estudiantes descubrirán que todos somos iguales en dignidad y merecemos respeto, aprendiendo a convivir en armonía y a actuar con responsabilidad y autonomía.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa busca involucrar a los estudiantes en una experiencia vivencial que los motive a reflexionar sobre la importancia de respetar a todas las personas, sin importar sus diferencias. A través del juego, podrán experimentar situaciones cotidianas y aprender a manejar sus emociones y acciones para construir un ambiente escolar sano y seguro.

El relato y los retos están diseñados para fomentar competencias del siglo XXI como la resolución de problemas, la colaboración, la comunicación, la responsabilidad y la autonomía, todas ellas indispensables para prevenir el acoso escolar y promover la convivencia respetuosa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

1. Sistema de Puntos - “Estrellas de Armonía”

Por cada actividad completada correctamente, los estudiantes ganan “Estrellas de Armonía”. Estas estrellas representan el progreso y la actitud positiva hacia la convivencia. Se otorgan puntos individuales y grupales dependiendo de la naturaleza de la actividad.

- **Individual:** Participación activa, buenas ideas, respeto durante la actividad (+5 a +15 puntos).
- **Grupal:** Trabajo en equipo, soluciones consensuadas, apoyo entre compañeros (+10 a +20 puntos).

Las estrellas se registran en una tabla visible en el aula, donde cada estudiante y equipo puede ver su avance.

2. Niveles - “Barrios de la Ciudad de la Armonía”

Los niveles representan los cinco barrios que los Guardianes deben recorrer:

- Nivel 1: Barrio de la Diversidad
- Nivel 2: Plaza del Respeto
- Nivel 3: Parque de la Amistad
- Nivel 4: Biblioteca de la Igualdad
- Nivel 5: Teatro de la Convivencia

Cada nivel solo se desbloquea al acumular una cantidad determinada de Estrellas de Armonía y superar los retos correspondientes. Esto genera un sentido de progresión y motivación para seguir aprendiendo.

3. Insignias - “Medallas de Valores”

Las insignias son premios especiales que reconocen comportamientos y habilidades específicas:

- Medalla Empatía: por demostrar comprensión y apoyo a compañeros.
- Medalla Colaboración: por liderar o participar activamente en trabajos en equipo.
- Medalla Comunicación: por expresar ideas y emociones respetuosamente.
- Medalla Responsabilidad: por cumplir con las tareas y compromisos.
- Medalla Autonomía: por tomar decisiones correctas y resolver problemas sin ayuda.

Las insignias se entregan al finalizar cada nivel y se pueden coleccionar para alcanzar metas mayores.

4. Retos y Misiones

Cada nivel incluye retos que pueden ser individuales o grupales. Algunos retos son preguntas, juegos de roles, dinámicas creativas o resolución de conflictos simulados. Completar retos otorga puntos, desbloquea pistas o elementos para la siguiente etapa.

5. Recompensas

Además de puntos y medallas, los estudiantes pueden ganar recompensas simbólicas que incentivan su esfuerzo:

- “Carta de Reconocimiento” personalizada del Alcalde de la Ciudad de la Armonía.
- Pequeños premios tangibles como stickers, diplomas, o tiempo extra para actividades favoritas.
- Reconocimiento público durante reuniones o asambleas escolares.

6. Progresión

El progreso se visualiza mediante:

- Mapa Mágico físico o digital donde se marcan los barrios visitados.
- Tabla de clasificación que refleja las Estrellas de Armonía y las medallas obtenidas.
- Diario de Guardianes donde cada estudiante registra aprendizajes y reflexiones.

7. Retroalimentación Inmediata

Tras cada reto o actividad, el docente proporciona comentarios positivos y constructivos para reforzar el aprendizaje. Además, el propio sistema de puntos y medallas ofrece una respuesta rápida sobre el desempeño.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Descubriendo la Diversidad” (Nivel 1: Barrio de la Diversidad)

Descripción: Los estudiantes explorarán las diferencias culturales, físicas y personales entre ellos para valorarlas y respetarlas.

Instrucciones:

1. El docente presenta un cuento breve que habla de personajes muy distintos que conviven en armonía.
2. Se divide la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
3. Cada equipo recibe tarjetas con características diversas (color de piel, gustos, tradiciones, habilidades, etc.).
4. Los estudiantes deben identificar qué características tienen en común y cuáles los hacen únicos, anotándolo en el “Diario de Guardianes”.
5. Luego, cada equipo crea un cartel que celebre la diversidad, usando colores, dibujos o recortes.
6. Se comparten los carteles y se otorgan Estrellas de Armonía por creatividad, colaboración y respeto.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con características, hojas, colores, pegamento, tijeras, “Diario de Guardianes” (cuadernos o carpetas).

Integración con mecánicas: Otorga puntos individuales por participación y grupales por trabajo en equipo. Al finalizar, desbloquean el siguiente barrio.

Actividad 2: “La Plaza del Respeto” (Nivel 2)

Descripción: Mediante un juego de roles, los estudiantes practican cómo expresar respeto y empatía en situaciones cotidianas.

Instrucciones:

1. El docente presenta situaciones donde alguien puede sentirse excluido o molestado (ejemplo: un compañero que no es invitado a jugar).
2. Los estudiantes, en grupos, eligen una situación y preparan una pequeña dramatización mostrando un problema y una solución respetuosa.
3. Se representa frente a la clase y se abre un espacio para que los demás comenten qué hicieron bien y qué podrían mejorar.
4. Se entregan puntajes por creatividad, comunicación y respeto.

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Tarjetas con situaciones, espacio para dramatizar, hoja para anotaciones de observadores.

Integración con mecánicas: Al superar el reto, los equipos reciben medallas “Empatía” y “Comunicación”. Puntos para el avance en el mapa.

Actividad 3: “Construyendo la Amistad” (Nivel 3: Parque de la Amistad)

Descripción: Los estudiantes resuelven un rompecabezas colaborativo que simboliza la importancia del trabajo en equipo y la comunicación.

Instrucciones:

1. Se forman equipos y cada uno recibe un rompecabezas incompleto con piezas que representan valores (respeto, solidaridad, escucha activa, etc.).
2. Para conseguir las piezas faltantes, deben responder preguntas o realizar pequeñas actividades relacionadas con convivencia sana.
3. Mientras arman el rompecabezas, deben hablar entre ellos para decidir dónde va cada pieza.
4. Al terminar, cada equipo explica cómo cada valor ayuda a construir la amistad.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Rompecabezas personalizado, tarjetas con preguntas, espacio para trabajo en equipo.

Integración con mecánicas: Puntos grupales por colaboración, medallas “Colaboración” y “Responsabilidad”. Desbloquean el siguiente barrio.

Actividad 4: “Biblioteca de la Igualdad” (Nivel 4)

Descripción: En equipos, investigan y presentan ejemplos de igualdad y justicia en la vida diaria y en personajes históricos o actuales.

Instrucciones:

1. El docente proporciona libros, videos o recursos digitales adaptados para primaria sobre igualdad y justicia.
2. Los equipos investigan y elaboran una presentación sencilla (puede ser un cartel, una canción, un poema o una dramatización).
3. Se presentan frente a la clase y se promueve una reflexión grupal sobre por qué la igualdad es fundamental.
4. Se otorgan puntos y medallas “Responsabilidad” y “Autonomía” por el esfuerzo y la calidad de la presentación.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos

Materiales: Libros, tablets o computadoras, papel, colores, materiales para manualidades.

Integración con mecánicas: Avance en el mapa, estrellas para cada miembro, medallas para equipos destacados.

Actividad 5: “Teatro de la Convivencia” (Nivel 5)

Descripción: Simulan situaciones de conflicto y acoso escolar, aprendiendo a prevenirlos y resolverlos pacíficamente.

Instrucciones:

1. El docente presenta escenarios comunes de acoso y conflictos en la escuela.
2. Los estudiantes, en grupos, escogen un escenario para crear una obra corta que muestre una situación problemática y cómo resolverla.
3. Se enfatiza la comunicación asertiva, la empatía y la búsqueda de ayuda.
4. Después de cada presentación, se realiza una reflexión conjunta y el docente entrega retroalimentación.
5. Se otorgan medallas “Empatía”, “Comunicación” y “Responsabilidad”.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Espacio para dramatización, carteles con escenarios, hojas para guiones.

Integración con mecánicas: Ganancia de puntos decisiva para completar la experiencia, otorgamiento de insignias finales y reconocimiento público.

Actividad Extra: “Diario de Guardianes - Reflexión Personal”

Descripción: Al finalizar cada nivel, los estudiantes escriben o dibujan en su diario lo que aprendieron y cómo aplicarán los valores en su vida diaria.

Instrucciones: Cada estudiante toma 15 minutos para reflexionar y luego comparte voluntariamente con el grupo.

Materiales: Cuadernos o carpetas, lápices, colores.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por autonomía y responsabilidad, además de servir como evidencia de aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- Completar las cinco misiones (niveles) con la mayoría de Estrellas de Armonía obtenidas.
- Alcanzar al menos tres medallas de valores durante la experiencia.
- Demostrar un compromiso real con el respeto y la convivencia durante y después del juego.

Penalizaciones

- Falta de respeto o conductas que generen acoso dentro del juego o en el aula pueden resultar en la pérdida de puntos o estrellas.
- Se promueve la corrección y la reflexión en lugar de castigos severos.
- En caso de conflictos, se aplican pausas y mediación para resolverlos respetuosamente.

Turnos y Roles

- Los estudiantes trabajan en equipo, alternando roles de facilitador, portavoz, anotador o moderador para fomentar la colaboración.
- El docente guía y supervisa, ofreciendo retroalimentación y apoyo.

Restricciones

- Respetar el tiempo asignado para cada actividad.

- No interrumpir a compañeros durante las presentaciones o reflexiones.
- Promover un ambiente inclusivo donde todos tengan oportunidad de participar.

Tabla de Puntos

Actividad	Participación Individual	Trabajo en Equipo	Comportamiento Respetuoso	Total Máximo
Descubriendo la Diversidad	5-15	10-20	5-10	45
Plaza del Respeto	10-20	15-25	10-15	70
Construyendo la Amistad	10-15	20-30	10-15	75
Biblioteca de la Igualdad	15-25	20-30	10-15	85
Teatro de la Convivencia	15-25	25-35	15-20	95

Sistema de Logros

- Recolección de Estrellas de Armonía para desbloquear niveles.
- Obtención de Medallas de Valores que se pueden coleccionar y exhibir.
- Reconocimiento final como Guardianes de la Armonía con diploma y carta oficial.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Participación activa:** Implicación en las actividades y respeto al turno de palabra.
- **Comprensión de valores:** Capacidad para identificar y aplicar conceptos de respeto, igualdad y convivencia.
- **Colaboración:** Trabajo efectivo en equipo, comunicación clara y apoyo mutuo.
- **Resolución de problemas:** Creatividad y autonomía para resolver retos y conflictos simulados.
- **Reflexión personal:** Profundidad y sinceridad en las entradas del Diario de Guardianes.
- **Inclusión:** Respeto hacia la diversidad y promoción de la equidad en las interacciones.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
----------	---------------	-----------	---------------	----------------------

Participación Activa	Siempre participa respetuosamente y anima a otros.	Participa regularmente con respeto.	Participa ocasionalmente, a veces interrumpe.	No participa o interrumpe frecuentemente.
Comprensión de Valores	Demuestra comprensión profunda y aplica valores en actividades.	Entiende y aplica la mayoría de los valores.	Entiende algunos valores, con apoyo.	No demuestra comprensión clara.
Colaboración	Colabora activamente y resuelve conflictos con compañeros.	Colabora bien, con poca ayuda.	Colabora con dificultad y necesita guía.	No colabora o genera conflictos.
Resolución de Problemas	Propone soluciones creativas y autónomas.	Propone soluciones con algo de apoyo.	Necesita mucha ayuda para resolver problemas.	No participa en la resolución.
Reflexión Personal	Reflexiones profundas y relacionadas con la convivencia.	Reflexiona adecuadamente.	Reflexiones superficiales o poco claras.	No realiza reflexión o es irrelevante.
Inclusión	Promueve activamente la inclusión y equidad.	Generalmente respeta y acepta diversidad.	A veces excluye o discrimina sin intención.	No respeta la diversidad.

Evidencias de Aprendizaje

- Participación en actividades y juegos de roles.
- Carteles y materiales creativos elaborados.
- Presentaciones y dramatizaciones.
- Entradas en el Diario de Guardianes.
- Observaciones del docente durante las sesiones.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al completar todas las misiones, los Guardianes de la Armonía se reúnen para compartir sus aprendizajes, emociones y compromisos para mantener la convivencia sana en su escuela y comunidad. El docente guía una reflexión grupal que conecta la experiencia del juego con la vida real, reforzando la importancia de respetar a todas las personas y de ser agentes activos contra el acoso.

Se entrega un diploma oficial como reconocimiento a su esfuerzo y compromiso, y se invita a los estudiantes a continuar siendo Guardianes de la Armonía todos los días.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda distribuir la experiencia en aproximadamente 10 sesiones de 60 minutos cada una, para permitir reflexión, práctica y descanso entre actividades.

Espacio Físico

- Aula con espacio suficiente para trabajo en equipo y dramatizaciones.
- Zona para exhibir el Mapa Mágico, tabla de puntos y carteles.
- Espacio cómodo para la reflexión grupal y actividades de escritura o dibujo.

Materiales y Herramientas TIC

- Materiales impresos: tarjetas, hojas, cartulinas, colores, pegamento, tijeras.
- Cuadernos o carpetas para el Diario de Guardianes.
- Recursos digitales o audiovisuales para la investigación (tablets, computadora, proyector).
- Opcional: plataforma digital simple para registrar puntos y medallas (Google Sheets, Kahoot, etc.).

Tamaño del Grupo

Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 integrantes para favorecer la colaboración sin perder control.

Preparación Previa del Docente

- Leer y comprender la narrativa y mecánicas.
- Preparar materiales impresos y recursos digitales con anticipación.
- Diseñar el espacio para el Mapa Mágico y el área para actividades.
- Familiarizarse con las situaciones y dinámicas para facilitar la mediación.
- Planificar tiempos y pausas para mantener el interés y la atención.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de participación:** Promover roles específicos y motivar con recompensas cercanas.
- **Conflictos entre estudiantes:** Aplicar pausas, diálogo y mediación, reforzando normas de respeto.
- **Diferencias en habilidades o ritmos:** Adaptar actividades para incluir a todos, fomentando la equidad y la colaboración.

- **Limitaciones de recursos tecnológicos:** Priorizar materiales físicos y actividades que no dependan totalmente de TIC.

Con una planificación cuidadosa y un ambiente positivo, esta experiencia gamificada puede transformar el aprendizaje sobre la convivencia sana y el respeto en un viaje memorable y significativo para los estudiantes.