

Ética en Acción: La Gran Asamblea de la Historia

Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Historia | Tema: ética

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina que un portal temporal se ha abierto en el aula de tu escuela. A través de este portal, estudiantes de distintas épocas y culturas han sido convocados para formar parte de una Gran Asamblea Intertemporal. Esta asamblea tiene la misión de debatir, analizar y decidir sobre dilemas éticos que han marcado la historia de la humanidad, desde la antigüedad hasta el mundo contemporáneo. Cada estudiante asume el rol de un representante histórico o cultural, con características, valores y perspectivas propias, que deberá defender y confrontar en un espacio de diálogo y negociación.

El aula se transforma en un espacio de encuentro donde las voces del pasado y presente convergen para reflexionar sobre la ética, la justicia y las decisiones que han impactado sociedades a lo largo de los siglos. La misión principal de los estudiantes es desarrollar un manifiesto ético colectivo que promueva valores universales de respeto, equidad e inclusión, tomando como base los debates y aprendizajes generados durante la experiencia.

Rol de los Estudiantes

Cada estudiante o equipo representa a un personaje o grupo histórico relevante en la historia de las ciencias sociales, con un perfil ético particular. Por ejemplo:

- **Filósofo griego** (Sócrates, Platón, Aristóteles): centrado en la virtud y la búsqueda de la verdad.
- **Revolucionario del siglo XVIII** (representando la Ilustración): enfocado en derechos humanos y libertad.
- **Líder indígena** de América precolombina: con visión de comunidad y respeto a la naturaleza.
- **Activista social contemporáneo**: defensor de la equidad y diversidad.
- **Personaje histórico controvertido**: para analizar dilemas éticos y consecuencias de decisiones.

Los estudiantes deben investigar su personaje, comprender su contexto histórico y sus valores éticos, para participar activamente en los debates y actividades.

Cómo se conecta con el Tema de Aprendizaje

La experiencia se centra en la ética como eje transversal de la historia y las ciencias sociales, fomentando la comprensión crítica de cómo las decisiones éticas han moldeado sociedades y culturas. A través del análisis de dilemas históricos, los estudiantes desarrollan competencias claves del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad para proponer soluciones, la comunicación efectiva en debates, la negociación para llegar a consensos y la responsabilidad social.

Además, la narrativa promueve la diversidad, equidad e inclusión (DEI) al integrar voces históricas diversas y valorar las distintas perspectivas culturales y sociales. El manifiesto final es una carta de principios inclusivos, que refleja la

pluralidad y el respeto como fundamentos éticos.

En suma, la Gran Asamblea de la Historia es una experiencia inmersiva que convierte el aula en un foro vivo para aprender historia, ética y ciencias sociales desde una perspectiva activa, crítica y colaborativa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos (ÉticaPoints)

Los estudiantes ganan *ÉticaPoints* al completar actividades, participar en debates, presentar argumentos sólidos y colaborar con sus compañeros. Estos puntos reflejan su progreso y compromiso con la experiencia.

- **Participación activa en debates:** +10 puntos por intervención relevante.
- **Entrega de informes o reflexiones:** +20 puntos por entrega puntual y bien argumentada.
- **Resolución de retos éticos:** +15 puntos por solución creativa y fundamentada.
- **Colaboración y liderazgo:** +10 puntos por facilitar el diálogo o mediar en conflictos.
- **Respeto a las reglas y espíritu del juego:** +5 puntos diarios.

Niveles de Progreso

Los estudiantes avanzan a través de cuatro niveles de dominio ético:

- **Aprendiz Ético:** 0-50 puntos
- **Defensor Ético:** 51-100 puntos
- **Sabio Ético:** 101-150 puntos
- **Líder Ético:** 151+ puntos

Al subir de nivel, reciben nuevas responsabilidades o privilegios, como liderar debates o proponer actividades.

Insignias

Se entregan insignias digitales o físicas para reconocer logros específicos, tales como:

- **Orador Destacado:** por argumentar con claridad y respeto.
- **Investigador Histórico:** por aportar información valiosa sobre su personaje.
- **Negociador Experto:** por lograr consensos en debates complejos.
- **Innovador Ético:** por proponer soluciones originales a dilemas.

Retos y Misiones

La experiencia incluye misiones específicas que los estudiantes deben cumplir en equipo o individualmente, como:

- Resolver un dilema moral histórico.

- Crear un código ético para la Gran Asamblea.
- Diseñar un manifiesto inclusivo con base en los debates.

Estos retos integran conocimiento histórico y habilidades de pensamiento crítico y colaboración.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Tras cada actividad o debate, el docente otorga puntos y ofrece retroalimentación inmediata y personalizada, destacando fortalezas y ofreciendo sugerencias para mejorar. Los estudiantes pueden consultar un tablero visible con su progreso y los niveles alcanzados, lo que promueve la motivación.

Elementos de Competencia y Colaboración

Para fomentar la colaboración, se forman equipos que representan bloques culturales o históricos, que compiten de manera respetuosa para alcanzar metas comunes. Además, se promueve la negociación y el liderazgo rotativo dentro de los equipos.

Incorporación DEI

Las mecánicas consideran la diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos, permitiendo distintos roles según fortalezas (orador, investigador, mediador). Los retos incluyen perspectivas de género, diversidad cultural y social, asegurando que todas las voces sean valoradas. La retroalimentación es inclusiva y respetuosa, promoviendo un ambiente seguro y equitativo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: Introducción a la Gran Asamblea

Objetivo: Familiarizar a los estudiantes con la narrativa, roles y mecánicas del juego.

Duración: 60 minutos

Materiales: Carteles con perfiles de personajes, hojas de rol, tablero de puntos visible (digital o físico), computador o proyector.

Instrucciones:

- El docente presenta la narrativa con una breve dramatización o video introductorio que sitúa a los estudiantes en la Gran Asamblea.
- Se distribuyen los roles asignados, con una hoja que explica el personaje, su contexto y valores éticos.
- Los estudiantes leen y discuten en parejas para comprender su perfil.
- Se explican las mecánicas de puntos, niveles, insignias y reglas básicas.

- Se realiza una dinámica breve para practicar la participación respetuosa: cada estudiante comparte una expectativa o pregunta sobre la ética.

Integración mecánicas: Se otorgan 5 puntos a cada estudiante por participación en la dinámica.

2. Actividad: Investigación y Presentación del Personaje

Objetivo: Profundizar en el contexto histórico y ético del personaje asignado.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una

Materiales: Acceso a internet o biblioteca, guías de investigación, plantillas para presentación, hojas de reflexión.

Instrucciones:

- Los estudiantes investigan en equipos o individualmente sobre su personaje, enfocándose en el contexto histórico, valores éticos y dilemas asociados.
- Elaboran una presentación breve (5 minutos) que expone el perfil ético y su relevancia histórica.
- Comparten la presentación en clase, respondiendo preguntas de sus compañeros.
- Al final, escriben una reflexión personal sobre qué aprendieron y cómo se relaciona con la ética actual.

Integración mecánicas: Se otorgan puntos por la calidad y profundidad de la investigación (+20), por la presentación oral (+15) y por la reflexión escrita (+10). Se pueden otorgar insignias de Investigador Histórico y Orador Destacado.

3. Actividad: Debate Ético Intertemporal

Objetivo: Fomentar habilidades de comunicación, negociación y pensamiento crítico mediante un debate sobre un dilema ético histórico.

Duración: 90 minutos

Materiales: Guía con el dilema ético, reglas de debate, tarjetas con roles y turno de palabra, cronómetro.

Instrucciones:

- El docente plantea un dilema ético histórico (por ejemplo, “¿Es justificable la colonización por el avance tecnológico y cultural?”).
- Los estudiantes, desde sus roles históricos, preparan argumentos a favor o en contra.
- Se organiza el debate con turnos estructurados: exposición inicial, réplica y conclusión.
- Los estudiantes deben respetar los tiempos y normas de respeto.
- Al final, se realiza una votación para identificar los argumentos más sólidos y se discute en qué medida se llegó a un consenso.

Integración mecánicas: Se otorgan puntos por participación (+10 por intervención), por liderazgo en el debate (+10), y por negociación y consenso (+15). Se puede otorgar insignia de Negociador Experto.

4. Actividad: Resolución de Retos Éticos

Objetivo: Aplicar la creatividad y el pensamiento crítico para solucionar dilemas éticos planteados en la asamblea.

Duración: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Tarjetas con dilemas éticos, hojas para registro de propuestas, materiales para presentación (cartulina, marcadores, computador).

Instrucciones:

- Se forman equipos heterogéneos combinando diferentes roles.
- Cada equipo recibe un reto ético (por ejemplo, “Diseñar un sistema justo para la distribución de recursos en una sociedad desigual”).
- El equipo discute el reto, identifica problemas y propone soluciones innovadoras, fundamentadas históricamente y éticamente.
- Preparan una presentación creativa para exponer su solución ante la Gran Asamblea.
- Después de las presentaciones, se realiza una ronda de preguntas y respuestas para profundizar en las propuestas.

Integración mecánicas: Puntos por creatividad, fundamentación, trabajo colaborativo (+15), por presentación (+20), y por manejo de preguntas (+10). Insignia Innovador Ético para equipos destacados.

5. Actividad: Creación del Manifiesto Ético Intertemporal

Objetivo: Consolidar los aprendizajes a través de la elaboración colectiva de un documento que refleje los valores y principios acordados.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos

Materiales: Computadora con procesador de texto colaborativo (Google Docs o similar), pizarras para lluvia de ideas, hojas para anotaciones.

Instrucciones:

- Se abre un espacio para la lluvia de ideas sobre valores y principios éticos discutidos durante la experiencia.
- Se organizan las ideas por temas y se asignan roles para redactar partes del manifiesto.
- Los estudiantes redactan colaborativamente el manifiesto, promoviendo la inclusión de todas las voces y perspectivas.
- Se revisa y edita el documento en conjunto para garantizar claridad y coherencia.
- Finalmente, se realiza una ceremonia simbólica donde se presenta y firma el manifiesto, cerrando la experiencia.

Integración mecánicas: Puntos por colaboración y autonomía (+20), responsabilidad en la entrega (+15), liderazgo en la organización (+10). Insignia de Líder Ético para estudiantes que coordinen efectivamente el proceso.

6. Actividad: Reflexión Final y Retroalimentación

Objetivo: Fomentar la metacognición y autoevaluación sobre el aprendizaje y la experiencia vivida.

Duración: 45 minutos

Materiales: Cuestionario de reflexión, diario personal o plataforma virtual para registro.

Instrucciones:

- Los estudiantes responden un cuestionario con preguntas como: ¿Qué aprendí sobre ética y su importancia en la historia? ¿Cómo cambiaron mis ideas? ¿Qué competencias desarrollé? ¿Cómo puedo aplicar estos aprendizajes en mi vida cotidiana?
- Se promueve un espacio para compartir voluntariamente algunas reflexiones en grupo.
- El docente ofrece retroalimentación individual y grupal, destacando logros y áreas de mejora.

Integración mecánicas: Puntos por reflexión crítica (+10), por compartir en grupo (+5). La retroalimentación final también incluye reconocimiento del nivel alcanzado y recomendaciones para seguir desarrollando competencias.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

La Gran Asamblea culmina con la creación y firma del Manifiesto Ético Intertemporal que refleje los valores universales acordados. El éxito se mide por la participación activa, la calidad del debate, la resolución efectiva de retos y la colaboración para alcanzar consensos.

Penalizaciones

- **Falta de respeto o interrupciones:** advertencia verbal; reiteración implica pérdida de 5 puntos y posible exclusión temporal de actividad.
- **Incumplimiento en entregas:** reducción de 10 puntos por entrega tardía sin justificación.
- **Desinterés o inasistencia sin aviso:** pérdida de 10 puntos por sesión.

Turnos y Roles

Durante debates y actividades grupales, se respetan turnos establecidos para asegurar la participación equitativa. Los roles pueden rotar para que todos los estudiantes experimenten diferentes responsabilidades (orador, mediador, investigador).

Tabla de Puntos

Acción	Puntos
Participación en debate	+10
Entrega de informe/reflexión	+20
Resolución de retos	+15
Colaboración y liderazgo	+10

Acción	Puntos
Respeto y cumplimiento de reglas	+5 diarios
Entrega tardía	-10
Falta de respeto	-5 por incidente

Sistema de Logros

Los logros se otorgan de forma transparente y motivadora, promoviendo la mejora continua y el reconocimiento de todos los estudiantes. Las insignias se visualizan en un tablero común y se entregan en ceremonias simbólicas para reforzar el sentido de pertenencia y esfuerzo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Comprensión histórica y ética:** precisión y profundidad en la investigación del personaje y contexto.
- **Argumentación y comunicación:** claridad, coherencia y respeto en debates y presentaciones.
- **Creatividad e innovación:** originalidad y viabilidad en la resolución de retos éticos.
- **Colaboración y liderazgo:** capacidad para trabajar en equipo, mediar y coordinar procesos.
- **Responsabilidad y autonomía:** cumplimiento de entregas y participación continuada.
- **Reflexión crítica:** profundidad en la autoevaluación y conexión con la vida cotidiana.
- **Inclusión y respeto a la diversidad:** integración activa de perspectivas diversas y respeto a la equidad.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad, con niveles desde insuficiente hasta sobresaliente, que guían la autoevaluación y la evaluación docente.

- **Ejemplo para Debate:**
 - *Insuficiente:* participa poco, argumentos poco claros o irrespetuosos.
 - *Aceptable:* participa con argumentos básicos, respeto adecuado.
 - *Bueno:* argumentos claros y fundamentados, buena comunicación.
 - *Sobresaliente:* argumentos sólidos, manejo de objeciones, liderazgo y respeto ejemplar.
- **Ejemplo para Resolución de Retos:**
 - *Insuficiente:* propuesta poco creativa o sin fundamentación.

- *Aceptable*: propuesta funcional con fundamentos básicos.
- *Bueno*: propuesta creativa y bien fundamentada.
- *Sobresaliente*: propuesta innovadora, colaborativa e inclusiva, con visión histórica y ética profunda.

Evidencias de Aprendizaje

- Presentaciones orales y escritas de los personajes.
- Participación documentada en debates y discusiones.
- Propuestas y soluciones a retos éticos.
- El Manifiesto Ético final como producto colectivo.
- Reflexiones personales y grupales escritas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

La evaluación culmina con una sesión de reflexión donde se revisa el Manifiesto, se valoran los aprendizajes y se conecta la experiencia con la vida actual. Se refuerza el compromiso ético personal y social de cada estudiante, cerrando el ciclo de la Gran Asamblea y motivando la aplicación práctica del conocimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

La experiencia completa puede desarrollarse en un bloque de 10 a 12 sesiones de 45 a 60 minutos, distribuidas en 3 a 4 semanas para permitir investigación, debates y elaboración colectiva.

Espacio Físico

Un aula flexible con disposición en círculo o grupos, para facilitar la interacción y el diálogo. Espacios para exposiciones y un tablero visible para seguimiento de puntos y niveles.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación.
- Proyector o pantalla para presentaciones.
- Herramientas para presentaciones digitales (PowerPoint, Google Slides).
- Plataforma colaborativa para el Manifiesto (Google Docs o similar).
- Materiales físicos: cartulinas, marcadores, hojas para notas.
- Tarjetas con roles y dilemas preparados previamente.

Tamaño del Grupo

Idealmente entre 20 y 30 estudiantes para asegurar diversidad de roles y una dinámica activa, pero adaptable a grupos más pequeños o grandes con ajustes en la organización.

Preparación Previa del Docente

- Conocer a fondo la narrativa, perfiles de personajes y dilemas éticos.
- Preparar materiales y recursos digitales y físicos.
- Diseñar o adaptar rúbricas y criterios de evaluación.
- Coordinar con el equipo directivo para disponer del tiempo y espacio necesarios.
- Capacitarse en técnicas de facilitación de debates y dinámica grupal.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desinterés o pasividad:** Motivar con recompensas y roles atractivos, reforzar la importancia del aprendizaje.
- **Conflictos o falta de respeto:** Establecer reglas claras y intervenir rápidamente con mediación.
- **Dificultad en comprensión de personajes o contexto:** Ofrecer apoyos adicionales, guías simplificadas o videos explicativos.
- **Problemas técnicos:** Tener materiales alternativos en papel y planificar actividades sin dependencia total de TIC.
- **Desigualdad en participación:** Fomentar roles rotativos y tareas que se adapten a fortalezas diversas.

Con una adecuada planificación, flexibilidad y actitud positiva, esta experiencia gamificada puede transformar el aprendizaje de la ética y la historia en un proceso significativo, dinámico y formativo para los estudiantes.