

La Gran Aventura del Erizo y el Globo: Unidos en la Diversidad

Gamificación de Contenido | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: Aceptar las diferencias y trabajar en equipo y ser perseverantes

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Un Mundo Fragmentado Necesita Unión

Imagina un mundo encantado llamado “Diversilandia”, un lugar mágico donde viven criaturas muy especiales: erizos, globos y muchos otros seres singulares. En Diversilandia, cada criatura tiene características únicas que la hacen diferente, pero también muy especial.

Sin embargo, en este lugar mágico, hace tiempo que las criaturas no logran trabajar juntas. Los erizos, con sus púas fuertes, prefieren estar solos para no lastimarse ni lastimar a otros. Los globos, por otro lado, son frágiles y delicados, con miedo a pincharse si alguien los toca. Esta diferencia ha creado un distanciamiento entre ellos; no se entienden ni valoran sus cualidades.

Un día, una tormenta mágica amenaza con destruir Diversilandia. La única forma de salvar su mundo es que los erizos y globos aprendan a aceptar sus diferencias, trabajar en equipo y perseverar para superar juntos los desafíos.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

Los estudiantes asumirán el rol de “Guardianes de Diversilandia”, un grupo especial de héroes encargados de unir a los erizos y globos para salvar el mundo. Cada estudiante elegirá un personaje con características especiales que reflejan las fortalezas y debilidades del erizo o del globo, pero también habilidades únicas para aportar al equipo.

- **Guardianes Erizo:** Personajes con habilidades para proteger, ser perseverantes y usar la inteligencia para resolver problemas.
- **Guardianes Globo:** Personajes creativos, colaborativos, que aportan flexibilidad y sensibilidad para adaptarse a diferentes situaciones.

Misión Principal

La misión de los estudiantes es completar una serie de retos y aventuras que simulan los problemas de Diversilandia, donde deberán aceptar las diferencias, colaborar, mostrar perseverancia y resolver conflictos para restaurar la armonía. A través de esta experiencia, vivirán y comprenderán el valor de la ética y los valores al interior del grupo, relacionando directamente con el cuento “El Erizo y el Globo”.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa está diseñada para que los estudiantes experimenten en primera persona cómo aceptar las diferencias y trabajar en equipo es fundamental para alcanzar metas comunes. Al representar a los guardianes, vivirán situaciones

donde la perseverancia será clave para superar obstáculos y donde la ética y los valores serán la brújula para tomar decisiones. El cuento “El Erizo y el Globo” será el eje que guíe la reflexión y el aprendizaje, pues los estudiantes verán en sus personajes las mismas características y conflictos, entendiendo cómo resolverlos desde la empatía y la colaboración.

Además, la narrativa se extiende para que los estudiantes desarrollen competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad y autonomía, al interactuar con retos y dinámicas diseñadas para estimular estas habilidades de manera natural y divertida.

En resumen, “La Gran Aventura del Erizo y el Globo: Unidos en la Diversidad” es una experiencia gamificada que transforma el aprendizaje de la ética y valores en una aventura vivencial, donde los estudiantes no solo comprenden el cuento, sino que lo viven, lo aplican y lo integran en su propio desarrollo personal y social.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas

- **Sistema de Puntos “Corazones de Diversilandia”:** Por cada actividad o reto superado, los Guardianes ganan puntos llamados “Corazones de Diversilandia”. Estos puntos reflejan su compromiso con los valores de aceptación, trabajo en equipo y perseverancia. Por ejemplo, ayudar a un compañero o resolver un conflicto de manera pacífica otorga corazones adicionales.
- **Niveles de Guardianes:** El progreso se divide en niveles que representan etapas del rescate de Diversilandia. Los niveles son: *Explorador (0-50 corazones)*, *Protector (51-100 corazones)*, *Héroe (101-150 corazones)*, *Leyenda (151+ corazones)*. Al avanzar de nivel, los estudiantes desbloquean nuevas “habilidades” y retos más complejos.
- **Insignias de Valores:** A lo largo de la aventura, se otorgan insignias digitales o físicas que representan valores específicos, como “Insignia de la Perseverancia”, “Insignia de la Colaboración”, “Insignia de la Creatividad”, “Insignia de la Responsabilidad”. Estas se entregan al completar actividades clave donde el valor se evidencie claramente.
- **Retos Cooperativos:** Las actividades están diseñadas para realizarse en equipo. Algunos retos requieren que los Guardianes Erizo y Globo colaboren, combinando sus fortalezas para resolver problemas. Por ejemplo, un reto puede ser armar un mural donde cada estudiante aporta una pieza, simbolizando la aceptación de las diferencias.
- **Recompensas Temáticas:** Además de puntos e insignias, existen recompensas simbólicas como “Amuletos de la Amistad” (pequeños objetos para que cada estudiante conserve como símbolo de la unión) y “Cartas de Sabiduría” con frases inspiradoras del cuento o valores éticos.
- **Progresión Visible:** En el aula habrá un mural o tablero llamado “El Árbol de la Diversidad” donde se colocan los corazones, insignias y niveles de cada equipo o estudiante. Esto permite ver el avance y motiva a seguir participando.
- **Retroalimentación Inmediata:** En cada actividad, el docente da retroalimentación en tiempo real, reforzando las acciones positivas y guiando para mejorar. Además, se usan preguntas para que los estudiantes reflexionen sobre sus decisiones, fomentando el pensamiento crítico.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: “Conociendo a los Guardianes”

Descripción: Introducción a los personajes y roles para que cada estudiante elija su avatar (Erizo o Globo) y comprenda sus características.

Instrucciones:

- El docente presenta imágenes y descripciones de los Guardianes Erizo y Globo.
- Cada estudiante elige un personaje y recibe una tarjeta física o digital con su rol y habilidades especiales.
- Se realiza una breve dinámica para que cada uno comparta qué característica de su personaje le gusta más y por qué.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas de personajes, imágenes impresas o digitales, hojas para escribir o dibujar.

Integración con mecánicas: Cada estudiante comienza con 10 “Corazones de Diversilandia” por unirse a la misión. Se registra su nivel inicial como “Explorador”.

2. Actividad: “Relato Vivo del Cuento”

Descripción: Escuchar y dramatizar el cuento “El Erizo y el Globo” para profundizar en la comprensión y empatía.

Instrucciones:

- El docente narra el cuento o utiliza un video animado corto.
- Se divide la clase en grupos pequeños; cada grupo representa una escena del cuento.
- Los grupos preparan una dramatización sencilla (diálogos, movimientos) y la presentan al resto.
- Al final, se hace una reflexión grupal guiada para identificar los valores presentes en la historia.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Texto o video del cuento, accesorios simples para dramatización (sombreros, pañuelos), espacio para presentaciones.

Integración con mecánicas: Por participar y colaborar en la dramatización, cada estudiante gana 15 corazones extra. Se otorgan las primeras “Insignias de la Empatía”.

3. Actividad: “Construyendo Diversilandia”

Descripción: Crear un mural colaborativo que simbolice la diversidad y unidad entre erizos y globos.

Instrucciones:

- Se divide a los estudiantes en equipos mixtos (erizos y globos).

- Cada equipo recibe materiales para crear figuras que representen a los personajes y sus diferencias (por ejemplo, papel de diferentes texturas, colores y formas).
- Los equipos diseñan y pegan sus figuras en un gran mural que simboliza Diversilandia.
- Al terminar, cada grupo explica el significado de su aportación y cómo representa la aceptación y colaboración.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cartulina grande, papeles de colores y texturas, tijeras, pegamento, marcadores.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan 20 corazones por completar el mural y 10 corazones adicionales si demuestran claras ideas de colaboración y respeto. Se entregan “Insignias de la Creatividad” y “Colaboración”.

4. Actividad: “Desafío de la Perseverancia”

Descripción: Juego de retos físicos o mentales donde la perseverancia es clave para avanzar.

Instrucciones:

- Se preparan estaciones con diferentes micro-retos (rompecabezas, obstáculos físicos suaves, juegos de memoria).
- Los equipos deben completar cada estación sin rendirse, apoyándose entre sí.
- Si un equipo falla, puede intentarlo de nuevo, fomentando la perseverancia y la ayuda mutua.
- El docente observa y da retroalimentación sobre la actitud de perseverancia y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Rompecabezas, conos u obstáculos pequeños, cartas con instrucciones, cronómetro.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan corazones según su perseverancia y colaboración. El docente otorga “Insignias de la Perseverancia” a quienes muestran actitud positiva.

5. Actividad: “Debate Ético: ¿Por qué es Importante Aceptar las Diferencias?”

Descripción: Espacio para que los estudiantes expresen sus ideas y reflexionen críticamente sobre los valores aprendidos.

Instrucciones:

- El docente plantea preguntas abiertas relacionadas con el cuento y las experiencias vividas.
- Los estudiantes, en equipos o en plenaria, discuten y exponen sus puntos de vista.
- Se promueve el respeto por las opiniones y se guía para llegar a conclusiones comunes.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Pizarra para anotar ideas, hojas para tomar notas.

Integración con mecánicas: Por participar activamente y respetar las opiniones, los estudiantes reciben corazones y “Insignias de Responsabilidad” y “Pensamiento Crítico”.

6. Actividad: “Diario de los Guardianes”

Descripción: Registro personal y creativo donde cada estudiante escribe o dibuja lo que aprendió y cómo aplicará los valores.

Instrucciones:

- Se entrega a cada estudiante un cuaderno o plantilla digital llamada “Diario de los Guardianes”.
- Al final de cada sesión, los estudiantes reflexionan y registran sus aprendizajes, sentimientos y compromisos.
- El docente revisa estos diarios y da retroalimentación personalizada.

Tiempo estimado: 30 minutos por sesión

Materiales: Cuadernos, hojas impresas, lápices, tabletas o computadoras si están disponibles.

Integración con mecánicas: El registro constante y la reflexión otorgan corazones y ayudan a subir de nivel a los Guardianes. También fomenta la autonomía y la curiosidad.

7. Actividad Final: “Ceremonia de Unión en Diversilandia”

Descripción: Evento donde se reconocen los logros y se celebra la unión lograda entre erizos y globos.

Instrucciones:

- Se organiza una ceremonia en el aula con todos los estudiantes y docentes.
- Se entrega a cada estudiante su amuleto y las insignias obtenidas.
- Se realiza una dinámica grupal para reafirmar el compromiso con los valores aprendidos.
- Se hace un cierre narrativo donde se cuenta cómo Diversilandia fue salvada gracias a la unión y perseverancia de los Guardianes.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Amuletos (pueden ser pulseras, collares o tarjetas), diplomas o certificados, música y decoraciones temáticas.

Integración con mecánicas: Reconocimiento final de todos los puntos y niveles logrados. Se otorgan “Insignias Leyenda” para quienes alcanzaron el nivel máximo. Se refuerza la motivación y el sentido de logro.

Nota: Cada actividad está diseñada para que los estudiantes vivan el contenido como un juego, integrando las mecánicas y reforzando el aprendizaje ético y emocional de manera natural y significativa.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “La Gran Aventura del Erizo y el Globo”

- **Objetivo General:** Los Guardianes deben acumular la mayor cantidad de “Corazones de Diversilandia” para avanzar de nivel y salvar el mundo de Diversilandia, demostrando aceptación, trabajo en equipo y perseverancia.
- **Condiciones de Victoria:**
 - Al final de la experiencia, los equipos o estudiantes que hayan alcanzado el nivel “Leyenda” serán reconocidos como los salvadores máximos de Diversilandia.

- Sin embargo, el principal logro es la participación activa, la colaboración y la comprensión de los valores enseñados.

- **Turnos y Roles:**

- Las actividades grupales se realizan por turnos según el tipo de reto, para garantizar que todos participen.
- Los docentes asignan roles dentro de los equipos para fomentar la responsabilidad: portavoz, organizador, creativo, evaluador.

- **Penalizaciones:**

- No se usan penalizaciones negativas tradicionales (como perder puntos) para fomentar un ambiente positivo.
- Se promueve la corrección constructiva: si un estudiante no respeta las reglas de convivencia, se le invita a reflexionar y a reparar con una acción que aporte al grupo (por ejemplo, ayudar a otro compañero).

- **Sistema de Puntos y Logros:**

- Los “Corazones de Diversilandia” se otorgan según participación, colaboración, creatividad, perseverancia y responsabilidad.
- La tabla de puntos es visible en el “Árbol de la Diversidad” para motivar la competencia sana.
- Las insignias se entregan al cumplir condiciones específicas en cada actividad.

- **Restricciones:**

- Se debe respetar siempre a los compañeros y sus opiniones.
- Todos los Guardianes deben participar activamente para poder avanzar de nivel.
- No se permite interrumpir ni descalificar a otros durante debates o reflexiones.

- **Resolución de Conflictos:**

- Ante algún conflicto, se aplica la regla de “Escucha Activa” y “Hablar con el Corazón”, donde cada parte expresa sus sentimientos y busca una solución colaborativa.
- El docente actúa como mediador y guía para que el grupo mantenga el respeto y el valor ético.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del Cuento:** Capacidad para relatar y dramatizar el cuento “El Erizo y el Globo”, identificando sus mensajes y valores.
- **Aceptación de las Diferencias:** Evidencia en actividades colaborativas y en el debate ético.
- **Trabajo en Equipo:** Participación activa, colaboración y respeto en retos grupales.
- **Perseverancia:** Actitud ante los desafíos, disposición a intentar y mejorar.

- **Reflexión Personal:** Calidad y profundidad de las reflexiones en el “Diario de los Guardianes”.
- **Desarrollo de Competencias del Siglo XXI:** Creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad y autonomía.

Rúbricas Integradas

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión del Cuento	Relata con detalle y dramatiza mostrando clara identificación con personajes y valores.	Relata correctamente y participa en dramatización con algunos detalles.	Relata de forma básica, con poca profundización.	No logra relatar o participar adecuadamente.
Aceptación de las Diferencias	Demuestra empatía y respeto constante hacia compañeros diferentes.	Generalmente respeta y acepta diferencias.	En ocasiones muestra dificultad para aceptar diferencias.	No demuestra aceptación o respeto.
Trabajo en Equipo	Colabora activamente, escucha y aporta ideas constructivas.	Colabora y participa pero con menor iniciativa.	Participa con poca colaboración.	No participa o dificulta el trabajo grupal.
Perseverancia	Muestra actitud positiva ante retos, intenta varias veces.	Intenta superar retos con apoyo.	Desiste fácilmente, requiere motivación constante.	Se rinde sin intentar.
Reflexión Personal	Reflexiona con profundidad y hace compromisos claros.	Reflexiona con ideas básicas.	Reflexión superficial o incompleta.	No realiza reflexión.

Evidencias de Aprendizaje

- Dramatizaciones y presentaciones del cuento.
- Mural colaborativo y explicaciones de los equipos.
- Resultados y actitud en los retos de perseverancia.
- Participación en debates y discusiones éticas.
- Entradas en el “Diario de los Guardianes”.
- Registro de puntos, niveles e insignias obtenidas.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir la experiencia, se invita a los estudiantes a compartir sus aprendizajes y cómo aplicarán los valores en su vida diaria. El docente guía una reflexión grupal para consolidar el aprendizaje y se narra el desenlace de la historia de

Diversilandia, reforzando la importancia de aceptar las diferencias, trabajar en equipo y perseverar.

Esta reflexión puede ser acompañada de una actividad creativa, como escribir un compromiso personal o crear un símbolo que represente lo aprendido.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Esta experiencia gamificada puede implementarse en 2 a 3 semanas, con sesiones de 45 a 90 minutos, dependiendo de la disponibilidad del aula y el ritmo de los estudiantes.
- **Espacio Físico:** Se requiere un aula amplia con espacio para dinámicas grupales, presentaciones y un lugar para el mural colaborativo. También es ideal contar con un área para estaciones de retos físicos.
- **Materiales:**
 - Tarjetas de personajes y roles.
 - Materiales para mural: cartulinas, papeles de colores, tijeras, pegamento, marcadores.
 - Accesorios para dramatización simples (pañuelos, sombreros, máscaras).
 - Rompecabezas, conos y objetos para retos físicos o mentales.
 - Cuadernos o plantillas digitales para el “Diario de los Guardianes”.
 - Amuletos y diplomas para la ceremonia final.
 - Pizarra o tablero para “Árbol de la Diversidad”.
- **Herramientas TIC:** Opcionalmente, se puede usar un proyector o computadora para mostrar videos del cuento, llevar registro digital de puntos e insignias o utilizar plataformas educativas para los diarios digitales.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la interacción y el trabajo en equipos mixtos.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Leer y familiarizarse con el cuento “El Erizo y el Globo”.
 - Preparar materiales y espacios con anticipación.
 - Diseñar el tablero de puntos y las insignias.
 - Planificar las actividades y tiempos con flexibilidad para adaptarse al ritmo del grupo.
 - Capacitarse en técnicas de mediación y retroalimentación positiva.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Resistencia a participar:* Motivar con elogios, mostrar el sentido del juego y ofrecer apoyo personalizado.
 - *Dificultades para aceptar diferencias:* Fomentar el diálogo y actividades que promuevan empatía.
 - *Problemas de organización en equipos:* Asignar roles claros y rotativos para que todos contribuyan.

- *Limitaciones de espacio o materiales:* Adaptar actividades para que sean más sencillas o realizar algunas al aire libre.
- *Manejo del tiempo:* Ajustar actividades según el avance, priorizando las más significativas.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar esta experiencia gamificada de forma fluida, significativa y enriquecedora para el desarrollo ético y social de los estudiantes.