

“CiberCiudad: La Aventura de la Digitalización Social”

Gamificación Completa | Ciencias Sociales y Humanas | Tema: DIGITALIZACION

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Emergencia de CiberCiudad

En el año 2045, el mundo ha cambiado drásticamente gracias a la digitalización. Las sociedades se han transformado en entornos híbridos donde lo físico y lo digital coexisten para crear nuevas formas de interacción social, económica y cultural. En este contexto, emerge CiberCiudad, una metrópoli futurista que representa el epicentro de la digitalización global.

Sin embargo, esta transformación trae retos complejos: desigualdad digital, brechas en el acceso a tecnologías, impactos en la cultura y la identidad, y desafíos en la gobernanza social. La ciudadanía y los líderes locales necesitan comprender y manejar estos cambios para construir una sociedad más justa, inclusiva y sostenible.

Los estudiantes entran en esta historia como “Agentes Digitales”, un grupo de jóvenes expertos en ciencias sociales y tecnología, llamados a diseñar e implementar estrategias para mejorar la digitalización en CiberCiudad. Su misión es analizar los impactos sociales y humanos de la digitalización, proponer soluciones innovadoras y promover valores de equidad y diversidad en la nueva era digital.

Roles de los estudiantes:

- *Analistas de Impacto Social:* Investigan cómo la digitalización afecta diferentes grupos sociales, identificando brechas y oportunidades.
- *Diseñadores de Políticas Digitales:* Proponen normativas y estrategias para fomentar la inclusión digital y la equidad.
- *Comunicadores Culturales:* Crean campañas para sensibilizar a la población sobre los cambios culturales y sociales generados por la tecnología.
- *Innovadores Tecnológicos:* Sugieren herramientas tecnológicas accesibles para fortalecer la participación ciudadana y la colaboración comunitaria.

La ciudad está dividida en sectores temáticos que reflejan aspectos clave de la digitalización: educación, trabajo, cultura, gobierno y bienestar social. Los “Agentes Digitales” deben recorrer estos sectores, completar misiones que implican investigación, diseño y comunicación, y colaborar para integrar sus hallazgos en un plan estratégico para CiberCiudad.

Esta experiencia gamificada conecta profundamente con el tema de digitalización desde la perspectiva de las ciencias sociales y humanas, al permitir que los estudiantes exploren y comprendan las implicaciones sociales, culturales y políticas de la tecnología. Además, promueve competencias del siglo XXI como la creatividad, la colaboración y la comunicación, fundamentales para abordar los desafíos complejos del mundo digital.

La narrativa se desarrolla en etapas, cada una representando un “Nivel” de la ciudad, donde los estudiantes deben superar retos, ganar recursos simbólicos (puntos, insignias), y colaborar en equipo para avanzar. Al final, presentan una propuesta integral para transformar CiberCiudad en un modelo de digitalización justa e inclusiva.

Conexión con el aprendizaje: La historia permite que los estudiantes apliquen conceptos teóricos sobre digitalización a casos prácticos, desarrollen habilidades críticas para la sociedad contemporánea y reflexionen sobre la importancia de la inclusión y la diversidad en la era digital.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas en CiberCiudad

Para lograr una experiencia gamificada integral y efectiva, se incorporan las siguientes mecánicas de juego cuidadosamente diseñadas para fomentar la motivación, la participación activa y el aprendizaje profundo:

- **Sistema de Puntos “Créditos Digitales”:**

Los estudiantes acumulan créditos digitales al completar misiones, participar en debates, y entregar productos de calidad. Cada actividad tiene un valor en puntos según su complejidad y creatividad.

- **Niveles Temáticos:**

La experiencia se divide en 5 niveles correspondientes a sectores de CiberCiudad: Educación, Trabajo, Cultura, Gobierno y Bienestar Social. Para avanzar al siguiente nivel, los equipos deben alcanzar un mínimo de puntos y cumplir objetivos específicos.

- **Insignias de Logro:**

Se otorgan insignias digitales que reconocen habilidades y valores desarrollados, como “Analista Crítico”, “Innovador Inclusivo”, “Comunicador Efectivo”, “Colaborador Destacado”. Estas se exhiben en un “Tablero de Honor” visible para toda la clase.

- **Retos Cooperativos:**

Cada nivel incluye retos en equipo que requieren colaboración para resolver problemas complejos relacionados con la digitalización. Esto fortalece la comunicación y el trabajo conjunto.

- **Recompensas Progresivas:**

Al superar niveles, los estudiantes obtienen recursos especiales como “Cartas de Poder” que permiten ventajas en actividades futuras (ejemplo: tiempo extra, posibilidad de consulta con expertos ficticios).

- **Progresión Visual:**

Un mapa interactivo de CiberCiudad muestra el avance de cada equipo por los sectores. El progreso se actualiza en tiempo real para mantener la motivación.

- **Retroalimentación Inmediata:**

Tras cada actividad, los docentes entregan comentarios constructivos y sugerencias para mejorar, utilizando rúbricas claras. La retroalimentación se complementa con la autoevaluación y evaluación entre pares para

promover la reflexión.

- **Misiones Secretas y Bonus:**

En determinados momentos, se asignan misiones secretas con objetivos especiales que otorgan puntos extra y fomentan la creatividad y el pensamiento crítico.

Implementación: Las mecánicas se integran mediante herramientas digitales accesibles, como Google Classroom para gestionar tareas y puntuaciones, Padlet para el tablero visual, y Kahoot o Quizizz para quizzes rápidos. En el aula, se promueve la interacción constante, la colaboración presencial y el uso de dispositivos tecnológicos para investigación y presentación.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso para “CiberCiudad”

Nivel 1: Sector Educación - “Mapeando la Brecha Digital”

Objetivo: Identificar y analizar las desigualdades en acceso y uso de tecnologías en la educación.

Duración: 2 horas

Materiales: Internet, hojas de trabajo, dispositivos para investigación, Padlet para compartir resultados.

Instrucciones:

1. **Introducción (20 min):** El docente presenta el escenario de CiberCiudad y el rol de los Agentes Digitales. Explica el concepto de brecha digital en educación.
2. **Formación de equipos (10 min):** Se forman grupos de 4 estudiantes, cada uno con roles asignados: investigador, analista, comunicador, y coordinador.
3. **Investigación (30 min):** Los equipos buscan datos sobre acceso a tecnología en diferentes comunidades urbanas y rurales. Deben identificar factores que afectan la brecha digital (económicos, sociales, culturales).
4. **Análisis y discusión (30 min):** Cada grupo analiza la información y responde: ¿Qué grupos están más afectados? ¿Cuáles son las causas principales? ¿Qué consecuencias sociales se observan?
5. **Presentación en Padlet (20 min):** Los equipos crean un mural digital con gráficos, imágenes y conclusiones. Comparten y comentan los trabajos de los demás.
6. **Retroalimentación y puntuación (10 min):** El docente evalúa con rúbrica y asigna créditos digitales. Se otorgan insignias “Analista Crítico” a los equipos con mayor profundidad y claridad.

Integración con mecánicas: Esta actividad entrega puntos por investigación y presentación, otorga insignias, y promueve colaboración y comunicación.

Nivel 2: Sector Trabajo - “Diseñando Políticas Inclusivas”

Objetivo: Proponer políticas para garantizar la inclusión digital en el ámbito laboral.

Duración: 2 horas 30 minutos

Materiales: Casos de estudio, plantillas para diseño de políticas, documentos digitales colaborativos (Google Docs).

Instrucciones:

1. **Contextualización (15 min):** El docente expone casos reales donde la digitalización impacta el empleo (automatización, teletrabajo).
2. **Lectura de casos (20 min):** Equipos reciben documentos con problemas específicos (ejemplo: desempleo tecnológico en adultos mayores, falta de capacitación en jóvenes).
3. **Diseño colaborativo (60 min):** Los grupos elaboran una política pública que aborda los retos, incluyendo objetivos, estrategias y recursos necesarios. Deben considerar diversidad, equidad e inclusión (DEI).
4. **Preparación de pitch (20 min):** Cada grupo prepara una presentación breve para convencer al “Concejo de CiberCiudad” (compañeros y docente).
5. **Presentación y debate (30 min):** Exponen sus propuestas, reciben preguntas y sugerencias.
6. **Evaluación y puntos (15 min):** Se evalúa creatividad, viabilidad, inclusión y presentación. Se asignan créditos y la insignia “Diseñador de Políticas Inclusivas”.

Integración con mecánicas: La actividad fomenta la colaboración, creatividad y comunicación, con recompensas y feedback inmediato.

Nivel 3: Sector Cultura - “Campaña Digital para la Diversidad Cultural”

Objetivo: Crear una campaña digital que promueva la valoración de la diversidad cultural en la era digital.

Duración: 3 horas

Materiales: Herramientas digitales para diseño gráfico (Canva, PowerPoint), acceso a videos, audios, ejemplos de campañas.

Instrucciones:

1. **Exploración (30 min):** Analizar ejemplos de campañas digitales exitosas sobre diversidad cultural.
2. **Planificación (30 min):** Equipos diseñan el mensaje, público objetivo, canales y recursos para su campaña.
3. **Creación (90 min):** Desarrollan materiales digitales (videos cortos, infografías, podcasts).
4. **Difusión simulada (20 min):** Presentan su campaña a la clase como si fuera un lanzamiento real.
5. **Evaluación y recompensas (20 min):** Se otorgan puntos por creatividad, inclusión cultural y calidad comunicativa. Insignia “Comunicador Cultural” para los mejores.

Integración con mecánicas: Se refuerza la creatividad, comunicación y colaboración, con feedback inmediato y recompensas visuales.

Nivel 4: Sector Gobierno - “Gobernanza Digital Participativa”

Objetivo: Simular un foro de participación ciudadana digital para resolver un conflicto social.

Duración: 2 horas 30 minutos

Materiales: Plataforma de videoconferencia o aula virtual, documentos con roles y problemas, tablero colaborativo.

Instrucciones:

1. **Asignación de roles (15 min):** Cada estudiante asume un rol (ciudadano, funcionario, activista, empresario).
2. **Presentación del conflicto (15 min):** Se plantea un problema social derivado de la digitalización (acceso desigual, privacidad).
3. **Debate estructurado (60 min):** Los participantes exponen posiciones, argumentan y buscan consensos.
4. **Propuesta conjunta (30 min):** Redactan una propuesta de solución que refleje la participación democrática y la inclusión.
5. **Evaluación (30 min):** Se valora la participación, respeto a la diversidad de opiniones y calidad del acuerdo. Insignia “Innovador Democrático” para el equipo.

Integración con mecánicas: Se incentiva la colaboración, comunicación efectiva y respeto, con recompensas y retroalimentación inmediata.

Nivel 5: Sector Bienestar Social - “Innovación Tecnológica para la Inclusión”

Objetivo: Proponer una herramienta tecnológica accesible que mejore la calidad de vida de grupos vulnerables.

Duración: 3 horas

Materiales: Recursos para prototipado (papel, lápices, software sencillo), acceso a internet para investigación.

Instrucciones:

1. **Investigación (45 min):** Identificar necesidades específicas de grupos vulnerables en CiberCiudad.
2. **Ideación (45 min):** Lluvia de ideas para herramientas tecnológicas (apps, dispositivos, plataformas).
3. **Prototipado rápido (60 min):** Diseñar un modelo simple (boceto, esquema) de la herramienta.
4. **Presentación (30 min):** Mostrar prototipos al grupo, explicar beneficios y características inclusivas.
5. **Evaluación y cierre (30 min):** Se evalúa creatividad, inclusión y factibilidad. Insignia “Innovador Tecnológico” para el mejor proyecto.

Integración con mecánicas: Fomenta la creatividad, colaboración y comunicación, con puntos y recompensas que cierran la experiencia.

Actividad Final: “El Plan Maestro de CiberCiudad”

Duración: 2 horas

Descripción: Los equipos integran sus aprendizajes y propuestas de todos los niveles para crear un plan estratégico que garantice una digitalización inclusiva y justa para CiberCiudad.

Instrucciones:

1. Revisión colaborativa de las ideas y proyectos de cada nivel.
2. Integración en un documento único con objetivos claros, estrategias y metas.
3. Preparación de una presentación conjunta para “la Asamblea General de CiberCiudad”.

4. Presentación final, con feedback del docente y compañeros.
5. Entrega del “Certificado de Agente Digital” y reconocimiento a contribuciones destacadas.

Integración con mecánicas: Es la culminación que premia la progresión, colaboración y creatividad, consolidando la experiencia de aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras para “CiberCiudad: La Aventura de la Digitalización Social”

Para garantizar una experiencia ordenada, justa y motivadora, se establecen las siguientes reglas:

- **Formación de Equipos:** Los grupos deben ser de 4 integrantes, con roles asignados que pueden rotar entre actividades para asegurar equidad.
- **Condiciones de Victoria:** Un equipo “gana” al alcanzar un mínimo de 450 créditos digitales al finalizar los 5 niveles y presentar un plan maestro coherente y colaborativo.
- **Turnos y Participación:** En actividades grupales, cada miembro debe participar activamente; faltas repetidas pueden llevar a reducción de puntos para el equipo.
- **Puntaje:**
 - Investigación y análisis: hasta 50 puntos por nivel.
 - Creatividad e innovación: hasta 40 puntos por nivel.
 - Colaboración y comunicación: hasta 30 puntos por nivel.
 - Presentación y defensa: hasta 30 puntos por nivel.

Puntaje máximo por nivel: 150 puntos.

- **Penalizaciones:** Pérdida de hasta 10 puntos por faltas de respeto, plagio, o incumplimiento de roles.
- **Logros y Insignias:** Se otorgan automáticamente tras evaluación positiva en cada nivel. Las insignias se exhiben en el tablero y suman puntos bonus (10 puntos cada una).
- **Tiempo y Entregas:** Se respetan los tiempos establecidos para cada actividad. Entregas tardías reducen puntos temporales, pero pueden ser compensadas con misiones bonus.
- **Respeto a la Diversidad e Inclusión:** Se espera un ambiente de respeto a todas las personas y opiniones. Se valoran aportes que promuevan la equidad y la inclusión.
- **Uso de Recursos TIC:** Los dispositivos deben usarse exclusivamente para actividades propuestas. El uso indebido puede acarrear penalizaciones.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada y Criterios de Aprendizaje

La evaluación se integra al sistema gamificado con un enfoque formativo, inclusivo y centrado en competencias del siglo XXI:

- **Criterios de Evaluación:**

- *Comprensión del concepto de digitalización y sus impactos sociales.*
- *Capacidad de análisis crítico y solución de problemas.*
- *Creatividad en propuestas y campañas.*
- *Colaboración efectiva y roles asumidos.*
- *Comunicación clara y respetuosa.*
- *Incorporación de criterios DEI en propuestas.*

- **Rúbricas Integradas:**

Para cada actividad se utiliza una rúbrica detallada con niveles de desempeño (Excelente, Bueno, Aceptable, Necesita Mejorar), que explica cómo se asignan los puntos de la mecánica. Ejemplo para una presentación:

- **Contenido:** Precisión, profundidad, inclusión de diversidad (30 puntos)
- **Creatividad:** Originalidad y diseño (20 puntos)
- **Comunicación:** Claridad, lenguaje, respeto (20 puntos)
- **Colaboración:** Participación equitativa y trabajo en equipo (20 puntos)
- **Uso de TIC:** Adecuación y manejo de recursos (10 puntos)

- **Evidencias de Aprendizaje:**

- Investigaciones y análisis escritos
- Propuestas de políticas y campañas
- Presentaciones multimedia
- Participación en debates y simulaciones
- Prototipos y planes estratégicos

- **Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:**

Al concluir, se realiza una sesión reflexiva donde los estudiantes comentan sus aprendizajes, dificultades y cómo pueden aplicar lo aprendido en su contexto real. Se cierra la narrativa con una ceremonia simbólica de entrega de certificados y reconocimiento de “Agentes Digitales”, reforzando el sentido de logro y compromiso social.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de “CiberCiudad”

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 15 a 18 horas distribuidas en varias sesiones (idealmente una semana intensiva o dos semanas semanales).
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a pizarras o pantallas, y conexión a internet estable.
- **Materiales y herramientas TIC:**

- Dispositivos (tabletas, laptops o celulares) para investigación y creación de contenido.
- Acceso a plataformas como Google Classroom, Padlet, Canva, Kahoot/Quizizz.
- Materiales para prototipado: papel, colores, reglas, tijeras.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para manejar equipos de 4-5 personas, permitiendo interacción y diversidad.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con las plataformas digitales y materiales.
 - Preparar rúbricas y criterios de evaluación con claridad.
 - Establecer normas de convivencia, respeto y uso responsable de tecnologías.
 - Diseñar o adaptar casos y materiales según contexto local.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desigualdad en acceso a dispositivos:* Organizar turnos para uso de equipos o crear grupos mixtos que distribuyan recursos.
 - *Falta de experiencia en herramientas digitales:* Realizar sesiones breves de capacitación previa y guías paso a paso.
 - *Desmotivación o baja participación:* Usar las mecánicas de puntos e insignias para incentivar, además de crear un ambiente seguro y colaborativo.
 - *Conflictos en equipo:* Aplicar reglas claras, incentivar roles y comunicación asertiva, intervenir si es necesario.