

Campaña Guardianes de la Empatía: Desactivando el Odio Digital

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: Los estudiantes comprendan de manera crítica qué son las campañas de odio y cómo prevenirlas.

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "Guardianes de la Empatía en la Era Digital"

En un mundo hiperconectado, donde la información viaja a la velocidad de un clic, las palabras tienen un poder inmenso para construir o destruir. Sin embargo, en los rincones oscuros de las redes sociales y plataformas digitales, las campañas de odio se han convertido en una amenaza latente que afecta a comunidades enteras, generando violencia, discriminación y divisiones profundas.

En esta experiencia gamificada, los estudiantes se convertirán en los "Guardianes de la Empatía", un grupo élite de jóvenes agentes sociales encargados de detectar, analizar y desactivar campañas de odio que intentan propagarse en un universo digital simulado. Su misión principal es comprender de manera crítica qué son estas campañas, cómo funcionan, y desarrollar estrategias efectivas para prevenirlas y contrarrestarlas, promoviendo valores éticos y la convivencia pacífica.

La ambientación se sitúa en la ciudad futurista de "Civitas", una metrópolis digital donde las redes sociales no solo conectan a sus habitantes sino que también reflejan sus valores y emociones colectivas. En Civitas, las campañas de odio se manifiestan como "Tormentas de Odio" — fenómenos dañinos que afectan la armonía social. Los Guardianes deberán actuar con rapidez y sabiduría para mantener la ciudad en equilibrio.

Los estudiantes asumen roles especializados dentro del equipo de Guardianes:

- **Detectives de Mensajes:** expertos en identificar discursos de odio y campañas tóxicas en mensajes, publicaciones y medios.
- **Analistas de Impacto:** encargados de evaluar cómo una campaña afecta a diferentes grupos y qué consecuencias tiene.
- **Embajadores de la Empatía:** diseñadores de estrategias para la prevención y promoción de valores positivos.
- **Comunicadores Éticos:** responsables de redactar respuestas y campañas contrarias que fomenten la reflexión y el respeto.

La narrativa se desarrolla durante una serie de "misiones" que simulan situaciones reales. Por ejemplo, una misión podría ser analizar una campaña de odio que busca dividir a dos grupos estudiantiles, otra podría ser diseñar una contra campaña para promover la inclusión. Cada misión se conecta con el tema de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes experimentar y reflexionar desde un lugar activo y comprometido.

La experiencia no solo busca que los estudiantes reconozcan qué es una campaña de odio y sus efectos, sino que también desarrollen competencias de pensamiento crítico (analizando información y detectando sesgos), resolución de

problemas (creando soluciones concretas), colaboración (trabajando en equipo con roles definidos), comunicación (expresando ideas de forma clara y ética) y responsabilidad (entendiendo el impacto de sus acciones en la sociedad).

A lo largo de la experiencia, los Guardianes irán ganando puntos, subiendo niveles, y obteniendo insignias que reflejan sus habilidades y logros, motivándolos a profundizar y aplicar lo aprendido. El ambiente de juego estructurado y el sentido de misión colectiva crean un espacio seguro y estimulante para que los estudiantes confronten temas complejos con madurez y creatividad.

En resumen, esta experiencia gamificada invita a los jóvenes a ser protagonistas activos en la construcción de un mundo digital más justo y respetuoso, entendiendo el peligro real que representan las campañas de odio y cómo cada uno puede ser un agente de cambio.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

A continuación, se detallan las mecánicas que sostienen la experiencia gamificada, integrando elementos clásicos y funcionales para el aula:

- **Sistema de Puntos:** Cada acción que un estudiante realiza correctamente y con calidad (identificar campañas de odio, proponer estrategias, participar en debates, etc.) otorga puntos de experiencia (XP). Por ejemplo:
 - Identificar correctamente una campaña de odio: 10 XP
 - Presentar una estrategia de prevención bien argumentada: 20 XP
 - Colaborar efectivamente en equipo: 5 XP por aportación significativa
 - Comunicar una respuesta ética y creativa: 15 XP

Los puntos se registran en una tabla de clasificación visible para toda la clase para fomentar la motivación y el reconocimiento.

- **Niveles:** A medida que los estudiantes suman XP, avanzan en niveles que representan su crecimiento como Guardianes de la Empatía:
 - Nivel 1: Novato en Empatía (0-49 XP)
 - Nivel 2: Protector en Formación (50-99 XP)
 - Nivel 3: Defensor Activo (100-149 XP)
 - Nivel 4: Estratega Ético (150-199 XP)
 - Nivel 5: Guardián Experto (200+ XP)

Cada nivel desbloquea retos más complejos y responsabilidades mayores dentro del juego.

- **Insignias:** Son premios simbólicos que reconocen competencias específicas:
 - *Detector Ágil:* Por identificar 5 campañas de odio distintas.
 - *Analista Crítico:* Por evaluar con profundidad el impacto social en 3 misiones.
 - *Embajador de la Paz:* Por diseñar estrategias preventivas creativas y aplicables.

- *Comunicador Ético*: Por redactar mensajes que fomentan la empatía y el respeto con gran aceptación.
- *Colaborador Estrella*: Por participación activa y apoyo constante en equipo.

Las insignias se muestran en una "tarjeta digital" que cada estudiante puede consultar y compartir.

- **Retos**: Son situaciones o "misiones" que deben ser resueltas en equipo, con objetivos claros y tiempo limitado para simular presión y fomentar la toma de decisiones.
 - Ejemplo: Detectar y desactivar una campaña viral en Civitas en 30 minutos.
 - Los retos incrementan su dificultad conforme los estudiantes suben de nivel.
- **Progresión**: La experiencia se divide en fases o misiones que se desbloquean conforme el grupo avanza, manteniendo el interés y la sensación de logro continuo.
- **Retroalimentación Inmediata**: El docente y los compañeros ofrecen comentarios constructivos tras cada actividad o reto, con mensajes claros que refuerzan las buenas prácticas y sugieren áreas de mejora. Además, el sistema de puntos y niveles da una retroalimentación cuantitativa inmediata.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: "Detectives de Mensajes - Identificando Campañas de Odio"

Descripción: Los estudiantes reciben un conjunto de mensajes, publicaciones y fragmentos de texto simulados (algunos con contenido de campaña de odio, otros neutrales o positivos). Su misión es detectarlos y justificar sus elecciones.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4 personas, asignando roles de Detectives de Mensajes.
- Entregar a cada equipo un paquete con 20 mensajes impresos o digitales (pueden ser tweets, comentarios, posts).
- Los estudiantes deben leer cada mensaje y decidir si contiene campaña de odio o no, marcándolos y anotando razones basadas en criterios como lenguaje discriminatorio, incitación a la violencia, desinformación, etc.
- Posteriormente, cada equipo presenta sus hallazgos en una sesión plenaria.
- El docente otorga puntos por aciertos, argumentos sólidos y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Paquetes de mensajes impresos o archivo PDF digital, hojas para anotaciones, pizarra o proyector para exposición.

Integración con mecánicas: Los aciertos suman XP para cada detective, y si el equipo alcanza un 80% de aciertos, obtienen la insignia "Detector Ágil".

2. Actividad: "Analistas de Impacto - Evaluando Consecuencias Sociales"

Descripción: Se presenta a los estudiantes un caso de una campaña de odio ficticia que afecta a ciertos grupos en Civitas. Deben analizar las consecuencias sociales, emocionales y éticas.

Instrucciones:

- Formar equipos con roles de Analistas de Impacto.
- Proveer un documento con la descripción de la campaña, testimonios ficticios y datos demográficos.
- Cada equipo debe realizar un cuadro de impacto donde especifiquen efectos en la comunidad, grupo afectado, posibles consecuencias a corto y largo plazo.
- Luego, presentan sus análisis al resto de la clase y discuten diferencias entre equipos.
- El docente premia con puntos a quienes evidencien pensamiento crítico y profundidad en el análisis.

Tiempo estimado: 70 minutos

Materiales: Documentos de casos, plantillas para análisis, pizarras o papelógrafos para presentación.

Integración con mecánicas: Análisis destacados ganan XP y la insignia "Analista Crítico".

3. Actividad: "Embajadores de la Empatía - Diseñando Estrategias Preventivas"

Descripción: Los estudiantes crean planes estratégicos para prevenir campañas de odio, fomentando valores éticos y convivencia pacífica.

Instrucciones:

- Equipos con roles de Embajadores de la Empatía.
- Se les asigna un escenario basado en problemas reales (ejemplo: discriminación en redes estudiantiles).
- Usando materiales gráficos, papel, o herramientas digitales, diseñan una campaña preventiva: mensajes clave, canales de difusión, actividades complementarias.
- Presentan su propuesta frente al grupo, enfatizando el valor ético y la efectividad.
- Se abre un espacio de preguntas y retroalimentación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, acceso a internet para investigación, herramientas para diseño (Canva, PowerPoint, etc.).

Integración con mecánicas: Propuestas creativas y viables reciben XP y la insignia "Embajador de la Paz".

4. Actividad: "Comunicadores Éticos - Redactando Respuestas Constructivas"

Descripción: Ante casos simulados de campañas de odio, los estudiantes redactan mensajes, cartas o publicaciones que fomenten la empatía y el respeto.

Instrucciones:

- En equipos, los Comunicadores Éticos reciben un mensaje de odio viral.
- Debaten y redactan una respuesta que desactive el conflicto, promueva valores y propicie la reflexión.

- Comparten su texto con la clase o en un mural digital.
- Se evalúa creatividad, ética y efectividad del mensaje.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Computadoras o tablets, acceso a procesadores de texto, plataforma para compartir mensajes (Google Classroom, Padlet, etc.).

Integración con mecánicas: Respuestas sobresalientes suman XP y la insignia "Comunicador Ético".

5. Actividad: "Misión Final - Desactivando la Tormenta de Odio"

Descripción: Es una misión integradora donde los estudiantes aplican todo lo aprendido para detectar, analizar y contrarrestar una campaña de odio compleja.

Instrucciones:

- Se divide la clase en equipos multidisciplinarios con todos los roles.
- Se presenta un escenario complejo con múltiples mensajes, impactos y desafíos.
- Los equipos deben:
 - Identificar y categorizar los mensajes de odio.
 - Analizar el impacto social y ético.
 - Diseñar una estrategia preventiva y comunicativa.
 - Redactar respuestas constructivas.
- Luego presentan su plan integral y reciben retroalimentación del docente y compañeros.
- Esta actividad puede realizarse en dos sesiones para profundizar el trabajo.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos cada una

Materiales: Todos los materiales anteriores, además de un espacio para presentación multimedia.

Integración con mecánicas: Esta misión otorga la mayor cantidad de XP, puede desbloquear la insignia "Guardián Experto" y subir a los niveles más altos.

Nota para el docente: Es importante registrar las participaciones y resultados para mantener la tabla de clasificación actualizada y fomentar un ambiente competitivo saludable.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:**
 - Individualmente, los estudiantes buscan alcanzar el Nivel 5 (Guardián Experto) acumulando al menos 200 XP y obteniendo al menos 4 insignias.

- En equipo, la condición de victoria es completar satisfactoriamente todas las misiones, especialmente la Misión Final, demostrando comprensión crítica y colaboración efectiva.

- **Penalizaciones:**

- Desconocer las reglas básicas de respeto en discusiones, comportamiento disruptivo o falta de colaboración implica la pérdida de hasta 10 XP.
- Presentar argumentos sin fundamento o no participar activamente puede conllevar no sumar puntos en esa ronda.

- **Turnos y Roles:**

- Durante cada misión, los roles asignados deben cumplir funciones específicas y rotar en actividades para fomentar la experiencia integral.
- En debates y presentaciones, cada miembro tiene un turno para expresarse, moderado por el docente o un estudiante facilitador.

- **Restricciones:**

- No se permite el plagio o copiar respuestas sin procesamiento crítico.
- El respeto a opiniones contrarias es obligatorio para mantener el clima ético del juego.

- **Tabla de Puntos:** Se mantiene una tabla visible (en pizarra o digital) con:

- Nombre de estudiantes y equipos
- Nivel actual
- Puntos acumulados
- Insignias obtenidas

- **Sistema de Logros:**

- Los logros (insignias) se otorgan inmediatamente tras cumplir criterios.
- Los niveles se actualizan semanalmente según XP acumulado.
- El docente puede otorgar premios simbólicos o reconocimientos adicionales para motivar.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra de forma formativa y sumativa dentro de la estructura gamificada:

- **Criterios de Evaluación:**

- *Comprensión Crítica:* Capacidad para identificar campañas de odio y explicar sus características.
- *Análisis de Impacto:* Profundidad en evaluar consecuencias sociales y éticas.
- *Creatividad y Viabilidad:* Diseño de estrategias preventivas y comunicativas.
- *Colaboración y Comunicación:* Trabajo en equipo y expresión clara y respetuosa.

- *Responsabilidad:* Actitud ética y compromiso con la misión.
- **Rúbricas Integradas:** Para cada actividad se dispone de rúbricas claras que detallan niveles de desempeño (desde básico hasta excelente) en cada criterio, facilitando la retroalimentación personalizada.
- **Evidencias de Aprendizaje:** Se recogen:
 - Análisis escritos
 - Propuestas de campañas
 - Respuestas redactadas
 - Participación en debates y presentaciones
- **Reflexión Final:** Al concluir la Misión Final, se realiza una sesión de reflexión donde cada estudiante y equipo comparte aprendizajes, retos enfrentados y compromisos personales para prevenir campañas de odio en su vida cotidiana.
- **Cierre de la Narrativa:** Se celebra un acto simbólico donde se reconocen a los Guardianes más destacados, reforzando el sentido de pertenencia y la importancia del rol activo ante el odio digital.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:**
 - La experiencia puede implementarse en 5 a 7 sesiones de 60 a 90 minutos, dependiendo del ritmo de la clase.
 - Se recomienda distribuir las actividades para mantener la motivación y permitir reflexión continua.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, preferentemente con acceso a pizarra o proyector.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para diseño y redacción.
 - Material impreso para actividades de detección.
 - Plataformas digitales para compartir trabajos (Google Classroom, Padlet, etc.).
 - Herramientas de diseño gráfico básicas (Canva, PowerPoint).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para que los equipos sean manejables y haya suficiente interacción.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar los paquetes de mensajes y casos ficticios con anticipación.
 - Familiarizarse con las mecánicas y la tabla de puntos.
 - Definir roles y organizar equipos desde el inicio.
 - Planificar tiempo para retroalimentación y reflexión.

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de participación:* Incentivar con reconocimientos y rotar roles para que todos se involucren.
- *Dificultad para comprender conceptos complejos:* Usar ejemplos claros, videos cortos y analogías durante la explicación.
- *Problemas técnicos:* Tener materiales impresos alternativos y verificar previamente el funcionamiento de TIC.
- *Conflictos entre estudiantes:* Establecer normas claras de respeto y actuar como mediador facilitando diálogo.