

Terremoto en la Ciudad de la Esperanza: Una Aventura Socioemocional

Gamificación de Contenido | Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Tema: Reflexión sobre terremoto catastrófico en Venezuela el 23/06/26

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "La Ciudad de la Esperanza se Sacude"

Imagina que estamos en la Ciudad de la Esperanza, un lugar lleno de vida, color y alegría donde sus habitantes conviven en armonía. Un día soleado, el 23 de junio de 2026, la tierra comenzó a temblar con una fuerza nunca antes sentida. Un terremoto catastrófico sacudió la ciudad, causando daños y despertando emociones muy fuertes en todos sus habitantes. En medio del caos, la comunidad debe unirse para reconstruir no solo sus hogares sino también su bienestar emocional y social.

Ustedes, estudiantes, no son solo observadores sino héroes activos de esta historia. Adoptarán roles esenciales para ayudar a la Ciudad de la Esperanza a recuperarse y aprender a manejar sus emociones, fortalecer sus lazos sociales y desarrollar habilidades que los harán más fuertes y resilientes ante cualquier adversidad.

Roles de los Estudiantes

En esta aventura, cada estudiante tomará uno de los siguientes roles:

- **Exploradores de Emociones:** Se encargan de identificar y expresar lo que sienten ellos y sus compañeros tras el terremoto.
- **Constructores de Puentes:** Promueven la colaboración y el diálogo entre los habitantes para resolver conflictos y fortalecer la comunidad.
- **Guardianes de la Esperanza:** Lideran acciones para mantener la motivación, creatividad y esperanza en la ciudad.
- **Investigadores de Soluciones:** Analizan problemas y proponen ideas para la reconstrucción física y emocional.

Misión Principal

La misión de los estudiantes es reconstruir la Ciudad de la Esperanza desde sus corazones y mentes, aprendiendo a manejar sus emociones, fomentando la colaboración, la comunicación y la responsabilidad social. A través de un conjunto de retos y actividades gamificadas, desarrollarán habilidades socioemocionales que los prepararán para enfrentar no solo terremotos literales sino también los "terremotos" emocionales y sociales de la vida.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

El terremoto catastrófico es un contexto que invita a la reflexión profunda sobre cómo las emociones y las relaciones sociales se ven afectadas en situaciones de crisis. La experiencia gamificada transforma este escenario en un juego

donde los contenidos de habilidades socioemocionales se aprenden de manera vivencial y significativa. Los estudiantes desarrollarán competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y comunicación mientras asumen roles concretos y enfrentan desafíos reales con recursos lúdicos.

Así, esta aventura no solo transmite conocimientos, sino que se convierte en una experiencia transformadora que potencia la autonomía, la adaptabilidad, el liderazgo y la responsabilidad social de cada niño y niña, promoviendo un aprendizaje inclusivo y equitativo donde todas las voces y capacidades son valoradas.

Esta historia es el marco para que cada estudiante descubra su poder de contribuir a un mundo mejor, empezando por su entorno cercano, y aprenda a manejar sus emociones y relaciones de manera positiva y resiliente.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para "Terremoto en la Ciudad de la Esperanza"

La experiencia gamificada utiliza varias mecánicas de juego integradas para mantener el interés, fomentar la participación activa y asegurar la conexión entre el contenido socioemocional y el juego.

- **Sistema de Puntos "Corazones de Esperanza":**

Los estudiantes ganan "Corazones de Esperanza" por completar actividades, colaborar con sus compañeros, demostrar habilidades socioemocionales (como empatía, comunicación efectiva, liderazgo), y por creatividad en sus soluciones. Estos puntos funcionan para medir el progreso individual y grupal.

- **Niveles de Progreso:**

La experiencia tiene tres niveles principales que representan etapas de la reconstrucción emocional y social de la ciudad:

- *Nivel 1: Reconocimiento y Expresión de Emociones*
- *Nivel 2: Cooperación y Resolución de Problemas*
- *Nivel 3: Liderazgo y Responsabilidad Comunitaria*

Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe acumular una cantidad mínima de "Corazones de Esperanza" y superar retos específicos.

- **Insignias de Rol:**

Al asumir un rol (Explorador, Constructor, Guardián, Investigador), los estudiantes pueden ganar insignias que reconocen sus contribuciones específicas, como "Explorador Emocional del Día" o "Constructor de Puentes Destacado". Estas insignias fomentan la identidad positiva y el sentido de pertenencia.

- **Retos y Misiones:**

Cada nivel incluye retos grupales e individuales que deben resolverse mediante actividades lúdicas. Por ejemplo, crear mapas emocionales, dramatizaciones, o diseñar soluciones creativas para problemas post-terremoto. Los retos promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

- **Recompensas y Sorpresas:**

Al completar niveles o retos importantes, los estudiantes reciben recompensas simbólicas como "Cartas de Esperanza" que contienen mensajes inspiradores o dinámicas de relajación para fomentar el bienestar.

- **Retroalimentación Inmediata:**

Durante las actividades, el docente y los compañeros ofrecen retroalimentación constructiva en tiempo real para reforzar aprendizajes. Por ejemplo, al compartir emociones o soluciones, se usa un sistema de "pulgares arriba" o "estrellas de apoyo" para reconocer aportes.

- **Progresión Visible:**

Se utiliza un tablero o mural en el aula donde se visualizan los niveles alcanzados, puntos acumulados y roles destacados, motivando la continuidad y el compromiso.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse naturalmente con las actividades y promover un ambiente motivador, seguro y colaborativo, donde cada estudiante pueda expresarse y crecer.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Mapa de Emociones de la Ciudad de la Esperanza"

Objetivo: Reconocer y expresar emociones propias y de los demás tras un terremoto.

Duración: 60 minutos

Materiales: Papelógrafo grande, marcadores de colores, post-its, tarjetas con imágenes de emociones, hojas de reflexión.

Instrucciones:

1. Dividir a los estudiantes en pequeños equipos de 4-5, asignándoles el rol de "Exploradores de Emociones".
2. Presentar el escenario del terremoto y preguntar cómo creen que se sienten los habitantes.
3. Entregar tarjetas con imágenes y nombres de emociones básicas (miedo, tristeza, enojo, alegría, sorpresa, calma).
4. Cada equipo crea un "Mapa de Emociones" en el papelógrafo, ubicando las emociones que creen que predominan en diferentes lugares o situaciones de la ciudad tras el terremoto.
5. Luego, cada grupo comparte su mapa con el resto, expresando por qué eligieron esas emociones y cómo se pueden ayudar unos a otros a sentirse mejor.
6. El docente otorga "Corazones de Esperanza" por participación, empatía y expresión clara.
7. Cierre con una reflexión guiada: ¿Qué emociones sentimos cuando hay problemas grandes? ¿Cómo podemos acompañar a quienes tienen miedo o tristeza?

Integración con Mecánicas: Los estudiantes ganan puntos por expresar emociones y colaborar. Se otorgan insignias de "Explorador Emocional" al grupo que mejor refleje diversidad emocional y empatía. La retroalimentación es inmediata al compartir.

Actividad 2: "Construcción de Puentes: Resolviendo Conflictos"

Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y resolución pacífica de conflictos.

Duración: 75 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, tarjetas con situaciones conflictivas, cuerda o cinta para delimitar espacio, hojas de trabajo.

Instrucciones:

1. Formar equipos y asignar el rol de "Constructores de Puentes".
2. Explicar que en la ciudad hay desacuerdos entre vecinos por recursos limitados tras el terremoto.
3. Repartir tarjetas con diferentes conflictos simples (ejemplo: dos vecinos quieren usar la misma herramienta para reparar casas, o un grupo quiere usar un espacio para cocinar y otro para descansar).
4. Cada equipo debe discutir y proponer una solución que sea justa y pacífica, usando comunicación respetuosa y escucha activa.
5. Simular la "construcción de un puente" en el aula donde cada solución será una "tabla" que une dos lados (pueden usar cuerda y cartulinas para simbolizarlo).
6. Presentar las soluciones al grupo completo; el docente y compañeros otorgan estrellas de apoyo por creatividad y colaboración.
7. Sumar "Corazones de Esperanza" a los equipos que demuestren mejor comunicación y negociación.

Integración con Mecánicas: Retos grupales con recompensas visibles. Insignias de "Constructor de Puentes" para quienes lideren soluciones pacíficas. Retroalimentación inmediata con valoración grupal.

Actividad 3: "Guardianes de la Esperanza: Mensajes y Creatividad"

Objetivo: Fomentar la creatividad, el liderazgo y la responsabilidad social para motivar a la comunidad.

Duración: 60 minutos

Materiales: Cartulinas, colores, tijeras, pegamento, revistas para recortar, cámaras o celulares para grabar (opcional), papel para cartas.

Instrucciones:

1. Asignar el rol de "Guardianes de la Esperanza".
2. En equipos, crear mensajes positivos para la ciudad: pueden ser carteles, cartas, poemas, canciones o videos cortos que transmitan esperanza y ánimo.
3. Incentivar el uso de recursos reciclados o materiales accesibles para promover inclusión y creatividad.
4. Cada grupo presenta su creación al resto de la clase, explicando el mensaje y cómo ayuda a la comunidad.
5. El docente entrega "Cartas de Esperanza" como recompensa simbólica y puntos por liderazgo y creatividad.

Integración con Mecánicas: Suma de puntos por creatividad y liderazgo, otorgamiento de insignias "Guardián Inspirador". Refuerzo positivo inmediato durante la presentación.

Actividad 4: "Investigadores de Soluciones: Planificando la Reconstrucción"

Objetivo: Aplicar pensamiento crítico y resolución de problemas para diseñar propuestas concretas de reconstrucción física y emocional.

Duración: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Papelógrafos, marcadores, hojas para planificar, materiales reciclados, fichas de roles, tabletas o computadoras con acceso a internet (opcional).

Instrucciones:

1. Los estudiantes asumen el rol de "Investigadores de Soluciones".
2. Presentar diferentes problemas derivados del terremoto (daños a casas, falta de espacios para jugar, miedo persistente, falta de comunicación entre vecinos).
3. Dividir en subgrupos para investigar y planificar soluciones para cada problema.
4. Utilizando materiales, deben diseñar maquetas, diagramas o mapas que representen sus propuestas.
5. Preparar una breve presentación para explicar sus ideas y cómo estas benefician a la comunidad.
6. Durante la presentación, el resto de la clase hace preguntas y ofrece sugerencias.
7. El docente otorga puntos por aplicabilidad, creatividad y colaboración.

Integración con Mecánicas: Retos complejos con progreso visible. Insignias de "Investigador Innovador". Puntos adicionales por trabajo en equipo y pensamiento crítico reflejado en la propuesta y presentación.

Actividad 5: "Jornada de Reflexión y Cierre: Diario de la Ciudad de la Esperanza"

Objetivo: Reflexionar sobre lo aprendido y expresar el crecimiento personal y grupal.

Duración: 45 minutos

Materiales: Cuadernos o hojas para escribir, lápices, colores, espacio tranquilo para compartir.

Instrucciones:

1. Cada estudiante escribe o dibuja en su "Diario de la Ciudad de la Esperanza" sus sentimientos sobre la experiencia vivida y qué habilidades cree haber desarrollado.
2. En círculo, voluntariamente comparten sus reflexiones y se reconocen mutuamente sus fortalezas.
3. El docente guía la reflexión final sobre la importancia de la resiliencia, la colaboración y el manejo emocional en situaciones difíciles.
4. Se entregan diplomas simbólicos que reconocen la participación y crecimiento de cada estudiante.

Integración con Mecánicas: Última oportunidad para sumar "Corazones de Esperanza" por autonomía y honestidad en la reflexión. Cierre con reconocimiento grupal que fortalece la identidad y pertenencia.

En conjunto, estas actividades forman un ciclo de aprendizaje gamificado que integra roles, retos, recompensas y reflexión en torno al terremoto catastrófico, logrando un desarrollo integral socioemocional ajustado a la diversidad, equidad e inclusión.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego: "Terremoto en la Ciudad de la Esperanza"

Para que la experiencia sea ordenada, justa y enriquecedora, se establecen las siguientes reglas:

- **Roles y Turnos:** Cada estudiante debe respetar su rol asignado y los turnos en las actividades para expresar ideas. Se fomenta la escucha activa y el respeto al hablar.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo gana cuando:
 - Acumula un mínimo de 100 "Corazones de Esperanza".
 - Supera los tres niveles realizando las actividades y retos asignados.
 - Demuestra en la reflexión final la comprensión de habilidades socioemocionales y su aplicación.
- **Penalizaciones:** Se aplican de forma educativa y suave, por ejemplo:
 - Restar puntos si no se respeta el turno o se interrumpe.
 - Recordatorios para fomentar inclusión si alguien excluye o minimiza a otros.
 - Se evita penalizaciones severas para mantener un ambiente seguro y positivo.
- **Sistema de Puntos:**

Acción	Corazones de Esperanza
Participación activa	5 puntos
Expresión clara de emociones	10 puntos
Propuesta creativa en retos	15 puntos
Colaboración efectiva	10 puntos
Liderazgo positivo	20 puntos
Respeto por compañeros	10 puntos
Incumplimiento de reglas (penalización)	-5 puntos

- **Sistema de Logros:** Cada insignia representa un logro alcanzado. Los estudiantes pueden coleccionar múltiples insignias, incentivando la diversidad de habilidades desarrolladas.
- **Inclusión y Equidad:** Todos deben tener oportunidad de participar, las diferencias se respetan y se adapta el ritmo y actividades según las necesidades individuales.

Estas reglas están diseñadas para promover un ambiente de respeto, colaboración y aprendizaje profundo, manteniendo la estructura necesaria para la gamificación efectiva.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra dentro del juego de manera formativa y sumativa, contemplando criterios claros, evidencias variadas y espacios para la reflexión.

Criterios de Evaluación

- **Reconocimiento y expresión emocional:** Capacidad para identificar y comunicar emociones propias y de otros.
- **Colaboración y comunicación efectiva:** Participación activa, escucha y diálogo respetuoso.
- **Resolución de problemas y creatividad:** Propuestas innovadoras y viables para retos planteados.
- **Liderazgo responsable:** Iniciativa para motivar y guiar al grupo de forma positiva.
- **Adaptabilidad y autonomía:** Capacidad para ajustarse a cambios y tomar decisiones independientes.
- **Inclusión y respeto a la diversidad:** Participación equitativa y valoración de las diferencias.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Regular (2 pts)	Necesita Mejorar (1 pt)
Expresión emocional	Expresa emociones con claridad y empatía.	Expresa emociones pero con poca profundidad.	Dificultad para expresar emociones.	No expresa emociones o lo hace de forma inapropiada.
Colaboración	Participa activamente y apoya a todos.	Participa pero con poca iniciativa.	Participa solo cuando se le solicita.	No participa o dificulta el trabajo.
Resolución de problemas	Propone soluciones creativas y prácticas.	Propone soluciones válidas pero poco creativas.	Propone pocas soluciones o poco claras.	No propone soluciones.
Liderazgo	Motiva y organiza al grupo positivamente.	Asume roles de liderazgo con apoyo.	Dudoso en liderar o motivar.	No asume liderazgo.
Adaptabilidad	Se ajusta fácilmente a cambios y retos.	Se adapta con algo de dificultad.	Resiste cambios pero intenta.	No se adapta a los cambios.
Inclusión	Promueve un ambiente inclusivo y respetuoso.	Respeto pero no fomenta inclusión.	Poca consideración por diversidad.	Excluye o discrimina.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas emocionales y registros de participación en actividades.
- Propuestas y soluciones presentadas en retos.
- Diarios de reflexión personal y grupal.
- Observación continua de interacciones y roles asumidos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar, se realiza una sesión grupal donde cada estudiante comparte qué aprendió, qué habilidades desarrolló y cómo se sintió durante el juego. Se conecta la experiencia con la vida real, destacando la importancia de las habilidades socioemocionales para enfrentar cualquier desafío, no solo terremotos físicos sino también emocionales. El docente cierra la narrativa agradeciendo la participación y resaltando que la Ciudad de la Esperanza es ahora un símbolo de resiliencia y comunidad gracias a ellos, motivándolos a aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 60 a 90 minutos cada una, adaptables según ritmo y necesidades.
- **Espacio Físico:** Aula amplia con espacio para trabajo en grupo, área para presentaciones y un mural o tablero visible para seguimiento de puntos y niveles.
- **Materiales Recomendados:**
 - Papelógrafos, marcadores, post-its, cartulinas, tijeras, pegamento, revistas para recortar.
 - Hojas para escritura y dibujo, cuadernos personales.
 - Recursos tecnológicos opcionales: tabletas, computadoras, proyector o cámara para grabar videos.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, para facilitar la interacción y atención personalizada.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con las habilidades socioemocionales básicas y la narrativa del juego.
 - Preparar materiales con anticipación y delimitar espacios para roles y actividades.
 - Planificar la gestión del tiempo para cada actividad y la evaluación integrada.
 - Establecer normas claras de convivencia y respeto desde el inicio.
- **Consideraciones de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):**
 - Adaptar las actividades para estudiantes con diferentes capacidades (ejemplo: apoyo visual, lenguaje sencillo, roles flexibles).

- Fomentar la participación equitativa, asegurando que voces menos expresivas tengan espacio.
- Garantizar materiales accesibles para todos y promover el respeto a las diferencias culturales y emocionales.

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de motivación:* Usar las recompensas y roles para incentivar la participación, personalizando elogios.
- *Conflictos entre estudiantes:* Aplicar reglas de respeto y mediación rápida para resolver desacuerdos.
- *Diferencias en ritmos de aprendizaje:* Flexibilizar tiempos y actividades, ofreciendo apoyos individuales.
- *Limitaciones materiales:* Emplear recursos reciclados y adaptaciones creativas para suplir faltantes.

Con una adecuada planeación y ambiente positivo, esta experiencia gamificada potenciará las habilidades socioemocionales de los estudiantes de primaria de manera efectiva, inclusiva y memorable.