

“Mundos Emocionales: La Aventura de la Tristeza”

Gamificación Social | Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Tema: ¿Qué te produce tristeza?

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina un universo paralelo llamado “Emotilandia”, un mundo mágico donde las emociones son seres vivos, colores, sonidos y paisajes que cambian según cómo se sienten sus habitantes. En Emotilandia, cada emoción tiene su propio territorio: la Alegría tiene el Bosque Luminoso, la Ira el Volcán Rugiente, el Miedo la Niebla Infinita y la Tristeza el Valle Azul. Sin embargo, últimamente el Valle Azul, hogar de la Tristeza, está en desbalance: sus habitantes, las “Sombras Azules”, se sienten incomprendidas y aisladas, y su tristeza está afectando a todo el mundo emocional.

Los estudiantes serán “EmoExploradores”, jóvenes aventureros con la misión de viajar por Emotilandia para entender qué produce tristeza en sus habitantes. Cada estudiante asumirá un rol específico dentro de un equipo, como “Narrador Emocional”, “Investigador de Sentimientos”, “Embajador de la Empatía” o “Constructor de Puentes”, que les permitirá explorar el tema desde diferentes perspectivas.

Roles de los Estudiantes

- **Narrador Emocional:** Encargado de contar historias reales o imaginarias relacionadas con la tristeza, usando creatividad para compartir experiencias.
- **Investigador de Sentimientos:** Explora causas y efectos de la tristeza en diferentes contextos sociales y personales, recopilando información y datos.
- **Embajador de la Empatía:** Representa y defiende las emociones de otros, fomentando la comprensión y el respeto dentro del grupo y hacia otros equipos.
- **Constructor de Puentes:** Diseña soluciones y estrategias para manejar la tristeza y promover el bienestar colectivo, conectando ideas y personas.

Misión Principal

Los EmoExploradores deben recorrer los diferentes territorios de Emotilandia, especialmente el Valle Azul, para descubrir qué produce tristeza en sus habitantes y cómo pueden apoyarlos para transformar esa tristeza en aprendizaje y crecimiento. La misión se desarrolla en etapas o “niveles”, donde cada equipo debe completar desafíos que fomentan la colaboración, la reflexión y la comunicación. Al final, los equipos presentarán su propio “Mapa Emocional” que represente sus aprendizajes sobre la tristeza y propuestas para manejarla en la vida real.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa envuelve a los estudiantes en un viaje simbólico y afectivo. Explorar qué produce tristeza les permite identificar causas sociales, personales y culturales, y trabajar habilidades socioemocionales esenciales como la empatía, la comunicación asertiva, la creatividad para resolver problemas emocionales, y el pensamiento crítico para

analizar situaciones complejas. Al asumir roles, los estudiantes desarrollan liderazgo y autonomía, mientras que la competencia sana y la colaboración entre equipos motivan el compromiso y el sentido de pertenencia.

Además, la historia promueve la inclusión al reconocer que la tristeza puede vivirse de formas muy distintas según el contexto personal y cultural, invitando a respetar todas las experiencias y voces. El viaje por Emotilandia es así un espejo para que los estudiantes reflexionen sobre sus propias emociones y las de los demás, construyendo un ambiente seguro y empático para el aprendizaje socioemocional.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos “EmoCréditos”:**

Los equipos ganan EmoCréditos al completar cada desafío o actividad, otorgados por calidad de participación, creatividad, trabajo en equipo y cumplimiento de objetivos. Se pueden perder puntos por falta de respeto, no cumplir roles o no colaborar. Esto motiva la responsabilidad y el compromiso.

- **Niveles o Etapas:**

La experiencia está dividida en cuatro niveles que representan territorios de Emotilandia, con retos específicos en cada uno. Avanzar de nivel es requisito para desbloquear la siguiente etapa y obtener insignias especiales.

- **Insignias Temáticas:**

Al completar actividades clave, los equipos reciben insignias digitales o físicas como “Narrador Creativo”, “Empatía en Acción”, “Investigador Profundo” y “Constructor de Soluciones”. Estas insignias fomentan el orgullo y la identificación con los roles y competencias desarrolladas.

- **Retos y Mini-juegos:**

Se incluyen actividades de reflexión, análisis de casos, juegos de roles, dinámicas creativas y construcción colaborativa para que los estudiantes resuelvan problemas emocionales. Los retos requieren pensamiento crítico, creatividad y comunicación.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

Cada actividad tiene un momento de retroalimentación inmediata donde el docente y compañeros destacan fortalezas y áreas de mejora, reforzando la colaboración y el aprendizaje. Los puntos se actualizan en un tablero visible para mantener la motivación.

- **Tablero de Clasificación Visual:**

Un tablero en el aula (físico o digital) muestra el avance de cada equipo, sus puntos y insignias. Esto genera un ambiente competitivo sano y promueve la colaboración para superar desafíos juntos.

- **Roles Sociales y Líderes Rotativos:**

Los roles dentro de cada equipo rotan entre actividades para que todos los estudiantes experimenten diferentes responsabilidades y desarrollen liderazgo, autonomía y colaboración.

- **Metas Grupales:**

Además de objetivos individuales y de equipo, hay metas globales que requieren cooperación entre equipos, como construir un “Gran Mapa Emocional” colectivo, incentivando la solidaridad y diálogo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Exploradores del Valle Azul”

Descripción: Primer reto para que los equipos identifiquen situaciones que producen tristeza en diferentes contextos.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 integrantes, asignando roles (Narrador, Investigador, Embajador, Constructor).
- Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con imágenes y escenarios cotidianos (familia, escuela, amistades, redes sociales, sociedad).
- El equipo debe discutir y seleccionar 3 situaciones que consideren que producen tristeza, explicando las razones.
- Preparar una pequeña narrativa o historia (máximo 3 minutos) para compartir con el resto de la clase usando el rol del Narrador.
- El docente otorga EmoCréditos según la calidad, creatividad y participación.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Tarjetas con imágenes, hojas para notas, marcadores, cronómetro.

Integración de mecánicas: Uso de roles sociales, sistema de puntos EmoCréditos, narrativa creativa, colaboración en equipo, retroalimentación inmediata.

Actividad 2: “Dilemas en la Niebla”

Descripción: Mini-juego de análisis crítico para resolver dilemas emocionales relacionados con la tristeza.

Instrucciones:

- El docente presenta 3 dilemas escritos y narrados, por ejemplo: “Un amigo se siente solo porque fue excluido del grupo, ¿qué harías?”
- Cada equipo debe elegir un dilema, analizarlo usando el rol del Investigador para identificar causas, y el Embajador para pensar en soluciones empáticas.
- En 20 minutos, elaboran una propuesta de acción concreta y creativa.
- Luego presentan en 3 minutos su solución al resto de la clase.
- El docente y compañeros otorgan EmoCréditos e insignias “Investigador Profundo” y “Empatía en Acción”.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Fichas con dilemas, pizarras o papelógrafos, marcadores.

Integración de mecánicas: Retos, roles rotativos, sistema de recompensas, colaboración y comunicación.

Actividad 3: “Construyendo Puentes Emocionales”

Descripción: Dinámica para diseñar estrategias y herramientas para manejar la tristeza y promover bienestar en la comunidad escolar.

Instrucciones:

- Los equipos actúan como “Constructores de Puentes” y deben crear un plan o proyecto para apoyar a compañeros que experimentan tristeza.
- El plan debe incluir tres acciones concretas, materiales de apoyo (carteles, folletos, campañas digitales) y roles para su implementación.
- Se les da acceso a materiales básicos (papel, colores, dispositivos para buscar ideas).
- Después, cada equipo presenta su proyecto en formato creativo (obra corta, póster, video) en 5 minutos.
- Los demás equipos y el docente evalúan la viabilidad, creatividad y colaboración, otorgando EmoCréditos y la insignia “Constructor de Soluciones”.

Tiempo estimado: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Materiales: Cartulinas, marcadores, tijeras, pegamento, dispositivos electrónicos con acceso a internet, cámara o celular para grabar.

Integración de mecánicas: Roles rotativos, metas grupales, recompensas, creatividad, liderazgo y autonomía.

Actividad 4: “El Gran Mapa Emocional de Emotilandia”

Descripción: Actividad final colaborativa para integrar aprendizajes y reflexionar sobre la tristeza.

Instrucciones:

- Todos los equipos colaboran para construir un gran mapa visual en un mural (físico o digital) que represente las causas, efectos y formas de manejar la tristeza.
- Cada equipo aporta sus historias, dilemas, soluciones y símbolos obtenidos en actividades anteriores.
- El Embajador de la Empatía facilita el diálogo para asegurar que todas las voces sean escuchadas y respetadas.
- El docente guía una reflexión grupal final sobre lo aprendido y cómo aplicarlo en su vida cotidiana.
- Se otorga una insignia especial “Guardianes del Valle Azul” a todos por la cooperación.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Papel grande para mural, post-its, colores, dispositivos para diseño digital (opcional).

Integración de mecánicas: Metas globales, colaboración entre equipos, roles sociales, reflexión y cierre narrativo.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Se promueve que cada estudiante exprese su propia percepción y experiencia, respetando diferencias culturales, emocionales y sociales. En las actividades se incluyen materiales visuales diversos y se fomenta la escucha activa para valorar todas las voces. Los roles rotativos aseguran la participación equitativa. Las situaciones presentadas consideran

contextos variados y no estereotipados para evitar exclusiones o sesgos.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Formación de equipos:** Grupos de 4-5 estudiantes con roles asignados que rotan cada actividad para promover equidad y desarrollo de habilidades diversas.
- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule más EmoCréditos y obtenga la mayor cantidad de insignias al final de todas las actividades será reconocido como “Maestros de Emotilandia”. Sin embargo, todos ganan la insignia “Guardianes del Valle Azul” por completar el Gran Mapa Emocional.
- **Turnos:** En cada actividad, los equipos presentan en orden rotativo para asegurar equidad en participación y atención.
- **Penalizaciones:**
 - Pérdida de EmoCréditos por falta de respeto, interrupciones, exclusión de compañeros o incumplimiento de roles.
 - Reposición de puntos posible mediante disculpas y acciones restaurativas, fomentando la empatía y responsabilidad.
- **Sistema de puntos:**

Acción	EmoCréditos
Participación activa y respetuosa	+10
Creatividad en narrativas o soluciones	+15
Colaboración y apoyo entre compañeros	+10
Cumplimiento puntual de roles	+10
Presentación clara y estructurada	+10
Falta de respeto / exclusión	-15
Incumplimiento de roles	-10
Retraso o desorganización	-5

- **Logros e insignias:** Otorgadas al completar hitos clave y presentar trabajos destacados. Se exhiben en tablero visible para motivar.
- **Respeto y diversidad:** Todos los estudiantes deben mantener un ambiente seguro, inclusivo y respetuoso, valorando las diferencias individuales y culturales.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación combina aspectos formativos y sumativos integrados en la dinámica de juego. Se centra en evidenciar el desarrollo de competencias socioemocionales y del siglo XXI, además del cumplimiento de objetivos específicos.

Criterios de Evaluación

- **Creatividad:** Capacidad para generar narrativas, soluciones y proyectos originales y significativos.
- **Pensamiento Crítico:** Análisis reflexivo de causas y efectos de la tristeza, comprensión de dilemas emocionales.
- **Resolución de Problemas:** Propuestas concretas para manejar la tristeza y mejorar el bienestar.
- **Colaboración:** Trabajo armónico en equipo, respeto de roles, apoyo mutuo y escucha activa.
- **Comunicación:** Claridad, estructura y empatía en las presentaciones orales y escritas.
- **Liderazgo y Autonomía:** Asunción responsable de roles, iniciativa para proponer ideas y coordinar acciones.
- **Inclusión y Respeto:** Valoración y respeto de la diversidad en experiencias y opiniones.

Rúbrica Integrada

Criterio	Nivel Alto (4 pts)	Nivel Medio (3 pts)	Nivel Básico (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Creatividad	Ideas originales, uso innovador de recursos	Ideas variadas, buen uso de recursos	Ideas comunes, recursos limitados	Falta de ideas propias o repetición
Pensamiento Crítico	Analiza causas y efectos con profundidad	Analiza causas y efectos con algunos detalles	Identifica causas o efectos básicos	No identifica causas ni efectos
Resolución de Problemas	Propuestas claras, realistas y creativas	Propuestas claras, algo realistas	Propuestas poco claras o poco realistas	No presenta propuestas
Colaboración	Participa activamente y apoya a todos	Participa y coopera con algunos compañeros	Participa poco o a veces dificulta	No coopera o excluye
Comunicación	Presenta con claridad, estructura y empatía	Presenta con claridad y estructura aceptable	Presenta con dificultad o poco ordenado	No presenta o no se entiende
Liderazgo y Autonomía	Asume roles con iniciativa y responsabilidad	Cumple roles con supervisión	Cumple roles con dificultad	No cumple roles asignados
Inclusión y Respeto	Fomenta inclusión y respeto constante	Generalmente respeta a otros	A veces respeta, a veces no	No respeta o excluye

Evidencias de Aprendizaje

- Historias y narrativas presentadas por los equipos.
- Propuestas de solución a dilemas emocionales.

- Proyectos y materiales creados en Construyendo Puentes Emocionales.
- El Gran Mapa Emocional colaborativo.
- Participación activa y roles asumidos en el proceso.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir, el docente guía una reflexión donde los estudiantes comparten cómo se sintieron explorando la tristeza, qué aprendieron sobre sus propias emociones y las de otros, y cómo pueden aplicar esas estrategias en su vida diaria. Se vincula el cierre con la narrativa de Emotilandia, resaltando que aunque la tristeza es parte natural y valiosa de la experiencia humana, juntos pueden construir puentes para apoyarse mutuamente y mantener el equilibrio emocional.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 60 a 90 minutos cada una, para desarrollar todas las actividades con profundidad y reflexión.
- **Espacio físico:** Aula amplia o sala con mesas dispuestas para trabajo en equipo, espacio para murales o tableros visibles. Espacio para presentaciones orales.
- **Materiales:**
 - Tarjetas con imágenes y escenarios (pueden imprimirse o elaborarse digitalmente).
 - Hojas, cartulinas, marcadores, tijeras, pegamento.
 - Dispositivos electrónicos con acceso a internet para búsqueda de información y grabación de videos.
 - Pizarras o papelógrafos para registro de ideas.
 - Tablero visible (físico o digital) para seguimiento de EmoCréditos y resultados.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos equilibrados y buena dinámica de clase.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar y organizar materiales con anticipación.
 - Familiarizarse con la narrativa y los roles para facilitar la dinámica.
 - Diseñar y adaptar tarjetas y dilemas considerando la diversidad cultural y emocional del grupo.
 - Planificar la gestión del tiempo y estrategias para motivar la participación inclusiva.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de participación o timidez:* Crear un ambiente seguro, usar roles que promuevan la expresión gradual, y reforzar positivamente cada intervención.
 - *Conflictos entre estudiantes:* Aplicar las reglas de respeto, fomentar la empatía y utilizar tiempos de reflexión y mediación.

- *Dificultad para comprender el tema emocional:* Usar ejemplos concretos y experiencias cercanas, adaptar el lenguaje y ofrecer apoyo individualizado.
- *Limitaciones tecnológicas:* Priorizar materiales físicos y actividades manuales si no hay acceso a dispositivos suficientes.
- *Desbalance en roles:* Supervisar rotación y asegurar que todos participen activamente.