

“Expedición Género: Descubriendo Diversidad y Valores”

Gamificación Social | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: diferencia entre sexo y género

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina que un equipo de jóvenes exploradores ha sido convocado por la “Academia Global de Valores y Ética” para participar en una expedición única y transformadora. La misión: Descubrir los misterios del sexo biológico y el género, comprender sus diferencias y promover una cultura de respeto, inclusión y empatía en todo el planeta.

El mundo en el que se desarrolla esta aventura es uno donde la diversidad es vasta y dinámica, pero también donde aún existen malentendidos y prejuicios que dificultan la convivencia pacífica. La Academia busca que los exploradores aprendan, colaboren y lideren cambios positivos basados en el conocimiento, la ética y los valores humanos.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

Los estudiantes forman equipos de 4 a 5 exploradores. Cada explorador asume un rol social con responsabilidades específicas para fomentar la colaboración y la participación equitativa:

- **El Investigador:** Se encarga de recolectar información y datos clave sobre el sexo biológico y el género.
- **El Comunicador:** Presenta y argumenta las ideas del equipo, asegurando claridad y empatía.
- **El Creativo:** Diseña herramientas visuales o narrativas para explicar conceptos, como infografías o pequeños guiones.
- **El Mediador:** Fomenta el respeto y la escucha activa dentro del equipo, resolviendo posibles conflictos.
- **El Cronista (opcional en equipos de 5):** Registra el proceso, aprendizajes y reflexiones del equipo para compartir con la clase.

Misión Principal

Los equipos deberán investigar y demostrar en conjunto el entendimiento claro y profundo de los diferentes tipos de sexo biológico, las dimensiones del género, sus interrelaciones y cómo estos conceptos impactan en la vida social y ética. Además, deben proponer acciones concretas para promover una cultura de respeto y equidad en su entorno.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa permite que los estudiantes se sumerjan en el aprendizaje activo y significativo, donde el conocimiento sobre sexo y género no es solo una información abstracta, sino una herramienta para construir valores éticos y sociales fundamentales. La colaboración entre exploradores refleja la importancia de la diversidad de perspectivas y el respeto mutuo.

Al adoptar roles que enfatizan la investigación, la comunicación, la creatividad y la mediación, los estudiantes desarrollan competencias del siglo XXI como la creatividad, la colaboración y la responsabilidad, mientras avanzan en la comprensión de un tema complejo con sensibilidad y respeto a la diversidad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para “Expedición Género”

Sistema de Puntos “Estrellas de la Academia”

Cada equipo acumula “Estrellas de la Academia” mediante la realización exitosa de actividades, participación activa y demostración de valores éticos. Los puntos se otorgan en función de:

- Calidad y profundidad de la investigación (hasta 20 puntos por actividad)
- Colaboración efectiva y respeto entre miembros (hasta 15 puntos)
- Creatividad en presentaciones y materiales (hasta 15 puntos)
- Capacidad para argumentar y reflexionar (hasta 15 puntos)
- Puntualidad y cumplimiento de tiempos (hasta 10 puntos)
- Participación en debates y retroalimentación (hasta 10 puntos)
- Actitudes inclusivas y respeto a la diversidad (hasta 15 puntos)

Niveles de Progresión “Rangos de Explorador”

Los equipos comienzan como “Exploradores Novatos” y pueden ascender a través de rangos según sus puntos acumulados:

- **0-49 puntos:** Exploradores Novatos
- **50-99 puntos:** Exploradores Intermedios
- **100-149 puntos:** Exploradores Avanzados
- **150+ puntos:** Maestros Exploradores

Estos rangos se reflejan en insignias digitales que el docente puede mostrar en pantalla o entregar físicamente.

Insignias Temáticas

Se otorgan insignias por habilidades específicas, como:

- **“Investigador Estrella”:** Profundidad en la búsqueda y manejo de información científica.
- **“Comunicador Empático”:** Presentaciones claras, respetuosas y persuasivas.
- **“Creativo Inclusivo”:** Uso de recursos visuales y narrativos que reflejan diversidad e inclusión.
- **“Mediador Ético”:** Resolución pacífica de conflictos y fomento del respeto.

Retos Semanales y Mini-Desafíos

Durante la experiencia, se lanzan retos que los equipos deben resolver en tiempos limitados, por ejemplo:

- Crear una definición colaborativa de “sexo biológico” y “género” con ejemplos reales.
- Debatir en equipo y presentar un argumento sobre la importancia de la inclusión de las diversidades de género.

- Diseñar un cartel o meme que promueva la equidad y respeto hacia todas las identidades.

Superar estos retos otorga puntos extra y reconocimiento inmediato.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Al finalizar cada actividad o reto, el docente proporciona retroalimentación oral y escrita, destacando aspectos positivos, áreas de mejora y relacionándolos con los valores éticos.

Además, los equipos pueden ver su avance en un “Tablero de Progreso” visible en el aula o en una plataforma digital compartida, manteniendo la motivación y claridad sobre sus logros.

Recompensas y Metas Grupales

Más allá de la competencia sana, la experiencia fomenta metas grupales, como:

- “Meta Ética”: Todas las insignias de respeto e inclusión deben ser ganadas para obtener un reconocimiento especial.
- “Meta Creativa”: Al menos una presentación debe usar un recurso novedoso y original.
- “Meta Colaborativa”: Cada miembro debe cumplir su rol y colaborar activamente para que el equipo avance.

Al cumplir estas metas, los equipos obtienen recompensas simbólicas, como diplomas, menciones especiales o privilegios en clase (por ejemplo, elegir el orden para presentar).

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Mapa del Conocimiento: Explorando el Sexo Biológico”

Objetivo: Identificar y diferenciar los tipos de sexo biológico, entendiendo su complejidad y diversidad.

Duración: 60 minutos

Materiales: Cartulinas grandes, marcadores, hojas de trabajo con información base, acceso a internet (opcional), fichas de colores.

Instrucciones:

1. Los equipos reciben una hoja con conceptos clave: sexo masculino, sexo femenino, intersexualidad, variaciones cromosómicas, hormonales y anatómicas.
2. El Investigador lidera la búsqueda de ejemplos y características específicas para cada tipo de sexo biológico, usando la hoja de trabajo y recursos adicionales.
3. En la cartulina, el Creativo organiza la información en un “Mapa del Conocimiento”, utilizando colores y símbolos para diferenciar cada categoría.
4. El Comunicador prepara una breve explicación para presentar el mapa al resto de la clase.

5. El Mediador se asegura que todas las voces sean escuchadas durante la creación y que las diferencias de opinión se resuelvan con respeto.
6. Finalmente, cada equipo presenta su mapa (5 minutos por equipo).

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por la profundidad y precisión de la información, por la creatividad del mapa y por la colaboración demostrada. Se entrega la insignia “Investigador Estrella” si la información es precisa y completa.

Actividad 2: “Panel de Debate: Género y Sociedad”

Objetivo: Comprender las dimensiones del género y su impacto social, promoviendo el respeto y la inclusión.

Duración: 90 minutos

Materiales: Tarjetas con roles para el debate, reglas del debate, cronómetro, espacio habilitado para debate.

Instrucciones:

1. Se asignan a cada equipo una postura para defender (por ejemplo, la importancia de reconocer identidades de género diversas, o cómo el género influye en los valores sociales).
2. Los equipos preparan argumentos basados en información confiable y experiencia personal, con el rol del Comunicador a la cabeza.
3. Durante el debate, cada equipo presenta sus argumentos, escucha a los demás, y responde con respeto y fundamentos.
4. El Mediador de cada equipo observa que el debate se mantenga respetuoso y equilibrado.
5. Al final, la clase reflexiona colectivamente sobre los puntos presentados y cómo el género influye en la ética y los valores.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por la calidad de los argumentos, por la actitud respetuosa y la participación activa. Se entrega la insignia “Comunicador Empático” a equipos que demuestren alta capacidad de escucha y respeto.

Actividad 3: “Campaña Visual: Promoviendo la Inclusión”

Objetivo: Crear materiales visuales que promuevan la equidad, el respeto y la inclusión de todas las identidades de sexo y género.

Duración: 90 minutos

Materiales: Hojas bond, colores, marcadores, tijeras, pegamento, acceso a herramientas digitales opcional (Canva, PowerPoint), cámara o teléfono para grabar.

Instrucciones:

1. El equipo define el mensaje central de su campaña, enfocándose en valores éticos como el respeto, la igualdad y la inclusión.
2. El Creativo diseña un cartel, meme o breve video que refleje este mensaje, usando recursos visuales y textos claros.

3. El Comunicador prepara una explicación breve sobre el mensaje y las decisiones creativas.
4. El Mediador se asegura que el mensaje sea inclusivo y que todas las voces hayan sido tomadas en cuenta.
5. Los equipos presentan sus campañas a la clase.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad, claridad del mensaje, inclusividad y colaboración. Se entrega la insignia “Creativo Inclusivo”.

Actividad 4: “Diario de Reflexión Ética”

Objetivo: Fomentar la responsabilidad y la reflexión personal sobre los aprendizajes y valores desarrollados.

Duración: 30 minutos

Materiales: Cuadernos o documentos digitales para el diario, preguntas guía.

Instrucciones:

1. Cada estudiante responde de manera individual las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendí sobre los diferentes tipos de sexo biológico?
 - ¿Cómo entiendo ahora el concepto de género y su relación con la ética y los valores?
 - ¿Qué actitudes puedo adoptar para promover la inclusión y el respeto en mi comunidad?
 - ¿Cómo fue mi experiencia colaborando con mi equipo?
- Luego, en equipos, comparten sus reflexiones y sintetizan puntos comunes y diferencias.
- El Cronista registra estos puntos para entregar al docente.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por responsabilidad y profundidad en la reflexión. La participación activa en esta actividad contribuye a la meta grupal “Meta Ética”.

Actividad 5: “Jornada de Cierre: Presentación y Debate Final”

Objetivo: Consolidar aprendizajes, compartir propuestas para promover valores éticos y fomentar el compromiso social.

Duración: 90 minutos

Materiales: Presentaciones de los equipos, espacio para debate, sistema para votar (puede ser digital o con papeletas).

Instrucciones:

1. Cada equipo presenta un resumen de su aprendizaje y una propuesta concreta para promover la inclusión y el respeto en la escuela o comunidad.
2. Se abre un espacio de preguntas y respuestas con la clase, moderado por el docente y el Mediador.
3. La clase vota democráticamente la propuesta más innovadora y viable para implementar.
4. Se realiza una reflexión final grupal sobre la importancia de la diversidad, los valores y la responsabilidad social.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por calidad de la presentación, participación en debate y compromiso ético. Se otorga la insignia “Mediador Ético” a los equipos que hayan demostrado mayor capacidad de resolución y respeto.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras de la Experiencia Gamificada

Condiciones de Victoria

La experiencia no tiene un “ganador único” tradicional, sino que premia la excelencia en las dimensiones de conocimiento, colaboración y valores éticos. Un equipo es reconocido como “Maestro Explorador” si:

- Alcanza al menos 150 puntos acumulados.
- Obtiene todas las insignias temáticas (Investigador, Comunicador, Creativo y Mediador).
- Cumple con las metas grupales: ética, creatividad y colaboración.

Además, todos los equipos que participen activamente y demuestren compromiso ético reciben un reconocimiento especial.

Penalizaciones

- Falta de respeto o actitudes discriminatorias implican pérdida inmediata de puntos y advertencia.
- No cumplir con los roles asignados o no participar puede restar puntos al equipo.
- Plagio o falta de honestidad en la investigación será sancionado con pérdida de puntos y posible exclusión del reconocimiento.

Turnos y Dinámica de Juego

- Las actividades se realizan en secuencia estructurada con tiempos definidos.
- Cada rol tiene responsabilidades claras durante las actividades, fomentando la rotación en actividades posteriores para diversidad de experiencia.
- Los debates y presentaciones siguen un orden establecido para garantizar equidad en participación.

Restricciones

- Las fuentes de información deben ser confiables y respetuosas.
- Las presentaciones y materiales deben respetar criterios de diversidad, equidad e inclusión, evitando estereotipos o lenguaje ofensivo.
- Se fomenta la participación de todos los integrantes, evitando la exclusión.

Tabla de Puntos (Ejemplo Simplificado)

Actividad / Criterio	Máximo Puntos
Investigación y contenido	20
Colaboración y trabajo en equipo	15
Creatividad e innovación	15
Comunicación y argumentación	15
Puntualidad y cumplimiento	10
Participación y respeto	10
Inclusión y actitudes éticas	15

Sistema de Logros

- Los logros son visibles para todos y se actualizan semanalmente.
- Los logros motivan a los equipos a mejorar en diferentes áreas.
- El docente puede otorgar reconocimientos especiales por actitudes sobresalientes.

Evaluación Gamificada

Evaluación del Aprendizaje en la Experiencia Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento:** Precisión y profundidad en la comprensión de los tipos de sexo biológico y conceptos de género.
- **Colaboración:** Participación activa, respeto, cumplimiento de roles y trabajo en equipo.
- **Creatividad:** Originalidad y eficacia en la comunicación visual y oral.
- **Responsabilidad y Ética:** Reflexión personal, respeto a la diversidad y promoción de valores éticos.
- **Comunicación:** Claridad, empatía y capacidad de argumentación.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Conocimiento	Información precisa, completa y bien fundamentada.	Información correcta con algunos detalles faltantes.	Información básica con algunas imprecisiones.	Información incorrecta o muy limitada.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Colaboración	Participa activamente y fomenta un ambiente respetuoso.	Participa y respeta a la mayoría del equipo.	Participa poco y ocasionalmente genera conflictos.	No participa o genera conflictos.
Creatividad	Materiales innovadores y atractivos que refuerzan el mensaje.	Materiales claros y bien elaborados.	Materiales simples o poco atractivos.	Materiales ausentes o inapropiados.
Responsabilidad y Ética	Reflexión profunda y compromiso con valores de inclusión.	Buena reflexión y demostración de respeto.	Reflexión superficial y actitudes variadas.	Falta de respeto o actitudes discriminatorias.
Comunicación	Presentación clara, empática y bien argumentada.	Presentación clara con algunos detalles poco claros.	Presentación poco clara o desorganizada.	No presenta o incomprensible.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas conceptuales y materiales visuales creados.
- Grabaciones o notas de debates y presentaciones.
- Diarios de reflexión individual y síntesis grupal.
- Propuestas finales para promover la inclusión.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes conectan lo aprendido con su vida diaria y su papel como ciudadanos responsables. Se les invita a compartir cómo pueden aplicar los valores de respeto, inclusión y responsabilidad en su entorno personal y social.

El docente cierra la narrativa reconociendo a cada equipo como “Guardianes de la Diversidad” y destaca la importancia de que cada explorador continúe su viaje de aprendizaje y compromiso ético más allá del aula.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia puede desarrollarse en 5 sesiones de 90 minutos cada una, con actividades distribuidas para mantener el ritmo y la motivación.

- Una sesión adicional de 30 minutos para reflexión y cierre.

Espacio Físico

- Aula con espacio para trabajo en grupos pequeños.
- Zona para presentaciones y debates.
- Espacio para exhibir mapas y materiales visuales.

Materiales y Herramientas TIC

- Materiales básicos: cartulinas, marcadores, hojas bond, tijeras, pegamento.
- Acceso a internet para investigación (opcional pero recomendado).
- Herramientas digitales opcionales: Canva, PowerPoint, plataformas para votación (Kahoot, Mentimeter).
- Equipo para proyección o pantalla grande para mostrar el tablero de progreso y resultados.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en 4-6 equipos.
- Permite una dinámica participativa y manejable para el docente.

Preparación Previa del Docente

- Revisar conceptos científicos y sociales sobre sexo y género para guiar con seguridad.
- Preparar materiales base y hojas de trabajo.
- Configurar el tablero de progreso y sistema de puntos, ya sea físico o digital.
- Planificar roles y explicar claramente la dinámica y reglas al inicio.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desconocimiento o prejuicios:** Fomentar un ambiente seguro y respetuoso, usar información científica y testimonios reales para sensibilizar.
- **Falta de participación:** Promover roles rotativos y motivar con puntos y reconocimientos.
- **Conflictos entre integrantes:** El rol de Mediador es clave; intervenir oportunamente y promover diálogo constructivo.
- **Limitaciones tecnológicas:** Planificar actividades que puedan hacerse con materiales físicos si el acceso a TIC es limitado.
- **Tiempo insuficiente:** Priorizar actividades clave y adaptar tiempos según avance del grupo.