

Escalando el Liderazgo: La Misión Épica de los Directivos Éticos

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: realiza una actividad gamificada para directivos de colegio en los que puedan evidenciar sus fortalezas y debilidades en el liderazgo

Contexto Narrativo

Imagina que cada colegio es una ciudad en un vasto mundo llamado Educarion, un lugar donde la ética, los valores y el liderazgo son las fuerzas que mantienen la armonía y el progreso social. En Educarion, los directivos escolares son guardianes de la convivencia, inspiración y desarrollo de sus comunidades educativas. Sin embargo, no siempre es fácil navegar las complejas relaciones humanas, incertidumbres sociales y desafíos éticos que surgen en el día a día escolar.

En esta experiencia gamificada, los estudiantes de media (15-17 años) asumen el rol de "Jóvenes Directivos en Formación" dentro de Educarion. Su misión principal es convertirse en líderes ejemplares capaces de manejar con maestría habilidades esenciales como la comunicación asertiva, la inteligencia emocional, la toma de decisiones con propósito, el liderazgo inspirador y la empatía profunda. Deberán enfrentar una serie de retos y escenarios basados en situaciones reales del ámbito escolar, donde pondrán a prueba sus fortalezas y descubrirán sus áreas de mejora en el liderazgo ético.

La ambientación está inspirada en un universo futurista y a la vez cercano, donde cada colegio es una fortaleza del conocimiento y la ética. Los jugadores forman equipos que representan diferentes "Consejos Directivos" de sus colegios, y cada uno tiene la responsabilidad de liderar a su comunidad en la construcción de un ambiente sano, inclusivo y motivador. La historia se desarrolla a lo largo de una "Campaña de Liderazgo", compuesta por misiones que van aumentando en dificultad y complejidad, donde los participantes deberán aplicar habilidades blandas y conocimientos éticos para superar obstáculos y avanzar.

Esta narrativa conecta con el área de Ética y Valores porque pone en el centro el desarrollo de competencias humanas y sociales para un liderazgo transformador. Los participantes experimentan de manera vivencial los desafíos de la toma de decisiones éticas, la gestión de emociones propias y ajenas, la comunicación asertiva y la inspiración al equipo de trabajo. Así, la experiencia no solo es un juego, sino una oportunidad para reflexionar críticamente sobre su rol actual y futuro como líderes en sus comunidades educativas y sociales.

Además, la historia incluye un componente de diversidad, equidad e inclusión (DEI), donde los consejos directivos deben aprender a valorar y potenciar las diferencias individuales, crear estrategias inclusivas y promover la igualdad de oportunidades en su entorno. Los retos plantean situaciones donde deberán aplicar la empatía y la flexibilidad para adaptarse a diversos contextos y personas con distintas realidades y necesidades.

En resumen, "Escalando el Liderazgo: La Misión Épica de los Directivos Éticos" es una aventura educativa inmersiva que invita a los estudiantes a explorar, practicar y evidenciar sus fortalezas y debilidades en el liderazgo ético, mientras desarrollan competencias clave del siglo XXI como innovación, resolución de problemas, adaptabilidad y

liderazgo, en un marco motivador, colaborativo y significativo.

Mecánicas de Juego

Para estructurar esta experiencia se utiliza un sistema de gamificación estructural basado en:

- **Sistema de Puntos:** Cada tarea, participación activa, respuesta acertada o liderazgo demostrado suma puntos de experiencia (PX). Estos puntos se acumulan para alcanzar niveles superiores.
- **Niveles:** Hay cinco niveles jerárquicos que representan el progreso del jugador: Aprendiz Ético, Líder Emergente, Gestor Consciente, Mentor Inspirador y Visionario Ético. Cada nivel desbloquea nuevas habilidades y retos.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales por competencias específicas desarrolladas, por ejemplo: “Comunicación Asertiva”, “Empatía Profunda”, “Decisor Estratégico”, “Inspirador del Equipo”, “Maestro del Feedback”, entre otras.
- **Retos y Misiones:** Cada sesión se compone de retos individuales y grupales, algunos basados en resolución de casos, otros en dinámicas de rol o análisis crítico.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los jugadores reciben “Recursos de Liderazgo” (herramientas prácticas, consejos o mini talleres) como incentivo para aplicar lo aprendido en la vida real.
- **Progresión:** La experiencia está dividida en episodios que representan semanas o sesiones. El avance se visualiza en un tablero de progreso que muestra niveles, puntos y logros alcanzados.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad incluye feedback inmediato, tanto del docente como de los compañeros, para reforzar aprendizajes y corregir errores en el momento.

Implementación práctica de las mecánicas:

- *Puntos:* Se registran en una hoja de cálculo compartida o plataforma digital (Google Classroom, Kahoot!, ClassDojo) para transparencia y motivación.
- *Insignias:* Se diseñan en formato digital (pueden ser imágenes PNG) que se entregan al finalizar cada competencia demostrada.
- *Niveles:* Se establecen metas claras de PX para subir de nivel (ej. 0-100 PX: Aprendiz Ético, 101-250: Líder Emergente, etc.).
- *Retos:* Se presentan en formato de casos o simulaciones, con roles asignados, fomentando la colaboración.
- *Recompensas:* Se entregan en formato PDF o videos breves con tips de liderazgo ético, para que puedan descargar y consultar.
- *Progresión y Feedback:* Se utiliza un mural físico o digital donde los alumnos pueden ver su avance y comentarios del docente y pares.

Actividades Gamificadas

A continuación se describen las actividades gamificadas, diseñadas para ser implementadas en 6 sesiones de 90 minutos aproximadamente cada una.

Actividad 1: "Autodiagnóstico de Liderazgo Ético"

Descripción: Los jugadores completan una autoevaluación inicial para identificar sus fortalezas y áreas de mejora en liderazgo ético.

Instrucciones:

- Se entrega un cuestionario digital o impreso con preguntas relacionadas a los objetivos docentes (comunicación, inteligencia emocional, empatía, etc.).
- Los estudiantes responden en 20 minutos, luego se reúnen en grupos de 4 para compartir resultados y reflexionar sobre su perfil de liderazgo.
- El docente guía la reflexión destacando la importancia de la autoobservación en el desarrollo ético.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Cuestionario impreso/digital, hojas para anotaciones.

Integración mecánicas: Al completar el cuestionario reciben 10 PX y la insignia "Explorador Ético". Compartir en grupo da 5 PX adicionales.

Actividad 2: "El Consejo Directivo: Resolviendo Conflictos"

Descripción: En equipos, los jugadores analizan y resuelven un caso de conflicto ético dentro de un colegio.

Instrucciones:

- Se presenta un caso escrito que involucra falta de comunicación asertiva, prejuicios y falta de empatía.
- Los equipos leen el caso, discuten posibles soluciones y preparan una presentación breve con su plan para resolverlo.
- Cada equipo expone, el docente y otros grupos hacen preguntas y se debate.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Caso escrito, pizarra o papelógrafos, marcadores.

Integración mecánicas: El equipo que proponga la solución más ética y creativa gana 30 PX para cada miembro y la insignia "Decisor Estratégico". Los demás reciben 15 PX por participación.

Actividad 3: "Simulación: Liderar con el Ejemplo"

Descripción: Juego de roles donde cada participante debe actuar como directivo frente a situaciones que requieren liderazgo inspirador y manejo de emociones.

Instrucciones:

- Se asignan roles con perfiles diversos (directivo, docente, estudiante, padre de familia) para fomentar diversidad e inclusión.
- Se plantean escenarios con dilemas éticos y emocionales (ej. manejar una queja, motivar un equipo desmotivado, aplicar feedback).

- Los jugadores actúan en rondas de 5 minutos cada uno, mientras el resto observa y toma notas para retroalimentar.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con roles y escenarios, espacio para dramatización.

Integración mecánicas: Cada participante recibe PX según desempeño (hasta 20 PX) y puede ganar insignias como “Maestro del Feedback” o “Inspirador del Equipo”. El docente ofrece feedback inmediato.

Actividad 4: "El Mapa de la Empatía y Confianza"

Descripción: Trabajo grupal para crear un mapa visual que refleje cómo construir confianza y aplicar empatía en distintos perfiles de la comunidad educativa.

Instrucciones:

- Se divide al grupo en equipos, cada uno debe identificar necesidades, miedos, motivaciones y valores de diferentes actores (alumnos, padres, docentes, administrativos).
- Con esta información elaboran un mural o mapa con post-its y dibujos que representen estrategias para generar confianza y empatía.
- Se realiza presentación y reflexión en plenaria.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Cartulina grande, post-its, marcadores, cinta adhesiva.

Integración mecánicas: Cada integrante recibe 15 PX por participación y el equipo la insignia “Constructor de Confianza”.

Actividad 5: "Planificación Flexible ante la Incertidumbre"

Descripción: Los equipos diseñan múltiples escenarios para una situación hipotética de cambio social que afecta a la comunidad educativa, aplicando adaptabilidad y pensamiento estratégico.

Instrucciones:

- Se plantea un escenario disruptivo (ej. cambio en normativas, crisis social, pandemia).
- Los equipos deben planear al menos tres estrategias alternativas para responder, considerando diversidad e inclusión.
- Presentan sus planes y discuten ventajas, riesgos y flexibilidad.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas grandes, marcadores, recursos de consulta.

Integración mecánicas: Se otorgan 25 PX por creatividad y aplicabilidad y la insignia “Estratega Adaptable”.

Actividad 6: "El Diario del Líder: Reflexión y Compromisos"

Descripción: Cierre individual donde cada jugador escribe una reflexión personal sobre aprendizajes, evidenciando fortalezas y debilidades, además de compromisos para su desarrollo ético.

Instrucciones:

- Se entrega una guía con preguntas orientadoras sobre cada objetivo docente.
- Los estudiantes redactan su diario en 30 minutos.
- Se realiza una ronda de comentarios voluntarios y se entrega feedback final.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Cuadernos o documentos digitales, guía de reflexión.

Integración mecánicas: 20 PX por entrega, insignia “Líder Reflexivo” y desbloqueo final del nivel “Visionario Ético”.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptarse al contexto del grupo, fomentando la inclusión, la participación activa y el aprendizaje significativo.

Reglas y Condiciones

Reglas del juego “Escalando el Liderazgo”:

- **Condiciones de Victoria:** Alcanzar el nivel “Visionario Ético” con al menos 400 puntos de experiencia y obtener un mínimo de 5 insignias diferentes.
- **Turnos y Roles:** Las actividades grupales requieren roles rotativos (líder, relator, observador) para garantizar participación equitativa.
- **Penalizaciones:** Se restan 5 PX por falta de respeto en las dinámicas, por no cumplir tiempos o por no participar activamente. Penalizaciones no deben bajar el puntaje por debajo de cero.
- **Restricciones:** El uso de lenguaje inclusivo y respeto a la diversidad es obligatorio. Se prohíben actitudes discriminatorias y se fomenta la escucha activa.
- **Tabla de Puntos:**
 - Autoevaluación completa: 10 PX
 - Participación en grupo: 5-30 PX según actividad
 - Presentaciones y soluciones creativas: hasta 30 PX
 - Roles activos en simulaciones: 15-20 PX
 - Reflexión final: 20 PX
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan por demostrar competencias específicas. Acumular 3 insignias de un mismo tipo da un bonus de 50 PX.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado:

- **Criterios de Evaluación:**

- Comunicación asertiva y verbal clara.
 - Escucha activa y empatía demostradas.
 - Capacidad para tomar decisiones éticas con propósito.
 - Habilidades de liderazgo inspirador y motivacional.
 - Flexibilidad y adaptabilidad ante escenarios inciertos.
 - Capacidad para generar confianza y feedback efectivo.
 - Reflexión crítica y compromiso con el aprendizaje continuo.
- **Rúbricas Integradas:** Para cada actividad se utiliza una rúbrica con niveles: básico, competente, avanzado, que evalúa participación, aplicación de conceptos, trabajo en equipo y creatividad.
 - **Evidencias de Aprendizaje:** Se recopilan:
 - Resultados de autoevaluaciones y mapas de empatía.
 - Presentaciones y soluciones de casos.
 - Actuaciones en simulaciones y feedback recibido.
 - Diarios de reflexión final.
 - **Reflexión Final y Cierre Narrativo:** Se realiza un diálogo grupal donde cada jugador comparte su experiencia, aprendizajes y compromisos. El docente relaciona el avance en la narrativa de “Escalando el Liderazgo” con el crecimiento personal y ético.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para implementación:

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 6 sesiones de 90 minutos (9 horas) para cubrir todas las actividades y reflexiones.
- **Espacio físico:** Aula amplia con espacio para trabajo en equipo y dramatizaciones. Un área para mural o tablero de progreso visible para todos.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para cuestionarios digitales.
 - Proyector o pantalla para presentaciones y visualización de progreso.
 - Materiales impresos: cuestionarios, guías, tarjetas de roles y casos.
 - Cartulinas, post-its, marcadores, cinta adhesiva para actividades creativas.
 - Plataformas digitales para registro de puntos y entrega de insignias (Google Classroom, ClassDojo o similar).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 16 y 30 estudiantes para permitir dinámicas grupales efectivas y diversidad de aportes.
- **Preparación previa del docente:**

- Familiarizarse con la narrativa y mecánicas de juego.
- Preparar y adaptar materiales según contexto y diversidad del grupo.
- Entrenar en retroalimentación constructiva y manejo de dinámicas grupales.
- Garantizar un ambiente respetuoso e inclusivo desde el inicio.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Baja participación:* Incentivar con puntos y roles rotativos, motivar con recompensas emocionales y reconocer públicos los logros.
- *Dificultad para aplicar conceptos éticos:* Utilizar ejemplos claros y conectar con vivencias personales.
- *Conflictos interpersonales:* Establecer normas claras de respeto, intervenir con mediación y promover la empatía.
- *Acceso limitado a TIC:* Adaptar cuestionarios y registro de puntos a formato papel o pizarra.