

Democracia en Acción: El Juego de las Voces Ciudadanas

Gamificación Social | Ciencias Sociales y Humanas | Filosofía | Tema: Democracia

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a la República de Civitas, una nación ficticia que se encuentra en una encrucijada crucial para su futuro. Civitas es un país diverso, con múltiples culturas, ideologías y grupos sociales que coexisten, pero que enfrentan desafíos profundos para construir un sistema democrático sólido y justo. La historia se desarrolla en un momento histórico donde la ciudadanía debe decidir cómo consolidar su democracia, enfrentando problemas como la corrupción, la desinformación, la desigualdad y los conflictos de intereses.

Los estudiantes entran en este universo con el rol de representantes electos, líderes comunitarios, activistas y ciudadanos con distintas responsabilidades dentro de Civitas. Cada equipo representa un sector social o político que tiene intereses particulares pero también la necesidad de colaborar para lograr una democracia funcional y sostenible.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Consejeros del Parlamento:** Representan partidos políticos con distintas ideologías. Su misión es debatir, negociar y formular leyes que beneficien a la mayoría, respetando los derechos de las minorías.
- **Líderes Comunitarios:** Representan organizaciones sociales, vecinales o culturales. Su objetivo es garantizar que las voces de sus comunidades sean escuchadas y que las políticas públicas respondan a necesidades reales.
- **Periodistas Investigativos:** Su función es indagar, informar y denunciar irregularidades o abusos de poder, promoviendo la transparencia y la ética en el gobierno.
- **Ciudadanos Activos:** Son los votantes, que participan en debates públicos, asambleas y referendos, para decidir sobre temas clave y ejercer su derecho al voto de forma informada.

Misión Principal

La misión principal de los estudiantes es colaborar para construir un sistema democrático robusto en Civitas, enfrentando obstáculos reales como la polarización, la falta de participación ciudadana y la corrupción. A través de la simulación de un proceso democrático completo —desde campañas electorales, debates legislativos, hasta votaciones y rendición de cuentas—, los estudiantes experimentarán la complejidad y la importancia del ejercicio democrático.

El proceso culmina en la creación de una Carta de Ciudadanía que refleje acuerdos y compromisos alcanzados por todos los sectores, promoviendo valores democráticos, equidad e inclusión.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada pone en práctica el concepto de democracia no solo como una teoría, sino como una acción colectiva que requiere diálogo, negociación, respeto y responsabilidad. Los estudiantes comprenderán las virtudes de la democracia —como la participación, la inclusión y la protección de derechos—, así como sus obstáculos

—como la desinformación, los intereses particulares y los conflictos sociales.

El juego promueve la actitud crítica mediante la reflexión constante sobre las decisiones tomadas, sus consecuencias y la necesidad de buscar consensos para fortalecer el sistema democrático. Además, permite desarrollar competencias del siglo XXI esenciales para la vida académica y profesional, en un contexto dinámico, colaborativo y competitivo de manera sana.

Resumen Narrativo

En resumen, los estudiantes se sumergen en Civitas, un país en transición democrática. Cada uno asume un rol clave en la sociedad que debe trabajar en equipo y competir con otros para lograr una meta común: una democracia inclusiva, participativa y justa. A lo largo de la experiencia, experimentan la complejidad del proceso democrático, los retos de la convivencia social y la importancia del compromiso ciudadano, fortaleciendo su pensamiento crítico, creatividad y habilidades sociales.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos: Voces y Credibilidad

Cada equipo comienza con un puntaje base de 1000 "Voces". Las Voces representan la influencia social y política que tiene cada grupo. Se ganan o pierden Voces en función de las acciones, decisiones y resultados de las actividades. Por ejemplo, presentar propuestas bien fundamentadas, negociar acuerdos, o ganar debates incrementa las Voces; mientras que caer en contradicciones, generar conflictos o incumplir acuerdos las disminuye.

Niveles: Escalando en la Democracia

- **Nivel 1 - Ciudadanos Informados:** Participan activamente en debates y asambleas.
- **Nivel 2 - Agentes de Cambio:** Logran acuerdos parciales y lideran iniciativas.
- **Nivel 3 - Constructores de Democracia:** Participan en votaciones clave y proponen reformas.
- **Nivel 4 - Ciudadanos Honorablemente Activos:** Alcanzan liderazgo y reconocimiento por su compromiso y resultados.

Para subir de nivel, los equipos deben alcanzar cierto umbral de Voces acumuladas, incentivando la mejora continua y la participación.

Insignias: Reconocimiento de Habilidades

- **Diplomático/a:** Por una negociación exitosa que beneficie a varios grupos.
- **Investigador/a:** Por descubrir datos o problemáticas relevantes que mejoren la toma de decisiones.
- **Comunicador/a:** Por presentar argumentos claros y convincentes en debates.
- **Innovador/a:** Por proponer soluciones creativas a problemas democráticos.
- **Defensor/a de la Inclusión:** Por promover la participación y derechos de grupos minoritarios o vulnerables.

Las insignias se otorgan individualmente o en equipo y se muestran en un tablero visual, lo que incentiva la motivación y la sana competencia.

Retos y Recompensas

- **Retos Semanales:** Situaciones simuladas, como crisis políticas, campañas de desinformación o conflictos sociales que los equipos deben resolver colaborando y negociando.
- **Recompensas:** Pueden ser puntos extra, insignias, privilegios para la siguiente actividad (como elegir tema o turno), o acceso a recursos especiales (materiales, asesorías, recursos TIC).

Progresión y Retroalimentación Inmediata

- Cada actividad culmina con una sesión de retroalimentación donde se discuten resultados, se asignan puntos y se reconocen logros o áreas de mejora.
- El tablero de Voces y niveles se actualiza públicamente para mantener la motivación y transparencia.
- Se fomenta la reflexión crítica y el aprendizaje a partir de los errores, con feedback constructivo.

Dinámicas de Gamificación Social

Los equipos deben colaborar internamente para organizar sus estrategias, asignar roles y preparar intervenciones. Al mismo tiempo, compiten en debates y votaciones para ganar influencia. La estructura incluye roles sociales rotativos para que todos experimenten distintas perspectivas (líder, portavoz, negociador, investigador, ciudadano activo).

Las metas grupales fomentan la responsabilidad compartida, la negociación y el liderazgo, mientras que la competencia sana estimula la creatividad, la comunicación y la adaptabilidad.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Formación de Equipos y Asignación de Roles

Descripción: Se forman equipos de 5-6 estudiantes, cada uno representando un sector social de Civitas. Se asignan roles rotativos: Líder, Portavoz, Investigador, Negociador, Ciudadano Activo, y Periodista.

Instrucciones:

- Dividir a la clase en 4-5 equipos heterogéneos, cuidando la diversidad de género, origen cultural y habilidades.
- Explicar el contexto de Civitas y los roles disponibles.
- Los equipos eligen o se asignan roles de forma equitativa.
- El docente entrega un "Kit de Inicio" con materiales introductorios (documentos con perfil del sector, problemas sociales relevantes, mapa de Civitas).

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Fichas de roles, documentos introductorios impresos o digitales, pizarras para notas, tablero de puntuaciones inicial.

Mecánicas integradas: Inicio con puntos base (1000 Voces), roles sociales definidos, motivación por pertenencia grupal.

Actividad 2: Campaña Electoral Simulada

Descripción: Cada equipo prepara y presenta una campaña electoral para ganar el apoyo ciudadano (otros estudiantes y docentes). Deben crear un manifiesto, estrategia comunicativa y propuestas.

Instrucciones:

- Los equipos investigan y diseñan su campaña en base al perfil de su sector y los problemas de Civitas.
- Preparan discursos, slogans y materiales visuales (carteles, afiches digitales o físicos).
- Presentan su campaña ante la clase en una “Jornada de Campañas”.
- El resto de equipos y el docente actúan como ciudadanía, haciendo preguntas y evaluando la coherencia y viabilidad.
- Se otorgan Voces y la insignia “Comunicador/a” a quienes logren la mayor persuasión y claridad.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos cada una (una para preparación y otra para presentación y debate).

Materiales: Computadoras, acceso a internet, materiales para diseño de afiches (papel, marcadores, programas digitales).

Mecánicas integradas: Sistema de puntos (Voces ganadas o perdidas según impacto), insignias, competencia sana, retroalimentación inmediata.

Actividad 3: Debate Legislativo por Propuestas de Ley

Descripción: Cada equipo presenta propuestas de ley para solucionar problemas de Civitas. Se debate en un “Parlamento simulado” donde se negocia y modifican las propuestas.

Instrucciones:

- Los equipos elaboran 2-3 propuestas de ley fundamentadas en sus campañas y en datos investigados.
- Se establece un calendario de turnos para presentar y defender las propuestas.
- Durante el debate, otros equipos pueden hacer enmiendas o presentar puntos de vista alternativos.
- Los equipos deben negociar para alcanzar acuerdos y evitar vetos que bloqueen avances.
- El docente actúa como moderador y árbitro, promoviendo el respeto y la inclusión.
- Se otorgan Voces y la insignia “Diplomático/a” a quienes logren acuerdos significativos.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos cada una.

Materiales: Documentos con leyes modelo, pizarras para apuntes, recursos digitales para consulta.

Mecánicas integradas: Roles sociales, sistema de puntos, niveles de progreso, retos (negociar), retroalimentación constante.

Actividad 4: Crisis Democrática y Resolución de Problemas

Descripción: Se presenta una crisis simulada (p. ej., corrupción en un ministerio, campaña de desinformación, protesta social) y los equipos deben colaborar para resolverla.

Instrucciones:

- El docente introduce la crisis con un video o texto dramatizado.
- Los equipos analizan el problema desde sus roles y diseñan un plan de acción conjunto.
- Se promueven negociaciones para consensuar soluciones que respeten la equidad y diversidad.
- Se presenta el plan ante el resto de la clase para su evaluación y discusión.
- Equipos que propongan soluciones innovadoras y equitativas ganan Voces y la insignia “Innovador/a” y “Defensor/a de la Inclusión”.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Material audiovisual, hojas de trabajo para planificación, acceso a fuentes de información.

Mecánicas integradas: Retos, colaboración entre equipos, sistema de puntos, insignias, roles rotativos.

Actividad 5: Asamblea Ciudadana y Votación Final

Descripción: Los equipos presentan los resultados de sus propuestas y planes. Se realiza una votación democrática para aprobar la Carta de Ciudadanía de Civitas.

Instrucciones:

- Cada equipo expone brevemente los acuerdos alcanzados y compromisos asumidos.
- Se realiza una Asamblea abierta donde todos participan como ciudadanos activos.
- Se vota de forma secreta y transparente sobre los puntos clave de la Carta de Ciudadanía.
- Se contabilizan votos y se anuncian resultados, reconociendo a los equipos con mayor Voces y logros.
- Se realiza una reflexión grupal sobre el aprendizaje y cierre de la narrativa.

Tiempo estimado: 1 sesión de 90 minutos.

Materiales: Boletas de votación, urna, tablero de resultados, recursos para presentación.

Mecánicas integradas: Competencia sana, colaboración, sistema de puntos final, niveles, insignias, reflexión y retroalimentación.

Actividad 6: Reflexión Final y Evaluación Personal

Descripción: Cada estudiante realiza una reflexión escrita o audiovisual sobre su experiencia, aprendizajes y compromiso con la democracia.

Instrucciones:

- Los estudiantes responden preguntas guías sobre su rol, decisiones y aprendizajes.
- Se comparten voluntariamente extractos en clase para fomentar el diálogo.
- El docente recoge estas evidencias para la evaluación integral.

Tiempo estimado: 1 sesión de 60 minutos o tarea para casa.

Materiales: Guía de preguntas, dispositivos para grabar o escribir.

Mecánicas integradas: Autonomía, responsabilidad, curiosidad, comunicación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- El equipo que alcance el nivel 4 “Ciudadanos Honorablemente Activos” con mayor cantidad de Voces será reconocido como “Líder Democrático de Civitas”.
- Todos los equipos que contribuyan a la aprobación de la Carta de Ciudadanía y obtengan al menos 1200 Voces recibirán la insignia “Constructores de Democracia”.
- La experiencia está diseñada para que todos ganen aprendizaje y competencias, pero la competencia sana motiva la excelencia.

Penalizaciones

- Falta de respeto o actitudes discriminatorias: pérdida inmediata de 100 Voces y advertencia formal.
- Incumplimiento de roles o no participación en actividades clave: pérdida de puntos y limitación para acceder a insignias.
- Desinformación comprobada (por ejemplo, datos falsos en debates): reducción de Voces y obligación de presentar una rectificación pública.

Turnos y Roles

- Los turnos para presentaciones y debates se asignan previamente y deben respetarse.
- Los roles rotan cada dos actividades para que todos experimenten distintos desafíos.
- En negociaciones, cada equipo debe designar un portavoz autorizado para las intervenciones oficiales.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos (Voces)
Presentar propuesta sólida y fundamentada	+150
Negociar acuerdo beneficioso	+120
Ganar debate con argumentos claros	+100
Detectar y denunciar problema de forma ética	+80
Promover inclusión de minorías	+90

Acción	Puntos (Voces)
Incumplimiento o falta de participación	-100
Actitud irrespetuosa o discriminatoria	-150
Uso de desinformación comprobada	-200

Sistema de Logros

- Las insignias se otorgan según criterios claros y visibles.
- Para ascender de nivel, se requiere acumular Voces y demostrar competencias específicas ligadas a los roles.
- Los logros son públicos y se fomentan como estímulo para el trabajo en equipo y desarrollo personal.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Comprensión Conceptual:** Capacidad para explicar la necesidad de la democracia, sus virtudes y obstáculos.
- **Participación Activa:** Contribuciones en debates, negociaciones y actividades colaborativas.
- **Habilidades Sociales:** Comunicación efectiva, liderazgo, negociación y colaboración.
- **Pensamiento Crítico y Creatividad:** Análisis de problemas y propuestas innovadoras.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles y compromisos.
- **Inclusión y Equidad:** Promoción y respeto a la diversidad, evitando actitudes exclusivas o discriminatorias.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Comprensión Conceptual	Explica con profundidad y ejemplos claros la democracia y sus desafíos.	Explica correctamente la mayoría de conceptos con algunos ejemplos.	Explica conceptos básicos, con algunas imprecisiones.	Presenta dificultades para explicar conceptos.
Participación Activa	Participa proactivamente en todas las actividades y roles.	Participa en la mayoría de actividades y roles.	Participa de forma limitada.	No participa o participa muy poco.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Habilidades Sociales	Demuestra liderazgo, negociación y colaboración excepcionales.	Muestra buenas habilidades sociales y trabajo en equipo.	Participa con habilidades sociales básicas.	Presenta dificultades para colaborar.
Pensamiento Crítico y Creatividad	Propone ideas innovadoras y análisis profundos.	Propone ideas razonadas con creatividad moderada.	Propone ideas básicas con poco análisis.	No propone ideas originales o análisis.
Responsabilidad y Autonomía	Cumple rigurosamente con roles y responsabilidades.	Cumple con la mayoría de responsabilidades.	Cumple de forma irregular.	No cumple responsabilidades.
Inclusión y Equidad	Promueve activamente la inclusión y respeto a la diversidad.	Respeto la inclusión y diversidad en la mayoría de casos.	Muestra respeto básico con algunas omisiones.	No respeta diversidad o exclusión evidente.

Evidencias de Aprendizaje

- Propuestas escritas y presentadas durante las actividades.
- Participación verbal y registrada en debates y negociaciones.
- Materiales visuales y comunicativos usados en campañas.
- Actas o registros de acuerdos y votaciones.
- Reflexiones personales escritas o audiovisuales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes analizan cómo sus decisiones impactaron en Civitas y qué aprendizajes obtuvieron sobre la democracia real. Se discute la importancia de la colaboración, la inclusión y la responsabilidad ciudadana.

El docente guía esta reflexión usando preguntas abiertas y conecta la experiencia con la realidad local y global, invitando a los estudiantes a comprometerse con la práctica democrática en su entorno.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede desarrollarse en 10 a 12 sesiones de 90 minutos, distribuidas en 3 a 4 semanas.
- Es recomendable dejar espacios para retroalimentación y reflexión entre actividades.

Espacio Físico

- Un aula grande o sala con disposición flexible para facilitar el trabajo en equipos y debates.
- Espacio para exposiciones o presentación audiovisual.
- Áreas para reuniones de equipo donde puedan planear estrategias.

Materiales y Herramientas TIC Requeridas

- Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y diseño de materiales.
- Proyector o pantalla para presentaciones.
- Software básico para diseño gráfico (opcional) y edición audiovisual.
- Plataformas digitales para votación anónima (p. ej., Kahoot, Google Forms).

Tamaño del Grupo

- Idealmente entre 20 y 30 estudiantes para formar 4-5 equipos equilibrados.
- Si el grupo es mayor, se pueden replicar equipos o realizar actividades paralelas.

Preparación Previa del Docente

- Conocer en profundidad la temática de democracia y las competencias a desarrollar.
- Preparar materiales introductorios y kits de inicio adaptados.
- Diseñar el calendario de actividades y reglas claras, explicándolas a los estudiantes.
- Preparar recursos para apoyar la moderación de debates y negociaciones.
- Capacitarse en técnicas de facilitación y manejo de grupos para garantizar inclusión y respeto.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigual participación:** Promover roles rotativos y establecer normas claras de participación.
- **Conflictos interpersonales:** Intervenir con mediación y reforzar la cultura de respeto.
- **Falta de motivación:** Reconocer logros con insignias y retroalimentación positiva frecuente.
- **Dificultad para comprender conceptos:** Usar materiales claros, ejemplos prácticos y apoyo adicional.
- **Limitaciones técnicas:** Preparar actividades alternativas sin TIC y verificar equipos antes de clase.
- **Exclusión o discriminación:** Establecer desde el inicio un código de conducta inclusivo y sanciones claras.

Con una planificación cuidadosa y compromiso del docente y estudiantes, esta experiencia gamificada puede transformar el aprendizaje de la democracia en una vivencia dinámica, crítica y colaborativa.