

Héroes de la Imagen Divina: La Aventura de Crear y Representar

Gamificación Estructural | Persona y sociedad | Creatividad | Tema: Dios creó al hombre a su imagen y conforme a su semejanza, con el propósito de que este lo expresara y lo representara en la Tierra

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Gran Misión de los Guardianes de la Imagen

En un mundo lleno de maravillas y misterios, existe una leyenda sagrada que habla sobre el origen del ser humano. Se dice que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza, no solo para existir, sino para expresar esa imagen divina en todo lo que hace, y para ser representante de su amor, creatividad y cuidado en la Tierra.

Los estudiantes son convocados como "Guardianes de la Imagen Divina", un grupo especial con la misión de descubrir, explorar y expresar esa imagen en sus vidas, en su entorno y en su comunidad. Su tarea será comprender qué significa ser creados a imagen y semejanza, y cómo pueden reflejar esa imagen a través de la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

La aventura comienza en el "Templo de la Sabiduría Creativa", un espacio sagrado donde los Guardianes recibirán desafíos, retos y misiones que los ayudarán a desarrollar habilidades esenciales para la vida: creatividad, pensamiento crítico, innovación, colaboración, liderazgo y responsabilidad. Cada desafío superado les otorgará puntos, insignias y niveles que demostrarán su crecimiento como verdaderos representantes de la imagen divina.

A medida que avanzan, los Guardianes descubrirán que su misión no solo es aprender, sino también aplicar ese aprendizaje para transformar su entorno, expresando la imagen divina en acciones concretas que reflejen amor, justicia y cuidado por los demás. En esta aventura, cada estudiante tendrá un rol especial que potenciará sus fortalezas y fomentará la colaboración, asegurando que todos y todas puedan brillar y aportar desde su diversidad.

Esta historia se conecta profundamente con el tema de aprendizaje: entender la dimensión humana desde la creatividad y la responsabilidad social, reconociendo la dignidad de cada persona y su capacidad para ser imagen y semejanza de Dios a través de sus acciones. La narrativa invita a los estudiantes a verse como agentes activos y creativos en el mundo, capaces de innovar, resolver problemas y liderar con valores.

El aula se transforma en un escenario donde la imaginación y el aprendizaje se entrelazan, y donde cada estudiante, al cumplir su misión, aporta a construir una comunidad educativa más consciente, respetuosa e inclusiva. La aventura de los Guardianes de la Imagen Divina es, por tanto, un camino hacia el autoconocimiento, la expresión personal y el compromiso con la sociedad desde una perspectiva creativa y espiritual.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para la Experiencia "Héroes de la Imagen Divina"

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada con éxito otorga puntos basados en la calidad, creatividad y colaboración demostradas. Por ejemplo, participación activa +10 puntos, trabajo en equipo +15 puntos, ideas innovadoras +20 puntos. Los puntos se registran en una tabla visible para todos y fomentan la motivación continua.

- **Niveles de Guardianes:** El progreso se estructura en niveles que reflejan el crecimiento personal y colectivo:

- *Aprendiz Creativo* (0-50 puntos)
- *Explorador Inspirado* (51-100 puntos)
- *Innovador Comprometido* (101-150 puntos)
- *Líder Representante* (151+ puntos)

Cada nivel desbloquea nuevas responsabilidades y retos especiales.

- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas al completar retos clave o demostrar competencias específicas. Por ejemplo:

- *Insignia Creatividad Brillante* por ideas originales.
- *Insignia Colaborador Estrella* por trabajo en equipo ejemplar.
- *Insignia Pensador Crítico* por resolver problemas con ingenio.
- *Insignia Líder Responsable* por liderazgo y compromiso.

Las insignias se muestran en un mural o tablero de logros para reconocer públicamente los avances.

- **Retos y Misiones:** Cada sesión incluye retos específicos relacionados con el tema, que deben resolverse individualmente o en equipo. Los retos fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración. Por ejemplo, diseñar un símbolo que represente la imagen divina, crear una historia, o planificar una acción para mejorar la comunidad.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Luego de cada actividad, el docente proporciona retroalimentación constructiva en tiempo real, destacando fortalezas y áreas de mejora. Los puntos y logros se actualizan al instante, manteniendo el interés y la claridad sobre el progreso.

- **Tablas de Clasificación y Equipos:** Para fomentar la sana competencia, los estudiantes pueden formar equipos que suman puntos colectivos, promoviendo la cooperación. Las tablas de clasificación muestran el avance de cada equipo y de cada estudiante, incentivando la superación personal y grupal sin perder el foco en la inclusión y el trabajo conjunto.

- **Recompensas y Reconocimientos:** Al alcanzar ciertos niveles o acumular insignias, los estudiantes reciben reconocimientos simbólicos y responsabilidades especiales, como ser "Mentores Creativos" o "Embajadores de la Imagen", que motivan la autonomía y el liderazgo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Descubriendo la Imagen Divina en Nosotros"

Descripción: Los estudiantes reflexionan sobre qué aspectos de Dios pueden encontrar en ellos mismos y cómo pueden expresarlos creativamente.

Instrucciones:

- El docente inicia con una breve lectura o relato sobre el tema (10 minutos).
- Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 integrantes.
- Cada equipo crea un mural con dibujos, palabras o símbolos que representen las cualidades divinas que creen tener (creatividad, amor, responsabilidad, etc.) (30 minutos).
- Presentan su mural al grupo y explican sus ideas (15 minutos).

Tiempo estimado: 55 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, colores, pegamento, revistas para recortar, tijeras.

Integración con mecánicas: Por la creatividad y colaboración, cada estudiante recibe +10 puntos. El equipo que mejor explique su mural gana +20 puntos adicionales. Se otorga la insignia *Creatividad Brillante* al equipo más innovador.

Actividad 2: "El Reto del Símbolo Sagrado"

Descripción: Diseñar un símbolo que represente la imagen y semejanza de Dios en el hombre, usando materiales diversos y fomentando la innovación.

Instrucciones:

- Indicar que cada estudiante diseñe individualmente un símbolo en una hoja (15 minutos).
- Luego, en equipos, combinan las ideas para crear un símbolo grupal usando materiales reciclados, arcilla, papel, etc. (30 minutos).
- Explican la intención y el significado detrás del símbolo (15 minutos).

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas, lápices, colores, materiales reciclados, plastilina, pegamento.

Integración con mecánicas: Cada símbolo individual vale +5 puntos, el símbolo grupal vale +25 puntos. Se entrega la insignia *Innovador Comprometido* a los equipos que mejor integren ideas y materiales. El docente da retroalimentación para fomentar la mejora continua.

Actividad 3: "Historias para Representar"

Descripción: Crear cuentos cortos en donde el protagonista refleje valores y características de la imagen divina.

Instrucciones:

- Formar equipos de 3-4 estudiantes.
- Brainstorming de valores y características (10 minutos).
- Escribir un cuento breve (máximo 1 página) con un protagonista que encarne esos valores (30 minutos).
- Preparar una pequeña dramatización o lectura para compartir (20 minutos).

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Papel, lápices, colores, disfraces o elementos para dramatizar (opcional).

Integración con mecánicas: Cada equipo obtiene +15 puntos por participación y +20 puntos por creatividad y trabajo en equipo. Se entrega la insignia *Pensador Crítico y Comunicador Efectivo*. El docente anima a la reflexión sobre la diversidad de valores representados.

Actividad 4: "Plan de Acción: Ser Imagen y Representación en la Tierra"

Descripción: Los estudiantes diseñan una pequeña acción o proyecto para mejorar su entorno, demostrando liderazgo y responsabilidad.

Instrucciones:

- Discusión en equipo sobre problemas o necesidades en la escuela o comunidad (15 minutos).
- Elegir una idea factible para actuar (10 minutos).
- Planificar pasos, recursos y roles para implementar la acción (30 minutos).
- Presentar el plan ante la clase y recibir retroalimentación (20 minutos).

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Hojas, lápices, rotafolios o pizarras, marcadores.

Integración con mecánicas: +25 puntos por participación y +30 puntos si el plan es viable y colaborativo. Se otorga la insignia *Líder Responsable*. Los equipos con mejores planes pueden recibir apoyo para llevar a cabo la acción.

Actividad 5: "Reflexión y Compartir: Nuestro Viaje como Guardianes"

Descripción: Espacio para que los estudiantes compartan aprendizajes, experiencias y cómo se sienten como representantes de la imagen divina.

Instrucciones:

- Ronda de preguntas guiadas por el docente, para que cada estudiante exprese lo aprendido (30 minutos).
- Creación de un mural o libro colectivo con frases y dibujos sobre la experiencia (30 minutos).
- Entrega de certificados simbólicos y reconocimiento público (15 minutos).

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Cartulina, colores, pegamento, hojas para escribir.

Integración con mecánicas: +10 puntos por participación, insignia *Embajador de la Imagen* para todos. Se cierra la narrativa haciendo énfasis en el compromiso y la autonomía.

Nota sobre Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI): En todas las actividades se asegura que cada estudiante participe según sus capacidades y estilos de aprendizaje. Se fomenta la valoración de ideas diversas, el respeto por distintas culturas y perspectivas, y se adaptan materiales para accesibilidad (uso de imágenes, audio, apoyo visual y táctil). Los equipos se conforman buscando heterogeneidad para potenciar el aprendizaje colaborativo inclusivo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego "Guardianes de la Imagen Divina"

- **Condiciones de Victoria:** El objetivo es que cada estudiante alcance el nivel "Líder Representante" acumulando al menos 151 puntos y obtenga al menos 3 insignias diferentes. El equipo que logre la mayor integración y colaboración también será reconocido.
- **Roles:**
 - *Guardianes Creativos:* Todos los estudiantes, responsables de participar activamente.
 - *Mentores Creativos:* Estudiantes que alcanzan niveles altos y ayudan a compañeros.
 - *Guía de Sabiduría:* El docente, que facilita, retroalimenta y modera el juego.
- **Turnos:** Cada actividad tiene tiempos definidos. Se respetan los turnos para exponer y trabajar en equipo, fomentando el respeto y la escucha activa.
- **Penalizaciones:** No se aplican penalizaciones negativas para evitar desmotivación. En cambio, si un estudiante no participa o no respeta las normas, se le motiva con apoyo personalizado para integrarse mejor.
- **Tabla de Puntos:** Visible en un tablero o pantalla, mostrando puntos individuales y por equipo, con actualización al finalizar cada actividad.
- **Sistema de Logros:** Las insignias se entregan cuando se cumplen criterios claros, por ejemplo: creatividad (presentar ideas originales), colaboración (trabajo en equipo efectivo), liderazgo (organización y motivación), pensamiento crítico (solución innovadora).
- **Respeto y Diversidad:** Se fomenta un ambiente seguro y respetuoso donde todas las voces son valoradas y escuchadas, garantizando inclusión y equidad en la participación.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada: Medición del Aprendizaje y Reflexión Final

La evaluación se integra dentro del sistema de puntos, niveles e insignias, permitiendo medir competencias y conocimientos de manera formativa y continua.

Criterios de Evaluación:

- **Creatividad:** Originalidad en ideas y proyectos presentados.
- **Colaboración:** Participación activa y apoyo a compañeros.
- **Pensamiento Crítico:** Capacidad para analizar, resolver problemas e innovar.
- **Liderazgo y Responsabilidad:** Organización, compromiso y motivación al grupo.
- **Comunicación:** Claridad y efectividad en la expresión oral y escrita.
- **Adaptabilidad y Autonomía:** Capacidad para ajustarse a retos y trabajar independientemente.

- **Inclusión y Respeto:** Valoración de la diversidad y respeto en el trabajo grupal.

Rúbrica Integrada:

Competencia	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Creatividad	Ideas altamente originales y bien desarrolladas.	Ideas originales con buen desarrollo.	Ideas poco originales pero adecuadas.	Dificultad para generar ideas nuevas.
Colaboración	Participa activamente, apoya y motiva al equipo.	Participa y coopera con el equipo.	Participa de forma limitada.	No coopera ni participa.
Pensamiento Crítico	Resuelve problemas con soluciones creativas y fundamentadas.	Resuelve problemas con soluciones adecuadas.	Resuelve problemas con ayuda.	No logra resolver problemas.
Liderazgo y Responsabilidad	Organiza y asume responsabilidades con compromiso.	Asume responsabilidades y cumple con ellas.	Asume responsabilidades con supervisión.	No asume responsabilidades.
Comunicación	Expresa ideas con claridad y persuasión.	Expresa ideas con claridad.	Expresa ideas con dificultad.	No logra comunicar sus ideas.
Adaptabilidad y Autonomía	Se adapta fácilmente y trabaja de forma independiente.	Se adapta y trabaja con poca ayuda.	Se adapta con supervisión.	Dificultad para adaptarse y trabajar solo.
Inclusión y Respeto	Promueve activamente un ambiente inclusivo y respetuoso.	Muestra respeto y acepta diversidad.	Respeto con recordatorios.	No respeta ni acepta diversidad.

Evidencias de Aprendizaje:

- Mural y símbolos creados.
- Cuentos y dramatizaciones.
- Planes de acción presentados.
- Participación en discusiones y reflexiones.
- Registro de puntos, niveles e insignias obtenidas.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa:

Al finalizar la experiencia, se realiza una reflexión colectiva donde cada Guardián comparte qué aprendió sobre su identidad como imagen y semejanza de Dios y cómo piensa vivir esa misión en su día a día. El docente guía la conversación para fortalecer el sentido de pertenencia, compromiso y autonomía, cerrando la historia con un llamado a

continuar siendo representantes creativos y responsables en el mundo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación en el Aula

- **Tiempo Necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 5 sesiones de 1 a 1.5 horas cada una, adaptables según el ritmo de la clase.
- **Espacio Físico:** Aula flexible que permita trabajo en equipos, uso de murales y zona para exposiciones. Un espacio con áreas para moverse y distribuir materiales facilita la dinámica.
- **Materiales y Herramientas TIC:** Materiales básicos: cartulinas, colores, pegamento, tijeras, materiales reciclados, plastilina, hojas para escribir. Opcionalmente, una computadora o tablet para mostrar la tabla de puntos o para crear insignias digitales. Video proyector o pizarra digital para presentaciones y retroalimentación visual.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la gestión en equipos y mantener la atención personalizada.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Leer y familiarizarse con el tema teológico y pedagógico.
 - Preparar materiales y espacios para las actividades.
 - Diseñar la tabla de puntos e insignias, y cómo mostrarla (mural físico o digital).
 - Planificar tiempos y posibles adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Falta de participación:* Usar roles rotativos para que todos tengan oportunidad de expresarse y reforzar la motivación con elogios constantes.
 - *Diversidad en habilidades:* Adaptar materiales y actividades para distintos niveles, asegurando apoyo y retos adecuados.
 - *Limitaciones materiales:* Fomentar el uso de materiales reciclados y creatividad con lo disponible.
 - *Gestión del tiempo:* Ser flexible y ajustar actividades si se requiere, priorizando el aprendizaje significativo.
 - *Inclusión y respeto:* Establecer normas claras desde el inicio y actuar con sensibilidad y equidad.