

Guardianes de los Valores: La Cruzada Ética en ENJDA

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: Guardianes de los Valores

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Guardianes de los Valores

En una era donde el mundo se enfrenta a crisis sociales, conflictos y una creciente desconexión entre las personas, un grupo selecto de jóvenes emerge con una misión trascendental: convertirse en los Guardianes de los Valores. Esta historia se desarrolla en la prestigiosa Escuela Nacional José de la Abundancia (ENJDA), un centro educativo reconocido por su excelencia académica pero que ahora enfrenta un desafío mayor, no solo académico sino ético y social.

Los estudiantes de media, entre 15 y 17 años, han sido convocados para formar equipos llamados "Círculos de Integridad". Cada Círculo tiene la misión de defender, promover y practicar valores fundamentales como la honestidad, el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y la justicia dentro y fuera del aula. Los Guardianes no solo aprenden sobre estos valores, sino que deben enfrentar situaciones reales y simuladas que ponen a prueba su capacidad para aplicarlos en la vida diaria.

La ambientación de esta experiencia es una mezcla entre un mundo contemporáneo y un universo fantástico donde los valores cobran vida como poderosas energías que pueden transformar la sociedad. Los Guardianes pueden desbloquear habilidades y herramientas a medida que avanzan, representadas por insignias y niveles, que simbolizan su crecimiento ético y personal.

Roles de los Estudiantes

- **Guardianes Éticos:** Cada estudiante es un Guardián Ético con un rol especializado dentro del Círculo (líder, mediador, estratega, comunicador, vigilante del respeto). Estos roles rotan para que todos desarrollen habilidades diversas.
- **Mentores Internos:** Algunos estudiantes asumen roles de apoyo para motivar e incentivar la reflexión ética en el grupo.
- **Embajadores de Valores:** Al avanzar de nivel, algunos Guardianes pueden ser embajadores que promueven campañas éticas en la escuela.

Misión Principal

La misión principal es fortalecer la convivencia y el compromiso ético en la ENJDA mediante la práctica constante de valores en retos y misiones que simulan escenarios reales de la vida estudiantil. Los estudiantes deberán superar pruebas individuales y colaborativas, resolver conflictos, diseñar propuestas de mejora y reflejar su aprendizaje en acciones concretas. El éxito se medirá no solo por el cumplimiento de objetivos académicos, sino por el impacto positivo en la comunidad educativa.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa conecta directamente con el área de Ética y Valores, ya que contextualiza los conceptos teóricos en situaciones vivenciales y significativas. La gamificación convierte el aprendizaje en una aventura donde cada valor es una herramienta vital para la transformación personal y social. Los estudiantes internalizan la importancia de aplicar la ética en su entorno, desarrollando competencias del siglo XXI como la colaboración, el liderazgo y la responsabilidad, esenciales para su formación integral.

En resumen, “Guardianes de los Valores” es una experiencia que invita a los estudiantes a ser protagonistas activos en la construcción de un ambiente escolar más justo, respetuoso y comprometido, utilizando la gamificación para potenciar su motivación y aprendizaje profundo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los puntos se otorgan como recompensa por la participación activa, el cumplimiento de retos, la colaboración efectiva y la demostración práctica de valores. Existen dos tipos de puntos:

- **Puntos de Valor:** Se asignan cuando un estudiante o equipo demuestra un valor específico en una actividad o situación real (ej. honestidad al reconocer un error). Cada valor vale 10 puntos.
- **Puntos de Misión:** Se otorgan al completar misiones o retos específicos, con una puntuación variable según la dificultad (entre 20 y 50 puntos).

Los puntos se registran semanalmente en una tabla de clasificación visible para motivar la competencia sana.

Niveles

Los niveles representan el progreso y crecimiento ético de cada Guardián y de cada Círculo de Integridad. Hay cinco niveles:

- **Nivel 1 - Aprendiz Ético:** 0-100 puntos
- **Nivel 2 - Defensor:** 101-200 puntos
- **Nivel 3 - Protector:** 201-350 puntos
- **Nivel 4 - Campeón:** 351-500 puntos
- **Nivel 5 - Guardián Supremo:** Más de 500 puntos

Al subir de nivel, los estudiantes desbloquean insignias y privilegios como liderar misiones o representar al Círculo en actividades escolares.

Insignias

Las insignias son reconocimientos simbólicos que validan competencias específicas:

- **Insignia de Colaboración:** Por trabajo en equipo sobresaliente.

- **Insignia de Liderazgo:** Por la iniciativa y guía efectiva en retos.
- **Insignia de Responsabilidad:** Por cumplir con compromisos y demostrar madurez.
- **Insignia de Empatía:** Por acciones que demuestren comprensión y apoyo a otros.
- **Insignia de Justicia:** Por defender la equidad y resolver conflictos con imparcialidad.

Las insignias se entregan al final de cada misión o ciclo de actividades y se pueden visualizar en un “tablero de honor” en el aula o en formato digital.

Retos y Misiones

Los retos son actividades concretas con objetivos claros que los estudiantes deben superar individual o colectivamente. Están diseñados para poner en práctica valores en contextos reales o simulados. Ejemplos:

- **Reto del Conflicto Ético:** Resolver un problema entre compañeros aplicando comunicación asertiva y empatía.
- **Misión de la Campaña Solidaria:** Organizar una acción social en la escuela o comunidad.
- **Prueba de Honestidad:** Reconocer errores en un caso hipotético.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata después de cada actividad mediante comentarios del docente, autoevaluaciones y evaluaciones entre pares. Esto permite ajustar comportamientos y reforzar aprendizajes. La progresión se refleja en la tabla de puntos, niveles alcanzados y nuevas insignias obtenidas, lo que incentiva la motivación constante.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Reto “El Código de Honor”

Objetivo: Promover la reflexión sobre los valores fundamentales y su importancia en la convivencia escolar.

Instrucciones:

- Dividir la clase en Círculos de Integridad (equipos de 4-5 estudiantes).
- Cada equipo recibe una hoja con una lista de valores y debe decidir cuáles serán los pilares éticos de su Círculo, explicando por qué.
- Crear un “Código de Honor” escrito que incluya compromisos concretos para practicar esos valores en el aula y la escuela.
- Presentar el Código ante el grupo y exponer cómo lo aplicarán en su vida diaria.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Cartulinas, marcadores, hojas para escritura.

Integración con mecánicas: Por la presentación y calidad del Código, cada miembro del Círculo recibe 20 puntos de misión y la insignia de Colaboración.

Actividad 2: Misión “Simulación de Conflicto Ético”

Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación, empatía y resolución de conflictos aplicando valores.

Instrucciones:

- Se presenta un caso ficticio en el que dos estudiantes tienen un conflicto por un malentendido.
- Los Círculos deben analizar la situación, identificar los valores comprometidos y diseñar una solución que beneficie a ambas partes.
- Representar la solución mediante un role-play donde cada miembro asume un rol (mediador, afectados, observador).
- Al finalizar, realizar una reflexión grupal sobre qué valores se aplicaron y cómo mejorar la convivencia.

Tiempo estimado: 120 minutos.

Materiales: Guiones breves, espacio para dramatización, hojas para anotaciones.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos de misión (30 pts) y la insignia de Empatía a los equipos que mejor resuelvan el conflicto según rúbrica docente.

Actividad 3: Reto “Campaña de Valores ENJDA”

Objetivo: Fomentar el liderazgo y la responsabilidad mediante la organización de una campaña que promueva un valor específico en la escuela.

Instrucciones:

- Cada Círculo elige un valor para promover (ej. respeto, solidaridad).
- Planifican una campaña que puede incluir carteles, charlas, actividades recreativas o digitales.
- Diseñan el cronograma, asignan responsabilidades y desarrollan el material necesario.
- Ejecutan la campaña durante una semana en la escuela.
- Al final, presentan un informe de impacto y aprendizajes.

Tiempo estimado: 1 semana para planificación y ejecución (se puede integrar en el horario de Ética y valores).

Materiales: Carteles, recursos digitales (computadoras/tabletas), hojas, cámaras o móviles para documentar.

Integración con mecánicas: Por la campaña y reporte, cada participante recibe entre 40 y 50 puntos de misión. Los líderes del equipo obtienen la insignia de Liderazgo y los responsables la de Responsabilidad.

Actividad 4: Prueba “Honestidad y Transparencia”

Objetivo: Evaluar la capacidad de reconocer errores y asumir responsabilidades con honestidad.

Instrucciones:

- Se entrega a cada estudiante un cuestionario con situaciones hipotéticas donde deben elegir la respuesta más ética.
- Posteriormente, se abre un espacio para que compartan experiencias personales donde hayan aplicado honestidad, con transparencia.
- Se promueve la autoevaluación y el feedback entre pares.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Cuestionarios impresos o digitales, espacio para discusión.

Integración con mecánicas: Cada respuesta ética suma 5 puntos de valor; compartir experiencias suma 10 puntos adicionales. Se otorga la insignia de Honestidad a quienes demuestren compromiso.

Actividad 5: Reto Final “El Gran Consejo de Guardianes”

Objetivo: Consolidar aprendizajes y fomentar la colaboración, liderazgo y responsabilidad en una actividad integradora.

Instrucciones:

- Se forma un consejo con representantes de cada Círculo.
- Se plantea una problemática real o simulada que afecta a la escuela (ej. acoso escolar, falta de respeto al medio ambiente).
- El consejo debe diseñar una propuesta integral para resolver o mejorar la situación, aplicando todos los valores aprendidos.
- Se presenta la propuesta ante la comunidad escolar (puede ser en un evento o reunión).
- Se realiza una reflexión final grupal y personal sobre el camino recorrido como Guardianes.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos para diseño y presentación.

Materiales: Hojas, computadoras/tabletas, pizarras, recursos audiovisuales para presentación.

Integración con mecánicas: Los participantes reciben una bonificación de puntos, la insignia de Guardián Supremo y un certificado simbólico de reconocimiento.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles, adaptables a diferentes tiempos y recursos, y orientadas a garantizar que los valores se vivan en el día a día del aula y la escuela.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “Guardianes de los Valores”

- **Formación de Equipos:** Los estudiantes se organizan en Círculos de Integridad de 4 a 5 miembros con roles rotativos.
- **Condiciones de Victoria:** El juego no es competitivo en sentido excluyente; se premia el crecimiento ético individual y colectivo. Se considera “victoria” alcanzar el nivel 5 y obtener todas las insignias al finalizar el ciclo,

además de haber realizado propuestas que impacten positivamente en la escuela.

- **Puntuación:** Cada valor demostrado y misión cumplida suma puntos según la tabla establecida. Los puntos se registran semanalmente y son públicos para fomentar la motivación.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos por actitudes contrarias a los valores (faltas de respeto, incumplimiento de compromisos, deshonestidad). La penalización varía entre 5 y 20 puntos según gravedad y se aplica tras reflexión y diálogo.
- **Turnos y Participación:** En actividades grupales, se garantiza que cada miembro tenga un turno para aportar. Se promueve la escucha activa y el respeto durante las presentaciones y debates.
- **Roles:** Los roles dentro del Círculo rotan para que todos desarrollen liderazgo, mediación, organización y comunicación.
- **Restricciones:** No se permite el uso de lenguaje ofensivo, exclusión de compañeros ni actitudes que dañen el ambiente ético del juego.
- **Sistema de Logros:** Las insignias se entregan según cumplimiento de criterios específicos en cada misión y se reflejan en el tablero de honor.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Acción	Puntos
Demostrar un valor en clase o actividad	10
Completar reto o misión individual	20-50
Trabajo en equipo destacado	20
Liderar una campaña o actividad	30
Reconocer error honestamente	15
Penalización por falta grave	-20
Penalización por falta leve	-5

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Aplicación de Valores:** Evidencia de práctica efectiva y reflexiva de valores en actividades y vida diaria.
- **Colaboración:** Capacidad para trabajar en equipo, escuchar, aportar y respetar turnos.
- **Liderazgo:** Iniciativa para guiar al grupo y asumir responsabilidades.

- **Responsabilidad:** Cumplimiento de compromisos, puntualidad y entrega de tareas.
- **Reflexión Ética:** Profundidad en la comprensión de dilemas éticos y capacidad de argumentar posiciones.

Rúbricas Integradas

La evaluación se realiza mediante rúbricas claras para cada actividad, que consideran:

- **Participación:** Desde “ausente” hasta “activo protagonista”.
- **Calidad de Propuestas:** Desde “superficial” hasta “innovadora y bien fundamentada”.
- **Trabajo en Equipo:** Desde “conflictivo” hasta “cohesionado y respetuoso”.
- **Demostración de Valores:** Desde “inconsistente” hasta “constante y ejemplar”.

Evidencias de Aprendizaje

Se recopilan evidencias en un portafolio digital o físico que incluye:

- Los Códigos de Honor de cada Círculo.
- Videos y fotos de role-plays y campañas.
- Informes y presentaciones realizadas.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares.
- Registro de puntos, niveles e insignias obtenidas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir el ciclo, se realiza una sesión de reflexión grupal y personal donde los Guardianes comparten aprendizajes, desafíos y compromisos futuros para continuar siendo promotores de valores en su comunidad. Se cierra la narrativa celebrando el camino recorrido y destacando que ser Guardianes es una misión permanente más allá del aula.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- El programa puede desarrollarse en un ciclo escolar o semestre, con sesiones de 2 horas semanales, alternando actividades teóricas y prácticas.
- Algunas misiones como la campaña pueden extenderse una semana o más, integrándose con otras asignaturas si es posible.

Espacio Físico

- Un aula con mobiliario flexible para trabajo en equipo y dramatizaciones.
- Espacios comunes para campañas o presentaciones (patio, auditorio).
- Zona para tablero de honor visible y área de exhibición de materiales.

Materiales y Herramientas TIC

- Cartulinas, marcadores, hojas, tijeras y pegamento para elaboración de códigos y carteles.
- Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación y creación de material digital.
- Cámaras o teléfonos móviles para documentar actividades.
- Proyector o pantalla para presentaciones.
- Plataforma digital simple (Google Classroom, Trello, Padlet) para llevar registro de puntos y compartir evidencias.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 20 y 30 estudiantes para permitir la formación de 4-6 Círculos de Integridad.
- Se puede adaptar para grupos más grandes dividiendo en subgrupos y coordinando actividades simultáneas.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con los conceptos de gamificación estructural, mecánicas y objetivos del programa.
- Preparar materiales, plantillas para rúbricas, tablas de puntos y espacios digitales para seguimiento.
- Diseñar casos y retos adecuados al contexto escolar específico.
- Capacitarse en mediación y resolución de conflictos para guiar actividades sensibles.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desmotivación inicial:** Utilizar la narrativa para enganchar y mostrar relevancia real.
- **Conflictos dentro de equipos:** Promover la rotación de roles y sesiones de diálogo estructurado.
- **Falta de recursos tecnológicos:** Priorizar actividades manuales y papelería, y buscar apoyo de la escuela para recursos TIC.
- **Dificultad para medir valores:** Usar rúbricas claras y evidencia observable, combinar autoevaluación con evaluación docente y de pares.
- **Tiempo limitado:** Integrar actividades con otras asignaturas o distribuir en momentos extracurriculares.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar “Guardianes de los Valores” de manera efectiva, creando un ambiente de aprendizaje dinámico, significativo y transformador para los estudiantes de media.