

“Estrellas del Agradecimiento: La Aventura de los Valores Brillantes”

Gamificación Estructural | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: Destaca con los valores del reconocimientos y agradecimiento formas para expresar sentimiento

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura de los Valores Brillantes

En un mundo mágico llamado “Valoria”, donde los sentimientos y valores forman la energía que mantiene viva a la comunidad, hay una crisis inesperada. La Luz de la Gratitude, que ilumina y conecta a todos los habitantes, ha comenzado a debilitarse. Sin esa luz, los lazos de respeto, reconocimiento y aprecio entre los habitantes se están desvaneciendo, y la armonía peligra.

Los estudiantes se convierten en “Guardianes de los Valores”, jóvenes aventureros elegidos por el Consejo de Valoria para restaurar la Luz de la Gratitude. Cada guardián tiene una misión especial: descubrir y practicar las diferentes formas de expresar reconocimiento y agradecimiento, aprendiendo a valorar a los demás y a sí mismos. Para lograrlo, deberán superar retos, recolectar estrellas de agradecimiento y compartir sus aprendizajes con sus compañeros.

El aula se transforma en Valoria: un reino lleno de colores, mensajes positivos, y desafíos. Los estudiantes, en sus roles, exploran distintas “zonas” o actividades que representan formas de expresar sentimientos de reconocimiento: verbal, escrito, gestual, artístico y digital.

La misión principal es clara y significativa: “Restaurar la Luz de la Gratitude en Valoria demostrando con acciones y palabras cómo valorar a los demás y a uno mismo”. Esta misión conecta directamente con el tema central de Ética y Valores, haciendo tangible la importancia del reconocimiento y el agradecimiento en la convivencia diaria y en la construcción de relaciones saludables.

Además, cada guardián no solo aprende para sí mismo, sino que debe compartir lo aprendido con su equipo y con la comunidad, fortaleciendo competencias como la comunicación, el liderazgo y la responsabilidad. La creatividad se pone en juego cuando inventan nuevas maneras de expresar su gratitud, haciendo que la experiencia sea dinámica y personalizada.

A lo largo de la aventura, los estudiantes irán desbloqueando niveles que representan etapas de crecimiento personal y social. Desde “Exploradores del Reconocimiento” hasta “Maestros del Agradecimiento”, cada nivel refleja un mayor dominio y comprensión de los valores trabajados. Las insignias son símbolos de sus logros y se exhiben con orgullo, motivando la participación continua.

Este enfoque narrativo, inmersivo y colaborativo, no solo facilita la comprensión del tema, sino que también fomenta un ambiente positivo, empático y motivador en el aula, donde los valores se viven y se celebran a diario.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para “Estrellas del Agradecimiento”

- **Sistema de Puntos:** Cada acción, participación y logro relacionado con la expresión de reconocimiento y agradecimiento otorga puntos. Por ejemplo: expresar un agradecimiento sincero a un compañero vale 10 puntos; completar una actividad grupal, 20 puntos; compartir una reflexión en clase, 15 puntos. Estos puntos se suman para avanzar en niveles.

- **Niveles:** La progresión se basa en la acumulación de puntos. Hay 5 niveles:

- Exploradores del Reconocimiento (0 - 100 puntos)
- Guardianes de la Gratitud (101 - 200 puntos)
- Constructores de Conexiones (201 - 350 puntos)
- Embajadores de la Empatía (351 - 500 puntos)
- Maestros del Agradecimiento (501+ puntos)

Cada nivel desbloquea nuevas actividades y retos más profundos.

- **Insignias:** Son reconocimientos visuales que los estudiantes ganan al completar hitos específicos, como:

- “Voz Agradecida”: por expresar verbalmente agradecimientos en público.
- “Manos Creativas”: por crear tarjetas o dibujos para agradecer.
- “Escritor Empático”: por redactar notas de agradecimiento o reflexiones.
- “Líder Solidario”: por motivar y guiar al equipo en actividades grupales.
- “Digital Amigo”: por usar herramientas digitales para expresar agradecimiento.

Las insignias se pegan en un mural físico o digital visible para toda la clase.

- **Retos:** Se proponen desafíos semanales que deben superar individual o grupalmente. Ejemplo: “Encuentra a alguien a quien agradecer esta semana y exprésalo de forma creativa”. Completar retos otorga puntos extra y desbloquea insignias.

- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se establecen recompensas simbólicas motivadoras como:

- Ser “Estrella del Día” y llevar un distintivo especial.
- Recibir diplomas virtuales o físicos.
- Participar en actividades especiales (mini teatro, mural colectivo).

Estas recompensas fortalecen la motivación intrínseca y el sentido de pertenencia.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

- Los puntos se registran en una tabla visible en el aula o en una app sencilla.
- Al completar una actividad o reto, el docente da retroalimentación positiva inmediata, destacando acciones concretas y valores manifestados.
- Los estudiantes pueden autoevaluarse y reflexionar sobre sus contribuciones, reforzando el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. “Cadena de Agradecimientos”

Descripción: Los estudiantes forman una cadena donde cada uno expresa un agradecimiento a otro, generando un flujo positivo de reconocimiento.

Instrucciones:

- Formar un círculo con todos los estudiantes.
- El docente inicia agradeciendo a un estudiante por una cualidad o acción.
- El estudiante reconocido debe agradecer a otro compañero, mencionando una acción o característica positiva.
- Se continúa hasta que todos hayan participado.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Ninguno, aunque se puede usar una pelota para pasar como “bastón de palabra”.

Integración con mecánicas: Cada agradecimiento vale 10 puntos. Completar toda la cadena otorga la insignia “Voz Agradecida”. El docente da retroalimentación inmediata elogiando las expresiones sinceras y el respeto.

2. “Tarjetas Mágicas de Gratitud”

Descripción: Los estudiantes crean tarjetas con mensajes y dibujos para agradecer a alguien de la comunidad escolar.

Instrucciones:

- Se reparte papel, colores, pegatinas y otros materiales artísticos.
- Cada estudiante piensa en alguien a quien agradecer y diseña una tarjeta personalizada.
- Luego, entregan la tarjeta a esa persona en un momento especial o la colocan en un mural.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Papel, colores, pegatinas, tijeras, pegamento.

Integración con mecánicas: Crear y entregar la tarjeta vale 20 puntos. Completar la actividad otorga la insignia “Manos Creativas”. Se motiva la creatividad y el reconocimiento tangible.

3. “Diario del Reconocimiento”

Descripción: Cada estudiante lleva un diario donde escribe o dibuja diariamente algo por lo que está agradecido o reconoce en otros.

Instrucciones:

- Se entrega un cuaderno o se crea una carpeta digital para cada estudiante.
- Cada día, durante 10 minutos, el estudiante escribe/dibuja una experiencia de reconocimiento o agradecimiento.
- Al final de la semana, comparten voluntariamente alguna entrada con el grupo.

Tiempo estimado: 10 minutos diarios, 50 minutos por semana.

Materiales: Cuadernos o dispositivos digitales.

Integración con mecánicas: Cada entrada vale 5 puntos. Compartir una experiencia otorga 15 puntos y la insignia “Escritor Empático”. El docente proporciona retroalimentación escrita o verbal.

4. “Teatro del Agradecimiento”

Descripción: En grupos, los estudiantes crean y representan pequeñas obras o escenas que muestran formas de expresar agradecimiento.

Instrucciones:

- Formar grupos de 4-5 estudiantes.
- Asignar o permitir que el grupo elija un tipo de expresión (verbal, gestual, escrito, artístico, digital).
- Crear un guion breve que ejemplifique una situación donde alguien expresa reconocimiento y agradecimiento.
- Ensayar y presentar la escena al resto del grupo.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 40 minutos (una para preparación y otra para presentación).

Materiales: Materiales para vestuario sencillo, cartulinas, marcadores.

Integración con mecánicas: La representación grupal otorga 30 puntos por participante. El grupo recibe la insignia “Líder Solidario” si demuestran cooperación y liderazgo. El docente evalúa creatividad y mensaje.

5. “Mural Digital de Gratitud”

Descripción: Utilizando una plataforma sencilla (como Padlet o Jamboard), los estudiantes suben mensajes, imágenes o videos expresando agradecimiento.

Instrucciones:

- Crear un mural digital accesible para todos.
- Cada estudiante aporta al menos una publicación agradeciendo a alguien o compartiendo una reflexión.
- Se revisa y se comenta positivamente entre compañeros.

Tiempo estimado: 30 minutos para subir aportes y 20 para comentar.

Materiales: Dispositivo con acceso a internet, cuenta en la plataforma digital.

Integración con mecánicas: Cada aporte vale 15 puntos, comentar aporta 5 puntos más. Completar la actividad otorga la insignia “Digital Amigo”. Refuerza la comunicación digital responsable y afectiva.

6. “Reto Semanal: La Misión del Agradecimiento”

Descripción: Cada semana, los estudiantes reciben una misión especial para expresar agradecimiento fuera del aula.

Instrucciones:

- El docente anuncia la misión al inicio de la semana. Ejemplo: “Agradece a un familiar con una carta o llamada”.
- Los estudiantes completan la misión y relatan la experiencia en clase la semana siguiente.

Tiempo estimado: Variable, con reporte en 15 minutos.

Materiales: Papel para cartas, teléfonos, medios para comunicarse con familiares.

Integración con mecánicas: Completar la misión vale 25 puntos y otorga insignia especial de “Embajador de la Empatía”. Fomenta la responsabilidad y el liderazgo social.

Estas actividades, combinadas con las mecánicas descritas, crean un ambiente dinámico, motivador y conectado con los objetivos de aprendizaje y el desarrollo de competencias del siglo XXI.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “Estrellas del Agradecimiento”

- **Condiciones de Victoria:**

- Alcanzar el nivel “Maestros del Agradecimiento” acumulando 501 puntos o más.
- Obtener al menos 4 de las 5 insignias disponibles.
- Demostrar en la reflexión final comprensión y práctica sincera de los valores de reconocimiento y agradecimiento.

- **Penalizaciones:**

- No se restan puntos por errores, pero sí se pierde la oportunidad de obtener puntos en actividades no realizadas o faltas de respeto que serán conversadas y corregidas para mejorar.
- Faltas a la convivencia o desinterés pueden implicar pausas para reflexión personal y reducción temporal de participación en roles.

- **Turnos y Roles:**

- En actividades grupales, se asignan roles rotativos: líder, portavoz, creativo, organizador.
- En turnos de palabra, se usa un objeto que indica quién habla para fomentar respeto y escucha activa.

- **Restricciones:**

- Se debe respetar a todos los compañeros y sus opiniones durante toda la actividad.
- No se permite utilizar lenguaje ofensivo o sarcástico.
- Las expresiones de agradecimiento deben ser genuinas y respetuosas.

- **Tabla de Puntos:**

- Expresar agradecimiento verbal: 10 puntos
- Crear tarjeta de gratitud: 20 puntos
- Escribir en diario: 5 puntos por entrada
- Compartir experiencia: 15 puntos
- Representación teatral: 30 puntos
- Aporte mural digital: 15 puntos
- Comentar mural digital: 5 puntos
- Completar reto semanal: 25 puntos

• **Sistema de Logros:**

- Insignias se entregan al cumplir hitos específicos.
- Las insignias se exhiben en un mural visible y motivan a alcanzar nuevos objetivos.
- Las recompensas son simbólicas y refuerzan el sentido de pertenencia y éxito personal.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación:

- Participación activa y respetuosa en las actividades.
- Capacidad para expresar sentimientos de reconocimiento y agradecimiento de forma sincera y creativa.
- Colaboración y liderazgo en actividades grupales.
- Reflexión personal y colectiva sobre el valor del agradecimiento en la convivencia.
- Desarrollo progresivo de competencias: creatividad, comunicación, liderazgo, responsabilidad.

Rúbricas Integradas:

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Regular (2 pts)	Necesita Mejora (1 pt)
Participación	Participa siempre con respeto y entusiasmo.	Participa con respeto la mayoría de las veces.	Participa ocasionalmente, con algunas distracciones.	No participa o interrumpe a otros.
Expresión de agradecimiento	Demuestra expresiones claras, creativas y sinceras.	Expresa agradecimientos adecuados y respetuosos.	Expresiones limitadas o poco claras.	No expresa agradecimientos o son inapropiados.
Colaboración y liderazgo	Asume rol activo, apoya y guía al equipo.	Colabora y sigue indicaciones correctamente.	Colabora de forma limitada o pasiva.	No colabora o genera conflictos.
Reflexión personal	Reflexiona con profundidad y conecta con su vida.	Hace reflexiones adecuadas y comprensibles.	Reflexiona de forma superficial.	No realiza reflexión o es irrelevante.

Evidencias de Aprendizaje:

- Diario de reconocimiento personal.
- Tarjetas y materiales creativos.
- Grabaciones o fotos de representaciones teatrales.

- Participación en mural digital y actividades grupales.
- Reflexiones finales escritas u orales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al finalizar la aventura, los Guardianes de los Valores se reúnen para compartir cómo han contribuido a restaurar la Luz de la Gratitude en Valoria. Cada estudiante expresa qué aprendió, cómo cambió su forma de ver a los demás y a sí mismo, y qué acciones seguirá practicando para mantener los valores vivos.

El docente guía una reflexión colectiva que fortalece el sentido de comunidad, reconocimiento mutuo y compromiso ético, cerrando con un acto simbólico: encender una “Luz de Gratitude” (puede ser una vela o una lámpara LED), representando que ahora Valoria brilla más que nunca gracias a sus acciones.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Recomendada una duración de 3 a 4 semanas para explorar todas las actividades y permitir la progresión adecuada. Sesiones de 40 a 60 minutos, 3 a 4 veces por semana.
- **Espacio Físico:** Aula flexible que permita formar círculos, grupos y espacio para exposiciones. Lugar visible para mural físico de insignias y tabla de puntos.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Papel, colores, tijeras, pegatinas para actividades artísticas.
 - Cuadernos o carpetas para diarios.
 - Dispositivos con acceso a internet para mural digital (tabletas, computadoras).
 - Proyector o pizarra digital para mostrar tabla de puntos y niveles.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 a 30 estudiantes para facilitar interacción y manejo del aula.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Leer y familiarizarse con la narrativa y mecánicas.
 - Preparar materiales y espacios con anticipación.
 - Configurar mural digital y herramientas TIC.
 - Diseñar tabla de puntos visible y sistema de registro sencillo.
 - Planificar roles y turnos para actividades grupales.
- **Posibles Dificultades y Estrategias para Superarlas:**
 - *Desinterés o baja motivación:* Usar recompensas simbólicas y reforzar la relevancia personal y social del tema.
 - *Dificultades para expresar sentimientos:* Modelar ejemplos, usar apoyos visuales y actividades creativas que faciliten la expresión.
 - *Problemas de convivencia o respeto:* Establecer normas claras y aplicar reflexiones individuales y grupales.

- *Limitaciones tecnológicas:* Ofrecer alternativas no digitales para mural y registro de actividades.