

Aventuras en el Bosque de los Valores: Un viaje para descubrir el corazón de nuestra amistad

Gamificación Completa | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: conociendo los valores morales

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina un bosque mágico llamado "El Bosque de los Valores", donde todos los animales viven en armonía gracias a que cada uno practica valores importantes como la honestidad, la amabilidad, la responsabilidad y la solidaridad. Sin embargo, últimamente, algunos caminos del bosque se han oscurecido y los animales han perdido un poco la alegría porque olvidaron cómo usar esos valores para resolver sus pequeños problemas diarios.

Los estudiantes serán "Guardianes de los Valores", pequeños héroes con la misión de ayudar a los habitantes del bosque a recuperar la luz y la felicidad, aprendiendo y practicando los valores morales que mantienen la armonía en su comunidad.

Ambientación: El aula se transforma en el Bosque de los Valores: se decorará con imágenes de árboles, animales y caminos mágicos. Cada rincón representa un lugar especial del bosque donde ocurren las aventuras y retos.

Roles de los estudiantes: Cada niño será un Guardián de los Valores, equipado con una capa simbólica (puede ser una tela de colores) y un "Libro de los Valores" (una libreta o cuaderno pequeño que usará para registrar sus aprendizajes y reflexiones).

Misión Principal: Explorar el bosque ayudando a los animales a resolver problemas mediante el uso de valores morales, completando retos y recolectando "Luz de Valores" que devolverán la alegría al bosque.

La narrativa conecta directamente con el tema de aprendizaje porque cada actividad y reto está basado en situaciones donde los niños deben reconocer, practicar y reflexionar sobre valores morales fundamentales para su convivencia diaria, fomentando una comprensión vivencial y afectiva.

Desarrollo de la historia: El Bosque de los Valores tiene varios lugares mágicos: el Árbol de la Honestidad, el Lago de la Amabilidad, la Cueva de la Responsabilidad y el Campo de la Solidaridad. En cada lugar, los Guardianes enfrentarán una aventura y deberán cumplir una tarea para avanzar y ganar puntos de luz.

Los estudiantes reciben mensajes de los animales, que les plantean problemas sencillos (por ejemplo, un conejito que perdió un juguete y necesita ayuda para encontrarlo, o un pájaro que necesita aprender a compartir). Así, los niños interpretan esos roles y aplican los valores para ayudar, integrando el aprendizaje en un contexto significativo.

Conforme avanzan, los Guardianes obtienen insignias especiales que representan cada valor aprendido, hasta completar el círculo de valores que mantiene vivo el Bosque de los Valores. Al final, todos juntos devolverán la luz al bosque y celebrarán con una ceremonia simbólica que refuerce el aprendizaje emocional y social.

Esta narrativa no solo motiva a los niños a participar activamente, sino que también genera un ambiente de colaboración, respeto y empatía, fundamentales para el desarrollo de las competencias del siglo XXI como el

pensamiento crítico, la autonomía y la responsabilidad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos (Luz de Valores):** Cada vez que los Guardianes resuelvan un reto o actividad correctamente, recibirán "puntos de Luz de Valores". Estos puntos se acumulan en su Libro de los Valores y representan la energía positiva que devuelven al bosque.
- **Niveles de Progreso:** El juego tiene cuatro niveles, cada uno corresponde a un valor moral específico (Honestidad, Amabilidad, Responsabilidad y Solidaridad). Al completar los retos de un nivel, los estudiantes suben al siguiente.
- **Insignias:** Al finalizar cada nivel, los Guardianes reciben una insignia física (pegatina, medalla o dibujo) que pueden colocar en su Libro de los Valores. Esto refuerza la sensación de logro y pertenencia.
- **Retos y Mini Juegos:** Cada actividad es un reto o mini juego basado en una situación real y adaptada al nivel preescolar, que permite a los niños experimentar y practicar los valores de manera divertida y tangible.
- **Recompensas Tangibles e Intangibles:** Además de las insignias, se ofrecen pequeñas recompensas simbólicas como aplausos grupales, estrellas doradas para decorar el aula y tiempo para juegos libres, incentivando la motivación intrínseca y extrínseca.
- **Progresión Visual:** En un mural del aula, se muestra un mapa del Bosque de los Valores donde se van colocando pegatinas luminosas conforme los Guardianes avanzan y ganan puntos. Esto permite ver el progreso colectivo y motiva el trabajo en equipo.
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada reto, el docente ofrece retroalimentación amable y positiva, destacando los comportamientos relacionados con los valores y reforzando las competencias del siglo XXI, ayudando a los niños a reflexionar sobre sus acciones.
- **Roles Rotativos:** Para fomentar la autonomía y la colaboración, los roles dentro del equipo (por ejemplo: líder del equipo, ayudante, narrador, guardián del libro) rotan en cada actividad.
- **Tiempo y Turnos:** Las actividades se organizan en sesiones cortas (10-15 minutos), respetando la atención de los niños. Los turnos se gestionan para que todos participen activamente sin saturarse.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: El Tesoro de la Honestidad

Descripción: Los Guardianes deben ayudar al zorro a encontrar un objeto perdido y decidir qué hacer para devolverlo al dueño, practicando la honestidad.

Instrucciones:

- Preparar varios objetos pequeños (juguetes, lápices, etc.) y esconder uno en un área delimitada del aula (el "bosque").
- Explicar a los niños que el zorro perdió un objeto y necesitan encontrarlo para devolverlo.
- Los niños buscan el objeto durante 10 minutos, trabajando en equipo.
- Cuando lo encuentran, el docente plantea preguntas: ¿Qué debemos hacer con el objeto? ¿Por qué es importante ser honestos?
- Los niños expresan sus ideas y luego deciden "devolver" el objeto al dueño (el docente o un muñeco).
- Se otorgan puntos de Luz de Valores por la búsqueda y la decisión honesta.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Objetos pequeños, espacio libre para búsqueda, Libro de los Valores, insignias de honestidad.

Integración con mecánicas: Reto de búsqueda con recompensa inmediata (puntos y retroalimentación), insignia al finalizar el nivel.

Actividad 2: Cuento y Role Play de Amabilidad

Descripción: A través de un cuento sencillo y role play, los Guardianes aprenderán a ser amables con sus compañeros y animales del bosque.

Instrucciones:

- El docente narra un cuento sobre un pajarito que se siente triste porque nadie le ayuda.
- Invita a los niños a representar cómo podrían ayudar al pajarito con actos de amabilidad.
- Se forman pequeños grupos para practicar escenas cortas donde muestran amabilidad (compartir, escuchar, ayudar).
- Cada grupo presenta su escena al resto de los Guardianes.
- Se discute en grupo cómo se sintieron y qué aprendieron sobre la amabilidad.
- Se otorgan puntos y una insignia simbólica por el esfuerzo y la comprensión.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Libro ilustrado o cuento impreso, espacio para dramatización, capas o accesorios para role play, Libro de los Valores.

Integración con mecánicas: Reto social y creativo, participación activa, recompensas tangibles e intangibles, rotación de roles.

Actividad 3: El Jardín de la Responsabilidad

Descripción: Los Guardianes plantan semillas simbólicas y se comprometen a cuidarlas, aprendiendo la responsabilidad.

Instrucciones:

- Preparar macetas pequeñas con tierra y semillas fáciles de cuidar (frijol, lenteja o similar).

- Explicar que el jardín necesita cuidado diario para crecer, igual que nuestras responsabilidades.
- Cada niño planta su semilla y promete una acción diaria para cuidar su planta (regar, observar).
- Se crea un calendario simple para que los niños marquen cada día que cumplen con su cuidado.
- El docente guía una reflexión diaria breve sobre la importancia de la responsabilidad.
- Al final de la semana, se otorgan puntos a quienes cumplieron y una insignia de responsabilidad.

Tiempo estimado: 15 minutos por día (actividad extendida durante la semana)

Materiales: Macetas, tierra, semillas, calendario visual, Libro de los Valores.

Integración con mecánicas: Reto a largo plazo, progresión, retroalimentación diaria, recompensa final.

Actividad 4: La Carrera Solidaria

Descripción: Dinámica de relevos donde los Guardianes deben ayudarse entre sí para completar una carrera, promoviendo la solidaridad.

Instrucciones:

- Se organiza el espacio con un circuito sencillo de obstáculos suaves (conos, aros, cojines).
- Los niños se dividen en equipos mixtos y deben pasar un "objeto mágico" (pelota o banda) entre ellos para llegar a la meta.
- Si alguien tiene dificultad, los compañeros deben ayudarlo para que pueda seguir.
- Al terminar, se conversa sobre cómo la solidaridad ayudó a que todos ganaran juntos.
- Se otorgan puntos por cooperación y una insignia final de solidaridad.

Tiempo estimado: 25 minutos

Materiales: Pelota o banda, conos, aros, espacio amplio.

Integración con mecánicas: Reto físico y cooperativo, trabajo en equipo, recompensas grupales, progresión visual en el mapa.

Actividad 5: El Mural de los Valores

Descripción: Los Guardianes ilustran lo que aprendieron, creando un mural colectivo sobre los valores.

Instrucciones:

- Se coloca una cartulina grande o papel kraft en una pared del aula.
- Cada niño dibuja o pega imágenes que representen los valores aprendidos y cómo los aplican.
- El docente ayuda a escribir frases o palabras clave dichas por los niños.
- Se hace una presentación grupal explicando cada parte del mural.
- El mural se deja expuesto para recordar el aprendizaje y reforzar la identidad como Guardianes de los Valores.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Cartulina grande, crayones, pegamento, recortes, imágenes, Libro de los Valores.

Integración con mecánicas: Actividad creativa, reflexión, evidencia visible de aprendizaje, cierre de la narrativa.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Todas las actividades están diseñadas para adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje:

- Se ofrecen múltiples formas de participación (oral, artística, física).
- Materiales accesibles y variados para incluir a niños con discapacidades motoras o sensoriales.
- Roles rotativos para que todos tengan oportunidad de liderar y expresarse.
- Lenguaje sencillo y apoyos visuales para favorecer la comprensión.
- Atención individualizada cuando sea necesario, promoviendo la inclusión.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Los Guardianes ganan colectivamente cuando logran completar las cuatro misiones de valores (honestidad, amabilidad, responsabilidad, solidaridad) y llenan el mapa del Bosque de los Valores con todas las luces.
- **Penalizaciones:** No hay penalizaciones negativas; en cambio, errores o dificultades se convierten en oportunidades para aprender y volver a intentar con ayuda del grupo y docente.
- **Turnos:** En actividades grupales, los turnos se asignan para que todos participen. El docente organiza para que ningún niño quede fuera y se respete el tiempo de atención.
- **Roles:** Los roles de líder, ayudante, narrador y guardián del libro rotan para promover autonomía y colaboración.
- **Tabla de Puntos:** Cada misión completada otorga 10 puntos de Luz de Valores. Actividades adicionales reparadoras o de reflexión pueden sumar 5 puntos extra. El total se suma en el Libro de los Valores y en el mural del aula.
- **Sistema de Logros:**
 - Insignia de Honestidad (10 puntos en primera misión)
 - Insignia de Amabilidad (20 puntos acumulados)
 - Insignia de Responsabilidad (30 puntos acumulados)
 - Insignia de Solidaridad (40 puntos acumulados)
- **Respeto y Compañerismo:** Se espera que los Guardianes siempre respeten a sus compañeros, escuchen con atención, y apoyen en las actividades.
- **Materiales:** Se debe cuidar el material del aula y de juego, usándolo con responsabilidad para que todos puedan disfrutar.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra de forma continua y formativa dentro de la experiencia gamificada, considerando aspectos afectivos, cognitivos y sociales.

Criterios de Evaluación

- **Reconocimiento de Valores:** Capacidad para identificar situaciones donde se aplica honestidad, amabilidad, responsabilidad y solidaridad.
- **Práctica de Valores:** Participación activa y demostración de comportamientos relacionados con los valores en las actividades.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de compromisos (por ejemplo, cuidado de la planta), atención en tareas y respeto de turnos y normas.
- **Colaboración y Pensamiento Crítico:** Capacidad para trabajar en equipo, escuchar a los demás y aportar soluciones creativas.

Rúbrica Simplificada para Docentes

Criterio	Excelente (3)	Bueno (2)	En Progreso (1)
Reconocimiento de Valores	Identifica y nombra valores en diversas situaciones.	Reconoce algunos valores con ayuda.	Dificultad para identificar valores.
Práctica de Valores	Demuestra comportamientos positivos consistentemente.	Participa y muestra valores ocasionalmente.	No participa o muestra comportamientos contrarios.
Responsabilidad y Autonomía	Cumple con tareas y roles con mínima supervisión.	Cumple con ayuda y recordatorios.	No cumple tareas o requiere mucha ayuda.
Colaboración y Pensamiento Crítico	Trabaja bien en equipo y propone ideas.	Colabora con apoyo y sigue instrucciones.	Dificultad para integrarse al equipo.

Evidencias de Aprendizaje

- Registro del Libro de los Valores con puntos, reflexiones y dibujos.
- Observación directa del docente durante actividades.
- El mural de los valores como producto final colectivo.
- Autoevaluación sencilla con emoticones para expresar cómo se sintieron siendo Guardianes.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir el viaje, los Guardianes se reúnen para contar qué aprendieron y cómo ayudaron a que el Bosque de los Valores recobrara su luz. El docente guía una conversación para que expresen sus emociones, desafíos y alegrías,

reforzando la conexión entre el juego y la vida real. Se realiza una ceremonia simbólica de entrega de las insignias y se canta una canción o se realiza un aplauso grupal celebrando su crecimiento como pequeños héroes de los valores.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse a lo largo de una semana o 10 sesiones de 30 a 40 minutos, permitiendo actividades diarias y reflexiones.
- **Espacio físico:** Aula amplia o espacios de juego seguros que permitan movimiento, dramatizaciones y áreas diferenciadas para cada lugar del Bosque de los Valores.
- **Materiales:**
 - Objetos pequeños para búsqueda (juguetes, lápices, etc.)
 - Material artístico: crayones, cartulinas, pegatinas, tijeras, pegamento
 - Accesorios para dramatización: capas, sombreros, muñecos
 - Macetas, tierra y semillas para el jardín simbólico
 - Pizarra o mural grande para mapa y mural de valores
 - Calendario visual para seguimiento de responsabilidades
- **Herramientas TIC:** Opcionalmente, tablet con aplicaciones de dibujo o cuentos digitales para complementar la actividad de amabilidad o mostrar videos cortos sobre valores.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 10 y 20 niños para asegurar atención individualizada y participación activa.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales y espacios antes del inicio.
 - Leer y familiarizarse con la narrativa y objetivos.
 - Planificar roles y tiempos para cada sesión.
 - Diseñar apoyos visuales y lenguaje sencillo para explicar conceptos.
 - Prever adaptaciones para niños con necesidades educativas especiales.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Falta de atención o distracción:* Realizar pausas activas y variar actividades para mantener motivación.
 - *Dificultades en el trabajo en equipo:* Enseñar normas claras de convivencia y realizar dinámicas para fortalecer la cooperación.
 - *Materiales insuficientes:* Usar materiales reciclados o alternativos para las actividades.
 - *Niños con necesidades especiales:* Adaptar actividades y ofrecer apoyos individualizados, involucrando a especialistas si es posible.
 - *Resistencia a la participación:* Crear un ambiente afectivo, reforzar positivamente y permitir que cada niño se exprese a su ritmo.

