

Ética Quest: La Aventura del Juicio Moral

Gamificación de Contenido | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: pensamiento reflexivo sobre la ética y moral

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina un mundo llamado Ethica, un vasto territorio donde cada ciudad representa un valor ético distinto: la Justicia, la Honestidad, la Solidaridad, la Responsabilidad y la Empatía. En Ethica, la armonía se basa en decisiones morales correctas y el respeto a principios éticos. Sin embargo, una amenaza ha emergido: una sombra llamada Dicotomía, que genera confusión moral, dudas y acciones egoístas entre sus habitantes.

Los estudiantes serán parte de un equipo especial llamado "Los Guardianes de la Ética", jóvenes aprendices convocados por el Consejo de Sabios para restaurar la paz y el equilibrio en Ethica. Su misión es viajar a través de las diferentes ciudades-valor, enfrentar dilemas éticos, resolver retos y tomar decisiones que reflejen la reflexión profunda sobre la ética y la moral.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante elegirá un rol dentro del equipo de Guardianes, reforzando habilidades y responsabilidades específicas:

- **El Analista Moral:** Se encarga de examinar los dilemas éticos con profundidad, buscando argumentos y fundamentos.
- **El Diplomático:** Media en los debates del equipo, fomenta el diálogo respetuoso y la escucha activa.
- **El Innovador:** Propone soluciones creativas y alternativas para los problemas éticos.
- **El Cronista:** Documenta las decisiones, argumentos y aprendizajes del grupo.
- **El Facilitador:** Organiza recursos, tiempos y asegura que todos participen.

Misión Principal

La misión de los Guardianes de la Ética es recorrer las cinco ciudades-valor, superar los retos éticos planteados por la sombra Dicotomía y restaurar la armonía en Ethica. Para lograrlo, deben reflexionar críticamente sobre conceptos de ética y moral, debatir con respeto, proponer soluciones innovadoras y adaptarse a situaciones cambiantes. Al completar con éxito cada etapa, ganarán puntos de sabiduría y recompensas que los acercarán a la victoria final: la creación del Gran Código Ético de Ethica.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada transforma el aprendizaje tradicional de ética y valores en una aventura activa donde los estudiantes no solo estudian conceptos, sino que los viven, debaten y aplican a situaciones reales y ficticias. A través de roles, misiones y retos, se fomenta el pensamiento reflexivo, la creatividad para resolver problemas éticos, la innovación en propuestas de solución y la adaptabilidad frente a dilemas complejos, competencias fundamentales del

siglo XXI.

Además, el formato de juego invita al compromiso emocional, la colaboración y la exploración crítica, creando un ambiente propicio para que los estudiantes internalicen los valores éticos y desarrollen una conciencia moral sólida.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos - "Puntos de Sabiduría":**

Los Guardianes ganan puntos de sabiduría al completar retos, participar activamente en debates, proponer soluciones innovadoras y mostrar adaptabilidad. Los puntos se registran en una tabla visible para todos, creando motivación y competencia sana.

- **Niveles de Progreso - Ciudades-Valor:**

El recorrido de la aventura consta de cinco niveles, cada uno representado por una ciudad-valor. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe acumular un mínimo de puntos y resolver un desafío final que sintetice los aprendizajes del nivel.

- **Insignias y Recompensas:**

Cada jugador puede obtener insignias individuales por habilidades demostradas, por ejemplo:

- “Orador Convincente” por habilidades en debate.
- “Creativo Ético” por soluciones innovadoras.
- “Reflexivo Profundo” por análisis moral detallado.
- “Líder Colaborativo” por fomentar la participación.

Estas insignias pueden ser pegatinas físicas, certificados digitales o reconocimientos en la plataforma del aula.

- **Retos Éticos:**

Desafíos basados en dilemas morales reales y ficticios que requieren discusión, análisis y toma de decisiones en grupo. Cada reto tiene un sistema de puntos según la calidad del razonamiento y la creatividad de la solución.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

Después de cada reto, el docente ofrece retroalimentación inmediata, destacando aciertos y áreas de mejora. Además, se otorgan puntos y se actualizan las insignias en el tablero de progreso para mantener la motivación.

- **Tablero de Mando:**

Se muestra en un lugar visible (pizarra o plataforma digital) el avance del equipo, puntos acumulados, insignias obtenidas y niveles alcanzados.

- **Turnos y Roles:**

Las actividades están organizadas en rondas donde cada rol tiene una función específica que rota para que todos los estudiantes experimenten diferentes perspectivas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Introducción a Ethica y Formación de Equipos (Tiempo: 45 minutos)

Objetivo: Presentar la narrativa, formar equipos y asignar roles.

Materiales: Carteles con nombres y descripciones de roles, fichas de equipo, tablero inicial con mapa de Ethica.

Procedimiento:

- El docente narra la historia de Ethica, presentando la amenaza de Dicotomía y la misión de los Guardianes.
- Los estudiantes se dividen en equipos de 5 integrantes (ideal), cada uno elige o se asigna un rol.
- Se entregan fichas de equipo y roles, se explica la función de cada uno.
- Se muestra el tablero de mando y se explica el sistema de puntos, niveles e insignias.
- Se realiza una dinámica rápida de presentación para que cada uno explique su rol y expectativas.

2. Reto en la Ciudad de la Honestidad (Tiempo: 60 minutos)

Objetivo: Reflexionar sobre la importancia de la honestidad en situaciones cotidianas.

Materiales: Tarjetas con dilemas éticos relacionados con la honestidad, hojas para anotaciones, pizarra o rotafolio.

Procedimiento:

- El docente presenta un dilema: “Encontraste dinero en el pasillo del colegio sin dueño visible. ¿Qué haces?”
- Los equipos discuten el dilema durante 15 minutos, cada integrante aporta según su rol.
- El Analista Moral expone fundamentos éticos, el Diplomático modera el debate, el Innovador sugiere soluciones creativas, el Cronista registra ideas y el Facilitador organiza tiempos.
- Cada equipo comparte su decisión con argumentos en una exposición breve (5 minutos por equipo).
- El docente otorga puntos de sabiduría según la profundidad, creatividad y respeto en la argumentación.
- Se entrega una insignia “Reflexivo Profundo” o “Orador Convincente” según el desempeño individual.

3. Desafío en la Ciudad de la Justicia: Juego de Roles (Tiempo: 90 minutos)

Objetivo: Analizar la justicia y equidad a través de una simulación.

Materiales: Guiones con roles para la simulación, escenario o espacio amplio, tarjetas con situaciones adicionales para imprevistos.

Procedimiento:

- Se presenta un caso ficticio: Un grupo de estudiantes debe decidir cómo repartir un premio escolar entre compañeros con diferentes necesidades y méritos.
- Los equipos reciben roles para representar: juez, acusados, defensores, testigos, etc.
- Se realiza la simulación durante 45 minutos, donde deben aplicar principios de justicia y equidad.

- Durante la simulación, el docente introduce situaciones imprevistas para evaluar adaptabilidad (por ejemplo: aparece un nuevo candidato, o cambia una regla).
- Después de la simulación, se realiza una reflexión grupal guiada para analizar las decisiones tomadas y su impacto.
- Se otorgan puntos por creatividad, adaptabilidad, argumentación y trabajo en equipo.

4. Innovación en la Ciudad de la Solidaridad: Creación de Campañas Éticas (Tiempo: 75 minutos)

Objetivo: Fomentar la creatividad y el emprendimiento social para promover valores éticos.

Materiales: Cartulinas, marcadores, hojas, dispositivos digitales para presentaciones (opcional).

Procedimiento:

- Los equipos deben diseñar una campaña para promover la solidaridad en su comunidad escolar.
- Se fijan criterios: mensaje claro, creatividad, viabilidad y respeto a los valores éticos.
- Cada equipo elabora un cartel, slogan o video corto (puede ser una dramatización).
- Presentan sus campañas ante el grupo.
- Se otorgan puntos y una insignia “Creativo Ético” a quienes destaquen en innovación y mensaje.

5. Adaptabilidad en la Ciudad de la Responsabilidad: Simulación de Crisis Ética (Tiempo: 60 minutos)

Objetivo: Desarrollar la capacidad de adaptación y toma de decisiones responsables ante imprevistos.

Materiales: Escenarios escritos con crisis éticas, tarjetas con opciones de acción, reloj o cronómetro.

Procedimiento:

- Se presenta una situación crítica: Un amigo está involucrado en un problema grave que afecta al grupo.
- Los equipos tienen 10 minutos para discutir y decidir la mejor acción responsable y ética.
- Durante la discusión, el docente introduce variables que cambian las condiciones (por ejemplo, nueva información, limitación de recursos).
- Los equipos deben ajustar su estrategia y justificar sus decisiones.
- Se evalúa la capacidad para adaptarse, reflexionar y actuar con responsabilidad.

6. Gran Consejo de Ethica: Creación del Código Ético Final (Tiempo: 90 minutos)

Objetivo: Integrar aprendizajes para construir un código ético colectivo.

Materiales: Hojas grandes, marcadores, notas adhesivas, acceso digital para registro final.

Procedimiento:

- El equipo completa la aventura reuniéndose en el Gran Consejo.
- Se revisan todos los aprendizajes y reflexiones de las ciudades-valor.
- Los estudiantes proponen y discuten principios que deben formar parte del Código Ético de Ethica.
- Se redacta colectivamente el código, priorizando valores y acciones concretas.
- Se presenta el código final al grupo y se otorgan recompensas especiales por compromiso y colaboración.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego "Ética Quest"

- **Condiciones de Victoria:**

- El equipo gana cuando ha superado los cinco niveles (ciudades-valor) acumulando al menos 400 puntos de sabiduría en total.
- Además, deben haber completado el Gran Consejo y creado el Código Ético final aceptado por consenso.

- **Penalizaciones:**

- Faltas al respeto durante debates, interrupciones constantes o desinterés pueden restar puntos individuales y colectivos.
- El incumplimiento de roles o no participar activamente puede derivar en la pérdida de insignias.

- **Turnos y Roles:**

- Las actividades están divididas en rondas. Cada rol tiene funciones específicas y debe respetar los tiempos asignados.
- Se fomenta la rotación de roles para que los estudiantes desarrollen distintas habilidades.

- **Tabla de Puntos:**

- Puntos de Sabiduría se otorgan así:
- Participación activa y fundamentada en debates: 10-20 puntos.
- Soluciones creativas e innovadoras: 15-25 puntos.
- Adaptabilidad a cambios e imprevistos: 10-20 puntos.
- Trabajo colaborativo y respeto: 10-15 puntos.
- Presentaciones claras y convincentes: 10-20 puntos.

- **Sistema de Logros:**

- Insignias individuales por habilidades.
- Medallas de equipo al completar ciudades-valor.
- Recompensa especial al finalizar el juego: "Guardianes Honoríficos de Ethica".

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación:

- Capacidad de análisis y reflexión ética (argumentos fundamentados).
- Creatividad e innovación en soluciones propuestas.
- Adaptabilidad y manejo de imprevistos.

- Trabajo colaborativo y respeto en las interacciones.
- Comunicación efectiva y presentación clara de ideas.

Rúbrica Integrada:

Criterio	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Análisis Ético	Argumentos profundos, múltiples perspectivas, referencias claras.	Argumentos claros y bien fundamentados.	Argumentos básicos, poco desarrollo.	Argumentos superficiales o ausentes.
Creatividad	Soluciones originales, innovadoras y factibles.	Soluciones creativas y adecuadas.	Soluciones poco originales.	Falta de creatividad.
Adaptabilidad	Se ajusta rápidamente y propone alternativas efectivas.	Se adapta con algunos ajustes.	Dificultad para adaptarse.	No se adapta a cambios.
Trabajo en Equipo	Colabora activamente, fomenta respeto y participación.	Colabora y respeta reglas.	Colabora de forma limitada.	No colabora o genera conflictos.
Comunicación	Comunica con claridad, seguridad y coherencia.	Comunica correctamente.	Comunicación poco clara.	Dificultad para expresar ideas.

Evidencias de Aprendizaje:

- Actas de debate y análisis del Cronista.
- Presentaciones y campañas diseñadas.
- Participación en simulaciones y resolución de dilemas.
- Código Ético final elaborado colectivamente.
- Reflexiones escritas o en discusión sobre las decisiones tomadas.

Reflexión Final y Cierre Narrativo:

Al concluir la aventura, el docente guía una reflexión donde los estudiantes comparten qué aprendieron sobre ética y moral, cómo cambiaron sus perspectivas y cómo aplicarán esos valores en su vida diaria. Se celebra la restauración de la armonía en Ethica y se reconoce a los Guardianes como modelos de ciudadanos éticos y responsables.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo Necesario:**

La experiencia puede desarrollarse en 4 a 6 sesiones de 60 a 90 minutos cada una, permitiendo profundidad en debates y creatividad en actividades.

- **Espacio Físico:**

Un aula amplia o sala con espacio para grupos en círculo y áreas para simulaciones o presentaciones. Pizarras o rotafolios para registrar avances.

- **Materiales y Herramientas TIC:**

- Tarjetas y fichas impresas con roles y dilemas.
- Cartulinas, marcadores, hojas para anotaciones.
- Computadora y proyector para mostrar tablero o presentaciones (opcional).
- Aplicaciones digitales para registro de puntos y insignias (Google Sheets, Kahoot, ClassDojo, etc.).

- **Tamaño del Grupo:**

Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, formando equipos de 4 a 6 integrantes para fomentar participación activa.

- **Preparación Previa del Docente:**

- Familiarizarse con las mecánicas y narrativa.
- Preparar materiales y espacio.
- Diseñar dilemas y retos adaptados al contexto del grupo.
- Planificar la evaluación y registro de puntos.

- **Posibles Dificultades y Soluciones:**

- *Falta de participación:* Asignar roles rotativos para que todos tengan responsabilidades claras.
- *Conflictos durante debates:* Establecer normas claras de respeto y uso del turno de palabra.
- *Resistencia a actividades creativas:* Motivar con ejemplos y mostrar relevancia de la creatividad en ética.
- *Limitaciones tecnológicas:* Adaptar materiales impresos y manuales para registrar avances.