

“Misión IVE: Guardianes del Derecho y la Salud”

Gamificación Completa | Ciencias de la Salud | Enfermería | Tema: interrupción voluntaria del embarazo

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un futuro cercano, Colombia ha avanzado en la consolidación de derechos humanos y el acceso universal a la salud, pero aún enfrenta desafíos sociales, legales y culturales para garantizar que todas las personas gestantes puedan ejercer su derecho a la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) con seguridad, respeto y dignidad.

Ustedes, estudiantes de Enfermería, forman parte de un equipo multidisciplinario llamado “Guardianes del Derecho y la Salud”, que trabaja en un centro de salud comunitario pionero en la promoción y protección de la salud sexual y reproductiva. Este equipo es reconocido por su compromiso ético, profesionalismo y liderazgo para enfrentar los retos que la IVE presenta en el marco legal, social y sanitario colombiano.

Roles de los Estudiantes Dentro de la Narrativa

Para esta misión, cada estudiante asumirá un rol específico dentro del equipo “Guardianes”, donde podrá desarrollar habilidades que combinen conocimiento, empatía y estrategias para la atención integral en IVE:

- **Enfermero/a Clínico:** Responsable de la atención directa, cuidado y seguimiento de las personas gestantes que solicitan IVE, garantizando protocolos y respeto a sus derechos.
- **Agente Educador/a en Salud:** Encargado de diseñar y aplicar estrategias educativas para la comunidad sobre derechos reproductivos, prevención y acceso a servicios.
- **Asesor/a Legal en Salud:** Experto en el marco jurídico de la IVE en Colombia, orienta al equipo sobre las normativas vigentes y derechos constitucionales.
- **Comunicador/a Social:** Responsable de la comunicación efectiva, manejo de la información y sensibilización en diferentes espacios y plataformas.
- **Coordinador/a de Proyectos de Salud Pública:** Planifica y supervisa iniciativas para mejorar el acceso y la calidad de servicios relacionados con la IVE en el contexto comunitario.

Misión Principal

La misión es clara: diseñar, implementar y defender un proyecto integral que garantice el acceso seguro, legal y ético a la Interrupción Voluntaria del Embarazo en una comunidad colombiana ficticia con múltiples barreras sociales, culturales y legales. Para lograrlo, deberán analizar el marco legal vigente, las implicaciones constitucionales y el enfoque de salud pública, además de crear estrategias educativas, protocolos de atención y campañas de sensibilización. Durante la experiencia, enfrentarán desafíos, dilemas éticos y situaciones reales que les permitirán poner a prueba sus competencias de siglo XXI, especialmente en creatividad, pensamiento crítico, liderazgo y colaboración.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa integra el contenido académico con una vivencia práctica y colaborativa donde el conocimiento del marco legal, constitucional y sanitario sobre la IVE no solo se estudia, sino que se aplica en escenarios simulados que reflejan la realidad colombiana. Así, los estudiantes comprenden la importancia de su rol como profesionales de enfermería en la promoción, protección y respeto de este derecho fundamental, desarrollando habilidades para abordar la IVE desde un enfoque integral, ético y respetuoso de la diversidad, equidad e inclusión.

El enfoque gamificado potencia la motivación y el compromiso, ya que cada avance en la misión representa un logro tangible para el equipo, reforzando el sentido de responsabilidad y autonomía en el aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

Sistema de Puntos “Credenciales Guardianas”

Por cada actividad completada correctamente, los estudiantes ganan puntos llamados “Credenciales Guardianas”. Estos puntos reflejan el nivel de conocimiento, habilidades y participación activa. Los puntos se otorgan en función de:

- Calidad de respuestas y análisis crítico.
- Participación en debates y actividades colaborativas.
- Creatividad e innovación en propuestas y materiales.
- Respeto a criterios de diversidad, equidad e inclusión.

Los puntos se registran en una tabla visible para todos y se actualizan en tiempo real para generar competencia sana.

Niveles de Progresión “Rangos Guardianes”

Los estudiantes progresan a través de rangos según sus puntos acumulados:

- **Aprendiz en Derechos:** 0-50 puntos
- **Defensor de la Salud:** 51-100 puntos
- **Especialista en IVE:** 101-150 puntos
- **Maestro/a de la Atención Integral:** 151+ puntos

Cada rango desbloquea roles de mayor responsabilidad en las actividades, fomentando el liderazgo y la autonomía.

Insignias Temáticas

Se otorgan insignias digitales o físicas al equipo y a los estudiantes para reconocer logros específicos, como:

- “Experto Legal” por dominio del marco jurídico.
- “Innovador Educativo” por propuestas creativas para la comunidad.
- “Líder Empático” por habilidades de comunicación y negociación.

- “Guardian/a de la Inclusión” por aplicar criterios DEI en las actividades.

Estas insignias se pueden compartir en redes académicas y portafolios personales.

Retos y Desafíos

Durante la experiencia se presentan “Retos Guardianes” que son situaciones o dilemas reales, como:

- Resolver un caso clínico con complejidades legales.
- Diseñar una campaña de sensibilización para una comunidad con resistencias culturales.
- Negociar recursos para un proyecto de salud pública en IVE.

Superar estos retos otorga puntos extra y abre nuevas oportunidades para el equipo.

Recompensas y Feedback Inmediato

Al completar cada actividad, el docente ofrece retroalimentación inmediata destacando aciertos y áreas de mejora, fomentando el aprendizaje reflexivo. Además, el equipo recibe recompensas simbólicas como acceso a materiales exclusivos, sesiones con expertos invitados o facilidades para proyectos futuros.

Progresión y Narrativa

Los avances en las mecánicas están ligados a la narrativa: cada logro representa un paso en la misión para consolidar un modelo integral de atención en IVE. Esto genera sentido de propósito y conexión emocional con el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Detalladas

Actividad 1: “Exploradores del Marco Legal”

Descripción: Los estudiantes investigan y analizan las normativas, sentencias y marcos constitucionales que regulan la IVE en Colombia.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Dividir la clase en equipos según roles (ej. Asesores Legales, Enfermeros/as, Educadores).
2. Cada equipo recibe un paquete digital o físico con documentos clave: Constitución Política, Sentencia C-355 de 2006, protocolos de salud pública, leyes recientes.
3. Durante 60 minutos, los equipos deben identificar y resumir los puntos clave del marco legal que afectan su rol.
4. Preparar una presentación breve (5 minutos) donde expliquen el marco desde su perspectiva.
5. El docente y equipos evalúan la precisión, claridad y profundidad, otorgando “Credenciales Guardianas”.

Tiempo: 90 minutos (incluye presentación y discusión)

Materiales: Documentos impresos y digitales, computador con acceso a internet, proyector.

Integración con Mecánicas: El análisis legal proporciona puntos y desbloquea la insignia “Experto Legal”. El trabajo en equipo fortalece la colaboración y comunicación.

Actividad 2: “Simulación Clínica: Atención Ética y Segura en IVE”

Descripción: En una simulación práctica, los estudiantes ponen en práctica protocolos de atención para personas gestantes que solicitan IVE, considerando aspectos éticos y legales.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Asignar roles: Enfermero/a Clínico, persona gestante (puede ser un estudiante o voluntario), asesor legal y acompañante.
2. Presentar un caso clínico con variables sociales, legales y éticas (ej. menor de edad sin consentimiento familiar, objeción de conciencia de personal, barreras culturales).
3. Durante 45 minutos, el equipo debe realizar la atención simulada, aplicando protocolos, comunicándose empáticamente y resolviendo problemas.
4. Al finalizar, se realiza una sesión de retroalimentación con el docente y compañeros para identificar aciertos y áreas de mejora.

Tiempo: 90 minutos

Materiales: Sala de simulación o aula equipada, guías de protocolos, fichas de caso, materiales para role-play (vestuario, documentos).

Integración con Mecánicas: La simulación otorga puntos según desempeño, empatía y aplicación correcta del marco. Se puede otorgar la insignia “Líder Empático”.

Actividad 3: “Campaña Comunitaria: Innovación y Sensibilización”

Descripción: Los estudiantes diseñan una campaña educativa para una comunidad ficticia con resistencia cultural a la IVE, integrando criterios de diversidad, equidad e inclusión.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Formar equipos multidisciplinarios donde cada miembro asuma un rol (enfermería, educación, comunicación, coordinación).
2. Analizar el perfil de la comunidad (características culturales, niveles educativos, creencias, barreras).
3. Definir objetivos claros para la campaña: informar sobre derechos, derribar mitos, promover el acceso.
4. Diseñar materiales (afiches, videos cortos, folletos) que sean inclusivos, accesibles y respetuosos.
5. Preparar una presentación simulada del lanzamiento de la campaña (puede ser en formato video o en vivo).
6. Presentar al grupo y recibir retroalimentación.

Tiempo: 3 horas (puede dividirse en varias sesiones)

Materiales: Computadoras con programas básicos de diseño (Canva, PowerPoint), acceso a internet, materiales de papelería, cámaras o smartphones para grabar.

Integración con Mecánicas: Esta actividad suma puntos por creatividad, innovación y aplicación DEI. Los equipos pueden desbloquear la insignia “Innovador Educativo” y “Guardian/a de la Inclusión”.

Actividad 4: “Mesa de Negociación: Defendiendo Recursos”

Descripción: Los estudiantes participan en una mesa redonda donde negocian recursos, políticas y estrategias para implementar servicios de IVE en la comunidad, enfrentando intereses diversos.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Asignar roles: directores de salud, líderes comunitarios, grupos conservadores, defensores de derechos, personal sanitario.
2. Presentar un escenario donde deben negociar presupuesto, campañas y protocolos.
3. Durante 60 minutos, los participantes negocian, buscan acuerdos y resuelven conflictos.
4. Al término, se reflexiona sobre el proceso, técnicas de negociación y liderazgo aplicadas.

Tiempo: 90 minutos

Materiales: Sala con disposición para debate, fichas con perfiles de actores, pizarras para anotar acuerdos.

Integración con Mecánicas: La negociación otorga puntos por liderazgo, comunicación y resolución de problemas. Se puede otorgar la insignia “Líder Empático”.

Actividad 5: “Reflexión Final y Construcción de Código Ético Guardian”

Descripción: Como cierre, el equipo construye un código ético para la atención y defensa del derecho a la IVE, integrando aprendizajes y compromisos.

Instrucciones Paso a Paso:

1. En grupos, revisar las experiencias previas y aprendizajes clave.
2. Identificar valores, principios y acciones que deben guiar su práctica profesional.
3. Redactar un documento corto (1-2 páginas) que funcione como código ético.
4. Compartirlo con la clase para discusión y compromiso colectivo.

Tiempo: 60 minutos

Materiales: Computadoras, papelógrafos, marcadores.

Integración con Mecánicas: Esta actividad suma puntos por responsabilidad, autonomía y creatividad. Marca la culminación de la narrativa y la misión.

Nota: La suma de estas actividades garantiza un aprendizaje integral y vivencial, donde se combinan teoría, práctica, reflexión y habilidades blandas esenciales.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- Alcanzar el rango “Maestro/a de la Atención Integral” acumulando al menos 151 puntos.
- Obtener al menos tres insignias temáticas diferentes.
- Presentar un proyecto final coherente, ético y viable que responda a la misión.
- Demostrar participación activa y colaboración en todas las actividades.

Penalizaciones

- Falta de respeto o incumplimiento de criterios DEI reduce puntos de equipo e individuales.
- Retrasos o incumplimiento en entregas restan puntos.
- Participación pasiva o no colaborativa limita la progresión en rangos.

Turnos y Roles

- En actividades colaborativas, cada estudiante debe cumplir su rol asignado.
- Las presentaciones y debates tienen tiempo límite para garantizar participación equitativa.
- El docente actúa como “Game Master” supervisando, guiando y evaluando.

Tabla de Puntos (Ejemplo Simplificado)

Actividad	Puntos Máximos	Penalización	Insignias
Exploradores del Marco Legal	40	-10 por imprecisiones o falta DEI	Experto Legal
Simulación Clínica	50	-15 por errores éticos o técnicos	Líder Empático
Campaña Comunitaria	60	-10 por falta de inclusión o creatividad	Innovador Educativo, Guardián de la Inclusión
Mesa de Negociación	40	-10 por falta de respeto o colaboración	Líder Empático
Reflexión y Código Ético	30	-5 por falta de compromiso o autorreflexión	Responsabilidad y Autonomía

Sistema de Logros

- Para desbloquear rangos superiores, se debe cumplir con un mínimo de puntos y haber obtenido ciertas insignias.
- El docente puede otorgar logros especiales por desempeño sobresaliente en creatividad o liderazgo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Dominio del Marco Legal y Constitucional:** Precisión en el análisis, comprensión de normativas y aplicación en casos prácticos.
- **Aplicación Ética y Técnica en Atención Clínica:** Respeto a protocolos, empatía y manejo de dilemas éticos.
- **Innovación y Creatividad:** Diseño original y eficaz de campañas, materiales y soluciones.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación activa, trabajo en equipo y habilidades de negociación.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles, reflexión crítica y compromiso con criterios DEI.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
Dominio Legal	Explica con claridad y profundidad, cita fuentes legales relevantes.	Comprende conceptos básicos, pero con poca profundidad.	Muestra conocimiento superficial o impreciso.	No demuestra comprensión.
Aplicación Clínica	Atiende casos con rigor, ética y sensibilidad.	Aplica protocolos con algunos errores menores.	Atención deficiente o poco empática.	No aplica protocolos.
Innovación	Propone soluciones originales y viables.	Propone soluciones funcionales pero poco creativas.	Soluciones poco prácticas o repetitivas.	No presenta propuestas.
Colaboración	Participa activamente y fomenta el trabajo en equipo.	Participa, pero de forma limitada.	Poca colaboración y comunicación.	No colabora.
Responsabilidad y DEI	Aplica criterios DEI con compromiso y reflexión.	Aplica criterios con algunas omisiones.	Aplica criterios superficialmente.	Ignora criterios DEI.

Evidencias de Aprendizaje

- Resumen y análisis legal presentado en equipo.
- Grabaciones o reportes de simulaciones clínicas.
- Materiales y presentaciones de campaña comunitaria.
- Actas o grabaciones de mesa de negociación.
- Documento final del Código Ético Guardian.

- Participación y feedback en actividades grupales.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión grupal donde los estudiantes reflexionan sobre sus aprendizajes, desafíos superados y el impacto de su rol como futuros profesionales en la garantía del derecho a la IVE. Se consolida el compromiso ético y profesional a través del Código Ético Guardian, y el docente hará entrega simbólica de las insignias y rangos alcanzados, cerrando la narrativa con un reconocimiento al equipo “Guardianes del Derecho y la Salud” por su labor fundamental.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede desarrollarse en 4 a 5 sesiones de 3 horas cada una, adaptables según disponibilidad.
- Se recomienda espaciar actividades para dar tiempo a reflexiones y preparación.

Espacio Físico

- Aula equipada con proyector y acceso a internet.
- Espacio para simulaciones clínicas (puede ser aula adaptada con camillas, mobiliario).
- Zona para debates y mesas redondas con disposición circular para facilitar interacción.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tablets con acceso a internet.
- Software básico de diseño gráfico (Canva, PowerPoint o similares).
- Documentos legales y guías en formato digital y papel.
- Materiales para role-play: ropa, fichas, documentos simulados.
- Plataforma para registro y seguimiento de puntos (puede ser una hoja de cálculo compartida).

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 25 estudiantes para asegurar participación activa y manejo adecuado de actividades grupales.
- Dividir en equipos de 4-5 integrantes para roles y tareas específicas.

Preparación Previa del Docente

- Estudiar el marco legal y protocolos actualizados sobre IVE en Colombia.
- Preparar materiales, casos clínicos y paquetes de información para equipos.
- Familiarizarse con las mecánicas de gamificación y herramientas TIC para registro de puntos.
- Planificar la logística de actividades, tiempos y dinámicas de evaluación.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Resistencia al tema:** Crear un ambiente seguro, respetuoso y confidencial donde se puedan expresar dudas y opiniones sin juicio.
- **Diferencias en conocimientos previos:** Brindar un repaso inicial y materiales base para nivelar conocimientos.
- **Limitaciones tecnológicas:** Usar materiales físicos alternativos y herramientas offline si es necesario.
- **Tiempo insuficiente:** Priorizar actividades clave o dividir la experiencia en más sesiones.
- **Falta de participación:** Incentivar mediante puntos, roles de liderazgo y reconocimiento individual y grupal.