

“Señas de Inclusión: Estrategas en Acción”

Gamificación Estructural | Ciencias de la Educación | Licenciatura en ciencias sociales | Tema: Diseño de estrategias inclusivas para reducir barreras de comunicación y participación de estudiantes sordos en Educación Básica mediante recursos visuales y el uso pertinente de la LSEC. Tipo: Gamifi

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a “Señas de Inclusión: Estrategas en Acción”, una experiencia gamificada que traslada a los estudiantes universitarios al apasionante mundo de la Educación Básica inclusiva. La ambientación se sitúa en un colegio ficticio, “Escuela Arcoíris”, que recientemente ha integrado a un estudiante sordo en sus aulas. Este escenario realista invita a los participantes a asumir el rol de “Estrategas Inclusivos”, un grupo interdisciplinario de futuros profesionales en ciencias sociales y educación, convocados para analizar, diseñar y aplicar estrategias innovadoras que rompan las barreras de comunicación y participación para el estudiante sordo, asegurando así una educación verdaderamente inclusiva.

Los estudiantes se convierten en agentes activos dentro de la narrativa; forman equipos que simulan ser consultores pedagógicos especializados en accesibilidad y comunicación inclusiva. La misión principal es clara: diagnosticar las barreras que enfrentan los estudiantes sordos en el aula, especialmente aquellas relacionadas con la comunicación verbal y no verbal, y co-crear un plan de intervención que emplee recursos visuales y el uso pertinente de la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC) para mejorar la experiencia educativa de todos.

Durante la experiencia, los participantes vivenciarán desafíos reales, tales como interpretar situaciones de comunicación incompleta, diseñar materiales visuales efectivos y practicar el uso básico de LSEC, todo en un ambiente colaborativo y competitivo que estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. La narrativa está estructurada para que cada equipo avance por niveles, enfrentando retos que simulan escenarios educativos reales, con la meta final de convertirse en “Maestros Estrategas en Inclusión”, reconocidos por su impacto positivo en la comunidad escolar.

Roles de los Estudiantes

- **Estrategas Comunicativos:** Encargados de analizar las barreras comunicativas presentes y proponer soluciones basadas en LSEC y recursos visuales.
- **Diseñadores Visuales:** Crean materiales gráficos accesibles para facilitar la comprensión y participación del estudiante sordo.
- **Investigadores de Contexto:** Recopilan información sobre las prácticas actuales del aula y las necesidades específicas del estudiante sordo.
- **Facilitadores de Inclusión:** Coordinan la integración de las estrategias y aseguran que las propuestas sean inclusivas y respetuosas de la diversidad.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia está diseñada para que el aprendizaje no sea solo teórico sino vivencial y aplicado. A través del rol y la narrativa, los estudiantes comprenden profundamente las barreras de comunicación y participación que enfrentan los estudiantes sordos, desarrollan sensibilidad hacia la diversidad y practican la creación de soluciones pedagógicas inclusivas. El enfoque en la LSEC y recursos visuales promueve el respeto y valorización de la cultura sorda, alineándose con los principios de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Al finalizar la experiencia, los estudiantes habrán desarrollado las competencias del siglo XXI, incluyendo pensamiento crítico para evaluar barreras, resolución de problemas para diseñar respuestas pedagógicas, colaboración para trabajar en equipo y comunicación efectiva —tanto verbal como en LSEC— para compartir conocimientos y propuestas.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Cada actividad y reto completado con éxito otorga puntos a los equipos, que varían según la complejidad y la calidad del trabajo:

- **Diagnóstico de Barreras:** 50 puntos
- **Diseño de Recursos Visuales:** 70 puntos
- **Práctica de LSEC Básica:** 40 puntos
- **Presentación Final del Plan Inclusivo:** 100 puntos
- **Participación Activa y Colaboración:** hasta 30 puntos adicionales por nivel

Los puntos se registran en una tabla de clasificación visible para todos, fomentando la competencia sana.

Niveles

El juego está estructurado en 4 niveles progresivos que representan etapas del diseño e implementación de estrategias inclusivas:

- **Nivel 1 - Exploradores de Barreras:** Identificación y análisis de barreras.
- **Nivel 2 - Creadores Visuales:** Diseño de materiales gráficos y recursos visuales.
- **Nivel 3 - Comunicadores en LSEC:** Introducción y práctica básica del lenguaje de señas ecuatoriano.
- **Nivel 4 - Estrategias Inclusivos:** Integración y presentación final del plan pedagógico inclusivo.

Para avanzar de nivel, los equipos deben alcanzar un puntaje mínimo y cumplir con los criterios de calidad definidos.

Insignias

Se entregan insignias digitales o físicas que reconocen logros específicos:

- **Detective de Barreras:** Por un diagnóstico detallado y fundamentado.
- **Artista Visual:** Por creatividad y accesibilidad en el diseño de recursos.
- **Señalizador Inicial:** Por la correcta práctica de signos básicos en LSEC.
- **Maestro Estratega:** Por la presentación integral y colaborativa del plan inclusivo.

Retos y Recompensas

Cada nivel tiene retos específicos, que pueden incluir:

- Analizar un video de clase real para detectar barreras.
- Diseñar un cartel visual para explicar un concepto social.
- Interpretar y practicar frases básicas en LSEC.
- Simular una sesión educativa usando las estrategias diseñadas.

Superar retos otorga puntos y acceso a recursos adicionales, como plantillas de diseño o mini tutoriales de LSEC.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Los equipos reciben retroalimentación cualitativa y cuantitativa tras cada actividad, a través de rúbricas visibles y comentarios del docente facilitador. Esto permite ajustar estrategias y mejorar continuamente. La progresión se visualiza en un tablero de juego digital o físico, donde se reflejan puntos, niveles y logros en tiempo real.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas

Actividad 1: “Detectives de Barreras”

Descripción: Equipos analizan un video de una clase con un estudiante sordo para identificar barreras comunicativas y de participación.

Instrucciones paso a paso:

1. Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes, asignando roles.
 2. Entregar a cada equipo un video de 10 minutos que muestra una clase con un estudiante sordo (material accesible online o grabado por el docente).
 3. Cada equipo debe observar atentamente y tomar notas sobre:
 - Situaciones donde el estudiante sordo no puede comunicarse efectivamente.
 - Momentos en que la participación del estudiante está limitada.
 - Uso o ausencia de recursos visuales y LSEC.
- En 30 minutos, los equipos elaboran un informe breve (máximo 2 páginas) que detalle las barreras identificadas.
 - Presentan sus hallazgos ante la clase en 5 minutos.

- Reciben retroalimentación del docente y otros equipos.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Video, papel o documentos digitales para notas, proyector o pantalla, rúbrica para evaluación.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por calidad del diagnóstico y participación activa. Superar esta actividad permite avanzar al Nivel 2 y obtener la insignia “Detective de Barreras”.

Actividad 2: “Artistas Visuales en Acción”

Descripción: Crear materiales visuales que faciliten la comprensión y participación del estudiante sordo en temas de ciencias sociales.

Instrucciones paso a paso:

1. Equipos reciben un tema específico de ciencias sociales (por ejemplo, derechos humanos, diversidad cultural, democracia).
2. Diseñan un recurso visual (infografía, cartel, línea de tiempo, mapa conceptual) que explique el tema de forma clara y accesible.
3. Se recomienda usar herramientas digitales gratuitas como Canva, Piktochart o PowerPoint para elaborar los materiales.
4. El recurso debe incluir elementos gráficos, colores contrastantes, símbolos universales y texto breve.
5. En 60 minutos, finalizan el diseño y preparan una breve explicación para presentar en la clase.
6. Presentan los materiales y reciben feedback.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Computadoras o tablets con acceso a internet, software de diseño sencillo, papel y marcadores para bocetos.

Integración con mecánicas: Se asignan puntos por creatividad, claridad y accesibilidad. El equipo que cumpla criterios obtiene la insignia “Artista Visual”. Avanza al Nivel 3.

Actividad 3: “Comunicadores en LSEC”

Descripción: Introducción práctica al uso básico de la Lengua de Señas Ecuatoriana para comunicarse con el estudiante sordo.

Instrucciones paso a paso:

1. El docente presenta un taller breve (30 minutos) con signos básicos, saludos, preguntas frecuentes y vocabulario clave de ciencias sociales.
2. Se entrega a los equipos un video tutorial o guía visual para practicar en casa.
3. En equipos, practican entre 30 y 45 minutos los signos aprendidos, creando diálogos simples o frases.
4. Organizan una breve dramatización (5 minutos por equipo) que incluya los signos practicados en un contexto educativo.

5. Los compañeros y docente evalúan la correcta ejecución y uso pertinente de LSEC.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Video tutoriales, guías visuales impresas o digitales, espacio para dramatizaciones.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por participación y precisión. Insignia “Señalizador Inicial” para equipos que superen la evaluación. Avance al Nivel 4.

Actividad 4: “Maestros Estrategas: Plan Inclusivo Integral”

Descripción: Integrar todo lo aprendido para diseñar y presentar un plan pedagógico inclusivo que utilice recursos visuales y LSEC para mejorar la experiencia educativa del estudiante sordo.

Instrucciones paso a paso:

1. Equipos revisan sus informes, materiales visuales y prácticas en LSEC.
 2. En 90 minutos, elaboran un plan de intervención que contenga:
 - Diagnóstico de barreras.
 - Estrategias para incorporar recursos visuales en el aula.
 - Uso pertinente y sostenible de LSEC.
 - Propuestas para fomentar participación y comunicación inclusiva.
 - Criterios para evaluar el impacto del plan.
- Preparan una presentación multimedia (PowerPoint, video o póster digital).
 - Presentan el plan ante la clase y un panel invitado (puede incluir docentes o expertos en inclusión).
 - Reciben retroalimentación final y se realiza reflexión grupal sobre aprendizajes y desafíos.

Tiempo estimado: 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Computadoras, software para presentaciones, guías de evaluación, espacio para exposición.

Integración con mecánicas: Otorga puntos máximos y la insignia “Maestro Estratega”. Se define al equipo ganador general según la tabla de clasificación.

Actividad Extra: “Desafío Rápido de Inclusión”

Descripción: Mini retos sorpresa durante la experiencia para sumar puntos extra.

Ejemplos:

- Responder un quiz rápido sobre DEI y LSEC.
- Improvisar una explicación visual de un concepto social en 3 minutos.
- Demostrar un saludo en LSEC ante la clase.

Tiempo estimado: 10-15 minutos por desafío

Materiales: Tarjetas con retos, sistema para registrar puntos.

Integración con mecánicas: Suma puntos adicionales para la clasificación y mantiene alta la motivación.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Formación de Equipos:** Equipos de 4-5 estudiantes, con roles asignados para fomentar la colaboración.
- **Condiciones para Avanzar de Nivel:** Alcanzar un mínimo de 150 puntos por nivel y cumplir con los criterios mínimos de calidad en las entregas.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule más puntos al finalizar el Nivel 4 y cumpla criterios de inclusión y calidad será declarado “Maestro Estratega en Inclusión”.
- **Penalizaciones:** Pérdida de hasta 20 puntos por incumplimiento de tiempos, falta de respeto o participación pasiva.
- **Turnos:** Las actividades se desarrollan en tiempos establecidos; dentro de cada equipo, los roles deben rotar para garantizar equidad.
- **Restricciones:** No se permite el plagio; todos los trabajos deben ser originales y reflejar el aporte colaborativo.
- **Tabla de Puntos:** Visible en todo momento, actualizada por el docente o facilitador, con puntos por actividades, retos y penalizaciones.
- **Sistema de Logros:** Insignias entregadas al cumplir objetivos específicos, que pueden usarse para obtener bonos de puntos en actividades futuras.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Diagnóstico de Barreras:** Identificación completa y fundamentada, capacidad analítica y sensibilidad a la diversidad (30%).
- **Diseño de Recursos Visuales:** Creatividad, accesibilidad, claridad y pertinencia (25%).
- **Práctica de LSEC:** Precisión, uso pertinente y esfuerzo colaborativo (15%).
- **Presentación del Plan Inclusivo:** Integración, viabilidad, innovación y trabajo en equipo (30%).

Rúbricas Integradas

Se utiliza una rúbrica para cada actividad que incluye niveles de desempeño:

- *Excelente:* Cumple y supera expectativas, con evidencia clara y profunda.
- *Bueno:* Cumple con los requisitos y aporta ideas relevantes.
- *Satisfactorio:* Cumple mínimamente, requiere mejoras en algunos aspectos.
- *Insuficiente:* No cumple con los criterios mínimos.

Evidencias de Aprendizaje

- Informes de diagnóstico.
- Materiales visuales diseñados.
- Videos o registros de práctica de LSEC.
- Presentación final del plan inclusivo.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, se abre un espacio de reflexión grupal donde los estudiantes comparten aprendizajes, dificultades y propuestas para aplicar lo aprendido en contextos reales. Se conecta la experiencia con la importancia de la inclusión real y el respeto hacia la comunidad sorda, cerrando la narrativa con la entrega simbólica de la insignia “Maestro Estratega” y un reconocimiento a la contribución de cada participante en la transformación educativa.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en 6 a 8 sesiones de 90 a 120 minutos cada una, para garantizar reflexión y calidad en las entregas.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a proyector o pantalla grande, y espacio para dramatizaciones y presentaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Software gratuito para diseño gráfico (Canva, Piktochart, PowerPoint).
 - Videos de ejemplo y tutoriales de LSEC.
 - Materiales impresos para guías y rúbricas.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente entre 20 y 30 estudiantes para conformar 4-6 equipos manejables que faciliten la interacción.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarización con la LSEC básica y recursos visuales accesibles.
 - Preparar videos y materiales didácticos adecuados.
 - Definir claramente las rúbricas y criterios de evaluación.
 - Planificar la logística para entregar retroalimentación constante.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Resistencia a la práctica de LSEC:* Promover la empatía mediante testimonios o invitados de la comunidad sorda.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Preparar alternativas offline, como materiales impresos o actividades manuales.

- *Desigualdad en participación:* Supervisar roles y fomentar rotación para garantizar equidad.
- *Falta de tiempo:* Ajustar actividades para enfocarse en aspectos clave y usar recursos previamente elaborados.