

# Libertad en Juego: La Aventura de los Derechos Humanos

*Gamificación de Contenido | Ciencias Sociales | Antropología | Tema: Derecho. Libertad de expresión. Identidad. Imágen, intimidad y privacidad. Igualdad y no discriminación. Marco normativo. ESI.*

## Contexto Narrativo

### Contexto narrativo: La ciudad de Equilibria y la misión de los Guardianes de los Derechos

Bienvenidos a Equilibria, una ciudad vibrante donde conviven diversas culturas, identidades y formas de expresión. Sin embargo, esta armonía está en peligro. Un grupo llamado "Los Sombras" busca sembrar la desinformación, el prejuicio y la desigualdad que amenaza con romper el delicado balance social.

Los estudiantes asumen el rol de los "Guardianes de los Derechos", un equipo de jóvenes comprometidos con proteger y promover los derechos humanos en Equilibria. Cada Guardián posee habilidades únicas relacionadas con el conocimiento, la empatía, la creatividad y la comunicación que serán esenciales para enfrentar los retos que impone la ciudad.

### Misión principal

La misión del grupo es explorar diferentes barrios de Equilibria, cada uno con problemáticas específicas vinculadas a la libertad de expresión, identidad, imagen, intimidad, privacidad, igualdad y no discriminación. A través de la investigación, el diálogo y la acción colectiva, deberán identificar qué derechos están en juego, cómo protegerlos y promover prácticas inclusivas desde una perspectiva de género y Educación Sexual Integral (ESI).

### Conexión con el tema de aprendizaje

Este escenario permite que los estudiantes vivencien situaciones reales y complejas donde los derechos humanos no son abstractos, sino parte integral de la vida cotidiana. La narrativa invita a reflexionar sobre la importancia de respetar la diversidad, comprender los límites de la libertad de expresión, reconocer la identidad propia y de los demás, y promover una convivencia basada en la igualdad y el respeto mutuo.

En cada barrio, los Guardianes deberán analizar casos, resolver conflictos, crear campañas y tomar decisiones que reflejen un compromiso ético con los derechos y valores sociales. Así, el aprendizaje se convierte en un juego dinámico y significativo, donde el contenido cobra vida y se integra con las mecánicas lúdicas para desarrollar competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, la colaboración y el liderazgo.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de juego integradas en la experiencia

- **Sistema de puntos ("Puntos de Justicia"):** Cada acción correcta, reflexión profunda o trabajo en equipo otorga Puntos de Justicia. Estos puntos reflejan el compromiso y el aprendizaje sobre los derechos humanos. Por ejemplo, identificar correctamente un derecho en un caso suma 10 puntos, mientras que proponer soluciones inclusivas

puede sumar hasta 20.

- **Niveles de Guardianes:** Los estudiantes comienzan como "Aprendices" y pueden ascender a "Protectores", "Defensores" y finalmente "Maestros Guardianes" según los puntos acumulados. Cada nivel desbloquea nuevas responsabilidades y retos.
- **Insignias temáticas:** Se otorgan insignias digitales o físicas, tales como "Guardián de la Libertad de Expresión", "Campeón de la Igualdad", "Defensor de la Privacidad" o "Embajador de la No Discriminación". Estas se consiguen al completar tareas específicas y fomentan el sentido de logro y especialización.
- **Retos y misiones:** El juego está dividido en misiones (exploración de barrios) y retos (casos concretos, debates, creación de campañas). Cada reto tiene objetivos claros y entrega retroalimentación inmediata.
- **Progresión y desbloqueo:** Al completar misiones, se desbloquean materiales exclusivos (videos, podcasts, testimonios) que enriquecen el aprendizaje y brindan pistas para la siguiente etapa.
- **Retroalimentación inmediata:** Las respuestas y propuestas son evaluadas en tiempo real por el docente y mediante autoevaluaciones guiadas, para que los estudiantes puedan corregir y profundizar su comprensión.
- **Trabajo colaborativo y roles:** Los Guardianes trabajan en equipos con roles rotativos (Investigador, Comunicador, Mediador, Creativo), fomentando la colaboración y la responsabilidad compartida.
- **Tablero de progreso visible:** Se dispone de un tablero en el aula o digital donde se visualizan puntos, niveles, insignias y avances de cada equipo, creando motivación y transparencia.
- **Elementos narrativos:** Personajes NPC (personajes no jugadores) como líderes comunitarios, víctimas, oponentes y aliados que interactúan con los Guardianes y plantean desafíos o recompensas.

## Actividades Gamificadas

### Actividades gamificadas paso a paso

#### Actividad 1: Introducción al rol y exploración del barrio inicial

**Descripción:** Los estudiantes reciben su rol de Guardianes y se familiarizan con la ciudad de Equilibria y su primer barrio, "El Mercado de las Voces". Aquí se presentan casos vinculados a la libertad de expresión y derecho a la identidad.

#### Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes.
- Asignar roles: Investigador, Comunicador, Mediador, Creativo (roles rotan en actividades posteriores).
- Mostrar un mapa de Equilibria con el barrio destacado.
- Presentar 3 casos ficticios con dilemas sobre libertad de expresión, identidad y privacidad (por ejemplo: un grafiti polémico, uso de redes sociales con imágenes, malentendidos por apodos o nombres).
- Cada equipo debe analizar cada caso, identificar qué derechos están involucrados y explicar cómo protegerlos desde una perspectiva inclusiva y con enfoque de género y ESI.

- Registrar sus respuestas en una plantilla de trabajo (papel o digital).
- Presentar sus conclusiones en un mini debate (5 min por equipo).

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Plantillas de casos, mapa de Equilibria, hojas o dispositivos para registro, tablero visible para puntos.

**Integración con mecánicas:** Cada identificación correcta suma 10 Puntos de Justicia, propuestas inclusivas suman 15. La participación activa en el debate aporta 5 puntos extra. Se otorgan insignias “Explorador de Derechos” al completar la misión.

## **Actividad 2: Reto "Campaña de Concientización"**

**Descripción:** Los Guardianes deben crear una campaña para promover el respeto hacia la intimidad, imagen y privacidad en la escuela y comunidad. Deben usar creatividad y comunicación efectiva, aplicando los conocimientos adquiridos.

### **Instrucciones:**

- Dividir el equipo en subgrupos para idear mensajes, imágenes y formatos (carteles, videos cortos, slogans).
- Investigar en fuentes confiables sobre normativas y derechos relacionados con la privacidad y el uso responsable de la imagen.
- Diseñar la campaña en formatos accesibles (papel, presentación digital, video con celular).
- Presentar la campaña al resto de la clase y explicar el enfoque de igualdad, no discriminación y perspectiva de género.
- Difundir la campaña en espacios de la escuela (corredor, redes sociales escolares).

**Tiempo estimado:** 3 sesiones de 60 minutos

**Materiales:** Cartulinas, marcadores, celulares o tablets, computadora, acceso a internet, plantillas para diseño.

**Integración con mecánicas:** La creatividad y colaboración suman puntos (hasta 30), la calidad de la propuesta y el respeto a DEI suman hasta 40 puntos. Se otorgan insignias “Embajador de la Privacidad”. La campaña difundida desbloquea videos temáticos para la siguiente misión.

## **Actividad 3: Debate estructurado “Libertad de expresión vs derechos de otros”**

**Descripción:** Los estudiantes debaten sobre situaciones donde la libertad de expresión puede chocar con el derecho a la no discriminación y la privacidad, usando casos reales adaptados.

### **Instrucciones:**

- Dividir la clase en dos grupos: uno defiende la libertad de expresión irrestricta, el otro prioriza la protección de otros derechos.
- Preparar argumentos con base en lecturas y materiales entregados.
- Realizar un debate con turnos controlados, moderado por el docente.
- Finalizado el debate, realizar una reflexión grupal para buscar consensos y soluciones equilibradas.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Documentos con casos, reglas para debate, hojas para notas.

**Integración con mecánicas:** Participar activamente suma puntos (10 por intervención fundamentada), la capacidad de escuchar y negociar suma puntos adicionales. Se otorgan insignias “Mediador de Derechos”.

#### **Actividad 4: Juego de roles “Resolviendo conflictos en Equilibria”**

**Descripción:** Cada equipo recibe un conflicto social relacionado con identidad, discriminación o privacidad. Deben representar a los diferentes actores (víctimas, acusados, comunidad) y negociar una solución justa.

#### **Instrucciones:**

- Asignar roles dentro del equipo y preparar argumentos.
- Simular una reunión comunitaria donde se expone el conflicto y se busca una solución.
- Utilizar lenguaje respetuoso y perspectiva de género y ESI.
- Registrar acuerdos y compromisos.

**Tiempo estimado:** 120 minutos

**Materiales:** Fichas de roles, guías para negociación, espacio adecuado para la simulación.

**Integración con mecánicas:** La negociación exitosa suma hasta 50 puntos, el liderazgo y trabajo en equipo se premian con insignias “Defensor de la Igualdad”. Retroalimentación inmediata del docente para mejorar habilidades.

#### **Actividad 5: Creación colectiva “Código de Conducta para Equilibria”**

**Descripción:** Los Guardianes sintetizan todo lo aprendido para crear un Código de Conducta que promueva la libertad responsable, respeto a la identidad, privacidad y la no discriminación.

#### **Instrucciones:**

- Reflexionar en equipos sobre las lecciones de las actividades anteriores.
- Redactar artículos claros y accesibles para el Código.
- Presentar el Código a toda la clase y acordar su implementación en la escuela.
- Diseñar un cartel o folleto para difundir el Código.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 60 minutos

**Materiales:** Plantillas para redacción, materiales para diseño, acceso a dispositivos.

**Integración con mecánicas:** El trabajo colaborativo y la calidad del Código suma puntos (hasta 60), el compromiso para aplicarlo suma insignias “Maestro Guardián”. El logro final cierra la narrativa con una ceremonia simbólica.

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas claras del juego**

- **Condiciones de victoria:** El equipo o Guardianes que acumulen más Puntos de Justicia y completen las misiones principales alcanzan el nivel “Maestro Guardián” y obtienen reconocimiento simbólico.
- **Turnos y participación:** En debates y simulaciones, cada estudiante debe respetar turnos, usar un lenguaje respetuoso y escuchar activamente.
- **Roles:** Deben rotar entre actividades para asegurar el desarrollo de diversas competencias y promover la equidad en la participación.
- **Penalizaciones:** La desinformación, falta de respeto o conductas discriminatorias pueden restar puntos (hasta 10 por incidente) y se sancionan con advertencias para reflexionar y corregir.
- **Sistema de logros y tabla de puntos:**

| Acción                                | Puntos | Insignia                   |
|---------------------------------------|--------|----------------------------|
| Identificar derechos en casos         | 10     | Explorador de Derechos     |
| Propuesta inclusiva en campañas       | 15-30  | Embajador de la Privacidad |
| Participación fundamentada en debates | 10     | Mediador de Derechos       |
| Negociación exitosa en roles          | 50     | Defensor de la Igualdad    |
| Creación del Código de Conducta       | 60     | Maestro Guardián           |
| Conducta respetuosa y colaborativa    | 5-10   | Guardianes Honorarios      |

- **Respeto a la diversidad, equidad e inclusión:** Se prohíben expresiones discriminatorias y se promueve el uso de lenguaje inclusivo y la valoración de todas las identidades.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación es continua, formativa y participativa, centrada en el progreso individual y grupal, así como en la reflexión crítica sobre los derechos humanos y la convivencia democrática.

#### Criterios de evaluación

- **Comprensión conceptual:** Capacidad para definir derechos, identificar situaciones y aplicar conceptos a casos.
- **Perspectiva crítica y DEI:** Reconocimiento de estereotipos, desigualdades y prácticas discriminatorias, con propuestas inclusivas.
- **Habilidades de comunicación y colaboración:** Participación activa y respetuosa en debates, roles y creación colectiva.
- **Creatividad y resolución de problemas:** Innovación en campañas y en la creación del Código de Conducta.

- **Responsabilidad y liderazgo:** Cumplimiento de roles, respeto a reglas y motivación para promover derechos.

#### Rúbrica integrada

| Criterio                    | Excelente (4)                                                   | Bueno (3)                                            | Regular (2)                                                     | Necesita Mejorar (1)                                |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Comprensión conceptual      | Define y aplica derechos con ejemplos claros y precisos.        | Define y aplica derechos con algunos ejemplos.       | Reconoce derechos pero con errores o confusión.                 | No logra definir ni aplicar derechos correctamente. |
| Perspectiva crítica y DEI   | Identifica y propone soluciones inclusivas y sin estereotipos.  | Identifica problemas pero propuestas poco profundas. | Reconoce problemas pero no integra perspectiva de género o ESI. | Ignora o reproduce estereotipos y discriminación.   |
| Comunicación y colaboración | Participa activamente, escucha y trabaja en equipo eficazmente. | Participa y colabora con algunas dificultades.       | Participación irregular y poca colaboración.                    | No participa ni colabora adecuadamente.             |
| Creatividad y resolución    | Propone ideas innovadoras y soluciones efectivas.               | Propone ideas adecuadas pero poco originales.        | Ideas poco claras o poco aplicables.                            | No propone soluciones ni ideas creativas.           |
| Responsabilidad y liderazgo | Asume roles con compromiso y fomenta respeto.                   | Asume roles con responsabilidad moderada.            | Asume roles con dificultades o poco compromiso.                 | No asume responsabilidades ni respeta normas.       |

#### Evidencias de aprendizaje

- Respuestas en plantillas de casos.
- Campañas y materiales creados.
- Participación en debates y simulaciones.
- Código de Conducta redactado y presentado.
- Registro de puntos e insignias obtenidas.

#### Reflexión final y cierre de la narrativa

Como cierre, los Guardianes realizan una reflexión escrita y oral sobre su experiencia, aprendizajes y compromiso para proteger los derechos humanos en su comunidad real. Se realiza una ceremonia simbólica de entrega de insignias y reconocimientos, reforzando la motivación y el sentido ético del aprendizaje.

## Recomendaciones Logísticas

## Recomendaciones para la implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 12 sesiones de 60-90 minutos cada una, que pueden distribuirse en 3 a 4 semanas para facilitar la profundización y el trabajo colaborativo.
- **Espacio físico:** Aula flexible con espacio para trabajo en equipo, debates y simulación. Un espacio para el tablero de progreso visible. Posibilidad de usar espacios comunes para difusión de campañas.
- **Materiales y herramientas TIC:** Cartulinas, marcadores, hojas, dispositivos móviles o tablets con acceso a internet, computadora con proyector o pantallas para presentaciones. Herramientas digitales para diseño (Canva, PowerPoint, etc.) y plataforma para seguimiento de puntos (puede ser una hoja de cálculo compartida o app sencilla).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos diversos y la participación activa. Se puede adaptar para grupos mayores dividiendo en subgrupos.
- **Preparación previa del docente:** Conocer los conceptos clave del tema, preparar los materiales de las misiones y casos, organizar el tablero de puntos e insignias, definir reglas claras y preparar la dinámica de roles y debates. Es recomendable capacitarse en manejo de debates respetuosos y en perspectiva de género y ESI.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
  - *Desigualdad en la participación:* Rotar roles y fomentar un ambiente seguro y respetuoso.
  - *Falta de recursos tecnológicos:* Adaptar actividades a formatos analógicos cuando sea necesario.
  - *Conflictos entre estudiantes:* Utilizar la simulación de roles para enseñar la negociación y mediación pacífica.
  - *Desconocimiento previo:* Iniciar con actividades diagnósticas y apoyos educativos para nivelar conocimientos.