

Descubriendo la Persona Integral: Adolescencia, Ética y Comunicación Visual

Ética y Valores | Educación Religiosa | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de media explorarán la complejidad de la adolescencia desde una perspectiva ética y multidimensional. A través del análisis crítico de la música, la propaganda y el cómic, descubrirán cómo se codifica la identidad personal y social. Además, se abordará la dignidad humana y el ser integral de la persona, integrando reflexiones sobre la inteligencia artificial a partir de la nueva encíclica de Francisco y León. Los jóvenes conocerán los arquetipos de Jung y cómo se relacionan con las relaciones saludables, así como el perfil del joven actual y el perfil del egresado de Loyola.

Este plan es relevante porque conecta temas actuales con la vida cotidiana y el desarrollo personal de los estudiantes, fomentando la ética y el pensamiento crítico para enfrentar retos reales. La metodología de Aprendizaje Basado en Retos promueve la creatividad e innovación en la solución de problemas, preparando a los estudiantes para ser agentes de cambio conscientes en su entorno.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar cómo la música, la propaganda y el cómic influyen en la construcción de la identidad personal y social.
- Argumentar la importancia de la dignidad humana y la persona como un ser integral, desde la perspectiva ética y religiosa.
- Evaluar el impacto de la inteligencia artificial en la sociedad actual, mediante el análisis de la nueva encíclica de Francisco y León.
- Identificar los arquetipos de Jung y su relación con las relaciones sanas en la adolescencia.
- Crear propuestas innovadoras para promover valores éticos en la comunidad educativa, basadas en el perfil del joven y el egresado de Loyola.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para videos y presentaciones (1 unidad)
- Computadoras o tablets con acceso a internet (mínimo 1 por 3 estudiantes)
- Material impreso: fragmentos de la encíclica, imágenes de propaganda, tiras cómicas y letras de canciones (copias suficientes para grupos)
- Cuadernos o hojas para notas y organizadores gráficos
- Marcadores, plumones y hojas para carteles (para actividades grupales)

- Software de presentación (PowerPoint, Canva, o similar)
- Rúbricas impresas para evaluación

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la adolescencia y sus características.
- Familiaridad con conceptos básicos de ética y valores.
- Experiencia previa en análisis crítico de mensajes audiovisuales o textos.
- Habilidades básicas para trabajo colaborativo y uso de tecnologías digitales.

Actividades

Sesión 1: Introducción a la Adolescencia y la Codificación de la Persona

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con conocimientos previos sobre la adolescencia y presentar cómo la música, la propaganda y el cómic influyen en la construcción de la identidad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué canciones o cómics o anuncios recuerdan que les hayan gustado o impactado? ¿Por qué creen que esos mensajes nos influyen?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria con ejemplos personales y breves explicaciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video de 2 minutos que mezcla fragmentos de música popular, propaganda actual y cómic para mostrar diversas formas de codificación de mensajes.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y anotan primeras impresiones.

Contextualización:

Docente: Explica que en esta unidad explorarán cómo estos medios influyen en la construcción de su identidad y ética personal, fundamental para la adolescencia como etapa de formación integral.

Estudiantes: Escuchan y preparan preguntas o comentarios para las siguientes actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Introducción mediante un reto: "¿Cómo influye la música, la propaganda y el cómic en cómo nos vemos y cómo actuamos? Identifiquen códigos y mensajes que forman parte de su identidad".

Actividad 1: Análisis de mensajes codificados

- **Objetivo:** Analizar la influencia de mensajes en música, propaganda y cómic.
- **Instrucciones:**
 - Formen grupos de 3-4 estudiantes.
 - Cada grupo recibe un fragmento de canción, una imagen de propaganda y una tira cómica.
 - Analicen qué valores, ideas o mensajes transmiten y cómo podrían influir en la identidad de un adolescente.
 - Elaboren un cartel que resuma su análisis.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Cartel con análisis visual y escrito.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Circula, formula preguntas como: "¿Qué valores detectan?", "¿Creen que esos mensajes pueden afectar su forma de pensar o actuar?", "¿Qué emociones generan?"

Actividad 2: Puesta en común y debate

- **Objetivo:** Argumentar la importancia de la influencia ética en la adolescencia.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo expone brevemente su cartel y conclusiones.
 - Se abre un espacio para preguntas y comentarios entre grupos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación oral y conclusiones escritas en cartel.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Modera el debate, fomenta respeto y profundización en los argumentos.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden elaborar ejemplos adicionales de mensajes o buscar otras canciones, propaganda o cómics para analizar.
- Estudiantes que requieren apoyo reciben guía más personalizada con preguntas específicas y ejemplos para facilitar el análisis.

Transición:

El docente concluye relacionando los mensajes analizados con la dignidad personal y el ser integral, anticipando la próxima sesión donde se abordarán estos temas desde la ética y la encíclica.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada estudiante escribe en una hoja tres ideas clave que aprendió sobre la influencia de la música, propaganda y cómic en su identidad.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me afecta lo que escucho, veo o leo en mi forma de ser?
- ¿Qué mensajes me ayudan a ser una mejor persona?
- ¿Qué puedo hacer para elegir mejor lo que consumo?

Retroalimentación:

El docente lee algunas respuestas en voz alta, destaca ideas relevantes y orienta para la próxima sesión.

Transferencia:

Invita a observar durante la semana mensajes musicales, publicitarios o cómics que encuentren y traer ejemplos para compartir.

Sesión 2: La Dignidad de la Persona y el Ser Integral desde la Ética y la Encíclica

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar las observaciones previas con la dignidad humana y la persona integral, introduciendo la encíclica de Francisco y León sobre ética e inteligencia artificial.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué entendemos por dignidad de la persona? ¿Cómo creen que la tecnología puede afectar nuestra dignidad?"
- **Estudiantes:** Responden en parejas y luego comparten en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta extractos breves y visuales de la encíclica que hablan sobre la persona y la IA.

- **Estudiantes:** Observan y leen en grupos pequeños.

Contextualización:

Docente: Explica que aprenderán a valorar la dignidad humana y el ser integral en el contexto actual, donde la tecnología influye fuertemente.

Estudiantes: Preparan preguntas para profundizar el tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Reto: "¿Cómo defendemos la dignidad humana frente a la influencia de la tecnología y los medios?"

Actividad 1: Lectura guiada y análisis de la encíclica

- **Objetivo:** Evaluar el impacto de la IA y la ética en la dignidad humana.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3, leen fragmentos seleccionados de la encíclica.
 - Responden a preguntas guía como: ¿Qué dice la encíclica sobre la persona? ¿Qué desafíos plantea la IA?
 - Preparan un resumen para compartir.
- **Organización:** Grupos de 3.
- **Producto:** Resumen escrito y breve exposición.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la comprensión, orienta con preguntas como "¿Por qué es importante el respeto a la persona?"

Actividad 2: Debate ético

- **Objetivo:** Argumentar sobre la importancia de la ética y dignidad frente a la IA.
- **Instrucciones:**
 - Divide la clase en dos grupos para un debate: uno defiende que la IA puede mejorar la dignidad humana y otro que puede ponerla en riesgo.
 - Preparan argumentos con base en la encíclica y ejemplos reales.
 - Debaten respetuosamente y concluyen con una reflexión conjunta.
- **Organización:** Grupos grandes.
- **Producto:** Participación activa y conclusiones escritas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, asegura orden y fomenta el respeto.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden redactar preguntas para profundizar en la próxima sesión.
- Apoyo personalizado para estudiantes con dificultades, simplificando textos y usando ejemplos cotidianos.

Transición:

El docente conecta la ética y dignidad con la idea del ser integral, que se abordará en la siguiente sesión, invitando a reflexionar sobre el perfil que desean construir como jóvenes.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Organizan en plenaria un mapa mental colectivo con conceptos clave: dignidad, ética, persona integral, IA.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo influye la tecnología en mi dignidad y ética personal?
- ¿Qué significa ser una persona integral hoy?
- ¿Cómo puedo proteger mi dignidad en el mundo digital?

Retroalimentación:

El docente comenta las ideas aportadas y felicita el análisis crítico.

Transferencia:

Invita a observar cómo la ética se refleja en las relaciones personales, tema de la próxima sesión.

Sesión 3: Arquetipos de Jung y Relaciones Sanas en la Adolescencia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir los arquetipos de Jung y su importancia para entender las relaciones sanas en la adolescencia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué tipos de personajes o roles reconocen en sus amistades o en ustedes mismos? ¿Se parecen a algún personaje de cómic o película?"
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos y reflexionan sobre ellos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de arquetipos comunes (héroe, sabio, rebelde, cuidador) y explica brevemente.
- **Estudiantes:** Identifican con cuáles se sienten más identificados.

Contextualización:

Se conecta con la importancia de comprender los arquetipos para mejorar la comunicación y relaciones saludables.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Reto: "¿Cómo podemos usar el conocimiento de los arquetipos para fortalecer nuestras relaciones y promover valores éticos?"

Actividad 1: Identificación de arquetipos personales

- **Objetivo:** Identificar arquetipos en sí mismos y en sus relaciones.
- **Instrucciones:**
 - Completar una encuesta breve para descubrir su arquetipo predominante.
 - En grupos, compartir resultados y discutir cómo ese arquetipo influye en sus relaciones y valores.
- **Organización:** Individual para encuesta, luego grupos de 3-4 para discusión.
- **Producto:** Registro personal y conclusiones grupales.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la interpretación, hace preguntas como: "¿Cómo expresas ese arquetipo en tu vida diaria?"

Actividad 2: Role play de relaciones sanas

- **Objetivo:** Crear y practicar relaciones basadas en respeto y valores éticos.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, diseñar un breve role play donde se ejemplifiquen relaciones sanas usando arquetipos y valores.
 - Presentar ante el grupo y discutir aprendizajes.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Role play y reflexión escrita.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, guía y fomenta retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados, proponer que relacionen los arquetipos con la propaganda y música vista en sesiones anteriores.
- Apoyo para quienes requieran, mediante ejemplos concretos y acompañamiento en la dramatización.

Transición:

El docente relaciona las relaciones sanas con la construcción del perfil del joven y del egresado de Loyola, tema siguiente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Elaboran un esquema grupal con características de relaciones sanas y arquetipos positivos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre mí y mis relaciones con los arquetipos?
- ¿Cómo puedo cultivar relaciones más sanas y éticas?
- ¿Por qué es importante entender estos conceptos para mi crecimiento personal?

Retroalimentación:

Comentarios del docente sobre la participación y comprensión.

Transferencia:

Invita a observar sus relaciones cotidianas y aplicar lo aprendido.

Sesión 4: Perfil del Joven Hoy y del Egresado de Loyola

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer y comparar el perfil del joven actual con el perfil del egresado de Loyola, enfocándose en valores y competencias éticas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Quién creen que es el joven ideal? ¿Qué características debería tener un buen egresado?"
- **Estudiantes:** Discuten en parejas y comparten ideas en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto sobre el perfil del egresado de Loyola y datos sobre jóvenes actuales.
- **Estudiantes:** Observan y anotan puntos clave.

Contextualización:

Explica la importancia de reflexionar sobre su perfil personal para construir una identidad ética y responsable.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Reto: "¿Cómo puedo alinearme con los valores del egresado de Loyola y aportar como joven en mi comunidad?"

Actividad 1: Comparación y reflexión grupal

- **Objetivo:** Analizar y comparar perfiles para identificar valores y competencias.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, reciben resúmenes del perfil del joven hoy y del egresado de Loyola.
 - Identifican similitudes, diferencias y valores destacados.
 - Elaboran un cuadro comparativo y proponen cómo aplicar esos valores.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Cuadro comparativo y listado de propuestas.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya formulando preguntas guía: "¿Qué valores son prioritarios?", "¿Cómo los viven en su día a día?"

Actividad 2: Creación de un compromiso personal

- **Objetivo:** Crear un compromiso ético personal basado en los perfiles analizados.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante escribe un compromiso personal con valores y acciones concretas para su vida.
 - Comparten voluntariamente sus compromisos en plenaria.
- **Organización:** Individual y plenaria.
- **Producto:** Texto escrito del compromiso.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva la expresión y reconoce compromisos destacados.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden diseñar un cartel visual con su compromiso para el aula.

- Apoyo para estudiantes con dificultades en la redacción, ofreciéndoles plantillas o ejemplos.

Transición:

El docente conecta el compromiso con la expresión cultural mediante la música, propaganda y cómic, que se abordarán en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Solicitan que cada estudiante diga en una palabra qué valor prioriza en su compromiso.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre mi rol como joven y futuro egresado?
- ¿Cómo puedo vivir mejor mis valores en la escuela y comunidad?
- ¿Qué compromiso puedo mantener a largo plazo?

Retroalimentación:

Comentarios motivadores y reconocimiento de diversidad de compromisos.

Transferencia:

Invita a observar cómo los mensajes culturales influyen en el cumplimiento de estos compromisos.

Sesión 5: Codificación de la Persona a través de la Música, Propaganda y Cómic

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar cómo se expresa y refuerza la identidad personal mediante mensajes culturales y su codificación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan algún mensaje que haya cambiado su forma de pensar o sentir? ¿Qué medios usó?"
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Proyecta un cómic o anuncio con mensajes codificados y pregunta: "¿Qué códigos detectan aquí?"

- **Estudiantes:** Analizan y expresan ideas.

Contextualización:

Se explica que revisarán el proceso de codificación y su impacto en la persona integral.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Reto: "¿Cómo podemos usar la música, la propaganda y el cómic para expresar valores éticos y fortalecer nuestra identidad?"

Actividad 1: Creación de mensajes codificados

- **Objetivo:** Crear mensajes positivos y éticos mediante medios culturales.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, eligen uno de los medios (música, propaganda o cómic).
 - Diseñan un mensaje que promueva un valor ético (respeto, dignidad, solidaridad, etc.).
 - Preparan una presentación breve para compartir.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Mensaje codificado (canción, cartel publicitario o tira cómica).
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Acompaña, sugiere recursos y fomenta la creatividad.

Actividad 2: Presentación y retroalimentación

- **Objetivo:** Argumentar la intención ética de los mensajes creados.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su mensaje.
 - Los demás grupos hacen preguntas o comentarios respetuosos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la retroalimentación y destaca aspectos positivos y áreas de mejora.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor rapidez pueden explorar codificación digital (memes, gifs).
- Apoyo adicional con plantillas y ejemplos para quienes lo necesiten.

Transición:

El docente vincula la expresión cultural con el perfil integral y la ética, preparando el cierre del plan.

Fase de Cierre**Tiempo estimado: 5 minutos****Síntesis:**

Se realiza una lluvia de ideas sobre cómo los mensajes pueden impactar positivamente en la comunidad.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la codificación de mensajes y su impacto ético?
- ¿Cómo puedo usar estos medios para fortalecer mi identidad?
- ¿Qué valor prioricé en mi mensaje?

Retroalimentación:

El docente ofrece retroalimentación oral destacando la creatividad y compromiso ético.

Transferencia:

Invita a compartir los mensajes en redes o espacios escolares.

Sesión 6: Síntesis, Reflexión y Proyección Ética Integral**Fase de Inicio****Tiempo estimado: 10 minutos****Propósito de la sesión:**

Revisar aprendizajes clave y preparar una reflexión integral sobre el perfil ético personal y colectivo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué concepto o actividad te ha impactado más y por qué?"
- **Estudiantes:** Comparten en lluvia de ideas rápida.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una cita inspiradora de la encíclica o de Loyola.
- **Estudiantes:** Reflexionan y anotan en sus cuadernos.

Contextualización:

Se indica que construirán una cartografía personal ética y social.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad única: Elaboración del Portafolio Ético Personal

- **Objetivo:** Crear un portafolio integrador que refleje aprendizajes, reflexiones y compromisos éticos.
- **Instrucciones:**
 - Revisan notas, compromisos, carteles y productos de sesiones anteriores.
 - Organizan el portafolio con secciones: identidad y adolescencia, dignidad y ética, arquetipos y relaciones, perfil personal y compromisos, mensajes codificados.
 - Incluyen una reflexión final escrita sobre su crecimiento ético.
 - Preparan una presentación breve para compartir voluntariamente.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Portafolio ético personal y presentación oral.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en la organización, ofrece retroalimentación personalizada y motiva la expresión auténtica.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Se realiza una ronda de cierre donde cada estudiante comparte una palabra que resuma su experiencia.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo he cambiado mi forma de ver mi identidad y ética?
- ¿Qué compromisos mantendré para mi vida diaria?
- ¿Qué puedo aportar a mi comunidad desde lo aprendido?

Retroalimentación:

El docente valora el esfuerzo, creatividad y compromiso mostrado durante todo el plan.

Transferencia:

Se invita a continuar aplicando lo aprendido en su entorno y a ser agentes éticos en la sociedad.

Tarea o reto:

Invitación a diseñar una campaña escolar que promueva la dignidad y valores éticos usando medios culturales.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, durante la activación de conocimientos previos para conocer ideas iniciales.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, con observación directa, participación en debates, análisis y creación de productos.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación del portafolio ético personal y presentación oral.

Criterios de evaluación:

- Analiza críticamente mensajes culturales y su impacto en la identidad. (Objetivo 1)
- Argumenta la importancia de la dignidad y ética en contextos actuales. (Objetivo 2 y 3)
- Identifica arquetipos y su influencia en relaciones sanas. (Objetivo 4)
- Desarrolla y expresa compromisos éticos personales coherentes con valores aprendidos. (Objetivo 5)
- Crea mensajes culturales que promueven valores éticos. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos:

- Rúbricas para evaluar carteles, role plays, compromiso personal y portafolio.
- Lista de cotejo para participación en debates y actividades grupales.
- Observación directa con registro anecdótico.
- Autoevaluación y coevaluación al final del portafolio.

Evidencias de aprendizaje:

- Carteles y análisis de mensajes culturales.
- Participación argumentativa en debates.
- Compromisos personales escritos y expresados.
- Role plays y presentaciones orales.
- Portafolio ético personal integral.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar**Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo**

La gamificación en este plan de clase busca motivar a los estudiantes de media (15-17 años) a explorar y profundizar en los conceptos de la persona integral, ética, comunicación visual y los temas relacionados, a través de dinámicas lúdicas que refuercen el aprendizaje y sean medibles para evaluación.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **Desafío por Equipos: "Codificando la Persona"**
 - Los estudiantes se dividen en equipos de 4-5 integrantes.

- Cada equipo recibe un reto semanal que involucra analizar y codificar características de la persona integral a partir de fragmentos de música, propaganda o cómic.
- Los equipos deben crear una presentación visual o un breve video que explique la codificación ética encontrada.
- Se otorgan puntos por creatividad, profundidad del análisis, claridad y uso correcto de conceptos éticos.

• **Juego de Roles: "Arquetipos en Acción"**

- Cada estudiante asume un arquetipo de Jung relacionado con la adolescencia y la ética.
- En un escenario simulado (puede ser una feria o debate), deben representar a su arquetipo en situaciones que involucren dilemas éticos y relaciones saludables.
- Los pares y el docente evalúan la coherencia y la aplicación ética del rol.
- Se asignan insignias digitales a quienes mejor representen y argumenten su arquetipo.

• **Batalla de Ideas: "La Ética y la Inteligencia Artificial"**

- Se plantea un debate gamificado donde los equipos defienden posiciones relativas a la dignidad de la persona y la IA según la encíclica de Francisco y León.
- Los equipos obtienen puntos por argumentos sólidos, uso de fuentes y respeto en la comunicación.
- Al final, se reconoce al equipo con mayor puntaje y se reflexiona sobre los aprendizajes.

• **Misiones Semanales: "Perfil del Joven Integral"**

- Cada sesión propone una pequeña misión práctica, como identificar características del perfil del egresado de Loyola en su entorno o reflexionar sobre relaciones sanas.
- Los estudiantes acumulan puntos de experiencia (XP) por completar las misiones con evidencias (texto, fotos, videos).
- Al alcanzar ciertos niveles de XP, reciben reconocimientos y pueden desbloquear recursos adicionales para profundizar.

Organización de la Secuencia con Gamificación (Sesión Tipo de 70 Minutos)

Tiempo	Actividad	Gamificación	Objetivo de Aprendizaje
0-10 min	Introducción al tema y explicación del reto semanal	Presentación de puntajes acumulados y misión	Contextualizar la persona integral y la codificación ética
10-35 min	Trabajo en equipo para analizar materiales (música, propaganda, cómic)	Desafío por Equipos, acumulación de puntos por análisis	Identificar elementos éticos y comunicativos en diferentes códigos
35-50 min	Presentación breve de cada equipo	Entrega de puntos y feedback con insignias digitales	Comunicar y argumentar comprensión ética y visual
50-65 min	Juego de roles o debate corto según el reto de la sesión	Asignación de insignias y puntos por participación y calidad	Aplicar conceptos de ética y arquetipos en situaciones reales

65-70 min	Reflexión y asignación de misión para la próxima sesión	Registro de XP y desbloqueo de recursos	Fomentar autoaprendizaje y continuidad del reto
-----------	---	---	---

Rubricas de Evaluación Gamificada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Aceptable (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Claridad y profundidad del análisis	Explica con detalle, evidencias claras y reflexión profunda	Explica bien con ejemplos adecuados	Explica con poca profundidad o ejemplos limitados	No logra explicar o es confuso
Creatividad y presentación	Presentación original, atractiva y bien organizada	Presentación clara y ordenada	Presentación básica con algunos errores	Presentación pobre o incompleta
Aplicación ética y argumentación	Argumenta con sólidos fundamentos éticos y respeto	Argumenta bien con fundamentos adecuados	Argumenta con poca coherencia ética	No argumenta o falta respeto
Trabajo en equipo y participación	Participa activamente y coopera con el grupo	Participa y coopera en la mayoría del tiempo	Participa poco o con dificultad para cooperar	No participa o dificulta el trabajo grupal

Estos elementos gamificados están diseñados para integrarse naturalmente en el desarrollo del plan de clase, motivando a los estudiantes a participar activamente, reflexionar críticamente y aplicar conceptos éticos en contextos reales y creativos.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Las siguientes tareas están diseñadas para implementarse durante las 6 sesiones de 1 hora cada una, siguiendo la metodología de Aprendizaje Basado en Retos. Cada tarea está alineada con un objetivo de aprendizaje específico y está pensada para estudiantes de 15 a 17 años con lenguaje y actividades adecuadas a su nivel.

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje
--------	-------	---------------	-----------------	-------------------	-------------------------

1	Mapa Conceptual: La Persona Integral y la Adolescencia	• En grupos de 4, investiguen y discutan qué significa ser una persona integral durante la adolescencia. • Usen palabras clave y conecten conceptos como ética, dignidad, desarrollo emocional y social. • Elaboren un mapa conceptual en papel o digital que represente estas ideas.	60 minutos	Mapa conceptual grupal que explique la persona integral en la adolescencia.	Comprender el concepto de persona integral y su relevancia en la adolescencia.
2	Análisis Crítico: La Codificación de la Persona en Música, Propaganda y Cómic	• Dividir la clase en 3 grupos; cada grupo analizará un medio: música, propaganda o cómic. • Seleccionen ejemplos actuales que representen cómo se codifica o representa a la persona en ese medio. • Identifiquen mensajes éticos, estereotipos y representaciones de la dignidad humana. • Preparar una presentación breve para exponer sus hallazgos.	60 minutos	Presentación grupal (5 min) con análisis crítico del medio asignado.	Analizar críticamente cómo diferentes medios visuales y sonoros codifican la persona y sus valores éticos.

3	Debate: La ética, la IA y la nueva encíclica de Francisco y León	• Leer extractos clave de la encíclica relacionados con la ética y la inteligencia artificial. • Formar dos equipos para debatir: uno defenderá los beneficios de la IA desde la ética planteada, y otro presentará posibles riesgos éticos. • Preparar argumentos respetando las ideas de la encíclica y ejemplos actuales.	60 minutos	Participación en debate estructurado y argumentado.	Reflexionar sobre los desafíos éticos actuales relacionados con la IA desde una perspectiva ética y religiosa.
4	Perfil del joven hoy y egresado de Loyola: Comparación y Reflexión	• Investigar características del perfil del joven actual y del egresado de Loyola. • En equipos, elaborar una tabla comparativa destacando similitudes, diferencias y valores fundamentales. • Reflexionar sobre cómo esos perfiles aportan a la construcción de una persona integral.	60 minutos	Tabla comparativa y reflexión escrita breve (máximo 150 palabras) por equipo.	Identificar y valorar los perfiles personales y éticos que contribuyen al desarrollo integral.

5	Identificación y Aplicación de Arquetipos de Jung en Relaciones Sanas	• Estudiar brevemente los arquetipos de Jung y su influencia en la personalidad. • En parejas, identificar ejemplos de relaciones sanas basadas en estos arquetipos. • Crear un cómic corto (3-4 viñetas) que represente una relación sana ejemplificando los arquetipos estudiados.	60 minutos	Cómic ilustrado que muestra una relación sana basada en arquetipos psicológicos.	Aplicar conceptos psicológicos para comprender y promover relaciones interpersonales saludables.
6	Proyecto Final: Codificación Visual y Sonora de la Persona Integral	• En grupos, diseñar una pieza creativa (video, cartel o presentación multimedia) que comunique la idea de persona integral. • Incluir elementos de música, propaganda o cómic para codificar visual y sonoramente la dignidad y ética personal. • Presentar el proyecto al grupo y explicar las decisiones creativas y éticas tomadas.	60 minutos	Proyecto multimedia grupal presentado con explicación oral.	Demostrar comprensión integral y creativa de la persona desde diferentes códigos visuales y sonoros.

Rubricas para Calificación

Cada producto será evaluado con rúbricas específicas que consideren:

- **Claridad y coherencia** en la exposición o producto (40%)
- **Profundidad y pertinencia** del análisis o contenido (30%)
- **Creatividad y originalidad** en la presentación o producto visual/sonoro (20%)
- **Trabajo en equipo y participación** activa (10%)

Estas rúbricas serán entregadas a los estudiantes antes de cada actividad para orientar su trabajo y favorecer la autoevaluación.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colectivo: ¿Quién Soy y Qué Me Define?"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes identifiquen y expresen sus ideas y percepciones iniciales sobre la persona integral, la adolescencia, la ética y cómo se comunican aspectos de identidad personal a través de medios visuales y artísticos (música, propaganda, cómic), vinculando con los temas a explorar en el curso.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños de 4-5 integrantes.
- En un papelógrafo o pizarra, cada grupo creará un mapa mental colectivo respondiendo a la pregunta central: *"¿Quién soy yo y qué elementos crees que definen a una persona integral en la adolescencia?"*
- Los estudiantes deben incluir en el mapa conceptos relacionados con la ética, la comunicación visual (música, propaganda, cómic), la dignidad humana, y sus propias experiencias o ideas sobre la adolescencia y la identidad.
- El docente circula por los grupos para motivar y guiar, asegurándose que se relacionen con los temas del plan.
- Al finalizar, cada grupo comparte brevemente (1 minuto) las ideas principales de su mapa mental con el resto del curso.

Criterios de Evaluación y Rúbrica (para calificación formativa)

Criterio	Excelente (3 pts)	Bien (2 pts)	Necesita mejorar (1 pt)
Participación activa	Todos los miembros contribuyen con ideas relevantes y constructivas.	La mayoría participa, aunque algunos aportes son limitados.	Poca o nula participación de algunos integrantes.
Relevancia de ideas	Las ideas reflejan comprensión inicial clara sobre la persona integral y temas asociados.	Ideas relacionadas, pero con poca profundidad o conexión limitada a los temas.	Ideas poco relacionadas o superficiales respecto a los temas del plan.
Trabajo en equipo y presentación	El mapa mental es claro, organizado y la presentación fue clara y respetuosa.	Mapa mental comprensible, pero con organización limitada; presentación algo confusa.	Mapa poco organizado y presentación desordenada o incompleta.

Notas para el docente:

- Esta actividad permitirá conocer las ideas previas y nivel de comprensión de los estudiantes, facilitando la planificación de las sesiones siguientes.
- Fomentar un ambiente de respeto para que los estudiantes expresen libremente sus ideas.
- La evaluación es formativa y busca motivar la participación y reflexión inicial.