

Guardianes del Respeto: Misión contra el Acoso Escolar

Gamificación de Evaluación | Ética y Valores | Ética y valores | Tema: el acoso escolar

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

En la ciudad ficticia de Armonía, un lugar donde la convivencia pacífica y el respeto eran la base de la vida diaria, un problema creciente amenaza la tranquilidad de sus habitantes: el acoso escolar. Los Guardianes del Respeto, un grupo especial conformado por estudiantes valientes y conscientes, han sido convocados para enfrentar esta amenaza y restaurar la armonía en su comunidad educativa.

Los estudiantes adoptan el rol de Guardianes del Respeto, jóvenes héroes con la misión de identificar, comprender y erradicar las distintas formas de acoso escolar que afectan a sus compañeros. Para lograrlo, deberán recorrer diferentes "zonas" o escenarios dentro de la ciudad de Armonía, cada uno representando situaciones reales vinculadas al acoso, tales como el bullying verbal, el ciberacoso, la exclusión social y la violencia física.

Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

- **Guardianes del Respeto:** Cada estudiante será un guardián con habilidades especiales para detectar y actuar frente a diversas situaciones de acoso. Podrán colaborar en equipos, compartiendo sus fortalezas para analizar casos y proponer soluciones.
- **Testigos activos:** Son aquellos que aprenden a reconocer señales de acoso y a intervenir de manera responsable.
- **Embajadores de la empatía:** Rol que fomenta la comprensión desde la perspectiva de las víctimas para generar un ambiente de apoyo y solidaridad.

Misión principal

Los Guardianes del Respeto tienen la misión de completar un mapa de la ciudad de Armonía visitando cada zona problemática para resolver retos y pruebas relacionadas con el acoso escolar, aprendiendo a identificarlo, comprender sus consecuencias y desarrollar estrategias para prevenirlo y actuar responsablemente. El objetivo final es lograr que la ciudad recupere su equilibrio y que todos sus habitantes convivan con respeto y dignidad.

Conexión con el tema de aprendizaje

Esta narrativa sumerge a los estudiantes en un contexto lúdico que refleja situaciones reales de acoso escolar, promoviendo la empatía, el pensamiento crítico y la colaboración. Al asumir roles activos como Guardianes del Respeto, los jóvenes comprenden los valores éticos que deben guiar su conducta y desarrollan competencias socioemocionales esenciales para transformar su entorno escolar y social.

El juego es una metáfora de la responsabilidad individual y colectiva frente al acoso escolar, donde cada acción tiene un impacto en la comunidad. La gamificación transforma la evaluación tradicional en una aventura donde el aprendizaje se mide por la participación activa, la reflexión crítica y la aplicación práctica de los valores éticos.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego

Sistema de puntos

Los estudiantes ganan *Puntos de Valor* al completar actividades, colaborar efectivamente y demostrar comprensión de los conceptos. Cada actividad tiene un puntaje asignado, que se suma al perfil individual y grupal. Los puntos reflejan el compromiso y el aprendizaje.

Niveles de progreso

- **Nivel 1 - Novatos del Respeto:** Al iniciar, los estudiantes comienzan aquí para familiarizarse con conceptos básicos.
- **Nivel 2 - Protectores Solidarios:** Tras acumular 100 puntos, pasan a este nivel, asumiendo retos más complejos y roles de liderazgo.
- **Nivel 3 - Guardianes Expertos:** Con 200 puntos, alcanzan el nivel más alto, capaces de diseñar estrategias para prevenir y actuar frente al acoso.

Insignias

- **Detective Empático:** Por identificar correctamente señales de acoso en casos reales y ficticios.
- **Colaborador Estrella:** Por mostrar habilidades destacadas de trabajo en equipo.
- **Embajador de la Paz:** Por proponer soluciones creativas y responsables para resolver conflictos.

Retos y pruebas

Cada zona en la ciudad presenta un *Reto Ético*, que puede ser un caso de estudio, un debate, un juego de roles o una actividad creativa. Resolverlos con éxito otorga puntos y avances en el mapa.

Recompensas

- Puntos de Valor para desbloquear nuevas zonas.
- Insignias digitales o físicas para motivar y reconocer avances.
- Acceso a recursos exclusivos para profundizar en el tema (videos, lecturas, testimonios).

Progresión y retroalimentación inmediata

Después de cada actividad, el docente brinda retroalimentación puntual y constructiva, destacando aciertos y áreas de mejora. Además, el sistema registra automáticamente puntos y otorga insignias para que los estudiantes visualicen su avance. Se promueve la autoevaluación y la reflexión grupal.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: Mapa de la ciudad - Exploración inicial

Descripción: Los Guardianes del Respeto reciben un mapa de la ciudad de Armonía dividido en cuatro zonas problemáticas: bullying verbal, ciberacoso, exclusión social y violencia física.

Instrucciones:

- Se forman equipos de 4-5 estudiantes.
- Cada equipo elige una zona para explorar primero.
- Reciben un paquete con información introductoria, videos y testimonios reales.
- Responden un cuestionario interactivo en la plataforma TIC o en formato papel para identificar qué es el acoso y sus tipos.
- Ganan 20 Puntos de Valor por completar el cuestionario con al menos 80% de aciertos.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Mapas impresos o digitales, tablets o computadoras, cuestionarios impresos o en plataforma LMS.

Integración con mecánicas: Otorga puntos iniciales, introduce el sistema de niveles y motiva la colaboración desde el inicio.

Actividad 2: Detective Empático - Análisis de casos

Descripción: Cada equipo recibe un caso ficticio detallado donde un estudiante es víctima de acoso. Deben identificar señales, tipos de acoso y posibles causas.

Instrucciones:

- Leer el caso con atención.
- Discuten en equipo para encontrar las señales de acoso presentes.
- Responden preguntas guía: ¿Qué tipo de acoso se presenta? ¿Cómo afecta a la víctima? ¿Qué harían como Guardianes del Respeto?
- Preparan una breve presentación o mural digital para compartir su análisis con la clase.

Tiempo estimado: 90 minutos (incluye presentación).

Materiales: Casos escritos, hojas de trabajo, herramientas digitales para presentaciones (PowerPoint, Canva), espacio para exposiciones.

Integración con mecánicas: Otorga la insignia "Detective Empático", puntos de valor y fomenta la colaboración y creatividad.

Actividad 3: Debate de Guardianes - Resolución de conflictos

Descripción: Se plantean dilemas éticos relacionados con el acoso escolar para que los estudiantes debatan en equipos, defendiendo diferentes posturas y proponiendo soluciones.

Instrucciones:

- El docente presenta un dilema, por ejemplo: "¿Debe un estudiante que acosa ser expulsado inmediatamente o debe recibir apoyo para cambiar su conducta?"
- Dividen a la clase en dos grupos que preparan argumentos a favor y en contra.
- Cada grupo presenta sus argumentos y luego se abre espacio para preguntas y respuestas.
- Al final, todos colaboran para llegar a una solución consensuada.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Pizarras, marcadores, hojas para organizar argumentos.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por participación, respeto y argumentación. Además, premia con la insignia "Embajador de la Paz".

Actividad 4: Juego de roles "Guardianes en acción"

Descripción: En escenarios simulados, los estudiantes representan diferentes papeles: víctima, agresor, testigo y mediador, para practicar respuestas responsables frente al acoso.

Instrucciones:

- El docente asigna roles a los estudiantes y plantea situaciones específicas.
- Cada grupo actúa su escena ante la clase.
- Después, se realiza una reflexión grupal sobre las emociones experimentadas y las posibles alternativas de acción.

Tiempo estimado: 80 minutos.

Materiales: Guiones con situaciones, espacio amplio para representación.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por creatividad y empatía, además de permitir desbloquear la siguiente zona en el mapa.

Actividad 5: Creación de campaña "Guardianes del Respeto"

Descripción: Los estudiantes diseñan una campaña para promover la prevención del acoso escolar en su escuela, utilizando medios digitales o impresos.

Instrucciones:

- Forman equipos creativos para diseñar afiches, videos cortos, slogans o jingles.
- Utilizan herramientas digitales gratuitas (Canva, iMovie, Powtoon) o materiales manuales.
- Presentan su campaña a la comunidad escolar.
- Se evalúa la originalidad, el mensaje ético y la colaboración.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 60 minutos.

Materiales: Computadoras/tablets, internet, papel, colores, impresora.

Integración con mecánicas: Otorga puntos, insignias y permite subir al Nivel 3 - Guardianes Expertos.

Actividad 6: Reflexión final y cierre de misión

Descripción: Los Guardianes del Respeto reflexionan sobre lo aprendido, comparten experiencias y proponen compromisos personales para erradicar el acoso escolar.

Instrucciones:

- Completar una autoevaluación y coevaluación sobre su desempeño y aprendizaje.
- Escribir un compromiso personal en una "Carta del Guardián".
- Crear un mural colectivo con los compromisos y aprendizajes clave.
- El docente cierra la narrativa resaltando el impacto de sus acciones en la ciudad de Armonía.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Hojas para cartas, cartulina, marcadores.

Integración con mecánicas: Evaluación gamificada con retroalimentación final, entrega de insignias de logro y celebración de la misión cumplida.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego

Condiciones de victoria

- Los equipos ganan la partida cuando alcanzan el Nivel 3 - Guardianes Expertos acumulando al menos 200 Puntos de Valor y obteniendo las tres insignias principales.
- La victoria se traduce en la restauración de la armonía en la ciudad y la consolidación de una cultura escolar libre de acoso.

Penalizaciones

- Falta de respeto durante actividades o debates reduce 5 puntos al equipo involucrado.
- Incumplimiento de roles o participación mínima puede impedir la acumulación de puntos en esa actividad.
- Uso inapropiado de dispositivos o distracciones puede suspender temporalmente la participación.

Turnos y roles

- Las actividades se desarrollan en turnos definidos por el docente, respetando tiempos para cada equipo.
- Los roles dentro del equipo se rotan para fomentar la participación equitativa: coordinador, portavoz, investigador, creativo.

Restricciones

- El respeto mutuo es obligatorio en todo momento.
- No se permite el uso de lenguaje ofensivo o discriminatorio durante el juego.
- Las actividades deben realizarse con honestidad y compromiso.

Tabla de puntos

Actividad	Puntos otorgados	Insignia
Cuestionario exploratorio	20	—
Análisis de casos	40	Detective Empático
Debate ético	30	Embajador de la Paz
Juego de roles	50	Colaborador Estrella
Campaña creativa	60	—
Reflexión y compromiso final	20	—

Sistema de logros

- Al obtener las tres insignias, el equipo recibe el título honorífico de "Guardianes Expertos".
- Reconocimiento público en la escuela mediante diplomas y exposición de trabajos.
- Posibilidad de integrar el equipo de mediadores escolares si el centro cuenta con esta figura.

Evaluación Gamificada

Evaluación gamificada del aprendizaje

Criterios de evaluación

- **Comprensión conceptual:** Identificación correcta de tipos y signos de acoso escolar.
- **Actitud ética:** Demostración de respeto, empatía y responsabilidad durante las actividades.
- **Colaboración:** Trabajo efectivo en equipo, comunicación asertiva y respeto por las ideas ajenas.
- **Creatividad:** Propuestas innovadoras para prevenir o actuar frente al acoso.
- **Reflexión crítica:** Capacidad para analizar dilemas éticos y asumir compromisos personales.

Rúbricas integradas

Se utiliza una rúbrica para cada actividad clave, por ejemplo:

- **Rúbrica para análisis de casos:** Precisión en la identificación de señales (0-10), profundidad del análisis (0-10), calidad de la presentación (0-10), trabajo en equipo (0-10).
- **Rúbrica para debate:** Argumentación (0-10), respeto durante la discusión (0-10), creatividad en soluciones (0-10), participación (0-10).
- **Rúbrica para campaña:** Originalidad (0-15), claridad del mensaje (0-15), uso de medios (0-10), trabajo colaborativo (0-10).

Evidencias de aprendizaje

- Cuestionarios resueltos y resultados.
- Presentaciones y análisis de casos.
- Grabaciones o notas de debates y juegos de roles.
- Materiales creados para la campaña.
- Cartas de compromiso y mural colectivo.

Reflexión final y cierre de la narrativa

Al término de la experiencia, los estudiantes reflexionan sobre su rol como Guardianes del Respeto y el impacto de sus acciones en la ciudad de Armonía. Se promueve una discusión dirigida por el docente para conectar lo vivido con su realidad, reforzando los valores éticos y la responsabilidad social. Este cierre consolida el aprendizaje y fortalece el compromiso de construir ambientes escolares seguros y respetuosos.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para la implementación

Tiempo necesario

- La experiencia se recomienda desarrollar en un periodo de 2 a 3 semanas, con sesiones de 60 a 90 minutos.
- Se puede ajustar la duración según la disponibilidad del aula y calendario escolar.

Espacio físico

- Aula con disposición flexible para trabajo en equipo y presentaciones.
- Espacio amplio para juegos de rol y dinámicas grupales.
- Zona para mural colectivo y exposición de materiales creativos.

Materiales y herramientas TIC

- Dispositivos electrónicos (computadoras, tablets) con acceso a internet para acceder a recursos digitales y herramientas de diseño.
- Plataforma educativa o herramientas colaborativas (Google Classroom, Padlet, Kahoot) para cuestionarios y seguimiento.
- Materiales impresos: mapas, casos escritos, hojas para cartas y mural.
- Materiales artísticos: marcadores, cartulinas, colores.

Tamaño del grupo

- Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 a 5 integrantes.
- Para grupos más grandes, se pueden replicar equipos y asignar roles específicos para mantener la dinámica activa.

Preparación previa del docente

- Familiarizarse con la narrativa y las mecánicas de la experiencia.
- Preparar o adaptar los materiales según el contexto del grupo.
- Configurar la plataforma TIC y cuestionarios digitales.
- Planificar la secuencia temporal y logística de las actividades.
- Capacitarse en técnicas de facilitación de debates y juegos de rol.

Posibles dificultades y cómo superarlas

- **Resistencia a participar:** Fomentar un ambiente seguro y motivador, explicando el valor de la experiencia y reconociendo los avances con incentivos.
- **Dificultades técnicas:** Tener materiales alternativos impresos y plan B en caso de fallos tecnológicos.
- **Conflictos en equipos:** Facilitar mediación y promover la comunicación asertiva; rotar roles para equilibrar responsabilidades.
- **Desconocimiento del tema:** Incorporar recursos introductorios y testimonios reales para sensibilizar y contextualizar.
- **Limitación de tiempo:** Priorizar actividades clave y adaptar la profundidad según el tiempo disponible.