

“Crónicas de la Edad Media: Héroes Socioemocionales”

Gamificación Estructural | Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Tema: IDADE MEDIA

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Edad Media como un escenario para el crecimiento personal y social

Imagina que tú y tus compañeros son habitantes de un reino medieval llamado “Societas”, un lugar donde las habilidades sociales y emocionales son tan valoradas como la fuerza o el conocimiento. En este reino, la estabilidad y la prosperidad dependen no sólo de la habilidad para combatir o gobernar, sino de la capacidad para entenderse entre vecinos, resolver conflictos, y construir alianzas. Sin estas habilidades, el reino podría caer en la anarquía, la desconfianza y la división.

El aula se transforma en el reino de Societas, con cada estudiante asumiendo un rol particular dentro de la sociedad medieval: caballeros, artesanos, comerciantes, monjes, campesinos, y consejeros reales. Cada rol tiene responsabilidades y desafíos únicos, pero todos deben aprender a manejar sus emociones y relaciones interpersonales para cumplir con la misión colectiva.

La Misión Principal

La misión es clara: lograr que el reino de Societas prospere y se mantenga unido en un periodo de crisis social, política y económica. Para lograrlo, cada estudiante deberá desarrollar habilidades socioemocionales que permitan resolver conflictos, negociar acuerdos, comunicar ideas, adaptarse a cambios inesperados y fomentar la empatía y el respeto hacia la diversidad del reino.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La Edad Media sirve como un telón de fondo histórico para explorar cómo las relaciones humanas y las emociones impactaban en la sociedad. A través del juego, se descubren las complejidades de las interacciones humanas en una época donde la cooperación era fundamental para la supervivencia, pero también donde las tensiones sociales podían llevar a conflictos graves. La narrativa invita a reflexionar sobre cómo las habilidades socioemocionales son esenciales para construir una sociedad justa, equitativa e inclusiva, tanto en el pasado como en el presente.

Roles de los Estudiantes

- **Caballeros:** Defienden la justicia y mediación en conflictos, deben practicar la comunicación asertiva y la negociación.
- **Comerciantes:** Gestionan recursos y acuerdos, poniendo en práctica la resolución de problemas y la adaptabilidad.
- **Artesanos:** Crean objetos simbólicos para el reino, fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.
- **Monjes:** Custodian el conocimiento y la reflexión, impulsando la curiosidad y la autonomía.
- **Campesinos:** Representan la diversidad social y cultural, contribuyendo a la inclusión y empatía.

- **Consejeros Reales:** Facilitan la comunicación entre grupos y apoyan la toma de decisiones, desarrollando pensamiento crítico y habilidades de negociación.

Ambientación

El aula se ambienta con elementos visuales y sonoros que evocan la Edad Media: mapas del reino, estandartes de los diferentes roles, música medieval suave, y decoraciones sencillas que invitan a la inmersión. Esto no solo ayuda a contextualizar sino que motiva a los estudiantes a asumir sus roles con compromiso y entusiasmo.

La narrativa se despliega a través de “crónicas” semanales que presentan eventos y desafíos que el reino enfrenta, a los cuales los estudiantes deben responder usando sus habilidades socioemocionales. Estos eventos pueden incluir conflictos entre grupos, crisis económicas, rumores que amenazan la paz, o celebraciones que requieren cooperación y respeto hacia la diversidad.

Así, la narrativa no es solo un fondo decorativo, sino un motor que impulsa la participación activa y el aprendizaje significativo. Los estudiantes no solo aprenden sobre la Edad Media, sino que viven una experiencia donde las competencias socioemocionales se ponen en práctica y se reconocen como vitales para la convivencia y el bienestar común.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas

Sistema de Puntos: “Puntos de Honor Societas”

Los estudiantes ganan puntos de honor al demostrar habilidades socioemocionales durante las actividades y retos: comunicar de forma efectiva, resolver conflictos pacíficamente, mostrar empatía, y colaborar con otros roles. También pueden perder puntos por actitudes que dañen la convivencia, como la falta de respeto o la exclusión.

- **Ganancia de puntos:** +10 por comunicación efectiva, +15 por resolución positiva de conflicto, +10 por creatividad en solución, +5 por adaptación ante cambios.
- **Pérdida de puntos:** -10 por falta de respeto, -15 por exclusión o discriminación, -5 por incumplimiento de responsabilidades.

Niveles: “Grados de Sabiduría”

El progreso se refleja en niveles que simbolizan el crecimiento personal dentro del reino:

- **Aprendiz:** 0-49 puntos
- **Escudero:** 50-99 puntos
- **Caballero en Formación:** 100-149 puntos
- **Caballero Societas:** 150-199 puntos
- **Maestro de la Sabiduría:** 200+ puntos

Cada nivel desbloquea insignias y privilegios, como liderar ciertas actividades o representar al reino en debates.

Insignias

Las insignias son reconocimientos específicos por competencias desarrolladas y valores demostrados. Ejemplos:

- **Insignia de la Empatía:** para quien demuestre mayor comprensión hacia la diversidad.
- **Insignia de la Resolución Pacífica:** para quien resuelva con éxito conflictos difíciles.
- **Insignia del Comunicador Efectivo:** para quien presente ideas claras y respetuosas.
- **Insignia de la Creatividad Medieval:** para soluciones innovadoras y colaborativas.

Retos y Misiones

Cada semana, a través de las “crónicas”, se presentan retos que requieren aplicar habilidades socioemocionales. Los estudiantes trabajan en equipos según sus roles para superar estos desafíos. Los retos pueden incluir:

- Negociar acuerdos entre grupos con intereses opuestos.
- Resolver rumores que generan miedo o discriminación.
- Organizar eventos que celebren la diversidad cultural del reino.
- Adaptarse a cambios inesperados como crisis económicas o desastres naturales ficticios.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad o reto, el docente otorga puntos y retroalimentación inmediata, destacando comportamientos ejemplares y áreas de mejora. Esto se realiza mediante una tabla de clasificación visible para el grupo, fomentando motivación sana y colaboración.

Tabla de Clasificación

Se mantiene una tabla visible (en papel o digital) donde se registran los puntos y niveles de cada estudiante y equipo. Se actualiza semanalmente para incentivar la participación y el compromiso continuo.

Recompensas y Privilegios

Además de las insignias, alcanzar ciertos niveles otorga privilegios:

- Ser líder de equipo en actividades futuras.
- Tener voz en la planificación de actividades.
- Acceso a roles especiales en la narrativa.

Estas mecánicas aseguran que el aprendizaje sea motivador, visible y conectado con los objetivos socioemocionales y el contexto histórico.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Detalladas

1. “Construyendo el Reino: Presentación de Roles y Creación de Estandartes”

Descripción: Los estudiantes asumen sus roles y crean estandartes que representen su identidad y valores.

Instrucciones:

- Distribuir los roles entre los estudiantes asegurando diversidad e inclusión.
- Explicar las características y responsabilidades de cada rol.
- En equipos según rol, diseñar un estandarte usando materiales como cartulina, colores, y símbolos que representen su función y valores socioemocionales.
- Presentar el estandarte al grupo, explicando su significado.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, tijeras, pegamento, imágenes medievales impresas.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad (+10), comunicación efectiva durante la presentación (+10), y trabajo colaborativo (+15). Se asigna la primera insignia de “Constructor de Sociedad” a cada equipo.

2. “La Asamblea del Reino: Debate y Negociación”

Descripción: En grupos mixtos, los estudiantes representan a sus roles para negociar la asignación de recursos limitados en el reino.

Instrucciones:

- Presentar un escenario: el reino atraviesa escasez de alimentos y materiales.
- Cada grupo debe argumentar sus necesidades y negociar con otros para conseguir recursos.
- Fomentar el uso de comunicación asertiva, escucha activa y empatía.
- Registrar acuerdos y desacuerdos en un contrato simbólico.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Fichas con recursos, papel para contratos, pizarras para anotaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por negociación exitosa (+15), por escuchar y respetar opiniones (+10), y penalizaciones por interrupciones o falta de respeto (-10). Se otorga la insignia “Negociador Real”.

3. “Resolución de Conflictos: El Juicio del Consejo”

Descripción: Se presenta un caso de conflicto entre dos grupos del reino; los estudiantes deben actuar como mediadores para resolverlo pacíficamente.

Instrucciones:

- El docente narra un conflicto (ejemplo: disputa por tierras o recursos).
- Se forman equipos de mediadores (caballeros y consejeros).

- Los mediadores deben escuchar a ambas partes, identificar emociones y necesidades, y proponer soluciones.
- Se realiza una sesión simulada de mediación con roles asignados.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guías de mediación, fichas con roles, espacio para representaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por empatía y solución pacífica (+20), por liderazgo y comunicación (+15). Insignia “Pacificador Societas”.

4. “Creación de un Manuscrito: Reflexión y Creatividad”

Descripción: Cada estudiante o equipo crea un manuscrito ilustrado donde reflejan aprendizajes socioemocionales vividos durante la experiencia.

Instrucciones:

- Explicar la importancia de los manuscritos en la Edad Media como medio de transmisión de conocimiento.
- Guiar a los estudiantes para que escriban y dibujen sus reflexiones, aprendizajes y anécdotas.
- Incorporar símbolos, metáforas y elementos medievales.
- Compartir sus manuscritos con el grupo.

Tiempo estimado: 120 minutos (en sesiones divididas)

Materiales: Hojas blancas, colores, lápices, plantillas de letras medievales.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad (+15), autonomía (+10), y comunicación de ideas (+10). Insignia “Maestro del Conocimiento”.

5. “Fiesta del Reino: Celebración de la Diversidad”

Descripción: Evento final donde los estudiantes organizan una celebración que honra la diversidad cultural y social del reino, integrando todo lo aprendido.

Instrucciones:

- Organizar equipos mixtos para planear actividades, presentaciones o exhibiciones que representen la diversidad del aula y la Edad Media.
- Preparar discursos, representaciones, o exposiciones.
- Invitar a otros grupos o docentes para compartir la experiencia.
- Durante la fiesta, promover el respeto, la inclusión y la valoración de las diferencias.

Tiempo estimado: 180 minutos

Materiales: Espacio amplio, decoraciones, materiales para presentaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por trabajo colaborativo (+20), comunicación (+15), respeto y empatía (+15). Insignia “Guardianes de la Diversidad”.

6. “Retos Semanales: Las Crónicas del Reino”

Descripción: Pequeñas misiones que aparecen semanalmente para mantener la narrativa activa y fomentar la aplicación continua de habilidades socioemocionales.

Ejemplos:

- Escribir un diario desde la perspectiva de su rol, reflejando emociones y desafíos.
- Proponer una solución creativa a un problema social ficticio.
- Realizar una entrevista a un compañero para conocer su rol y valores.
- Crear un código de conducta inclusivo para el reino.

Tiempo estimado: 30-45 minutos por reto

Materiales: Cuadernos, dispositivos digitales, fichas de trabajo.

Integración con mecánicas: Puntos variables según complejidad (+5 a +15), retroalimentación inmediata, posibilidad de subir de nivel.

Estas actividades están diseñadas para que cada estudiante participe activamente, desarrollando competencias del siglo XXI mientras se conecta con el contenido histórico y socioemocional de forma lúdica y motivadora.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “Crónicas de la Edad Media”

Condiciones de Victoria

- El objetivo colectivo es que el reino de Societas alcance el nivel de “Maestro de la Sabiduría” en lo socioemocional, reflejado en que la mayoría de estudiantes alcancen al menos nivel “Caballero Societas”.
- Individualmente, se busca que cada estudiante obtenga al menos tres insignias diferentes y mantenga una conducta respetuosa y colaborativa.
- El reino “prospera” cuando se superan los retos semanales con soluciones inclusivas y creativas, demostrando habilidades en comunicación, negociación y empatía.

Penalizaciones

- Falta de respeto o exclusión hacia compañeros: pérdida de 10 puntos por incidente.
- Incumplimiento de las responsabilidades asignadas en el rol: pérdida de 5 puntos.
- Interrupciones constantes o negación a participar: señalamiento privado y reducción de puntos progresiva.

Turnos y Roles

- Las actividades grupales se organizan en turnos respetando la participación equitativa.
- Las responsabilidades del rol deben cumplirse, pero los estudiantes pueden cambiar roles en diferentes semanas para fomentar autonomía y adaptabilidad.

- Los líderes de equipo serán quienes hayan alcanzado niveles más altos y demuestren habilidades de liderazgo.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos Ganados	Puntos Perdidos
Comunicación efectiva	+10	0
Resolución pacífica de conflictos	+15	0
Creatividad en soluciones	+10	0
Adaptabilidad ante cambios	+5	0
Falta de respeto o exclusión	0	-10
Incumplimiento de rol	0	-5
Interrupciones constantes	0	-5 por incidente

Sistema de Logros

- Para desbloquear una insignia, el estudiante debe acumular al menos 50 puntos en la competencia vinculada.
- Los niveles se actualizan automáticamente al alcanzar puntos umbral.
- Se reconoce públicamente a los estudiantes con logros destacados para reforzar la motivación.

Estas reglas aseguran un ambiente justo, motivador y seguro, donde todos pueden crecer y aprender en el marco de la Edad Media simulada.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Comunicación:** Claridad, respeto y asertividad en la expresión oral y escrita.
- **Resolución de Problemas:** Capacidad para identificar conflictos y proponer soluciones creativas y pacíficas.
- **Empatía e Inclusión:** Reconocimiento y valoración de la diversidad, respeto hacia opiniones diferentes.
- **Colaboración y Negociación:** Trabajo en equipo, capacidad de llegar a acuerdos equitativos.
- **Adaptabilidad y Autonomía:** Manejo de cambios inesperados y responsabilidad en el rol asumido.
- **Creatividad y Pensamiento Crítico:** Innovación en soluciones y reflexión profunda sobre la experiencia.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Comunicación	Expresa ideas claras, respetuosas y escucha activamente.	Se comunica bien pero con pequeñas dificultades.	Comunicación poco clara o con faltas de respeto ocasionales.	No comunica adecuadamente o interrumpe constantemente.
Resolución de Problemas	Propone soluciones creativas y pacíficas con éxito comprobado.	Propone soluciones aceptables con alguna ayuda.	Propone soluciones limitadas o poco efectivas.	No logra resolver problemas o genera conflictos.
Empatía e Inclusión	Muestra alto respeto y valoración de la diversidad.	Generalmente respeta la diversidad.	A veces excluye o discrimina sin intención.	Excluye o discrimina activamente.
Colaboración y Negociación	Trabaja bien en equipo y llega a acuerdos justos.	Colabora con apoyo y negocia con dificultad.	Colabora poco y tiene conflictos frecuentes.	No colabora y obstaculiza la negociación.
Adaptabilidad y Autonomía	Se adapta bien a cambios y cumple con autonomía.	Se adapta con apoyo y cumple parcialmente.	Dificultad para adaptarse y requiere supervisión constante.	No se adapta ni cumple responsabilidades.
Creatividad y Pensamiento Crítico	Demuestra ideas innovadoras y reflexiona críticamente.	Propone ideas adecuadas y reflexiona superficialmente.	Ideas limitadas y reflexión mínima.	No muestra creatividad ni reflexión.

Evidencias de Aprendizaje

- Participación activa en debates y negociaciones.
- Productos concretos como estandartes, manuscritos y contratos.
- Registros de puntos, niveles e insignias obtenidas.
- Autoevaluación y coevaluación mediante diarios y entrevistas.
- Observaciones del docente con retroalimentación constructiva.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Para concluir, se realiza una sesión donde los estudiantes reflexionan sobre su crecimiento personal y colectivo, cómo las habilidades socioemocionales impactaron en la experiencia, y qué aprendizajes pueden aplicar en su vida diaria.

Se presenta una última crónica donde el reino de Societas celebra su unidad y prosperidad gracias al esfuerzo conjunto. Los estudiantes reciben un certificado simbólico como “Héroes Socioemocionales de la Edad Media”, reforzando el valor de lo aprendido y su aplicación fuera del aula.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Duración total del proyecto: entre 4 a 6 semanas.
- Sesiones semanales de 2 a 3 horas para actividades principales.
- Tiempo adicional para retos y reflexiones cortas (30-45 minutos por semana).

Espacio Físico

- Aula con disposición flexible para trabajo en equipos y dinámicas de grupo.
- Espacio para ambientación medieval (rincones temáticos, exposiciones).
- Zona para representaciones y debates.

Materiales y Herramientas TIC

- Materiales artísticos básicos: cartulinas, colores, tijeras, pegamento.
- Dispositivos digitales (tabletas o computadoras) para investigación y creación de documentos digitales.
- Proyector o pizarra digital para mostrar tabla de clasificación y crónicas.
- Plataformas sencillas para registro de puntos y comunicación (Google Classroom, Padlet, o similar).

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 25 estudiantes para asegurar participación activa.
- Permite formación de equipos diversos y manejo efectivo del aula.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con la Edad Media y habilidades socioemocionales.
- Preparar materiales y ambientación con anticipación.
- Diseñar un calendario de actividades y retos.
- Planificar sistemas de evaluación y registro de puntos.
- Capacitarse en mediación de conflictos y técnicas de gamificación.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de motivación:** Usar la narrativa y recompensas para incentivar. Adaptar retos según intereses.
- **Conflictos entre estudiantes:** Aplicar mediación y reforzar reglas de respeto. Promover empatía.

- **Desigualdad en participación:** Rotar roles y fomentar liderazgo diverso. Supervisar actividades.
- **Dificultad en manejo de tiempo:** Ajustar duración de actividades y priorizar objetivos esenciales.
- **Limitaciones materiales o tecnológicas:** Sustituir con recursos simples y actividades offline.

Con estas recomendaciones, la experiencia gamificada será enriquecedora, inclusiva y efectiva, promoviendo aprendizajes duraderos y competencias clave para el siglo XXI en un contexto histórico fascinante.