

La Alianza de Trabajadores: La Lucha de los Sindicatos en Colombia

Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Historia | Tema: Sindicatos en Colombia

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Alianza de Trabajadores en la Historia Colombiana

La experiencia gamificada “La Alianza de Trabajadores: La Lucha de los Sindicatos en Colombia” sitúa a los estudiantes en una Colombia de mediados del siglo XX, un país donde las condiciones laborales y sociales están cambiando rápidamente, pero los derechos de los trabajadores aún están en disputa. La narrativa se desarrolla en un entorno histórico ambientado entre los años 1940 y 1980, período clave para el surgimiento y fortalecimiento de los sindicatos en Colombia. La historia busca sumergir a los alumnos en la realidad social, política y económica que impulsó la formación de sindicatos y sus luchas por mejores condiciones laborales y justicia social.

Los estudiantes adoptarán el rol de líderes emergentes dentro de un movimiento sindical ficticio, llamado “La Alianza de Trabajadores”, que agrupa obreros de diversas industrias y regiones del país. Cada estudiante representará un rol específico dentro de esta alianza, como presidente, secretario de organización, encargado de comunicación, delegado de cada sector laboral (textil, minero, agrícola, industrial), defensor legal y representante juvenil. Estos roles les permitirán explorar distintas perspectivas y responsabilidades dentro de un sindicato.

La misión principal para los estudiantes es lograr que “La Alianza de Trabajadores” consiga derechos laborales fundamentales para sus afiliados, enfrentándose a una serie de obstáculos como la resistencia de los empleadores, la oposición gubernamental, la violencia contra sindicalistas y la desinformación de la población. Para ello, deben investigar, organizar movilizaciones, negociar con autoridades y comunicar sus demandas de manera efectiva, todo mientras fortalecen la solidaridad entre los trabajadores.

Esta experiencia se conecta directamente con el tema de aprendizaje porque permite a los estudiantes comprender en profundidad la historia de los sindicatos en Colombia, su importancia en la construcción de los derechos laborales actuales y los desafíos que enfrentaron. Además, favorece el desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico (analizando fuentes y situaciones conflictivas), la creatividad (diseñando estrategias y campañas) y la colaboración (trabajando en equipo para conseguir objetivos comunes).

La ambientación se complementa con elementos visuales y auditivos que recrean la época: imágenes históricas, música folclórica y de protesta, recortes de prensa y documentos oficiales. La experiencia es inmersiva y permite a los estudiantes sentir que son protagonistas activos en un proceso histórico real, fomentando así una mayor motivación y conexión con el aprendizaje.

En resumen, “La Alianza de Trabajadores” es un viaje educativo que atraviesa décadas para mostrar cómo la organización colectiva y la lucha sindical transformaron la vida de millones de colombianos, y cómo esa herencia sigue vigente en la sociedad actual.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos (Poder Sindical):** Cada acción relevante que los estudiantes realicen (investigar, participar en debates, diseñar campañas, negociar) les otorga “Poder Sindical”, una moneda de puntos que representa la influencia y el avance de la Alianza. Los puntos se acumulan individualmente y por equipo.
- **Niveles de Progreso:** Existen 5 niveles simbólicos que representan el crecimiento del sindicato:
 - Novato Sindicalista
 - Organizador Regional
 - Negociador Experto
 - Líder Nacional
 - Ícono Histórico

Los estudiantes suben de nivel al alcanzar umbrales de Poder Sindical, lo que desbloquea nuevas responsabilidades y desafíos.

- **Insignias (Badges):** Se otorgan insignias digitales y físicas por logros específicos:
 - “Investigador Histórico” por encontrar fuentes confiables
 - “Defensor de Derechos” por proponer soluciones justas
 - “Comunicador Efectivo” por crear campañas de impacto
 - “Estratega” por diseñar planes de acción exitosos

Estas insignias motivan y reconocen habilidades específicas.

- **Retos y Misiones:** La experiencia se estructura en misiones semanales que los estudiantes deben completar para avanzar, como:
 - Investigar la historia de un sindicato real
 - Simular una negociación con empleadores
 - Organizar una marcha simbólica
 - Crear un boletín informativo

Cada misión incluye objetivos claros y entrega de reportes o productos.

- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se otorgan recompensas simbólicas como “Votos de Confianza” para elegir roles o tomar decisiones clave dentro del sindicato, y “Recursos Extra” que permiten facilitar ciertas tareas (ejemplo: tiempo extra de trabajo, apoyo de expertos).
- **Progresión visual:** Un tablero de avances visible para toda la clase muestra el nivel de cada equipo y los logros individuales, fomentando la competencia sana y la colaboración.
- **Retroalimentación inmediata:** Después de cada actividad o reto, el docente y compañeros ofrecen comentarios constructivos que permiten mejorar los trabajos, reflejando el impacto de sus decisiones en la narrativa y el juego.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Misión Inicial: “Descubriendo la Historia Sindical”

Descripción: Los estudiantes investigan los orígenes y evolución de los sindicatos en Colombia para comprender el contexto histórico de la experiencia.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes, cada uno con roles definidos (investigador, redactor, presentador, diseñador).
- Se les entrega una guía con preguntas clave sobre el surgimiento de los sindicatos, líderes destacados y principales conflictos laborales históricos.
- Usando libros, recursos digitales recomendados (biblioteca virtual, videos, artículos), y documentos históricos, deben responder y elaborar un resumen.
- Diseñar un póster digital o físico que sintetice la información encontrada.
- Presentar al grupo clase el póster, explicando los datos más relevantes.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 50 minutos

Materiales: Acceso a internet o biblioteca, papel bond, marcadores, computador/tablet, programas básicos de diseño (PowerPoint, Canva).

Integración con mecánicas: Los equipos ganan “Poder Sindical” por la calidad y profundidad de su investigación y por la presentación clara. La insignia “Investigador Histórico” se otorga a quienes usen fuentes confiables y variadas.

2. Misión: “Roles y Estrategias del Sindicato”

Descripción: Los estudiantes exploran los diferentes roles dentro de un sindicato y elaboran estrategias para organizar a los trabajadores.

Instrucciones:

- Cada estudiante asume un rol dentro de “La Alianza de Trabajadores” (presidente, secretario, delegado, etc.).
- Se les presenta un caso ficticio sobre condiciones laborales críticas en una fábrica textil.
- En equipos, deben diseñar una estrategia para convocar a los trabajadores, recolectar sus demandas y preparar un plan de movilización.
- Debatir y asignar responsabilidades para cada rol, asegurando la colaboración y comunicación efectiva.
- Presentar el plan ante la clase simulando una reunión sindical.

Tiempo estimado: 1 sesión de 50 minutos

Materiales: Hojas de trabajo con roles y escenarios, pizarras o rotafolios.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por la creatividad y viabilidad del plan, además de la colaboración demostrada. Los estudiantes que lideran con éxito su rol reciben la insignia “Estratega”.

3. Misión: “Campaña de Comunicación Sindical”

Descripción: Crear una campaña para informar y sensibilizar a la comunidad sobre los derechos laborales y la importancia del sindicato.

Instrucciones:

- Los estudiantes deben diseñar un boletín, cartel o video corto que explique las demandas sindicales y la historia de la Alianza.
- Se les proporciona material audiovisual y ejemplos de campañas reales para inspiración.
- El equipo decide qué formato usar y divide tareas (guion, diseño, locución, edición).
- Realizan el producto y lo presentan al resto de la clase y, si es posible, a otra comunidad educativa o familiar.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 50 minutos

Materiales: Computadoras/tablets, programas de edición simples (Canva, iMovie, PowerPoint), papel, impresora.

Integración con mecánicas: “Poder Sindical” se otorga según la calidad y originalidad, y la campaña que logre mayor impacto gana “Votos de Confianza” para influir en decisiones futuras. Se entrega la insignia “Comunicador Efectivo”.

4. Misión: “Negociación Sindical”

Descripción: Simulación de una mesa de negociación entre la Alianza de Trabajadores y representantes de empleadores y gobierno.

Instrucciones:

- Dividir a la clase en tres grupos: sindicato, empleadores y gobierno.
- Cada grupo recibe objetivos y limitaciones específicas para la negociación.
- Preparan argumentos, propuestas y estrategias para defender sus intereses.
- Se realiza la negociación en rondas, donde cada grupo expone sus puntos, hace concesiones y busca acuerdos.
- Al finalizar, se redacta un acta con los acuerdos alcanzados.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 50 minutos

Materiales: Fichas con perfiles de roles, espacio para debate.

Integración con mecánicas: Puntos otorgados por la capacidad de negociación, argumentación y colaboración. La insignia “Defensor de Derechos” se entrega a quienes logren acuerdos justos.

5. Misión Final: “Marcha y Manifestación Simbólica”

Descripción: Organizar una marcha simbólica en el colegio o espacio cercano para visibilizar la causa sindical y sensibilizar a la comunidad.

Instrucciones:

- Planificar la logística de la marcha: ruta, consignas, pancartas, roles de seguridad y comunicación.

- Diseñar consignas y lemas que reflejen las demandas y valores del sindicato.
- Realizar la marcha en un espacio seguro y autorizado.
- Registrar la actividad con fotografías o videos.
- Reflexionar sobre la experiencia en un foro o diario grupal.

Tiempo estimado: 1 sesión de 50 minutos para planificación + 1 sesión para realización y reflexión

Materiales: Cartulinas, marcadores, cámaras o teléfonos móviles para registro.

Integración con mecánicas: Puntos y recompensas por organización efectiva y nivel de participación. La insignia “Líder Nacional” puede ser otorgada por demostración de liderazgo en la marcha.

6. Actividad Transversal: “Diario de la Alianza”

Descripción: Cada estudiante mantiene un diario digital o físico en el que registra sus experiencias, aprendizajes, reflexiones y decisiones dentro del juego.

Instrucciones:

- Escribir entradas semanales con lo que aprendieron, dificultades y cómo contribuyeron al sindicato.
- Compartir extractos en sesiones para promover la reflexión colectiva.

Tiempo estimado: Continuo a lo largo de toda la experiencia

Materiales: Cuaderno, blog o documento digital compartido.

Integración con mecánicas: El diario alimenta la retroalimentación inmediata y permite al docente evaluar el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de victoria:** El juego concluye cuando la Alianza logra al menos 3 acuerdos significativos en la negociación y completa la marcha simbólica con alta participación. El equipo o estudiante con más Poder Sindical e insignias relevantes es reconocido como “Ícono Histórico”.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos por incumplimiento de roles, falta de respeto, entrega tardía de tareas o información falsa detectada en investigaciones.
- **Turnos y Dinámica:** Las actividades se organizan por sesiones; dentro de cada una, los equipos deben respetar el turno para presentar, debatir y negociar para asegurar orden y participación equitativa.
- **Roles:** Cada estudiante debe mantener su rol asignado durante toda la experiencia, aunque puede cambiarse al avanzar niveles con autorización del docente.
- **Restricciones:** No se permite el plagio; la información debe ser siempre citada correctamente. Los materiales deben ser utilizados con respeto.
- **Tabla de puntos:**

Acción	Puntos
Investigación profunda y uso de fuentes fiables	10
Presentación clara y creativa	8
Propuesta estratégica en negociaciones	12
Liderazgo y colaboración destacada	10
Participación activa en debates	5
Entrega tardía o falta de participación	-5
Violación de reglas o falta de respeto	-10

- **Sistema de logros:** Los logros se reflejan en insignias que pueden obtenerse una sola vez y que suman puntos adicionales para subir niveles. Alcanzar el nivel máximo implica asumir un rol de mentor para apoyar a otros jugadores.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación se integra de manera continua y formativa, utilizando las siguientes estrategias:

- **Criterios de Evaluación:**
 - Calidad y profundidad de la investigación histórica (exactitud, variedad de fuentes)
 - Creatividad y efectividad en la comunicación y diseño de campañas
 - Habilidad para el trabajo colaborativo y roles asumidos
 - Capacidad para argumentar, negociar y resolver conflictos
 - Reflexión crítica a través del diario y debates
- **Rúbricas Integradas:** Se usa una rúbrica para cada misión, con indicadores claros para cada criterio (Ejemplo: para la investigación, niveles desde “superficial” hasta “excelente análisis y síntesis”).
- **Evidencias de Aprendizaje:** Productos entregados (posters, boletines, actas de negociación), participación en debates, diario individual y observaciones del docente.
- **Retroalimentación:** El docente y los compañeros ofrecen comentarios constructivos inmediatos luego de cada actividad para fomentar la mejora continua.
- **Reflexión Final y Cierre Narrativo:** En la última sesión, se realiza un foro donde los estudiantes reflexionan sobre la importancia histórica y actual de los sindicatos, lo aprendido y cómo aplican esas enseñanzas en su vida cotidiana. Se cierra la narrativa destacando el legado de “La Alianza de Trabajadores” como símbolo de lucha y solidaridad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 10 sesiones de 50 minutos, distribuidas en 3-4 semanas para permitir investigación, trabajo en equipo, producción de materiales y actividades prácticas.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo; espacio amplio disponible para la marcha simbólica; acceso a zonas de presentación y debate.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y diseño
 - Proyector o pantalla para presentaciones
 - Materiales de papelería: papel bond, marcadores, cartulinas
 - Software sencillo para edición (Canva, PowerPoint, iMovie o similares)
 - Dispositivo para grabar video o tomar fotos
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos de 4-5 integrantes y asegurar participación activa.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y preparar los recursos históricos y guías de actividades
 - Configurar sistemas de puntos y seguimiento visual
 - Preparar materiales para roles y escenarios de la negociación
 - Capacitarse en dinámicas de gamificación y manejo de conflictos en aula
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Falta de motivación:* Usar la narrativa inmersiva para captar interés, variar actividades para mantener dinamismo.
 - *Dificultades técnicas:* Tener materiales impresos y alternativas offline por si fallan las TIC.
 - *Desigualdad en participación:* Asignar roles claros y rotativos para que todos participen.
 - *Tiempo limitado:* Priorizar actividades esenciales y ajustarlas según el ritmo del grupo.
 - *Conflictos en equipo:* Promover diálogo y mediación, reforzar respeto y colaboración.