La misión de los guardianes del conocimiento

Una aventura para aprender y crecer en equipo.

Valentina
‘La protagonista’

Valentina tiene 16 años y cursa el segundo semestre de preparatoria, es una joven creativa, curiosa y observadora, con una gran imaginación. Le gustan los videojuegos, dibujar y resolver acertijos, pero suele tener dificultades para participar en clase ya que teme a equivocarse frente a los demás.
Desde pequeña a disfrutado inventar historias y crear personas. Sin embargo en la escuela ha llegado a pensar que sus ideas no son tan buenas como las demas. por esa razón prefiere guardar silencio incluso cuando conoce la respuesta.

Emociones: Siente inseguridad, miedo al fracaso y frustracion cuando no consigue expresar lo que piensa, al mismo tiempo experimeta curiosidad, entusiasmo y esperanza cuando descubre algo nuevo.

Deseos: Quiere confiar mas en si misma, participar en clase, demostrar sus capacidades y aprender sin sentir miedo a cometer errores.

Lucha interna: Debe superar su inseguridad y comprender que equivocarse no es ser incapaz.

Desafio externo: Tendrá que resolver acertijos, tomar decisiones importantes y asumir responsabilidades dentro de su equipo.

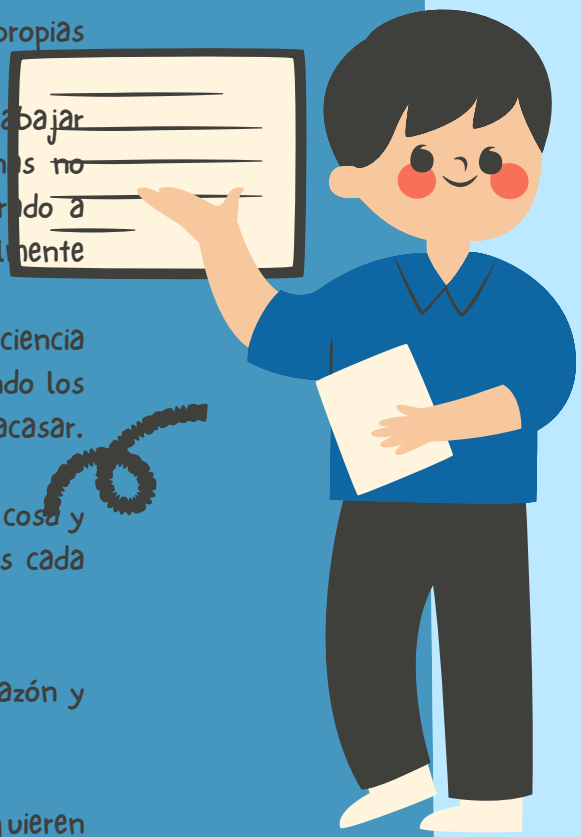
Transformación: Al final de la historia, Valentina descubre sy creatividad es una fortaleza y aprende a expresarse.

Diego
'El estratega del equipo'

Diego tiene 17 años y es compañero de valentina y Sofia. Es inteligente, analitico y competitivo, disfruta los juegos de estrategia y los problemas matematicos. Le gusta encontrar soluciones rápidamente y suele confiar mucho en sus propias capacidades.

En experiencias escolares anteriores, Diego ha sentido que trabajar en equipo puede ser complicado por que algunas personas no participan de la misma manera. Por eso se ha acostumbrado a resolver actividades solo y a creer que trabajar individualmente siempre es mejor.

Emociones: Siente orgullo por sus conocimientos, impaciencia cuando las cosas no salen como espera y frustración cuando los demas no siguen sus ideas. También experimenta temor al fracasar.



Deseos: Quiere demostrar que es capaz de resolver cualquier cosa y obtener buenos resultados y aprender a enfrentar desafíos cada vez mas difíciles.

Lucha interna: Necesita reconocer que no siempre tiene la razón y aprender a confiar en las capacidades de otras personas.

Desafio externo: Tendrá que resolver problemas que requieren escuchar diferentes opiniones y combinar conocimientos.

Transformación: Comprende que la colaboracion no representa la debilidad. si no una oportunidad para encontrar mejores soluciones,

Sofía
'la voz que aprende a acerse escuchar'

Sofía tiene 16 años y es una estudiante amable, empática, responsable y organizada. Disfruta leer, escribir y ayudar a sus compañeros cuando tienen dificultades.
Desde pequeña ha sido una persona tranquila. Aunque suele tener buenas ideas, en ocasiones evita expresarlas porque teme que los demás se burlen o no las consideren importantes. En trabajos anteriores ha permitido que otras personas tomen todas las decisiones, aunque no siempre esté de acuerdo.
Sofía es quien suele notar cómo se sienten los demás y trata de mantener la armonía del grupo.

Emociones: siente empatía, alegría al ayudar, inseguridad al hablar en público y tristeza cuando sus opiniones son ignoradas.

Deseos: quiere sentirse valorada, participar activamente y demostrar que sus ideas pueden contribuir al éxito de un equipo.

Lucha interna: debe desarrollar confianza para expresar sus opiniones y defender sus propuestas con respeto.

Desafío externo: tendrá que intervenir en situaciones de desacuerdo y proponer soluciones durante los desafíos.

Transformación: descubre que su capacidad para escuchar, organizar información y comprender a los demás es fundamental para resolver los problemas.

Profesor Alejandro
‘el mentor’

El profesor Alejandro tiene 38 años y es docente de tecnología y tutor del grupo. Es paciente, creativo, observador y está convencido de que todos los estudiantes pueden aprender si encuentran una forma de participar que les resulte significativa.
A lo largo de su experiencia docente, ha observado que algunos estudiantes pierden la motivación cuando las clases se basan únicamente en explicaciones y actividades repetitivas. Por eso, busca incorporar retos, juegos, narraciones y dinámicas colaborativas.

Emociones: siente entusiasmo por enseñar, preocupación cuando sus estudiantes pierden la confianza y satisfacción cuando descubre que han aprendido algo nuevo.

Deseos: quiere que sus estudiantes desarrollen autonomía, confianza, pensamiento crítico y habilidades de colaboración.

Lucha interna: debe encontrar el equilibrio entre orientar a los estudiantes y permitirles descubrir las soluciones por sí mismos.

Desafío externo: necesita diseñar actividades que motiven a estudiantes con diferentes necesidades, habilidades y formas de aprender.

Transformación: comprueba que una historia con objetivos claros, desafíos y reflexión puede favorecer una participación más activa.

Relación entre los personajes

Valentina, Diego y Sofía son compañeros de clase que se conocen desde el inicio del ciclo escolar. Aunque tienen intereses diferentes, comparten el deseo de mejorar sus resultados académicos.

Valentina aporta creatividad, Diego contribuye con razonamiento lógico y Sofía destaca por su empatía y capacidad de organización. Sin embargo, al principio no reconocen el valor de sus diferencias.

El profesor Alejandro actúa como mentor y los acompaña sin resolver todos los problemas por ellos. Su función es motivarlos, orientarlos y ayudarlos a reflexionar sobre sus decisiones.

A medida que avanza la historia, los personajes aprenden a reconocer sus emociones, valorar sus fortalezas y apoyarse mutuamente.

Conflictos internos y externos

Conflictos internos

Los conflictos internos son las dificultades emocionales y personales que cada personaje necesita superar.

- Valentina: teme equivocarse y ser juzgada por sus compañeros.
- Diego: tiene dificultades para confiar en los demás y aceptar ideas diferentes.
- Sofía: siente inseguridad al expresar sus opiniones y defender sus propuestas.
- Profesor Alejandro: debe confiar en que los estudiantes pueden encontrar soluciones sin recibir respuestas inmediatas.

Conflictos externos

Los conflictos externos son los obstáculos que aparecen en el entorno y que dificultan el cumplimiento de la misión.

- Resolver acertijos y problemas relacionados con diferentes materias.
- Completar desafíos antes de que termine el tiempo establecido.
- Organizarse y distribuir responsabilidades.
- Resolver desacuerdos y dificultades de comunicación.
- Recuperar cinco llaves necesarias para abrir la cámara del conocimiento.

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general

Promover el aprendizaje significativo mediante una historia educativa que integre elementos de gamificación, resolucion de problemas y trabajo colaborativo, fortaleciendo la motivación y las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Identificar elementos básicps de la gamificación como los objetivos, reglas y los desafíos, las recompensas y la retroalimentación
- Desarrollar pensamiento crítico mediante la resolución de acertijos y situaciones problemáticas
- Fortalecer la comunicación y el trabajo en equipo mediante la toma de desiciones compartidas
- Reconocer emociones personales y aprender a manejar frustración ante las dificultades

Nivel educativo: La propuesta esta dirigida a nivel medio superior especificamente para estudiantes entre 15 y 18 años.
Materias involucradas: Tecnologia, español. matematicas. formación socioemocional.

1. El mundo cotidiano

Valentina es una estudiante que asiste a clases y cumple con sus actividades escolares. Aunque disfruta aprender cosas nuevas, evita participar por que teme a equivocarse. Diego suele resolver las actividades individualmente y Sofia prefiere mantener sus ideas en silencio.
Los tres compañeros tienen habilidades diferentes, pero todavia no saben como aprovecharlas en conjunto.

2. El descubrimiento

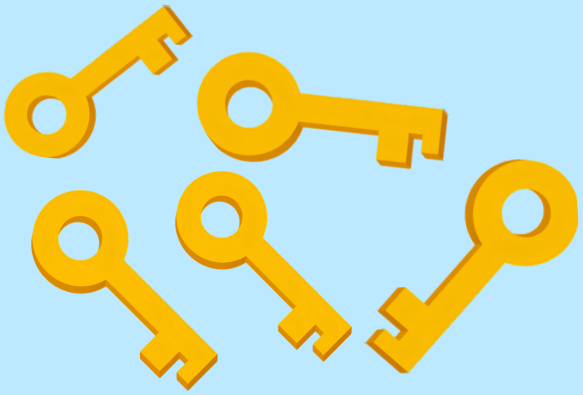
una tarde Valentina se queda en la biblioteca para terminar una actividad. Mientras busca un libro, encuentra un ejemplar antiguo con cubierta azul y símbolos dorados.
Al abrirlo, descrubre un mapa de la escuela y un mensaje misterioso que dice: 'El conocimiento esta en peligro, Solo quienes se atrevan a aprender podrán recuperarlo'.
Valentina siente curiosidad y decide investigar.

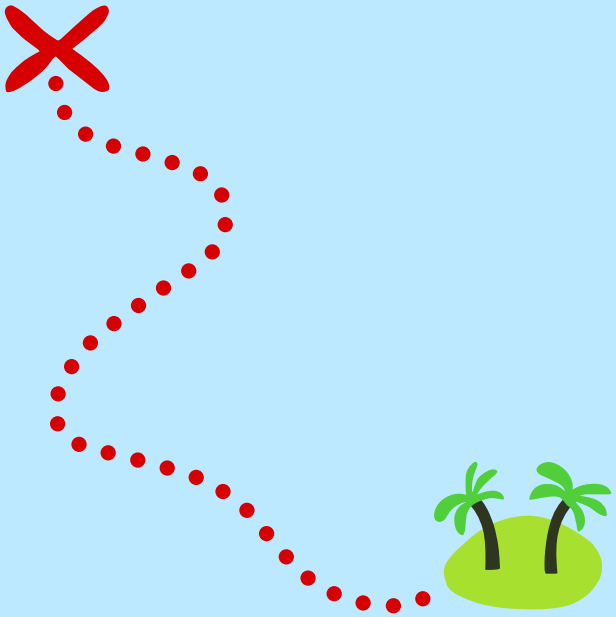
3. La llamada a la aventura

El libro revela que el conocimiento de la escuela se encuentra encerrado en una camra secreta. Para abrirla, es necesaio encontrar cinco llaves escondidas en diferentes lugares.

Cada llave se obtiene al superar una prueba relacionada con una habilidad de aprendizaje.

Valentina comprende que necesita ayuda y decide invitar a sus amigos Diego y Sofia a participar en la misión.





4.El rechazo de la misión

Cuando Valentia explica lo sucedido, comienza a dudar de su capacidad de dirigir la aventura. Piensa que podria cometer errores y que sus compañeros podrian considerarla poco preparada.
Diego tampoco esta convencido de trabajar en equipo, pues cree que resolver los acertijos individualmente seria mas raído. Sofia acepta acomañarlos, aunque teme que sus ideas no sean tomadas en cuenta.
A pesar de sus dudas, los tres deciden intentarlo.

5.la aparición del mentor

El profesor Alejandro descubre que los estudiantes estan investigando el libro y les explica que los desafíos pueden convertirse en oportunidades para desarrollar las habilidades.
Les recuerda que no necesitan saber todas las respuestas desde el principio, sino estar dispuestos a investigar, preguntar y aprender de sus errores.
También les ayuda a establecer reglas: escuchar a todos los integrantes, respetar las ideas, distribuir responsabilidades y reflexionar después de cada reto.
Con esta orientación, los estudiantes se preparan para comenzar la aventura.

6. La formación de equipo

Valentina, Diego y Sofia acuerdan trabajar juntos.
Valentina se encargara de observar las pistas y proponer ideas creativas. Diego analizará los acertijos y buscará patrones lógicos. Sofia organiza a información y registrará los avances y procurará que todos puedan participar.
El profesor Alejandro les explica que las habilidades de cada integrante serán importantes para completar la misión.
Asi los tres estudiantes se convierten en los guardianes del conocimiento.

7. Las primeras pruebas

El mapa los conduce al salón de tecnologia, donde encuentran el primer desafío deben identificar los elementos que convierten una actividad en una experiencia gamificada: objetivos, reglas, desafíos, recompensas y retroalimentación.

Después de analizar las pistas consiguen resolver la prueba y recibe la primera llave: la creatividad

Mas adelante, superan otro acertijo que requiere aplicar razonamiento lógico y comprender las instrucciones.

Gracias a la organización en equipo, avanzan en la misión y comienzan a confiar en sus capacidades.

8.Los obstáculos y desacuerdos

En una de las siguientes pruebas, el equipo debe resolver un problema complicado antes de que termine el tiempo.
Diego se impacienta y decide resolverlo solo, sin escuchar las propuestas de sus compañeros. Valetina deja de compartir sus ideas por miedo a equivocarse y Sofia siente que su participación no es importante.
El equipo no logra completar el desafío y pierde una oportunidad de avanzar. Los tres se sienten frustrados. Por primera vez comprenden que sus dificultades personales pueden convertirse en obstaculos para alcanzar la meta.

9.El aprendizaje y la transformación

Después de conversar los estudiantes reconocen lo que ocurrió.
Diego acepta que necesita escuchar las ideas de los demás. Valentina comprende que sys propuestas son valiosas aunque no siempre sean correctas, Sofia decide expresar sus opiniones con mayor seguridad.
El profesor Alejandro les recuerda que el aprendizaje no se mide unicamente por la rapidez con la que se resuelve un problema, si no también por la capacidad de reflexiónar y mejorar.
El profesor alejandro les recuerda que el aprendizaje no se mide únicamente por la rápidez con que resulve un problema, si no también con la capacidad de reflexionar y mejorar.
Con nueva actitud, los estudiantes retoman la misión. Ahora comparten información, se distribuyen las tareas y se apoyan mutuamente. De esta manera, consiguen nuevas llaves.

10.El desafío final

El mapa los conduce a la entrada de la cámara secreta, para abrirla deben resolver el ultimo acertijo que combina comprensión lectora, razonamiento matemático y pensamiento critico.

El desafio incluye varias pistas y tiempo limitado, los estudiantes sientes nervios por que saben que es la ultima oportunidad.

Sin embargo, deciden aplicar lo aprendido, Valentina identifica una pista escondida, Diego analiza la secuencia lógica y Sofia relaciona la información para encontrar la respuesta.

Por primera vez trabajan de manera completamente colaborativa y comprender que sus habilidades se complementan.

11. La resolución del conflicto

Los tres estudiantes logran resolver el acertijo y recuperar la quinta llave que es la perseverancia.

Al introducir las cinco llaves en la cerradura, la cámara se abre y una luz en la habitación se prende, en su interior encuentran libros, mensajes y símbolos que representan el conocimiento y las habilidades desarrolladas durante la aventura.

El liobro revela que el verdadero tesoro nunca fue un objeto material. El objetivo de la misión era que los estudiantes descubrieran el valor de la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, la comunicación y la perseverancia.

Valentina, Diego y Sofia comprenden que el mayor logro fue aprender a confiar en si mismos y en los demás.

12.el regreso y la reflexión

Al día siguiente, los estudiantes regresan al salon de clases y comparten su experiencia con sus compañeros.

Valetina participa con mayor seguridad y se atreve a presentar sus ideas, Diego comprende que escuchar otras opiniones le permite encontrar mejores soluciones Sofia se siente orgullosa de sus aportaciones y participa activamente en las actividades.

El profesor alejandro utiliza la experiencia para reflexionar con el grupo sobre la importancia de la motivación y la colaboración en el aprendizaje.

Los estudiantes concluyen que los desafíos, las reglas, las recompensas y la retroalimentación puede hacer que sea mas interesante cuando tienen un própósito educativo.

Asi termina la misión de los guardianes del conocimiento, pero comiemza una nueva etapa en la que los estudiantes se sienten mas preparados para enfrentar sus retos académicos.

Evaluación del aprendizaje

La evalución se realizará durante las sesiones mediante la observacion, la partcipación en las actividades y una reflexión final.
Se utilizaran los siguientes criterios:

- Participación. el estudiante contribuye con las ideas y se involucra en los desafíos.
- Trabajo colaborativo: escucha a sus compañeros, respeta las opiniones y cumple con las responsabilidades
- Resolución de problemas: analiza las pistas, utiliza sus conocimientos y propone soluciones.
- Comprensión de la gamificación: identifica los objetivos, las reglas, los desafíos, las recompensas y la retrialimentación.
- Desarrollo socioemocional: reconoce emociones, acepta los errores y busca resolver los desacuerdos de manera respetuosa.

Como actividad final, cada estudiante respondera las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendi durante la misión?
2. ¿Cuál fue mi mayor dificultad y como la superé?
3. ¿Qué aporte al equipo’
4. ¿Como ayudo mi colaboración a resolver desafíos?
5. ¿De que manera podria utilizar lo aprendido en otras actividades escolares?

Conclusión

La propuesta de storytelling ‘La mision de los guardianes del conocimiento’ busca transformar el aprendizaje en una experiencia motivadora mediante una historia que integra aventura, desafíos y reflexión.

A traves de Valentina, Diego, Sofia, los estudiantes pueden identificarse con dificutades como miedo a equivocarse, la falta de confianza y los problemas de comunicación. Al mismo tiempo pueden reconocer que estas dificultades se pueden superar mediante la práctica, la colaboración y la perseverancia.

La historia también demuestra que la gamificación puede favorecer la participación activa cuando los desadios estan relacionados con objetivos de aprendizaje claros.

En definitiva aprender no significa tener siempre las respuestas correctas, si no atreverse a intentarlo, aprender de errores, escuchar a los demas y descubrir que cada persona tiene habilidades valiosas que pueden contribuir al exito de un equipo.