

“Biblioteca Legends: La aventura de los guardianes del saber”

Gamificación Social | Lenguaje | Literatura | Tema: Promocionar la lectura y el uso de la biblioteca escolar

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un mundo donde la información y el conocimiento son tesoros valiosos, la biblioteca escolar se convierte en un mágico reino llamado “El Archivo de los Guardianes”. Este reino está custodiado por un grupo especial de estudiantes elegidos para proteger, explorar y compartir los secretos que los libros guardan. Sin embargo, últimamente, un misterio ha puesto en peligro la riqueza del Archivo: ciertos libros han empezado a desaparecer, y el conocimiento corre el riesgo de perderse para siempre.

Los estudiantes, divididos en equipos, asumen el rol de "Guardianes del Saber". Cada Guardián tiene una misión vital: fomentar la lectura, preservar los libros, y ayudar a la comunidad escolar a descubrir el poder de la biblioteca. Para lograr esto, deben colaborar, investigar, crear contenido y demostrar responsabilidad en el manejo de los libros.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores de Libros:** Son los encargados de investigar y leer diferentes obras, desde novelas hasta manuales de consulta, para descubrir datos relevantes e interesantes.
- **Creadores de Contenido:** Diseñan y gestionan el Instagram de la biblioteca, promoviendo los libros a través de publicaciones creativas y atractivas.
- **Moderadores de Préstamos:** Se responsabilizan del sistema de préstamo y devolución de libros, asegurando el cuidado y la responsabilidad.
- **Diseñadores de Juegos Literarios:** Crean propuestas lúdicas y actividades que incentivan la lectura y el uso de la biblioteca.

Misión Principal

La misión del grupo es convertirse en los verdaderos Guardianes del Saber, promoviendo la lectura y el uso responsable de la biblioteca escolar a través de retos colaborativos y creativos. Deben recuperar el equilibrio del Archivo, evitando que la información se pierda y fomentando que todos los estudiantes se conviertan en lectores activos y responsables.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa envuelve a los estudiantes en una experiencia significativa que conecta directamente con los objetivos educativos de promover la lectura y el uso de la biblioteca. Al asumir roles y responsabilidades concretas, los estudiantes internalizan el valor de la lectura, aprenden a buscar información en diferentes tipos de libros (incluidos

manuales), se comprometen con el cuidado y préstamo responsable, y desarrollan habilidades de comunicación y creatividad a través de la gestión de redes sociales y actividades lúdicas.

Además, la historia fomenta valores esenciales como la colaboración, el compromiso, la responsabilidad y la curiosidad, que son competencias clave del siglo XXI. Así, “Biblioteca Legends” no solo es un juego, sino una aventura educativa que convierte a la biblioteca en el escenario donde el conocimiento es una auténtica aventura compartida.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos “Sabiduría Acumulada”

Los equipos ganan puntos por completar retos relacionados con la lectura, el cuidado de libros, la creación de contenido y la organización de la biblioteca. Cada actividad tiene un valor específico según su dificultad e impacto:

- Leer y resumir un libro o manual: 50 puntos
- Crear una publicación para Instagram: 40 puntos
- Organizar y cuidar los libros en la biblioteca: 30 puntos
- Proponer y ejecutar una actividad lúdica: 60 puntos
- Préstamo responsable de libros (sin retrasos ni daños): 20 puntos

Los puntos se registran en un tablero visible en el aula y se actualizan semanalmente.

Niveles “Rango de Guardianes”

Los equipos avanzan a través de niveles según la cantidad acumulada de puntos. Cada nivel desbloquea nuevas responsabilidades o herramientas para su rol:

- **Aprendiz del Archivo:** 0-199 puntos
- **Protector del Conocimiento:** 200-399 puntos
- **Defensor de la Biblioteca:** 400-599 puntos
- **Maestro Guardián:** 600+ puntos

Insignias y Logros

Para motivar y reconocer el esfuerzo individual y grupal, se entregan insignias digitales y físicas (stickers, pins o certificados) por:

- Lectura destacada: por completar la lectura de un libro complejo o manual.
- Mejor publicación del mes en Instagram.
- Préstamo ejemplar: nunca retrasar la devolución ni dañar libros.
- Innovador literario: por crear una actividad lúdica original.

- Colaborador destacado: reconocimiento al miembro con mayor aporte en equipo.

Retos Semanales

Cada semana se lanzan retos que combinan lectura, creatividad y responsabilidad, por ejemplo:

- “Desafío del Manual”: encontrar información clave en un manual y compartirla en una publicación.
- “Cuidado Extremo”: organizar un espacio de la biblioteca y crear un cartel para promover el cuidado de libros.
- “Cuenta tu historia”: crear un video corto leyendo un fragmento de un libro y explicando por qué lo recomiendan.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Al completar cada actividad o reto, el docente otorga puntos y retroalimentación inmediata, resaltando aciertos y sugerencias para mejorar. Esto se realiza en reuniones semanales y a través del grupo de Instagram, donde se publican avances y reconocimientos.

Competencia Sana y Colaboración

Los equipos compiten por acumular puntos y alcanzar el título de “Maestro Guardián”. Sin embargo, también se promueve la ayuda mutua entre equipos y el intercambio de ideas, fomentando una sana competencia que enriquece el aprendizaje colectivo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. “Exploradores del Conocimiento” - Lectura y Resumen de Libros y Manuales

Descripción: Los estudiantes leen libros o manuales seleccionados y preparan resúmenes o infografías para compartir con su equipo y en Instagram.

Instrucciones:

- Cada equipo elige un libro o manual de la biblioteca.
- Asignar a los Exploradores de Libros la tarea de leer el material durante una semana.
- Investigar y anotar datos importantes, vocabulario nuevo y aspectos interesantes.
- Crear un resumen o infografía digital (pueden usar Canva o PowerPoint).
- Presentar el resumen al resto del equipo y subirlo al Instagram de la biblioteca.

Tiempo estimado: 2 semanas (lectura y creación de resumen)

Materiales: Libros/manuales, acceso a computadora/tablet, conexión a internet, aplicaciones para diseño.

Integración con mecánicas: Ganarán puntos por lectura y creación de contenido; se pueden obtener insignias por lectura destacada y mejor resumen.

2. “Creadores de Promociones” - Gestión del Instagram de la Biblioteca

Descripción: Los equipos crean publicaciones, historias y reels para promocionar libros y actividades de la biblioteca.

Instrucciones:

- Los Creadores de Contenido planifican un calendario semanal de publicaciones.
- Elaboran posts con imágenes, frases, reseñas breves y retos de lectura.
- Publican en la cuenta oficial de la biblioteca y moderan comentarios.
- Incentivan a la comunidad escolar a participar con likes, comentarios o compartiendo.

Tiempo estimado: Actividad semanal continua, con 2-3 publicaciones por semana.

Materiales: Smartphone o cámara, computadora, apps de diseño, cuenta de Instagram creada por el docente.

Integración con mecánicas: Otorga puntos según la calidad y frecuencia de publicaciones; permite obtener la insignia “Mejor publicación del mes”.

3. “Moderadores de Préstamos” - Préstamo y Cuidado Responsable

Descripción: Encargados de gestionar el préstamo de libros asegurándose de que se devuelvan a tiempo y en buen estado.

Instrucciones:

- Crear un registro físico o digital de préstamos con fechas y responsables.
- Explicar a los compañeros las reglas para el cuidado y devolución.
- Realizar seguimiento semanal de los libros prestados y enviar recordatorios.
- Promover campañas para cuidar los libros (carteles, videos).

Tiempo estimado: Semana a semana durante todo el proyecto.

Materiales: Registro de préstamos (libreta o Excel/Google Sheets), carteles, materiales para campañas.

Integración con mecánicas: Los equipos reciben puntos por préstamos responsables y pueden obtener insignias individuales por compromiso y responsabilidad.

4. “Diseñadores de Juegos Literarios” - Propuestas Lúdicas para la Lectura

Descripción: Crear juegos, concursos o dinámicas para fomentar la lectura en la comunidad escolar.

Instrucciones:

- Investigar tipos de juegos relacionados con la lectura (trivias, escape rooms, dramatizaciones).
- Diseñar una propuesta de juego o actividad lúdica que pueda aplicarse en la biblioteca o aula.
- Preparar materiales necesarios (cartas, preguntas, disfraces, etc.).
- Ejecutar la actividad con otros estudiantes y recoger feedback.

Tiempo estimado: 2 semanas para diseño y ejecución.

Materiales: Papelería, dispositivos electrónicos, disfraces, impresiones, espacio en biblioteca o aula.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad y ejecución, además de la insignia “Innovador Literario”.

5. “Reto del Manual” - Búsqueda y Aplicación de Información

Descripción: Los equipos buscan información específica en manuales o libros de consulta para resolver preguntas o problemas.

Instrucciones:

- El docente proporciona un conjunto de preguntas relacionadas con temas tratados en manuales o enciclopedias.
- Los Exploradores utilizan los libros en la biblioteca para buscar respuestas.
- Preparan una presentación breve para explicar cómo encontraron la información y su relevancia.

Tiempo estimado: 1 semana

Materiales: Manuales, enciclopedias, dispositivos para presentación.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan puntos por precisión y claridad; se promueve el pensamiento crítico y el uso efectivo de fuentes.

6. “Campaña de Cuidado de Libros” - Promoción y Conciencia

Descripción: Crear una campaña visual y audiovisual para fomentar el cuidado de los libros en la escuela.

Instrucciones:

- Diseñar carteles, folletos y videos cortos con mensajes sobre la importancia del cuidado.
- Colocar los carteles en la biblioteca y espacios comunes.
- Subir los videos y fotos a Instagram para generar conciencia.

Tiempo estimado: 1 semana

Materiales: Materiales para diseño gráfico, cámaras o celulares, espacio para colocar carteles.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad y alcance; refuerza responsabilidad y compromiso.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- El equipo que alcance primero el nivel de “Maestro Guardián” y acumule la mayor cantidad de puntos al final del proyecto gana la competencia.
- Se valorará no solo la cantidad de puntos, sino la calidad, creatividad y compromiso demostrados.

Penalizaciones

- Retraso en la entrega de actividades: -10 puntos por día de retraso.
- Daño o pérdida de libros en préstamo: -30 puntos y posible suspensión temporal del préstamo.
- Falta de respeto o incumplimiento de roles: amonestación y posible reducción de puntos.

Turnos y Roles

- Los equipos rotan roles cada mes para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- Las actividades en equipo se organizan con turnos para presentación y gestión.

Restricciones

- Solo se permite el préstamo de libros autorizados por el docente.
- El contenido publicado en Instagram debe ser apropiado y respetar normas escolares y de privacidad.
- Los equipos deben respetar las fechas de entrega y reuniones.

Tabla de Puntos de Referencia

Actividad	Puntos
Lectura y resumen de libro/manual	50
Publicación en Instagram	40
Organización y cuidado de libros	30
Actividad lúdica creada y ejecutada	60
Préstamo responsable (por libro)	20
Retraso en entrega (penalización por día)	-10
Daño o pérdida de libro	-30

Sistema de Logros

- “Lector Estrella”: completar la lectura de 3 libros o manuales.
- “Comunicador del Mes”: mejor publicación en Instagram.
- “Custodio Responsable”: sin retrasos ni daños en préstamo.
- “Innovador Literario”: creación de actividad lúdica exitosa.
- “Colaborador Ejemplar”: contribución destacada dentro del equipo.

Evaluación Gamificada

Evaluación del Aprendizaje en el Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Comprensión lectora:** calidad y precisión en resúmenes e infografías.
- **Creatividad:** originalidad en publicaciones, actividades y campañas.
- **Responsabilidad:** cumplimiento en préstamos y cuidado de libros.
- **Colaboración:** trabajo en equipo, apoyo mutuo y roles cumplidos.
- **Comunicación:** claridad y efectividad en presentaciones y publicaciones.

Rúbricas Integradas

Se implementan rúbricas claras para cada tipo de actividad, por ejemplo:

- *Resumen de Lectura:* Exactitud (40%), claridad (30%), diseño visual (20%), creatividad (10%).
- *Publicación en Instagram:* Contenido relevante (50%), diseño atractivo (30%), interacción generada (20%).
- *Actividad Lúdica:* Originalidad (40%), ejecución (30%), participación (20%), retroalimentación positiva (10%).
- *Préstamo Responsable:* Puntualidad (50%), cuidado del libro (50%).

Evidencias de Aprendizaje

- Resúmenes e infografías digitales o impresas.
- Publicaciones y métricas del Instagram.
- Registros de préstamo y campañas de cuidado.
- Videos o fotos de actividades lúdicas ejecutadas.
- Feedback de compañeros y docentes.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir el proyecto, se realiza una sesión final donde cada equipo presenta su viaje como Guardianes del Saber, compartiendo aprendizajes, desafíos y logros. Se reflexiona sobre cómo la lectura y el cuidado de la biblioteca impactan en su crecimiento personal y académico. Finalmente, se otorgan las insignias y se celebra la comunidad lectora creada, reafirmando el compromiso con el conocimiento y la colaboración.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- Duración total: mínimo 6 semanas para completar todas las actividades y retos.
- Sesiones semanales de 2 horas para trabajo en equipo, seguimiento y retroalimentación.
- Tiempo adicional para actividades fuera del aula: lectura autónoma, creación de contenido y gestión de préstamos.

Espacio Físico

- Aula equipada con computadora, proyector y acceso a internet.
- Biblioteca escolar organizada y accesible para préstamos y trabajo en equipo.
- Zona para colocar carteles y realizar actividades lúdicas.

Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivos electrónicos (computadoras, tablets, smartphones) para diseño y gestión de redes sociales.
- Software o apps gratuitas para diseño gráfico (Canva, PowerPoint, Google Slides).
- Herramientas para registrar préstamos (libreta física o Google Sheets).
- Cuenta institucional de Instagram o red social autorizada para la escuela.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, organizados en 4 a 5 equipos de 4-6 integrantes.
- Permite rotar roles y asegurar participación activa de todos los estudiantes.

Preparación Previa del Docente

- Seleccionar libros y manuales variados y adecuados al nivel.
- Crear y configurar la cuenta de Instagram institucional.
- Preparar materiales para registro de préstamos y seguimiento.
- Diseñar rúbricas y planificar calendario de actividades y retos.
- Capacitarse o familiarizarse con herramientas digitales para apoyar a estudiantes.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de acceso a dispositivos:** organizar turnos para uso en aula o biblioteca; usar materiales impresos si es necesario.
- **Baja motivación inicial:** comenzar con actividades atractivas y promover la competencia sana; usar incentivos visibles.
- **Desorganización en equipos:** asignar roles claros y rotarlos; realizar reuniones semanales de seguimiento.
- **Dificultad para gestionar redes sociales:** supervisar publicaciones, establecer normas claras y brindar apoyo técnico.

- **Retrasos en actividades:** programar recordatorios, establecer penalizaciones claras y permitir reconstrucción de actividades si es necesario.