

La Gran Expedición de los Cuentacuentos: Creando Mitos y Leyendas

Gamificación de Exploración | Lenguaje | Escritura | Tema: Creación de mito o leyenda

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Bienvenidos a la Gran Expedición de los Cuentacuentos, una aventura fascinante en la que cada estudiante se convierte en un explorador del mundo de las historias antiguas. Nuestra misión es descubrir los secretos ocultos en los mitos y leyendas que han viajado a través del tiempo y, a partir de ellos, crear nuevas narrativas que expliquen fenómenos, tradiciones o valores de nuestra propia comunidad.

La ambientación se sitúa en un mundo mágico donde las historias tienen vida propia. Los estudiantes forman parte de un grupo especial llamado “Los Cuentacuentos”, un equipo de jóvenes exploradores que viajan por diferentes territorios (las aulas o espacios del colegio) para recopilar fragmentos de historias, símbolos y elementos culturales. Cada territorio representa un aspecto del mito o leyenda: el origen, los personajes, los lugares fantásticos, y el mensaje o enseñanza.

Los roles de los estudiantes son varios y pueden rotar durante la experiencia para fomentar la colaboración y la autonomía:

- **Exploradores de Ideas:** encargados de investigar y proponer las bases del mito o leyenda.
- **Escritores Narrativos:** redactan los textos, organizan las ideas en párrafos y cuidan la coherencia y claridad.
- **Revisores Creativos:** sugieren mejoras en el vocabulario, conectores y estilo, y ayudan a corregir ortografía y presentación.
- **Comunicadores:** preparan la presentación final y comparten las historias con el grupo o la comunidad escolar.

La misión principal es que cada equipo cree un mito o leyenda original que cumpla con los objetivos de escritura establecidos por el docente. Este mito debe:

- Organizar las ideas en párrafos separados con punto aparte.
- Utilizar conectores adecuados que den fluidez al texto.
- Emplear un vocabulario preciso, variado y adecuado al público (compañeros y docentes).
- Adecuar el registro textual al propósito de contar una historia con intención de enseñar o explicar.
- Mejorar el texto a partir de sugerencias y correcciones de pares y docente.
- Corregir la ortografía y cuidar la presentación final del escrito.

Esta experiencia se conecta con el aprendizaje, ya que al asumir el rol de creadores y exploradores autónomos, los estudiantes descubren cómo construir textos narrativos con sentido y estructura, a la vez que desarrollan su creatividad y habilidades sociales. La gamificación de exploración promueve la autonomía, la responsabilidad en el

trabajo colaborativo y la motivación para mejorar continuamente.

Además, la narrativa contempla la diversidad cultural y de pensamiento, invitando a los estudiantes a integrar elementos de sus propias tradiciones o imaginar mundos inclusivos, fomentando la equidad y el respeto hacia distintas formas de expresión.

Al finalizar la expedición, cada equipo habrá creado una obra única que podrá ser compartida y celebrada, reforzando el valor de su esfuerzo y aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos “Fragmentos de Historia”:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos llamados “Fragmentos de Historia”. Estos puntos reflejan el progreso del equipo y su calidad en la escritura y revisión. Por ejemplo, redactar un párrafo bien organizado suma 10 fragmentos, aplicar conectores adecuados suma 5, y corregir ortografía suma 5.
- **Niveles de Maestría:** Los equipos avanzan por niveles: Aprendiz, Narrador, Cronista y Cuentacuentos Legendario. Cada nivel corresponde a una cantidad acumulada de Fragmentos de Historia. Por ejemplo, 0-50 fragmentos: Aprendiz; 51-100: Narrador; 101-150: Cronista; más de 150: Cuentacuentos Legendario.
- **Insignias Temáticas:** Se otorgan insignias digitales o físicas por habilidades específicas:
 - “Conector Maestro”: por uso variado y correcto de conectores.
 - “Vocabulario Vivo”: por incorporar palabras precisas y variadas.
 - “Ojo Revisor”: por detectar y corregir errores ortográficos y de presentación.
 - “Narrador Creativo”: por crear ideas originales y mantener el interés del lector.
- **Retos Abiertos:** Cada etapa de la expedición presenta retos que los equipos pueden elegir según sus intereses para descubrir nuevos elementos para su mito o leyenda. Por ejemplo, “Investigar una tradición local”, “Inventar un personaje fantástico” o “Explorar un lugar mágico”. Cada reto completado aporta Fragmentos de Historia y potenciales bonus para su texto.
- **Recompensas y Progresión:** A medida que los equipos acumulan puntos y logran insignias, desbloquean recursos opcionales como plantillas de escritura, ejemplos inspiradores, o tiempo extra para revisar su trabajo. Esto fomenta la autonomía al decidir cómo usar sus recompensas.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente y los compañeros proporcionan sugerencias rápidas y constructivas, fomentando la mejora continua. Se usan formatos sencillos para que los revisores puedan registrar comentarios claros y específicos sobre párrafos, conectores, ortografía, etc.
- **Cooperación y Roles Rotativos:** Los estudiantes cambian de rol en cada misión para desarrollar todas las competencias y mantener la experiencia dinámica. La colaboración es clave para superar los retos y ganar puntos.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Misión “Exploradores de Ideas”

Descripción: En esta primera misión, los equipos exploran el mundo de los mitos y leyendas. Deben investigar diferentes elementos para crear la base de su historia.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes y asignar roles iniciales.
- Cada equipo recibe un “Mapa de Expedición” con cuatro territorios: Origen, Personajes, Lugar Fantástico y Enseñanza.
- Los Exploradores de Ideas investigan y anotan en cada territorio posibles ideas para su mito, usando libros, videos o relatos orales.
- El equipo discute y decide qué ideas usarán para su historia.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Mapas impresos, acceso a biblioteca o recursos digitales, cuadernos para anotaciones.

Integración con mecánicas: Completar el mapa y seleccionar ideas otorga 20 Fragmentos de Historia. Se incentiva la colaboración y autonomía para explorar recursos.

Actividad 2: Misión “Escritores Narrativos”

Descripción: Redactar el primer borrador del mito o leyenda, organizando las ideas en párrafos claros y usando conectores.

Instrucciones:

- Los escritores narrativos toman las ideas del mapa y comienzan a redactar el texto en párrafos separados (punto aparte).
- Se debe usar al menos tres tipos de conectores (ejemplos: porque, además, sin embargo, luego).
- El equipo revisa en conjunto para asegurar coherencia y claridad.

Tiempo estimado: 1.5 horas

Materiales: Hojas para escribir o computadoras/tabletas, lista de conectores sugeridos.

Integración con mecánicas: La redacción correcta suma 30 Fragmentos. Uso adecuado de conectores suma 15 Fragmentos. Se puede ganar la insignia “Conector Maestro” si se usa vocabulario variado y conectores diversos.

Actividad 3: Misión “Revisores Creativos”

Descripción: Revisar el borrador para mejorar vocabulario, corregir errores y pulir la presentación.

Instrucciones:

- Los revisores creativos leen el texto y usan una “Lista de Revisión” para anotar sugerencias sobre:

- Vocabulario (¿hay palabras repetidas? ¿se pueden usar sinónimos?)
- Conectores (¿son adecuados y variados?)
- Ortografía y signos de puntuación
- Presentación (márgenes, letra legible, limpieza del texto)
- El equipo discute las sugerencias y decide cuáles incorporar.
- Revisan y editan el texto final.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Copias del texto, lista impresa de revisión, lápices de colores para marcar.

Integración con mecánicas: Cada sugerencia incorporada suma 10 Fragmentos. Detectar y corregir errores otorga la insignia “Ojo Revisor”.

Actividad 4: Misión “Comunicadores”

Descripción: Preparar la presentación final del mito o leyenda para compartir con otros grupos o la comunidad escolar.

Instrucciones:

- Elegir la forma de presentación (lectura en voz alta, cartel ilustrado, audio grabado, video corto, etc.).
- Diseñar y preparar los materiales necesarios con apoyo de todo el equipo.
- Practicar la presentación para mejorar fluidez y expresión.
- Presentar el mito o leyenda a una audiencia real (compañeros, docentes, padres).

Tiempo estimado: 2 horas (preparación y presentación)

Materiales: Cartulinas, colores, dispositivos para grabar o proyectar, impresiones del texto.

Integración con mecánicas: La presentación exitosa suma 40 Fragmentos. Se otorga la insignia “Narrador Creativo” por creatividad y claridad.

Actividad 5: Misión Bonus “Exploración Cultural” (Opcional)

Descripción: Investigar y compartir elementos culturales diversos que puedan enriquecer el mito o leyenda, promoviendo la inclusión y diversidad.

Instrucciones:

- Buscar cuentos, leyendas o mitos de diferentes culturas o de la comunidad local.
- Comparar y comentar elementos comunes o singulares.
- Incorporar aspectos que reflejen diversidad cultural, género o tradiciones diversas en la historia creada.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Libros, internet, entrevistas familiares.

Integración con mecánicas: Completar esta misión aporta 25 Fragmentos extra y una insignia especial “Guardían de la Diversidad”.

Actividad 6: Misión “Reflexión Final y Diario del Cuentacuentos”

Descripción: Cada estudiante escribe una reflexión personal sobre lo aprendido, los retos superados y qué habilidades cree haber desarrollado.

Instrucciones:

- En su “Diario del Cuentacuentos”, cada estudiante responde preguntas guiadas:
 - ¿Qué parte de la creación del mito te gustó más y por qué?
 - ¿Cómo ayudaste a tu equipo?
 - ¿Qué aprendiste sobre escribir y revisar textos?
 - ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo y en diferentes roles?
 - ¿Qué harías diferente la próxima vez?
- Compartir algunas reflexiones en grupo para valorar el aprendizaje colectivo.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Cuadernos o documentos digitales personales.

Integración con mecánicas: Esta actividad no suma puntos, pero es fundamental para la autorregulación y desarrollo de autonomía y responsabilidad.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Un equipo gana la expedición al alcanzar el nivel “Cuentacuentos Legendario” acumulando más de 150 Fragmentos de Historia y haber completado todas las misiones obligatorias con calidad.
- **Penalizaciones:** No participar activamente en las actividades o incumplir roles puede conllevar la pérdida de hasta 10 Fragmentos por misión. Los errores ortográficos o de presentación detectados y no corregidos restan 5 Fragmentos por caso.
- **Turnos y Roles:** Cada misión tiene roles definidos que se rotan para que todos experimenten las diferentes funciones. Se debe respetar el turno para hablar y colaborar para fomentar el respeto y la inclusión.
- **Restricciones:** El plagio o copiar textos sin autorización anula puntos y requiere rehacer la actividad.
- **Tabla de Puntos Fragmentos de Historia:**

Actividad	Acción	Puntos
Exploradores de Ideas	Completar mapa y selección de ideas	20
Escritores Narrativos	Redacción correcta de párrafos	30

Actividad	Acción	Puntos
Escritores Narrativos	Uso adecuado de conectores	15
Revisores Creativos	Sugerencias incorporadas	10 por cada
Revisores Creativos	Corrección ortográfica y presentación	5 por error corregido
Comunicadores	Presentación exitosa	40
Exploración Cultural (Bonus)	Misión extra completada	25

- **Sistema de Logros:** Las insignias se entregan al cumplir criterios específicos y se muestran en un tablero visual para motivar a los estudiantes.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

- **Criterios de Evaluación:** Vinculados directamente con los objetivos de aprendizaje (OA 17):
 - Organización de ideas en párrafos con punto aparte.
 - Uso correcto y variado de conectores.
 - Empleo de vocabulario preciso y variado.
 - Adecuación del registro al propósito y destinatario.
 - Mejora del texto con retroalimentación de pares y docente.
 - Corrección ortográfica y presentación cuidada.
- **Rúbrica Integrada:** Se usa una rúbrica con niveles (Insuficiente, Básico, Satisfactorio, Excelente) para cada criterio, con ejemplos concretos para facilitar la autoevaluación, coevaluación y evaluación docente.
- **Evidencias de Aprendizaje:**
 - Mapas de exploración y notas del equipo.
 - Borradores y textos revisados.
 - Listas de revisión y correcciones realizadas.
 - Presentación final del mito o leyenda.
 - Diarios de reflexión personal.
- **Reflexión Final:** Cada estudiante comparte aprendizajes y desafíos superados, enfatizando la importancia de la revisión, la colaboración y la creatividad.
- **Cierre de la Narrativa:** Se realiza una ceremonia simbólica donde los equipos reciben diplomas de “Cuentacuentos Legendarios” según su progreso y logros, reforzando el sentido de logro colectivo y personal.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 8 horas distribuidas en 4-5 sesiones para completar todas las misiones y actividades.
- **Espacio físico:** Aula con espacios para trabajo en equipo, rincón para revisión y zona para presentaciones. Ideal contar con un pizarrón o pantalla para mostrar el tablero de puntos e insignias.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Hojas, cuadernos, lápices, colores, cartulinas para elaboración de mapas y presentaciones.
 - Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación y redacción digital.
 - Dispositivos para grabar audio o video (opcional para presentaciones).
 - Plantillas imprimibles (mapas, listas de revisión, rúbricas).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para formar 4-6 equipos, facilitando la rotación de roles y atención personalizada.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con los mitos y leyendas para orientar la exploración.
 - Preparar materiales, mapas de expedición y rúbricas.
 - Establecer el tablero visual para seguimiento de puntos e insignias.
 - Planificar la distribución de tiempos y espacios.
 - Promover un clima de respeto, colaboración e inclusión.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de participación:* Incentivar con roles y recompensas individuales dentro del equipo.
 - *Dificultad en la redacción:* Proveer ejemplos, plantillas y apoyo cercano durante la escritura.
 - *Problemas tecnológicos:* Siempre contar con alternativa en papel y organizar la investigación en biblioteca o con recursos offline.
 - *Diversidad en niveles de habilidad:* Fomentar la tutoría entre pares y adaptar retos según capacidades individuales, garantizando que todos aporten según su nivel.
 - *Gestionar tiempo:* Dividir las actividades en sesiones manejables y permitir tiempo extra para revisión y presentación.