

Los Guardianes de la Palabra: Aventura en el Reino de las Figuras Literarias

Gamificación Social | Lenguaje | Literatura | Tema: Figuras literarias

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

Bienvenidos al Reino de las Palabras, un mundo mágico donde las ideas cobran vida y las emociones se transforman en colores, sonidos y sensaciones a través del poder de las figuras literarias. En este universo, las expresiones del lenguaje no solo sirven para comunicarse, sino que son la esencia que mantiene el equilibrio entre la realidad y la imaginación.

Sin embargo, una sombra oscura conocida como *El Vacío Literal* comienza a extenderse, amenazando con absorber toda la creatividad y la riqueza del lenguaje. Las palabras pierden su magia y los mensajes se vuelven planos, carentes de emoción y profundidad. El Reino de las Palabras necesita héroes que puedan recuperar el poder de las figuras literarias para mantener viva la esencia de la comunicación y la literatura.

Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

Los estudiantes se convierten en **Guardianes de la Palabra**, jóvenes aprendices escogidos por el Consejo de los Poetas para enfrentar al Vacío Literal. Cada guardián forma parte de un equipo llamado *Escuadrón Literario*, y cada equipo tiene un rol social asignado que fomenta la colaboración y la responsabilidad:

- **El Poeta Inspirador:** Encargado de proponer ideas creativas y ejemplos originales de figuras literarias.
- **El Investigador de Significados:** Responsable de explicar y clarificar los conceptos y definiciones de las figuras literarias.
- **El Cronista de la Aventura:** Registra las actividades, ejemplos y aprendizajes del equipo, además de preparar las presentaciones.
- **El Embajador del Equipo:** Comunica con otros equipos, negocia alianzas temporales y comparte recursos.

Misión principal

La misión de los Guardianes de la Palabra es explorar distintas regiones del Reino de las Palabras donde el Vacío Literal ha avanzado, y restaurar la magia del lenguaje a través del dominio de cuatro figuras literarias esenciales: *hipérbole*, *metáfora*, *comparación* y *personificación*. Para ello, deberán completar una serie de desafíos que pondrán a prueba su creatividad, colaboración y adaptabilidad.

Cada desafío superado les otorgará fragmentos de la **Esencia Literaria**, un recurso que necesitan para sellar el Vacío Literal y devolver el esplendor a su mundo. Trabajando en equipo, intercambiando conocimientos y apoyándose mutuamente, los Guardianes avanzarán niveles y conseguirán insignias que reflejan sus habilidades y compromiso.

Conexión con el tema de aprendizaje

La narrativa conecta directamente con el aprendizaje de las figuras literarias al presentar cada una como una herramienta mágica que tiene un propósito vital en la narrativa del Reino de las Palabras. Al aplicar y reconocer la hipérbole, metáfora, comparación y personificación en contextos cotidianos y literarios, los estudiantes comprenden su función y potencia expresiva, además de desarrollar competencias clave del siglo XXI como la creatividad para inventar ejemplos propios, la colaboración en equipo para alcanzar metas comunes, y la adaptabilidad para enfrentar retos variados.

Además, al asumir roles sociales dentro del equipo, los estudiantes practican habilidades de liderazgo, comunicación y empatía, reforzando la dimensión social de la gamificación. La misión y el contexto motivan a los estudiantes a involucrarse activamente y a valorar la diversidad de perspectivas y formas de expresión, alineándose con criterios de diversidad, equidad e inclusión.

En suma, esta experiencia gamificada transforma el aprendizaje de las figuras literarias en una aventura colaborativa y significativa, promoviendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo integral de competencias y valores.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego detalladas

Sistema de puntos: Esencia Literaria

Los equipos acumulan puntos llamados **Fragmentos de Esencia Literaria** al completar tareas, retos y actividades.

Cada figura literaria dominada otorga fragmentos específicos. Por ejemplo:

- Reconocer y explicar correctamente una hipérbole: 10 fragmentos
- Crear un ejemplo original de metáfora: 15 fragmentos
- Resolver un reto grupal de comparación: 20 fragmentos
- Presentar personificación con ejemplos cotidianos: 15 fragmentos

Los fragmentos se suman y permiten avanzar niveles y desbloquear recompensas.

Niveles de progreso: Guardianes Novatos a Maestros de la Palabra

Los equipos comienzan como *Guardianes Novatos* y pueden subir hasta *Maestros de la Palabra* a medida que acumulan fragmentos de esencia:

- 0-50 fragmentos: Guardianes Novatos
- 51-100 fragmentos: Guardianes Competentes
- 101-150 fragmentos: Guardianes Avanzados
- 151+ fragmentos: Maestros de la Palabra

Cada nivel desbloquea insignias, nuevos roles dinámicos opcionales y acceso a desafíos especiales.

Insignias

Se otorgan insignias digitales o físicas (por ejemplo, stickers o tarjetas) que representan logros específicos, tales como:

- **Explorador de Figuras:** Por identificar correctamente las cuatro figuras en textos y ejemplos reales.
- **Creativo del Reino:** Por crear ejemplos originales y creativos que integren las figuras.
- **Colaborador Estrella:** Por demostrar excelente trabajo en equipo y apoyo a compañeros.
- **Adaptabilidad Máxima:** Por superar retos inesperados o alterar estrategias según nuevas condiciones.

Retos y misiones

Cada sesión incluye un reto grupal o individual relacionado con las figuras literarias. Pueden ser:

- Identificar figuras en fragmentos literarios o mensajes reales
- Crear cuentos, poemas o diálogos usando las figuras
- Debates o exposiciones rápidas para defender el uso de una figura
- Juegos de roles para personificar objetos o conceptos

Los retos tienen tiempos limitados y entregan fragmentos de esencia, fomentando la emoción y el compromiso.

Progresión y retroalimentación inmediata

Tras cada actividad o reto, el docente y/o compañeros brindan retroalimentación inmediata mediante:

- Comentarios positivos y constructivos
- Uso de un tablero visible de progreso con puntos y niveles
- Reconocimiento público de logros y buenas prácticas

Esto mantiene la motivación y permite ajustes rápidos para mejorar.

Gamificación social: colaboración y competencia sana

Los equipos trabajan colaborativamente para acumular puntos, pero también compiten amistosamente con otros equipos. Se incentiva el respeto, la ayuda mutua y la valoración de la diversidad de ideas. Los roles sociales promueven la responsabilidad compartida y el liderazgo rotativo.

Recompensas

- Fragmentos de Esencia para subir niveles
- Insignias físicas o digitales
- Premios simbólicos (certificados, diplomas, privilegios en clase)
- Acceso a desafíos especiales o recursos exclusivos

Elementos de adaptación e inclusión

Las mecánicas permiten que cada estudiante aporte según sus fortalezas, y se asignan roles que respetan estilos de aprendizaje y necesidades individuales. El docente puede modificar tiempos, ofrecer apoyos visuales o auditivos, y asegurar que todos participen activamente, garantizando equidad y diversidad.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: Misión de Reconocimiento - “Cazadores de Figuras”

Objetivo: Identificar hipérbole, metáfora, comparación y personificación en mensajes cotidianos y textos breves.

Duración: 45 minutos

Materiales: Tarjetas con frases y fragmentos (pueden ser impresas o digitales), pizarras pequeñas o cuadernos, marcador o lápices.

Instrucciones:

1. Se forman equipos de 4 estudiantes, cada uno con su rol asignado.
2. El docente entrega a cada equipo un mazo de tarjetas con diferentes frases que contienen o no figuras literarias (ejemplos reales, cotidianos y literarios).
3. Los equipos tienen 20 minutos para analizar cada frase y decidir si contiene alguna figura literaria. Deben identificar cuál y justificar su respuesta.
4. El Investigador de Significados explica brevemente el concepto de la figura detectada para asegurar que el equipo entiende.
5. El Cronista anota las frases identificadas correctamente y las figuras correspondientes.
6. Al terminar el tiempo, cada equipo presenta al resto una selección de frases y explica por qué eligieron esa figura.
7. El docente otorga fragmentos de esencia según criterio (al menos 10 por figura correctamente identificada y explicada).

Integración con mecánicas: Los fragmentos ganados se suman al marcador general del equipo. El docente da retroalimentación inmediata y puede entregar la insignia “Explorador de Figuras” si se identifica con éxito todas las figuras.

Actividad 2: Creación colectiva - “El Taller de las Metáforas”

Objetivo: Crear ejemplos originales de metáforas, hipérbolos, comparaciones y personificaciones relacionadas con situaciones cotidianas.

Duración: 60 minutos

Materiales: Hojas grandes de rotafolio o cartulinas, marcadores de colores, dispositivos para búsqueda de ejemplos (tablet, celular) si están disponibles.

Instrucciones:

1. Los equipos reciben un set de cuatro tarjetas que indican la figura literaria que deben trabajar: hipérbole, metáfora, comparación o personificación.
2. Cada equipo debe crear al menos dos ejemplos originales relacionados con la vida cotidiana para cada figura asignada. Por ejemplo, para hipérbole: “Tengo tanta hambre que podría comer un elefante”.
3. El Poeta Inspirador propone ideas creativas para cada figura.
4. El Investigador verifica que las definiciones se cumplan y que los ejemplos sean correctos.
5. El Cronista registra las creaciones en el rotafolio.
6. El Embajador prepara una pequeña explicación para compartir con la clase.
7. Tiempo para creación: 40 minutos.
8. Después, cada equipo presenta sus ejemplos y explica el significado de cada figura en sus ejemplos (20 minutos).

Integración con mecánicas: Se otorgan fragmentos de esencia por cada ejemplo original correcto (15 fragmentos). Los equipos que muestren mayor creatividad reciben la insignia “Creativo del Reino”.

Actividad 3: Desafío de Personificación - “Voces del Reino”

Objetivo: Desarrollar la habilidad de personificación creando diálogos o relatos breves donde objetos o conceptos tengan voz y emociones.

Duración: 50 minutos

Materiales: Hojas, lápices, dispositivos para grabar audio/video (opcional), disfraces o elementos para dramatización.

Instrucciones:

1. Cada equipo elige un objeto o concepto cotidiano (por ejemplo, un reloj, una tormenta, una computadora).
2. El equipo crea un diálogo corto o un relato breve donde ese objeto o concepto hable, sienta emociones o actúe como una persona.
3. Se fomenta que el equipo use creatividad y la figura literaria de personificación de manera destacada.
4. Roles: El Poeta Inspirador guía la creación creativa, el Investigador asegura que sea personificación, el Cronista anota y el Embajador organiza la presentación.
5. Si es posible, los equipos dramatizan o graban su relato para presentarlo.
6. Tiempo para creación: 30 minutos; presentación: 20 minutos.

Integración con mecánicas: Los fragmentos de esencia otorgados (15 por relato/personificación bien lograda). El equipo que muestre mayor adaptación y originalidad recibe la insignia “Adaptabilidad Máxima”.

Actividad 4: Competencia de Comparaciones - “Batalla de Analogías”

Objetivo: Crear comparaciones efectivas y originales para describir diferentes situaciones o emociones.

Duración: 40 minutos

Materiales: Tarjetas con situaciones o emociones, pizarras o cuadernos, cronómetro.

Instrucciones:

1. El docente presenta una serie de situaciones o emociones en tarjetas (por ejemplo: tristeza, alegría, cansancio extremo, un día lluvioso).
2. Los equipos tienen 3 minutos para crear una comparación original que describa la situación o emoción asignada.
3. Los equipos van turnándose para presentar su comparación.
4. Los demás equipos votan (con criterios claros) cuál comparación es más creativa y adecuada, fomentando respeto y valoración.
5. Se otorgan fragmentos de esencia al equipo ganador de cada ronda (20 fragmentos).

Integración con mecánicas: Este modo competitivo promueve la motivación y la colaboración interna para crear la mejor comparación. El docente facilita la discusión para que el proceso sea constructivo.

Actividad 5: Misión Final - “El Concilio de los Maestros”

Objetivo: Integrar todo lo aprendido en una presentación colectiva que muestre dominio de las figuras literarias mediante una historia, poema o representación.

Duración: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Cartulinas, marcadores, recursos para dramatización, dispositivos para presentación, guías de evaluación.

Instrucciones:

1. Los equipos crean una historia, poema o representación teatral donde usen las cuatro figuras literarias trabajadas.
2. El Poeta Inspirador lidera la creación del contenido.
3. El Investigador asegura que las figuras estén bien aplicadas y explicadas.
4. El Cronista prepara la presentación y materiales visuales o auditivos.
5. El Embajador organiza la participación y comunicación con otros equipos para posibles colaboraciones.
6. Tiempo para creación: 60 minutos.
7. Presentación frente a la clase y/o invitados: 30 minutos.

Integración con mecánicas: Se otorgan fragmentos de esencia según la calidad, creatividad y uso adecuado de las figuras. Los mejores trabajos reciben la insignia “Maestro de la Palabra” y reconocimientos especiales.

Inclusión y adaptación en las actividades

- Se permiten formatos orales, escritos, visuales o audiovisuales según preferencias y necesidades.
- El docente facilita apoyos como ayudas visuales, ejemplos adicionales y tiempos flexibles.
- Se promueve el respeto y valoración de las diversas formas de expresión y aporte de cada estudiante.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego

Condiciones de victoria

- El equipo que alcance primero el nivel de **Maestro de la Palabra** acumulando al menos 151 fragmentos de Esencia Literaria gana la aventura.
- También se reconocen logros especiales: equipo más creativo, mejor colaboración, mejor adaptación.

Penalizaciones

- Se restan 5 fragmentos si un equipo presenta información incorrecta y no acepta la retroalimentación para corregirla.
- Penalización de 3 fragmentos por falta de respeto o comportamiento que afecte la colaboración.
- Se promueve la corrección constructiva y se evita castigos severos para mantener ambiente positivo.

Turnos y tiempos

- Cada actividad tiene tiempos establecidos para garantizar fluidez y participación.
- En presentaciones y debates, los turnos son asignados por el docente o mediante acuerdo grupal.

Roles y responsabilidades

- Los roles dentro del equipo son permanentes por actividad, pero pueden rotar para que todos experimenten diferentes funciones.
- Se espera que cada miembro cumpla con su rol para favorecer la colaboración y el aprendizaje.

Tabla de puntos (Fragmentos de Esencia Literaria)

Acción	Fragmentos otorgados
Identificación correcta de figura literaria	10
Creación de ejemplo original	15
Resolución de retos grupales	20
Presentación clara y creativa	15
Votación por mejor comparación en competencia	20
Penalización por información incorrecta o comportamiento	-3 a -5

Sistema de logros e insignias

- “Explorador de Figuras”: Identifica y explica correctamente todas las figuras.
- “Creativo del Reino”: Presenta ejemplos innovadores y originales.
- “Colaborador Estrella”: Evidencia excelente trabajo en equipo y apoyo constante.
- “Adaptabilidad Máxima”: Supera retos con flexibilidad y aporta soluciones creativas.
- “Maestro de la Palabra”: Nivel máximo alcanzado y desempeño destacado en la misión final.

Evaluación Gamificada

Evaluación del aprendizaje dentro del sistema gamificado

Criterios de evaluación

- **Conocimiento conceptual:** Capacidad para identificar y explicar las figuras literarias de hipérbole, metáfora, comparación y personificación.
- **Aplicación creativa:** Habilidad para crear ejemplos originales y adecuados que demuestren comprensión.
- **Colaboración y roles:** Participación activa y responsable en su rol y en el trabajo en equipo.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para resolver retos y modificar estrategias.
- **Comunicación y presentación:** Claridad y efectividad en la exposición de ideas y resultados.
- **Inclusión y respeto:** Actitudes positivas hacia la diversidad y equidad dentro del grupo.

Rúbrica integrada (ejemplo de nivel avanzado)

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita mejorar (1)
Identificación de figuras	Identifica correctamente todas las figuras en distintos textos	Identifica la mayoría con alguna ayuda	Reconoce algunas figuras con apoyo	Presenta dificultades para identificar figuras
Creación de ejemplos	Ejemplos originales, claros y variados	Ejemplos adecuados con poco apoyo	Ejemplos limitados o poco claros	Ejemplos incorrectos o ausentes
Colaboración y roles	Participa activamente y cumple su rol	Participa pero con alguna dificultad	Poca participación, necesita motivación	No participa o dificulta el trabajo grupal
Adaptabilidad	Se adapta rápidamente y propone soluciones	Se adapta con alguna dificultad	Necesita ayuda para adaptarse	Se resiste al cambio y no se adapta
Comunicación	Presenta ideas claramente y con confianza	Presenta ideas con algunas dudas	Presentación poco clara	No presenta o presenta confuso

Inclusión y respeto	Fomenta ambiente inclusivo y respetuoso	Generalmente respetuoso	Alguna conducta poco adecuada	Conducta discriminatoria o excluyente
---------------------	---	-------------------------	-------------------------------	---------------------------------------

Evidencias de aprendizaje

- Registros escritos y orales de ejemplos y explicaciones.
- Presentaciones y dramatizaciones realizadas.
- Participación activa en debates y competencias.
- Trabajo colaborativo y cumplimiento de roles.
- Reflexiones finales sobre el aprendizaje y la experiencia.

Reflexión final y cierre de la narrativa

Al concluir la aventura, los Guardianes de la Palabra se reúnen para reflexionar sobre su aprendizaje y experiencia. Cada equipo comparte:

- Qué figuras literarias les parecieron más poderosas y por qué.
- Cómo la colaboración y los roles sociales ayudaron a su éxito.
- Qué dificultades enfrentaron y cómo las superaron demostrando adaptabilidad.
- Cómo piensan usar las figuras literarias en su vida cotidiana y en futuras lecturas o escritos.

El Consejo de los Poetas felicita a los equipos por restaurar la magia del lenguaje y sellar el Vacío Literal, enfatizando que el poder de las palabras está en la creatividad y colaboración de quienes las usan. Se otorgan diplomas y se celebran los logros colectivos e individuales, cerrando con un sentido de comunidad, aprendizaje y motivación para seguir explorando el mundo literario.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para implementación

Tiempo necesario

- La experiencia completa puede desarrollarse en 4 a 6 sesiones de 50 a 90 minutos cada una, según el ritmo del grupo.
- Se recomienda dedicar al menos una sesión para la misión final y presentación.

Espacio físico

- Aula con mobiliario flexible para facilitar trabajo en equipos y espacios para presentaciones.

- Un área visible para colocar el tablero de progreso o marcador de puntos.
- Espacio para dramatizaciones o actividades dinámicas.

Materiales y herramientas TIC

- Tarjetas impresas con frases y figuras literarias.
- Hojas grandes, rotafolios, marcadores, lápices de colores.
- Acceso a dispositivos móviles, tabletas o computadoras para búsqueda de ejemplos o grabaciones (opcional pero recomendado).
- Pizarra o pantalla para mostrar puntos, niveles e insignias.

Tamaño del grupo

- Ideal para grupos de 16 a 24 estudiantes, divididos en equipos de 4.
- Si el grupo es mayor, se pueden replicar equipos y asignar más roles o subdividir actividades.

Preparación previa del docente

- Familiarizarse con los conceptos de las figuras literarias y ejemplos cotidianos.
- Preparar y organizar los materiales impresos y digitales.
- Diseñar el tablero de progreso y sistema de puntos visible y atractivo.
- Asignar o explicar claramente los roles sociales y fomentar la rotación.
- Diseñar criterios claros para la evaluación y retroalimentación.

Posibles dificultades y cómo superarlas

- **Falta de participación:** Motivar con recompensas, rotar roles para que todos se involucren, usar preguntas guía.
- **Dificultad para entender figuras literarias:** Usar ejemplos visuales, audiovisuales, y apoyo de compañeros Investigadores.
- **Conflictos entre equipos:** Fomentar la comunicación asertiva, reforzar normas de respeto y colaboración.
- **Limitaciones tecnológicas:** Adaptar actividades a formatos físicos y orales; no depender exclusivamente de TIC.
- **Diversidad de estilos de aprendizaje:** Permitir formatos variados de expresión (oral, escrito, visual, dramatizado).

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar esta experiencia gamificada de manera efectiva, asegurando una atmósfera dinámica, inclusiva y enriquecedora para el aprendizaje de las figuras literarias y el desarrollo de competencias esenciales.