

# La Aventura de la V y la B: Guardianes de la Ortografía

Gamificación Progresiva | Lenguaje | Ortografía | Tema: uso de la v b

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo y Ambientación

En un reino lejano llamado "Letrilandia", donde las palabras tienen vida y las letras son guardianas mágicas, un antiguo equilibrio ortográfico está en peligro. Las letras **V** y **B**, que representan sonidos muy parecidos, han comenzado a mezclarse y confundir a todos los habitantes. Esta confusión ha provocado que los mensajes se tornen difíciles de entender, y la comunicación en el reino empieza a fallar.

Los estudiantes serán los elegidos para convertirse en "Guardianes de la Ortografía", héroes encargados de restaurar el equilibrio y la armonía en Letrilandia. Cada uno tendrá un rol especial dentro del equipo, con habilidades únicas para ayudar a descifrar y corregir los textos afectados por la mezcla de la *v* y la *b*.

### Roles de los estudiantes

- **Exploradores de Palabras:** Observan y detectan palabras que contienen la *v* o la *b* en los textos mágicos.
- **Correctores Mágicos:** Aplican las reglas ortográficas para decidir cuándo usar la *v* o la *b*.
- **Comunicadores del Reino:** Explican y comparten sus hallazgos con el grupo, fomentando la colaboración y la comunicación efectiva.
- **Inventores de Historias:** Usan palabras con *v* y *b* para crear relatos que ayuden a recordar las reglas ortográficas.

### Misión Principal

Los Guardianes de la Ortografía deben atravesar cinco territorios de Letrilandia, cada uno con un desafío ortográfico diferente relacionado con el uso de la *v* y la *b*. Para avanzar, deberán completar retos que desbloquean pistas y poderes especiales para corregir textos y restaurar la claridad en el reino. Al finalizar, lograrán recuperar el Gran Libro de la Ortografía, que contiene el conocimiento sagrado para escribir correctamente y comunicarse con sabiduría.

### Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta historia envuelve a los estudiantes en una experiencia significativa y divertida que los motiva a aprender las reglas ortográficas del uso de la *v* y la *b*. Al ser protagonistas activos, desarrollan habilidades de observación, análisis, comunicación y creatividad mientras aplican los conocimientos en contextos reales y lúdicos. La narrativa facilita un aprendizaje progresivo y conectado, donde cada logro abre nuevas oportunidades para seguir explorando y aprendiendo.

Además, la historia se adapta para incluir la diversidad cultural y lingüística del aula, valorando las diferentes formas de expresión y promoviendo un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sientan capaces de contribuir y aprender juntos.

# Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego Detalladas

### Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan "Puntos de Sabiduría" por cada actividad completada correctamente. Estos puntos se otorgan según la precisión, el esfuerzo colaborativo y la creatividad demostrada.

- Detección correcta de palabras con *v* y *b*: 5 puntos cada una.
- Aplicación correcta de reglas ortográficas: 10 puntos.
- Contribución en la explicación y comunicación: 7 puntos.
- Creatividad en inventar historias o frases: 8 puntos.

### Niveles y Progresión

La experiencia incluye cinco niveles, cada uno correspondiente a un territorio de Letrilandia:

- **Nivel 1:** Palabras básicas con *v* y *b*.
- **Nivel 2:** Uso de la *b* en terminaciones comunes (como -bilidad, -bundo).
- **Nivel 3:** Uso de la *v* en terminaciones (como -viro, -voro) y verbos terminados en -var, -vir.
- **Nivel 4:** Casos especiales y excepciones.
- **Nivel 5:** Creación y corrección de textos completos.

Para desbloquear cada nivel, los estudiantes deben acumular un mínimo de puntos y completar retos específicos.

### Insignias

Al completar retos y niveles, los estudiantes ganan insignias digitales o físicas que representan sus logros, por ejemplo:

- **Detective de Palabras:** por identificar correctamente palabras con *v* y *b*.
- **Corrector Estrella:** por aplicar reglas ortográficas con precisión.
- **Comunicador Sobresaliente:** por explicar y compartir ideas claramente.
- **Maestro de Historias:** por crear relatos originales que integren el aprendizaje.

### Retos

Los retos son actividades concretas que los estudiantes deben realizar para avanzar. Incluyen:

- Detectar y corregir errores en textos mágicos.
- Completar crucigramas y sopas de letras.
- Crear historias con palabras clave.
- Resolver acertijos ortográficos.

## Recompensas

Además de los puntos e insignias, los estudiantes reciben "Poderes Ortográficos", que son ayudas especiales, como:

- Una pista extra para resolver un reto difícil.
- Tiempo adicional en actividades contrarreloj.
- Permiso para elegir el siguiente tema o juego.

## Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad, se ofrece retroalimentación clara y positiva, resaltando aciertos y ofreciendo sugerencias para mejorar. Esto puede ser mediante:

- Mensajes en pantalla o impresos.
- Comentarios orales del docente y compañeros.
- Autoevaluación guiada con listas de cotejo.

## Implementación de Mecánicas

Las mecánicas se implementan con apoyo visual en el aula (tablero de puntos, insignias físicas o digitales), uso de aplicaciones educativas para algunas actividades y un diario o cuaderno de los Guardianes donde anotan sus avances y reflexiones. La progresión es visible para motivar y orientar a los estudiantes, quienes trabajan en equipos para fomentar la colaboración y la comunicación.

# Actividades Gamificadas

## Actividades Gamificadas Paso a Paso

### Actividad 1: "Exploradores en busca de palabras" (Nivel 1)

**Descripción:** Los estudiantes buscan palabras con *v* y *b* en textos cortos y carteles mágicos distribuidos por el aula.

#### Instrucciones:

- Formar equipos de 3-4 estudiantes (roles asignados).
- Entregar a cada equipo un texto breve (cuentos, noticias, instrucciones) con palabras destacadas para analizar.
- Los Exploradores subrayan las palabras con *v* o *b*.
- Los Correctores verifican si están bien usadas según reglas básicas (palabras comunes conocidas).
- Los Comunicadores exponen al grupo sus hallazgos y justifican sus decisiones.

**Tiempo estimado:** 40 minutos.

**Materiales:** Textos impresos, marcadores, hojas de registro, tablero de puntos.

**Integración con mecánicas:** Ganan puntos por cada palabra correcta identificada y explicada. Reciben la insignia "Detective de Palabras" si alcanzan 30 puntos.

#### **Actividad 2: "El Taller de las Terminaciones" (Nivel 2)**

**Descripción:** Juego de tarjetas con terminaciones comunes con *b*, donde los estudiantes deben unir palabras incompletas con la terminación correcta.

##### **Instrucciones:**

- Dividir el aula en estaciones, cada una con tarjetas de palabras incompletas y terminaciones (ejemplo: \_ilidad, \_bundo).
- Los estudiantes en equipos giran por las estaciones y resuelven las uniones.
- Luego, escriben una oración usando una de las palabras formadas.
- Compartir oraciones con el resto del grupo para recibir retroalimentación.

**Tiempo estimado:** 50 minutos.

**Materiales:** Tarjetas impresas, pizarras pequeñas, marcadores, hojas para registrar oraciones.

**Integración con mecánicas:** Cada palabra correcta vale 10 puntos. Oraciones creativas reciben puntos extra. Insignia "Corrector Estrella" para equipos que superen 80 puntos.

#### **Actividad 3: "El Desafío de los Verbos Vivos" (Nivel 3)**

**Descripción:** Los estudiantes identifican y conjugan verbos terminados en -var y -vir, aplicando las reglas ortográficas de la *v*.

##### **Instrucciones:**

- Presentar una lista de verbos (ej. salvar, vivir, hervir).
- En equipos, conjugan los verbos en presente y pasado.
- Crean un mini diálogo usando al menos tres verbos correctamente conjugados.
- Realizan una dramatización breve para el grupo.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** Listas impresas, cuadernos, disfraces o accesorios para dramatización (opcional).

**Integración con mecánicas:** Puntos por conjugaciones correctas y creatividad en diálogo. Insignia "Comunicador Sobresaliente" para equipos con dramatizaciones destacadas.

#### **Actividad 4: "El Laberinto de las Excepciones" (Nivel 4)**

**Descripción:** Juego de mesa interactivo donde los estudiantes avanzan casillas respondiendo preguntas sobre casos especiales y excepciones del uso de la *v* y *b*.

##### **Instrucciones:**

- Formar grupos de 4 para jugar el laberinto en una gran alfombra o tablero dibujado.
- Cada turno, un jugador lanza un dado y responde una pregunta. Si responde bien, avanza; si no, retrocede o pierde turno.
- Las preguntas incluyen ejemplos, identificación de errores y explicación de reglas especiales.
- El primer equipo que llegue al centro del laberinto gana un "Poder Ortográfico".

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

**Materiales:** Tablero de juego grande, dados, tarjetas con preguntas, fichas de equipo.

**Integración con mecánicas:** Puntos por respuestas correctas, recompensas especiales para equipos ganadores. Insignia "Maestro de Excepciones" para quienes superen el reto.

#### **Actividad 5: "Creadores de Historias Guardianas" (Nivel 5)**

**Descripción:** Los estudiantes crean y corrigen un cuento colectivo usando palabras con *v* y *b*, aplicando todas las reglas aprendidas.

#### **Instrucciones:**

- Cada equipo recibe un inicio de historia con palabras clave incompletas.
- Completan las palabras, corrigen errores y continúan el relato.
- Preparan una presentación oral para compartir el cuento corregido.
- Realizan una reflexión grupal sobre lo aprendido y cómo aplicaron las reglas.

**Tiempo estimado:** 70 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

**Materiales:** Hojas de trabajo, diccionarios, materiales para presentación (cartulinas, computadora, proyector).

**Integración con mecánicas:** Puntos por corrección y creatividad, uso adecuado de reglas, participación en la presentación. Insignia "Maestro de Historias".

#### **Incorporación de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)**

- Materiales adaptados con letra grande y clara para estudiantes con dificultades visuales.
- Opciones de audio para textos y preguntas para estudiantes con dificultades lectoras.
- Roles rotativos para que todos participen y desarrollen diferentes habilidades.
- Instrucciones claras y apoyos visuales para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.
- Fomento de respeto y valoración de aportes diversos durante la comunicación grupal.

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas Claras del Juego**

#### **Condiciones de Victoria**

- Un equipo gana al llegar al último nivel (Nivel 5) y acumular el mínimo de 300 puntos de sabiduría.
- Se reconocen logros individuales y colectivos mediante insignias.
- La victoria también implica demostrar comprensión y aplicación correcta de las reglas ortográficas de la *v* y *b*.

#### Penalizaciones

- Errores en la aplicación de reglas ortográficas restan 2 puntos cada uno.
- Falta de respeto o interrupciones en la comunicación grupal implican la pérdida de turno.
- No entregar tareas o participar en actividades puede reducir puntos de equipo.

#### Turnos y Roles

- Las actividades grupales implican turnos rotativos para que cada estudiante desempeñe su rol.
- Los roles pueden cambiar en cada actividad para promover la autonomía y diversidad de habilidades.
- El docente supervisa el cumplimiento de roles y apoya la colaboración positiva.

#### Restricciones

- No se permite usar dispositivos móviles para buscar respuestas durante los retos (excepto cuando el docente lo autorice como apoyo).
- Las respuestas deben ser propias y producto del trabajo en equipo, fomentando el aprendizaje auténtico.
- Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad para mantener la dinámica.

#### Tabla de Puntos

| Acción                                                    | Puntos                |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------|
| Identificar palabra con <i>v</i> o <i>b</i> correctamente | 5                     |
| Aplicar regla ortográfica correcta                        | 10                    |
| Explicar hallazgo o regla en grupo                        | 7                     |
| Crear oración o historia creativa                         | 8                     |
| Corrección de errores ortográficos                        | 10                    |
| Error ortográfico                                         | -2                    |
| Falta de respeto o interrupción                           | -5 y pérdida de turno |

#### Sistema de Logros

- Insignia "Detective de Palabras": 30 puntos en identificación.

- Insignia "Corrector Estrella": 80 puntos en aplicación de reglas.
- Insignia "Comunicador Sobresaliente": 50 puntos en explicaciones y presentaciones.
- Insignia "Maestro de Historias": 70 puntos en creación de textos.
- Insignia "Maestro de Excepciones": Superar el reto del laberinto con al menos 7 respuestas correctas.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada del Aprendizaje

#### Criterios de Evaluación

- **Identificación correcta:** Detectar palabras con *v* y *b* en textos.
- **Aplicación de reglas:** Uso adecuado de las reglas ortográficas en ejercicios escritos y orales.
- **Comunicación:** Explicar y compartir ideas con claridad y respeto.
- **Creatividad:** Crear oraciones e historias originales que integren el aprendizaje.
- **Colaboración:** Trabajar en equipo respetando roles y promoviendo la inclusión.
- **Autonomía y Adaptabilidad:** Asumir diferentes roles y superar retos progresivos.

#### Rúbrica Integrada

| Criterio                          | Excelente (4 pts)                                                    | Bueno (3 pts)                                  | Regular (2 pts)                                        | Necesita mejorar (1 pt)                              |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Identificación de palabras        | Identifica todas las palabras con <i>v</i> y <i>b</i> correctamente. | Identifica la mayoría con pocos errores.       | Identifica algunas, con errores frecuentes.            | No identifica correctamente la mayoría.              |
| Aplicación de reglas ortográficas | Aplica reglas correctamente en todas las actividades.                | Aplica reglas con pequeños errores.            | Aplica reglas de forma inconsistente.                  | No aplica reglas o las confunde.                     |
| Comunicación y colaboración       | Participa activamente, respeta y comunica con claridad.              | Participa y colabora con pocas intervenciones. | Participa poco y a veces interrumpe.                   | No participa ni colabora en el equipo.               |
| Creatividad e innovación          | Crea ideas originales integrando el aprendizaje.                     | Crea ideas adecuadas con poca originalidad.    | Ideas limitadas y poco relacionadas con la ortografía. | No crea ideas ni participa en actividades creativas. |

#### Evidencias de Aprendizaje

- Cuadernos o diarios de los Guardianes con registros y reflexiones.
- Textos corregidos y creados en equipo.
- Presentaciones orales y dramatizaciones.
- Participación y desempeño en actividades grupales y retos.

### **Reflexión Final y Cierre de la Narrativa**

Al concluir la aventura, se realiza una sesión de reflexión grupal donde los estudiantes comparten:

- Qué aprendieron sobre el uso de la *v* y la *b*.
- Cómo aplicaron las reglas en las actividades.
- Qué habilidades del siglo XXI desarrollaron durante el juego.
- Qué desafíos enfrentaron y cómo los superaron.
- Cómo se sienten ahora como Guardianes de la Ortografía.

El docente entrega el "Gran Libro de la Ortografía" simbólico al grupo, reconociendo su esfuerzo y conocimiento adquirido, y se invita a seguir practicando para que Letrilandia mantenga la claridad y magia en sus palabras.

## **Recomendaciones Logísticas**

### **Recomendaciones para la Implementación**

#### **Tiempo Necesario**

- La experiencia completa puede desarrollarse en aproximadamente 5 sesiones de 60 a 70 minutos cada una.
- Se recomienda flexibilidad para dividir actividades según el ritmo del grupo.

#### **Espacio Físico**

- Aula amplia con espacios para estaciones y movimiento.
- Zona para tablero de puntos y exhibición de insignias.
- Área destinada para dramatizaciones y presentaciones orales.

#### **Materiales y Herramientas TIC**

- Materiales impresos: textos, tarjetas, hojas de trabajo.
- Marcadores, pizarras pequeñas o cartulinas.
- Elementos para dramatización (disfraces, accesorios sencillos).
- Dispositivo con proyector o pantalla para mostrar materiales digitales.
- Opcional: aplicación educativa para seguimiento de puntos e insignias (puede usarse hoja de cálculo o app sencilla).

### Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para permitir trabajo en equipos de 3-4 integrantes.
- En grupos mayores, dividir en subgrupos y replicar actividades con apoyo de asistentes o docentes.

### Preparación Previa del Docente

- Leer y familiarizarse con las reglas ortográficas del uso de la *v* y *b*.
- Preparar materiales impresos y digitales con anticipación.
- Organizar el aula para las estaciones y espacios de juego.
- Planificar roles y explicar la narrativa a los estudiantes con entusiasmo para motivación.
- Ensayar la dinámica de puntos, insignias y retroalimentación para mantener fluidez.

### Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Dificultad:** Algunos estudiantes pueden tener problemas para identificar las palabras o aplicar reglas.  
**Solución:** Brindar apoyo individualizado, usar ayudas visuales y auditivas, trabajar en parejas para reforzar.
- **Dificultad:** Falta de atención o conflictos durante el trabajo en equipo.  
**Solución:** Establecer normas claras, motivar con recompensas, rotar roles para mantener interés.
- **Dificultad:** Uso desigual de dispositivos o recursos.  
**Solución:** Asegurar que todos tengan acceso equitativo, planificar actividades que no dependan exclusivamente de TIC.
- **Dificultad:** Tiempo insuficiente para completar actividades.  
**Solución:** Dividir actividades en sesiones más cortas, priorizar objetivos esenciales.