

# NotiExploradores: La Misión del Lide Perdido

*Gamificación de Contenido | Lenguaje | Oralidad | Tema: Gênero textual: notícia - reconhecer o lide da notícia*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina que nuestra aula se convierte en la sede central de un importante medio de comunicación llamado "NotiExploradores". Este medio tiene la misión de informar a la comunidad escolar y local con noticias claras, precisas y relevantes. Sin embargo, ha ocurrido un problema grave: el "Lide" de una noticia esencial ha desaparecido misteriosamente de varios artículos que los reporteros han escrito. Sin el lide, las noticias pierden su esencia y los lectores no entienden rápidamente el mensaje principal.

En esta experiencia, los estudiantes asumirán el rol de jóvenes periodistas en formación, entrenados para reconocer y redactar correctamente el lide de una noticia. Su misión será rescatar y reconstruir el lide perdido de una serie de noticias, para que la comunidad pueda estar bien informada.

### Roles de los Estudiantes

- **Reporteros:** Son los encargados de analizar textos noticiosos y detectar el lide perdido o mal redactado.
- **Editores:** Supervisan la calidad del lide reconstruido, asegurándose que cumpla con las características del género textual noticia.
- **Detectives de la información:** Investigan la información principal de la noticia para ayudar a sus compañeros a identificar el foco central.

Los roles rotarán durante la experiencia para que todos los estudiantes desarrollen habilidades diversas.

### La Misión Principal

Los NotiExploradores deben recuperar el lide perdido en cinco noticias distintas. Para ello, trabajarán en equipo, aplicando sus conocimientos sobre el género textual noticia, especialmente sobre la función y características del lide, que es el primer párrafo o introducción que responde a las preguntas clave: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué? y ¿Cómo?.

Cada noticia incompleta representa un reto que deberán resolver para avanzar a la siguiente fase. Al completar la misión, no solo habrán aprendido a reconocer el lide, sino también a comunicar oralmente sus ideas con claridad y a pensar críticamente sobre la información que reciben y transmiten.

### Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa se conecta directamente con el aprendizaje esperado en el área de Lenguaje, asignatura Oralidad, para estudiantes de secundaria (12-15 años), específicamente para estudiantes del 6º año del Ensino Fundamental. La experiencia transforma el contenido del género textual noticia y la identificación del lide en un juego que fomenta el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la adaptabilidad.

Los estudiantes no solo leen y analizan textos, sino que deben discutir, argumentar y defender sus propuestas de lide, fomentando la oralidad y el trabajo colaborativo. Además, el formato de juego mantiene el interés y el compromiso, evitando que la actividad sea solo una tarea repetitiva o competitiva sin sentido.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de puntos:** Cada equipo gana puntos por identificar correctamente el lide perdido, por la calidad del lide reconstruido y por la participación activa en debates orales. Los puntos se suman para avanzar entre niveles.
- **Niveles:** La experiencia se divide en cinco niveles, cada uno con una noticia más compleja. Al superar un nivel, el equipo desbloquea la siguiente noticia.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales (o físicas) por logros específicos, como "Detective de la información" por descubrir datos clave, "Editor experto" por corregir lides con precisión, o "Comunicación clara" por exponer argumentos sólidos.
- **Retos:** Cada noticia representa un reto que el equipo debe superar colectivamente. Los retos incluyen analizar textos, discutir opciones de lide, y presentar oralmente la propuesta final.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden ganar "Pistas" para el siguiente nivel si quedan atascados, y "Tiempo extra" para preparar su presentación oral.
- **Progresión:** La progresión es visual e interactiva: un tablero o mural en el aula muestra el avance de cada equipo en los niveles y sus logros, motivando a continuar.
- **Retroalimentación inmediata:** El docente y los compañeros ofrecen retroalimentación oral al final de cada reto, destacando aciertos y sugerencias de mejora, promoviendo la reflexión y el aprendizaje activo.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### Actividad 1: La Primera Pista - Introducción al Lide

**Descripción:** Los estudiantes reciben una noticia corta sin lide. Deben analizar el texto y discutir en equipo qué información debe incluir el primer párrafo para que el lector entienda de qué trata la noticia.

#### Instrucciones:

- Dividir a los estudiantes en equipos de 4.
- Entregar una noticia impresa sin el primer párrafo (lide).
- En 20 minutos, el equipo debe escribir un lide que responda a las preguntas clave.
- Luego, cada equipo presenta su lide en 3 minutos.
- El docente y los compañeros ofrecen retroalimentación inmediata.

**Tiempo estimado:** 40 minutos (20 para análisis y escritura, 20 para presentación y feedback)

**Materiales:** Noticias impresas, papel, bolígrafos, reloj o cronómetro.

**Integración con mecánicas:** Cada equipo gana puntos según la precisión y claridad del lide propuesto. Se otorgan puntos extra por participación oral.

#### **Actividad 2: El Detective de la Información**

**Descripción:** Se entrega una noticia completa pero con un lide que no responde correctamente a todas las preguntas clave. Los estudiantes deben identificar qué información falta y corregir el lide.

##### **Instrucciones:**

- En equipos, leer la noticia y subrayar información clave.
- Debatir cuáles preguntas clave no están bien respondidas en el lide.
- Reescribir el lide para incluir toda la información necesaria.
- Presentar oralmente la corrección y argumentar por qué es mejor.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Noticias impresas, resaltadores, papel, bolígrafos.

**Integración con mecánicas:** Suma de puntos por precisión y argumentación. Insignia "Detective de la Información" al equipo con mejor análisis.

#### **Actividad 3: Reto del Reportero Adaptable**

**Descripción:** Se presenta una noticia con un lide muy formal. Los estudiantes deben adaptar el lide para un público joven, manteniendo la información esencial.

##### **Instrucciones:**

- Leer la noticia y su lide original.
- En equipo, discutir cómo cambiar el lenguaje para hacerlo más cercano y comprensible para adolescentes.
- Redactar el nuevo lide.
- Simular una breve nota informativa oral dirigida a jóvenes.

**Tiempo estimado:** 50 minutos

**Materiales:** Noticias impresas, papel, bolígrafos.

**Integración con mecánicas:** Puntos por creatividad y claridad. Insignia "Reportero Adaptable" para el equipo que mejor adapte el mensaje.

#### **Actividad 4: El Editor Crítico**

**Descripción:** Cada equipo recibe un lide propuesto por otro equipo. Deben evaluarlo críticamente y sugerir mejoras.

##### **Instrucciones:**

- Intercambiar las noticias con lides entre equipos.
- Leer y analizar el lide recibido.
- Identificar puntos fuertes y debilidades.
- Preparar una presentación oral con sugerencias de mejora.

**Tiempo estimado:** 40 minutos

**Materiales:** Noticias impresas con lides, papel, bolígrafos.

**Integración con mecánicas:** Puntos por análisis crítico y calidad de la retroalimentación. Insignia "Editor Experto".

### Actividad 5: La Gran Presentación Final

**Descripción:** Cada equipo elabora una noticia completa con un lide correcto y realiza una presentación oral para informar a la comunidad escolar.

#### Instrucciones:

- Elaborar un texto noticioso con un lide claro y completo, basado en una noticia real o inventada.
- Preparar una presentación oral de 5 minutos para explicar el proceso y defender la elección del lide.
- Realizar la presentación ante la clase o un público invitado.
- Recibir retroalimentación del docente y compañeros.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 60 minutos (una para preparación, otra para presentación y feedback)

**Materiales:** Computadoras o papel, bolígrafos, material para presentación (pizarra, proyector opcional).

**Integración con mecánicas:** Puntos por calidad escrita y oral, presentación, trabajo en equipo. Insignia "NotiExplorador Master" para el equipo ganador.

### Materiales Sugeridos para Todas las Actividades

- Noticias impresas o digitales adaptadas al nivel de los estudiantes.
- Hojas en blanco y bolígrafos para escritura.
- Resaltadores o marcadores para subrayar información.
- Pizarra o proyector para mostrar avances y puntajes.
- Dispositivos digitales (tablet o computadora) para búsqueda de información adicional si es posible.
- Tablero visual para seguimiento de niveles y puntos.

Estas actividades están diseñadas para que los estudiantes se involucren activamente con el contenido, desarrollen habilidades orales y críticas, y vivan una experiencia de aprendizaje lúdica y significativa.

## Reglas y Condiciones

### Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule más puntos al terminar los cinco niveles y presente la mejor noticia final será declarado "NotiExplorador Master".
- **Penalizaciones:** Se descuentan puntos por falta de respeto en debates, no participar en actividades o entregar trabajos incompletos.
- **Turnos:** Cada actividad tiene tiempos establecidos. Los turnos para presentaciones orales se asignan por orden de inscripción y se deben respetar para garantizar orden.
- **Roles:** Los roles cambian en cada actividad para que todos experimenten distintas responsabilidades.
- **Restricciones:** No se permite copiar textos de internet sin comprensión. Se fomenta la elaboración propia y la argumentación.
- **Tabla de puntos:**
  - Identificación correcta del lide: 10 puntos
  - Calidad del lide reconstruido: hasta 15 puntos
  - Participación oral activa: 5 puntos
  - Calidad del análisis crítico: 10 puntos
  - Creatividad y adaptación del lenguaje: 10 puntos
  - Presentación final: hasta 20 puntos
- **Sistema de logros:** Insignias se otorgan al cumplir ciertos hitos y pueden otorgar puntos extras o ventajas, como tiempo adicional para la actividad o pistas para resolver retos difíciles.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Dentro del Sistema Gamificado

#### Criterios de Evaluación

- **Reconocimiento del objetivo del género textual noticia:** Capacidad para identificar el propósito informativo del texto.
- **Identificación del lide:** Capacidad para reconocer el párrafo inicial que responde a las preguntas clave.
- **Calidad del lide reconstruido:** Precisión, claridad y relevancia de la información incluida.
- **Habilidades orales:** Claridad al exponer, argumentación y comunicación efectiva en presentaciones.
- **Trabajo en equipo y adaptabilidad:** Participación activa, respeto y colaboración en roles rotativos.

#### Rúbricas Integradas

Se utilizarán rúbricas simples para cada actividad con niveles: Excelente, Bueno, Suficiente y Necesita mejorar, evaluando:

- **Contenido:** Exactitud y relevancia del lide.

- **Comunicación oral:** Claridad, volumen, uso del lenguaje.
- **Colaboración:** Participación y respeto en el grupo.

#### Evidencias de Aprendizaje

- Lides escritos durante las actividades.
- Grabaciones o notas de presentaciones orales.
- Análisis críticos y retroalimentaciones entre pares.
- Registro visual del progreso y logros en el tablero del aula.

#### Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realizará una sesión de reflexión donde los estudiantes compartirán qué aprendieron sobre el género textual noticia y el lide, cómo mejoraron su comunicación oral y qué habilidades del siglo XXI desarrollaron. Se celebrará simbólicamente la recuperación del "Lide perdido" y se reforzará la importancia de la información clara para la sociedad.

## Recomendaciones Logísticas

#### Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 60 minutos, más una sesión extra para reflexión y cierre.
- **Espacio físico:** Aula con espacio para trabajo en equipo y un lugar visible para el tablero de progreso (pared o pizarra).
- **Materiales y herramientas TIC:**
  - Noticias impresas adaptadas al nivel.
  - Papelería básica: hojas, bolígrafos, marcadores.
  - Opcional: Proyector o computadora para mostrar ejemplos o registrar avances digitales.
  - Dispositivos para búsqueda de información en línea si es posible.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para permitir equipos de 4 a 5 integrantes.
- **Preparación previa del docente:**
  - Seleccionar o adaptar noticias apropiadas.
  - Preparar material impreso y tablero visual para puntuación.
  - Familiarizarse con las rúbricas y mecánicas del juego.
  - Planificar la rotación de roles y asignación de tiempos.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
  - *Desigual participación:* Rotar roles, fomentar que todos hablen y asignar responsabilidades claras.

- *Falta de comprensión del lide:* Reforzar con ejemplos previos y apoyo del docente.
- *Gestión del tiempo:* Usar cronómetro y avisos para mantener el ritmo.
- *Competitividad excesiva:* Enfatizar el trabajo colaborativo y valoración del proceso más que solo resultados.
- *Limitaciones tecnológicas:* Tener preparados materiales impresos alternativos.