

¡Acentúa tu Poder! La Aventura de la Acentuación Gráfica

Gamificación Estructural | Lenguaje | Ortografía | Tema: ACENTUAÇÃO GRÁFICA

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Ciudad de las Palabras en Peligro

En un mundo donde las palabras son la esencia de la comunicación y el entendimiento, existe una ciudad mágica llamada **Lexilandia**. Esta ciudad está habitada por seres llamados *Lexinianos*, quienes mantienen el equilibrio y la armonía a través del correcto uso de la lengua española. La ortografía, y en particular la acentuación gráfica, es la energía que mantiene la ciudad viva y en plena comunicación.

Sin embargo, una sombra oscura y caótica llamada **Desacentus** ha comenzado a propagarse por Lexilandia. Esta fuerza maligna distorsiona las palabras, eliminando las tildes, confundiendo significados y creando malentendidos entre los habitantes. Si no se detiene a Desacentus, la ciudad caerá en el caos y la incomunicación total.

Roles de los Estudiantes: Los Guardianes de la Acentuación

Los estudiantes serán los *Guardianes de la Acentuación*, un grupo élite entrenado para proteger Lexilandia y restaurar el equilibrio en la ciudad. Cada estudiante tiene un rol especial que fomenta la colaboración, la creatividad y la comunicación:

- **Explorador Lingüístico:** Captura y detecta errores de acentuación en textos y mensajes.
- **Forjador de Reglas:** Explica y crea reglas mnemotécnicas para recordar acentuaciones.
- **Constructor de Palabras:** Genera palabras y oraciones con correcta acentuación para reconstruir el lenguaje dañado.
- **Defensor de Significados:** Analiza casos de palabras homónimas y parónimas para evitar confusiones.

Misión Principal: Restaurar el Equilibrio Acentual

Los Guardianes deben completar una serie de misiones que les permitirán ganar **Puntos de Poder** y avanzar por niveles de dominio en acentuación gráfica. Cada misión consiste en retos que involucran identificar, corregir y aplicar reglas de acentuación en diferentes contextos, desde palabras simples hasta textos complejos.

Además, deberán superar pruebas colaborativas para vencer a Desacentus en batallas narrativas donde la comunicación efectiva y la resolución de problemas serán clave. Al completar las misiones, los Guardianes obtendrán insignias que representan su progreso y habilidades, y podrán comparar su desempeño en una tabla de clasificación amistosa.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia está diseñada para que los estudiantes internalicen las reglas de la acentuación gráfica mediante la práctica activa y el juego. Al situar el aprendizaje dentro de una narrativa épica y roles significativos, los estudiantes desarrollan competencias del siglo XXI como la creatividad, la colaboración, la comunicación, la resolución de

problemas, la adaptabilidad y la responsabilidad. La gamificación estructural con puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación asegura retroalimentación constante y motivación para seguir aprendiendo.

Finalmente, la experiencia está diseñada con criterios de diversidad, equidad e inclusión. Las actividades permiten participación en diferentes formatos (oral, escrita, visual), respetan ritmos variados de aprendizaje, y fomentan un ambiente de respeto y valoración de las ideas de todos los Guardianes, asegurando que cada estudiante pueda brillar en su rol y contribuir al éxito del equipo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para "¡Acentúa tu Poder!"

Sistema de Puntos

Los Guardianes ganan **Puntos de Poder** al completar actividades relacionadas con la acentuación gráfica. Los puntos se asignan según la dificultad y calidad de las respuestas:

- *Detección correcta de errores:* 5 puntos por error detectado y corregido correctamente.
- *Explicación clara de reglas:* 10 puntos por regla explicada con ejemplos originales.
- *Creatividad en generación de palabras y oraciones:* 8 puntos por cada ejemplo correcto y creativo.
- *Colaboración y comunicación efectiva:* 5 puntos extra por trabajo en equipo y participación activa.

Niveles

Los niveles representan el dominio y avance en la experiencia:

- **Nivel 1 - Aprendiz de Lexilandia:** 0-50 puntos.
- **Nivel 2 - Guardián Novato:** 51-100 puntos.
- **Nivel 3 - Protector del Lenguaje:** 101-150 puntos.
- **Nivel 4 - Maestro Acentual:** 151-200 puntos.
- **Nivel 5 - Sabio Lexiniano:** 201+ puntos.

Insignias

Las insignias son medallas digitales que reconocen habilidades específicas:

- **Insignia de Observador:** Para quienes detectan errores con rapidez y precisión.
- **Insignia de Regla Dorada:** Para quienes explican reglas con claridad y creatividad.
- **Insignia de Constructor Creativo:** Para quienes generan ejemplos originales y ricos.
- **Insignia de Comunicador Efectivo:** Para quienes colaboran y lideran con buena comunicación.
- **Insignia de Adaptabilidad:** Para quienes se adaptan rápidamente a distintos retos y roles.

Retos y Pruebas

Los retos son desafíos específicos que permiten ganar puntos extra y avanzar en niveles. Ejemplos:

- *Reto de la Frase Perdida:* Corregir y reconstruir una frase con errores de acentuación.
- *Batalla de Significados:* Diferenciar palabras que cambian su significado con o sin tilde.
- *Creación de reglas mnemotécnicas:* Inventar reglas para recordar acentuación de palabras difíciles.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

El docente o la plataforma registra puntos y entrega retroalimentación inmediata tras cada actividad. Esto se puede hacer en medios digitales o en pizarras visibles para el grupo, para mantener la motivación y el sentido de avance.

También se fomenta la autoevaluación y la retroalimentación entre pares en actividades colaborativas, reforzando el aprendizaje y la comunicación.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Detectives de Acentos" (30 minutos)

Descripción: Los estudiantes, en equipos de 3-4, reciben textos con errores intencionales de acentuación. Su misión es encontrar y corregir todos los errores.

Instrucciones:

- El docente entrega una hoja o documento digital con un texto de aproximadamente 200 palabras.
- Cada equipo lee cuidadosamente y subraya los errores de acentuación.
- Corrigen las palabras y escriben una breve explicación del error corregido.
- Al finalizar, presentan sus correcciones y explicaciones al resto del grupo.

Materiales: Hojas impresas o documentos digitales, resaltadores, bolígrafos.

Integración con mecánicas: Por cada error detectado y corregido, el equipo gana 5 puntos de poder. Explicar correctamente el error otorga puntos extra. La rapidez y precisión pueden sumar puntos adicionales.

Actividad 2: "Forjadores de Reglas" (40 minutos)

Descripción: Cada equipo escoge un tipo de palabra (agudas, graves, esdrújulas, monosílabas, hiatos) y crea una regla mnemotécnica para recordarla.

Instrucciones:

- Investigan la regla de acentuación para su tipo de palabra.
- Inventan una frase, canción corta o imagen que facilite recordar la regla.
- Preparan una presentación breve para explicar su regla creativa al grupo.

Materiales: Papelógrafos, marcadores, dispositivos digitales para búsquedas y presentaciones.

Integración con mecánicas: Explicar la regla con creatividad y claridad otorga 10 puntos. Se otorgan insignias a los grupos con las reglas más originales y memorables.

Actividad 3: "Constructor de Palabras y Oraciones" (35 minutos)

Descripción: Cada estudiante debe crear oraciones con palabras que requieren acentuación gráfica, aplicando correctamente las reglas aprendidas.

Instrucciones:

- Se les entrega una lista base de palabras sin tilde.
- Deben escribir oraciones originales donde esas palabras estén correctamente acentuadas y tengan sentido.
- Comparten sus oraciones con un compañero para revisión y retroalimentación.

Materiales: Hojas o dispositivos digitales, diccionarios de apoyo.

Integración con mecánicas: Cada oración correcta vale 8 puntos. La revisión entre pares suma puntos de colaboración. Se puede otorgar insignias a quienes usen mayor variedad y creatividad.

Actividad 4: "Batalla de Significados" (45 minutos)

Descripción: En un juego de preguntas y respuestas, los estudiantes deben distinguir palabras que cambian su significado con o sin tilde (tú/tu, sí/si, más/mas, etc.).

Instrucciones:

- El docente plantea oraciones incompletas o con confusión intencional.
- Los equipos deben decidir cuál palabra es correcta y explicar cómo cambia el significado según la acentuación.
- Se asignan puntos según rapidez y corrección.

Materiales: Pizarra, tarjetas con palabras, dispositivos para registrar respuestas.

Integración con mecánicas: Cada respuesta correcta suma 10 puntos. El equipo ganador recibe una insignia de "Defensor de Significados".

Actividad 5: "Misión Colaborativa: Salvando Lexilandia" (60 minutos)

Descripción: Esta actividad integra todos los aprendizajes mediante una misión en equipo. Los Guardianes deben corregir un texto extenso, crear reglas, construir oraciones y explicar significados para vencer a Desacentus.

Instrucciones:

- Se entrega un texto con múltiples errores de acentuación y confusiones.
- Los equipos dividen roles para trabajar simultáneamente: unos corrigen, otros explican reglas, otros crean ejemplos y otros analizan significados.
- Al terminar, presentan su trabajo y discuten estrategias usadas.

Materiales: Texto impreso o digital, hojas para anotaciones, pizarras o dispositivos de presentación.

Integración con mecánicas: Esta actividad otorga puntos acumulativos por cada tarea bien realizada, insignias especiales y puede definir el paso a niveles superiores. Refuerza colaboración, comunicación, responsabilidad y adaptabilidad.

Actividad 6: "Reflexión Final y Autoevaluación" (20 minutos)

Descripción: Los estudiantes reflexionan individualmente y en grupo sobre lo aprendido, sus fortalezas, áreas de mejora y experiencias en la aventura.

Instrucciones:

- Completar una rúbrica de autoevaluación con preguntas guiadas.
- Compartir reflexiones en pequeños grupos fomentando comunicación y empatía.

Materiales: Formularios impresos o digitales.

Integración con mecánicas: Esta actividad ayuda a consolidar el aprendizaje y prepara para la evaluación gamificada. Otorga puntos de responsabilidad y comunicación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego "¡Acentúa tu Poder!"

- **Condiciones de Victoria:** Alcanzar el nivel de *Sabio Lexiniano* (201+ puntos) al finalizar todas las actividades y haber obtenido al menos tres insignias diferentes.
- **Penalizaciones:**
 - Errores no detectados o correcciones incorrectas restarán 2 puntos por caso.
 - Falta de respeto o interrupciones en la comunicación en equipo implican pérdida de 5 puntos y advertencia.
- **Turnos y Roles:** En actividades grupales, cada miembro debe cumplir su rol asignado y participar activamente. El docente puede asignar roles rotativos para asegurar equidad.
- **Restricciones:** No se permite el uso de traductores automáticos para corregir acentuación. El apoyo debe ser con diccionarios y recursos confiables.
- **Tabla de Puntos:** Visible para todos, actualizada al término de cada actividad para fomentar motivación y competencia sana.
- **Sistema de Logros:** Se entregan insignias digitales o físicas (stickers, medallas) que se coleccionan en una cartilla o plataforma digital.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Dominio de reglas de acentuación gráfica:** Precisión en la detección, corrección y explicación.
- **Creatividad y aplicación:** Capacidad para crear reglas mnemotécnicas y ejemplos originales.
- **Colaboración y comunicación:** Participación activa en equipo, respeto y claridad en la exposición.
- **Resolución de problemas y adaptabilidad:** Habilidad para enfrentar retos variados y modificar estrategias.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de roles y entrega puntual de actividades.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Dominio de reglas	Detecta y corrige con total precisión. Explica claramente con ejemplos.	Detecta y corrige la mayoría de errores. Explica con algunos ejemplos.	Detecta errores básicos. Explicaciones poco claras.	Comete errores frecuentes. No explica o da explicaciones incorrectas.
Creatividad y aplicación	Presenta reglas y ejemplos originales y efectivos.	Presenta ideas creativas pero con poca profundidad.	Presenta ejemplos simples sin creatividad.	No presenta ejemplos o son incorrectos.
Colaboración y comunicación	Participa activamente, escucha y se comunica con respeto y claridad.	Participa y se comunica adecuadamente.	Participa poco o con dificultades de comunicación.	No participa o afecta negativamente al grupo.
Resolución y adaptabilidad	Enfrenta retos con creatividad y ajusta estrategias.	Resuelve retos con apoyo y cierta flexibilidad.	Resuelve retos básicos, dificultad para adaptarse.	No logra resolver retos o se resiste al cambio.
Responsabilidad	Cumple roles y entrega todo a tiempo.	Cumple roles con pocas demoras.	Entrega incompleta o con retrasos.	No cumple con responsabilidades asignadas.

Evidencias de Aprendizaje

- Textos corregidos y explicados.
- Reglas mnemotécnicas y presentaciones creativas.
- Oraciones y ejemplos escritos.
- Participación en debates y actividades orales.
- Reflexiones y autoevaluación.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, los Guardianes compartirán cómo lograron salvar Lexilandia, destacando el poder de la acentuación para mantener la armonía y la comunicación efectiva. Se reflexionará sobre la importancia del trabajo en equipo, la creatividad y la responsabilidad en el aprendizaje del lenguaje.

Este cierre reforzará el sentido de logro y el compromiso con el uso correcto del idioma en su vida académica y personal.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 4 sesiones de clase de 90 minutos cada una para cubrir todas las actividades y evaluación. Puede ajustarse según ritmo.
- **Espacio físico:** Aula con espacio para trabajo en equipo, acceso a pizarra o pantalla para presentaciones y zona para exposición grupal.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Hojas impresas con textos y actividades.
 - Marcadores, papelógrafos o pizarras pequeñas para trabajo en equipo.
 - Dispositivos digitales (tabletas o laptops) para búsquedas, presentaciones y seguimiento de puntos (opcional).
 - Plataformas digitales para seguimiento de puntos e insignias (Google Classroom, Kahoot, ClassDojo, etc.) si se desea potenciar la gamificación digital.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar el trabajo en equipos pequeños y una gestión adecuada del ritmo y participación.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y adaptar textos con errores para el contexto y nivel del grupo.
 - Preparar material de apoyo sobre reglas de acentuación.
 - Familiarizarse con la narrativa y mecánicas para motivar a los estudiantes.
 - Organizar la tabla de puntos y sistema de insignias, ya sea en formato físico o digital.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Diferentes ritmos de aprendizaje:* Permitir roles variados para que cada estudiante aporte según sus fortalezas y ofrecer apoyos personalizados.
 - *Desinterés o baja motivación:* Resaltar la narrativa épica, otorgar recompensas visibles y fomentar la competencia sana.
 - *Problemas de comunicación en equipos:* Establecer normas claras de respeto y participación; promover rotación de roles para inclusión.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Preparar material en formato papel y dinámicas que no dependan exclusivamente de TIC.

