

El Oráculo de Machado: Descifrando "A Cartomante" a través del Juego

Gamificación de Contenido | Lenguaje | Tema: A cartomante - Machado de Assis

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Profecía de la Cartomante

Imagina que has entrado en un antiguo y misterioso gabinete en el Río de Janeiro del siglo XIX. Este lugar, ambientado con muebles de madera oscura, velas tenues y cortinas de terciopelo, es la residencia de la famosa cartomante, una mujer enigmática que supuestamente puede leer el destino a través de las cartas. Los estudiantes asumen el rol de investigadores literarios que buscan descubrir el trasfondo, los secretos y los simbolismos ocultos en el cuento "A Cartomante" de Machado de Assis.

La misión principal es recorrer diferentes "salas" del gabinete, cada una con desafíos y enigmas relacionados con el texto literario, para reunir pistas que les permitan reconstruir el significado profundo del relato, entender sus personajes, conflictos y la crítica social que Machado de Assis presenta. El juego se desarrolla en un entorno colaborativo donde cada equipo representa una agencia de detectives literarios llamada "Los Descifradores", que compiten pero también colaboran para llegar a la verdad.

La experiencia se conecta directamente con el tema de aprendizaje —la comprensión, análisis y valoración crítica de un texto literario clásico— a través de la inmersión en un espacio lúdico que transforma la lectura y reflexión en un juego de investigación, análisis crítico y creatividad. El texto "A Cartomante" es el corazón de la experiencia, y cada actividad propone una interacción distinta con sus elementos narrativos, estilísticos y contextuales.

Ambientación Detallada

- **Escenario:** Un gabinete decorado al estilo del siglo XIX con objetos que remiten a la cultura brasileña y elementos simbolistas. Pueden usarse fondos visuales digitales o posters para ambientar el aula.
- **Roles:** Los estudiantes se convierten en "Detectives Literarios" con roles dentro del equipo: Analista de Personajes, Crítico Social, Historiador Contextual, y Creativo Narrativo.
- **Objetivo global:** Resolver el enigma final: ¿Qué mensaje esconde Machado de Assis en "A Cartomante" y cómo se refleja en la sociedad de su época y en la nuestra?
- **Duración:** La experiencia se desarrolla a lo largo de varias sesiones, con cada sala representando una etapa de análisis y reflexión.

Conexión con Competencias del Siglo XXI

La narrativa promueve la creatividad, el pensamiento crítico al analizar múltiples perspectivas de la historia, la resolución de problemas al desentrañar pistas y simbolismos, la colaboración para compartir roles y construir

conocimiento colectivo, la comunicación para presentar hallazgos y la autonomía al gestionar responsabilidades dentro del equipo. La curiosidad se despierta por la naturaleza misteriosa y lúdica del juego, invitando a los estudiantes a investigar más allá del texto.

Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

La ambientación y roles están diseñados para ser culturalmente respetuosos e inclusivos, valorando las aportaciones de todos los estudiantes sin importar su trasfondo. Las actividades consideran diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo participación oral, escrita, artística y tecnológica. Se fomenta la empatía y el respeto hacia diversas interpretaciones culturales y personales del texto, y se adapta el nivel de dificultad para que todos puedan involucrarse de manera significativa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas

- **Sistema de puntos “Cartas de Sabiduría”:** Por cada desafío completado, los equipos reciben puntos llamados Cartas de Sabiduría. Estas se acumulan para avanzar niveles y desbloquear pistas adicionales. Por ejemplo, responder preguntas de comprensión otorga 10 puntos, resolver enigmas simbólicos 20 puntos, y actividades creativas 15 puntos.
- **Niveles de Progresión:** Hay tres niveles temáticos que representan etapas del aprendizaje:
 - *Nivel 1: Exploradores del Texto* (familiarización y comprensión literal)
 - *Nivel 2: Analistas Profundos* (interpretación simbólica y crítica social)
 - *Nivel 3: Oráculos Literarios* (creación y reflexión personal)

Los equipos deben alcanzar un umbral de puntos para pasar al siguiente nivel.

- **Insignias Temáticas:** Se otorgan insignias virtuales o físicas que reconocen habilidades específicas:
 - “Maestro del Personaje” para quien profundiza en perfil psicológico
 - “Crítico Social” para análisis de contexto histórico
 - “Narrador Creativo” para propuestas literarias originales
 - “Colaborador Estrella” para quienes fomentan la cooperación eficaz

Estas insignias motivan y reconocen logros individuales y grupales.

- **Retos y Enigmas:** Cada actividad es un reto que requiere pensamiento crítico, creatividad y trabajo en equipo. Por ejemplo: analizar el simbolismo de la carta de tarot, resolver un acertijo sobre la trama, o crear un final alternativo respetando el estilo de Machado.
- **Recompensas y Retroalimentación Inmediata:** Al completar una actividad, los equipos reciben retroalimentación inmediata escrita o verbal, junto con sus puntos y pistas para avanzar. Esto mantiene el interés y orienta el aprendizaje.

- **Progresión Visual:** Se usa un tablero o mural donde se visualiza el avance de cada equipo mediante fichas o avatares en una ruta de niveles. Esto genera competencia sana y motivación para superarse.
- **Roles Colaborativos:** Cada miembro del equipo tiene responsabilidades claras, fomentando la comunicación y la colaboración para alcanzar objetivos comunes.
- **Tiempo límite para desafíos:** Se establecen tiempos concretos para resolver cada actividad (entre 15 y 30 minutos), generando dinamismo y enfoque.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Descubre la Carta" (Nivel 1: Exploradores del Texto)

Descripción: Los estudiantes exploran el texto para identificar personajes, trama y hechos literales.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4 integrantes.
- Entregar copias del cuento "A Cartomante".
- Asignar roles: Analista de Personajes, Crítico Social, Historiador Contextual, Creativo Narrativo.
- Leer en equipo el cuento (puede ser en voz alta, alternando miembros).
- Responder una serie de preguntas de comprensión literal (quién, qué, dónde, cuándo).
- Registrar respuestas en una hoja de trabajo.
- Por cada respuesta correcta, sumar Cartas de Sabiduría.
- Al completar, el equipo gana la insignia "Maestro del Texto".

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Copias impresas del cuento, hojas de trabajo, bolígrafos.

Actividad 2: "El Tarot de los Personajes" (Nivel 2: Analistas Profundos)

Descripción: Interpretar simbologías de las cartas y relacionarlas con personajes y situaciones.

Instrucciones:

- Entregar a cada equipo un set de cartas de tarot impresas con significados breves (pueden ser tarjetas diseñadas por el docente).
- Relacionar cada carta con un personaje o elemento clave del cuento (por ejemplo, la carta "La Muerte" vinculada a la fatalidad).
- Discutir en equipo cómo el simbolismo de las cartas refleja el destino y la psicología de los personajes.
- Crear un mapa visual donde se conecten cartas y personajes con citas textuales.
- Presentar el mapa al resto de la clase para recibir retroalimentación.

- Ganar Cartas de Sabiduría y la insignia “Crítico Social”.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Tarjetas de tarot impresas, papelógrafos o cartulinas, marcadores, cinta adhesiva.

Actividad 3: "El Gabinete del Contexto" (Nivel 2: Analistas Profundos)

Descripción: Investigar el contexto histórico y social del Brasil del siglo XIX y cómo influye en el cuento.

Instrucciones:

- Cada equipo investiga en fuentes digitales o bibliográficas aspectos como la sociedad brasileña, la esclavitud, la posición de la mujer y la clase social en la época de Machado de Assis.
- El equipo debe preparar una presentación breve (3-5 minutos) que relacione el contexto con los temas del cuento.
- Se fomenta el uso de herramientas TIC (presentaciones digitales, videos cortos).
- La presentación se realiza en clase.
- Al final, se otorgan Cartas de Sabiduría y la insignia “Historiador Contextual”.

Tiempo estimado: 90 minutos, pudiendo dividirse en dos sesiones.

Materiales: Acceso a internet, dispositivos electrónicos (tabletas o computadoras), materiales para presentaciones.

Actividad 4: "El Final Alternativo" (Nivel 3: Oráculos Literarios)

Descripción: Crear un final alternativo para el cuento respetando el estilo de Machado y los temas centrales.

Instrucciones:

- En equipo, los estudiantes discuten posibles desenlaces distintos para la historia.
- Escriben un breve relato (1-2 cuartillas) que mantenga la coherencia con el lenguaje y la atmósfera del texto original.
- Incorporan elementos de simbolismo y crítica social analizados en actividades previas.
- Comparten la creación con la clase, explicando las decisiones narrativas y su relación con el texto original.
- >
- Reciben retroalimentación y ganan Cartas de Sabiduría y la insignia “Narrador Creativo”.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Hojas, bolígrafos o dispositivos para escribir, ejemplos de lenguaje machadiano para referencia.

Actividad 5: "El Juicio Final: Debate Oracular"

Descripción: Debate grupal para construir una interpretación colectiva sobre el mensaje final del cuento y su relevancia contemporánea.

Instrucciones:

- Organizar a los equipos en dos grandes grupos que defienden diferentes interpretaciones (por ejemplo, fatalismo vs libre albedrío).
- Cada grupo prepara argumentos basados en las actividades anteriores.
- Moderador (docente) guía el debate con preguntas abiertas.
- Se promueve la escucha activa, el respeto y la argumentación fundamentada.
- Al final, cada estudiante reflexiona individualmente sobre lo aprendido y lo escribe brevemente.
- Se otorgan Cartas de Sabiduría por participación y la insignia “Colaborador Estrella”.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Espacio para debate, hojas para reflexión, cronómetro para turnos.

Integración con Mecánicas

Cada actividad está diseñada para otorgar puntos (Cartas de Sabiduría) y otorgar insignias por habilidades específicas. Los niveles se desbloquean al acumular puntos suficientes, y la retroalimentación es inmediata al concluir cada desafío. Los roles en los equipos aseguran que cada estudiante tenga una función activa y significativa, fomentando la colaboración y comunicación.

Accesibilidad y Adaptación DEI

- Se pueden ofrecer versiones audio del cuento para estudiantes con dificultades de lectura.
- Las actividades permiten expresarse oralmente, visualmente y por escrito.
- Los tiempos pueden ajustarse para estudiantes con necesidades especiales.
- Las instrucciones claras y ejemplos previos facilitan la comprensión para todos.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule más Cartas de Sabiduría y obtenga al menos 3 insignias al concluir todas las actividades será declarado “Oráculo Supremo”, aunque la experiencia invita a valorar el aprendizaje colaborativo por encima de la competencia.
- **Penalizaciones:** Se descontarán puntos en caso de falta de respeto, incumplimiento de roles o plagio en actividades creativas (–10 Cartas de Sabiduría por incidente).
- **Turnos:** En debates y presentaciones, cada equipo y participante tiene un tiempo límite para hablar (máximo 3 minutos por turno) para garantizar equidad en la participación.
- **Roles y Responsabilidades:** Cada miembro debe cumplir su rol asignado, y los equipos deben rotar roles en diferentes actividades para desarrollar todas las competencias.
- **Restricciones:** El uso de materiales externos está permitido solo en la actividad de investigación, siempre citando fuentes. En otras actividades, se fomenta la creatividad y el análisis propio.

• **Tabla de Puntos (Cartas de Sabiduría):**

Actividad	Puntos por logro
Descubre la Carta (Preguntas literales)	10 por respuesta correcta
Tarot de los Personajes (Análisis simbólico)	20 por mapa presentado
Gabinete del Contexto (Presentación)	25 puntos
Final Alternativo (Relato creativo)	15 puntos
Debate Oracular (Participación)	10 puntos por participación efectiva

- **Sistema de Logros:** Insignias temáticas se otorgan al cumplir criterios de calidad y participación, visibles para toda la clase para motivar el reconocimiento social.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada en el Juego

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del Texto:** Capacidad para identificar elementos literarios clave y demostrar comprensión literal.
- **Análisis Crítico:** Interpretación profunda de simbolismos, personajes y contexto histórico-social.
- **Creatividad:** Innovación y coherencia en la creación del final alternativo y propuestas narrativas.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación activa en equipo, respeto por turnos, argumentación y presentación clara.
- **Autonomía y Curiosidad:** Iniciativa para investigar, reflexionar y aportar ideas propias.
- **Inclusión y Respeto:** Actitud inclusiva, valoración de diversas opiniones y adaptación a roles.

Rúbricas Integradas

Dimensión	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión del Texto	Responde con precisión y profundidad a todas las preguntas literales.	Responde correctamente la mayoría de las preguntas.	Responde parcialmente y con algunas imprecisiones.	No responde o responde incorrectamente.

Análisis Crítico	Interpreta simbologías y contexto con argumentos sólidos y originales.	Interpreta con claridad y fundamenta con ejemplos.	Interpreta de manera básica con poca fundamentación.	No identifica simbolismos ni contexto.
Creatividad	Propone final alternativo innovador, coherente y estilísticamente adecuado.	Propone final alternativo coherente con el texto.	Propone final básico con poca coherencia.	No propone final alternativo o es incoherente.
Colaboración y Comunicación	Participa activamente, respeta turnos y explica ideas con claridad.	Participa y se comunica adecuadamente.	Participa de forma limitada y con dificultad para expresarse.	No participa o interrumpe.
Autonomía y Curiosidad	Investiga y aporta ideas propias consistentemente.	Investiga y aporta ideas en ocasiones.	Investiga poco y aporta poco.	No investiga ni aporta.
Inclusión y Respeto	Fomenta la inclusión y respeta todas las opiniones activamente.	Respeto opiniones y coopera con compañeros.	A veces muestra dificultades para respetar opiniones.	No respeta ni colabora.

Evidencias de Aprendizaje

- Hojas de trabajo con respuestas y mapas simbólicos.
- Presentaciones digitales o escritas sobre contexto histórico.
- Relatos escritos de finales alternativos.
- Grabaciones o notas de participación en el debate.
- Reflexiones escritas individuales sobre el proceso y aprendizajes.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir, los “Detectives Literarios” reúnen las pistas obtenidas para construir una interpretación colectiva del mensaje del cuento y su relevancia en el presente. Se realiza una reflexión guiada por el docente sobre cómo el juego facilitó la comprensión y apreciación literaria y qué aprendizajes transfieren a su vida académica y social. Se entregan certificados simbólicos de “Oráculo Literario” para todos, reconociendo la participación y el crecimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 6 sesiones de 60 minutos cada una, con posibilidad de adaptar según disponibilidad.
- **Espacio físico:** Aula flexible donde se pueda configurar en equipos, con espacio para presentaciones y discusión grupal. Idealmente con acceso a internet y proyector.

- **Materiales y herramientas TIC:**

- Copias impresas del cuento “A Cartomante”.
- Tarjetas de tarot impresas (diseñadas previamente por el docente, con símbolos y significados sencillos).
- Papelógrafos, cartulinas, marcadores, cinta adhesiva.
- Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras o celulares) para investigación y presentaciones.
- Software básico para presentaciones (PowerPoint, Google Slides) y procesamiento de texto.

- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 16 y 24 estudiantes para formar 4 a 6 equipos de 4 integrantes. Se puede adaptar para grupos más pequeños o grandes dividiendo en subgrupos.

- **Preparación previa del docente:**

- Leer y analizar profundamente “A Cartomante”.
- Preparar materiales impresos y digitales (hojas de trabajo, tarjetas de tarot, rúbricas).
- Diseñar el tablero visual para seguimiento de puntos y niveles.
- Ensayar la explicación de roles y dinámica del juego.
- Planificar tiempos y espacios para cada actividad.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Falta de interés inicial:* Motivar con la ambientación y narrativa misteriosa. Usar ejemplos atractivos.
- *Diferencias en ritmo de aprendizaje:* Adaptar tiempos y ofrecer apoyos personalizados.
- *Problemas técnicos:* Tener materiales impresos como respaldo y plan B para actividades digitales.
- *Conflictos en equipos:* Fomentar normas de respeto, roles claros y mediación docente.
- *Comprensión compleja del texto:* Facilitar guías de lectura, resúmenes y audios.