

# La Liga de los Narradores: Aventuras en el Mundo de las Novelas

Gamificación Estructural | Lenguaje | Literatura | Tema: Novelas

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: Bienvenidos a la Liga de los Narradores

Imagina un universo paralelo donde las palabras tienen poder y las historias no solo se leen, sino que se viven. En este mundo, llamado Literaria, la esencia de la humanidad se guarda en los libros, especialmente en las novelas. Sin embargo, un malvado ser llamado el Olvido amenaza con borrar las grandes obras de la literatura y, con ellas, la riqueza cultural y emocional que contienen.

Los estudiantes asumirán el rol de jóvenes Narradores, guardianes de la historia y la imaginación. Como integrantes de la Liga de los Narradores, su misión será proteger, explorar y recrear las grandes novelas del mundo de la literatura para que ninguna historia se pierda en el Olvido.

En esta aventura, los estudiantes viajarán a través de diferentes “territorios” del mundo literario, que representan distintos géneros y épocas de las novelas clásicas y contemporáneas. Cada territorio presentará desafíos que pondrán a prueba su comprensión, creatividad y colaboración.

### Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Exploradores de la Trama:** Se encargan de descubrir y analizar la estructura y elementos clave de las novelas.
- **Creadores de Mundos:** Son responsables de imaginar y crear nuevas escenas, finales alternativos o personajes, fomentando la creatividad.
- **Guardianes del Lenguaje:** Cuidadosos con el uso correcto y expresivo del lenguaje, trabajan en mejorar la redacción y el estilo literario.
- **Críticos Constructivos:** Dan retroalimentación positiva, fomentan la colaboración y ayudan a sus compañeros a mejorar sus propuestas.

Los estudiantes pueden rotar en estos roles para desarrollar distintas competencias y mantener una experiencia dinámica y participativa.

### Misión Principal

La misión principal de los Narradores es completar la Gran Crónica: una colección de análisis, creaciones y reflexiones sobre varias novelas que serán presentadas en una “Exposición Literaria Virtual” al final del proyecto. Para lograrlo, deberán superar diversos retos que les otorgarán puntos, niveles y distintivos que acrediten sus habilidades y progreso.

### Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa envuelve a los estudiantes en el estudio de las novelas, pero de una manera experiencial y creativa. En lugar de solo leer o analizar textos, se convierten en protagonistas activos que investigan, crean y comparten. El componente lúdico motiva la participación y la profundización en contenidos literarios, mientras que la colaboración y la autonomía se fomentan a través del trabajo en equipo y la toma de decisiones.

De esta manera, la narrativa no solo contextualiza la gamificación, sino que refuerza los objetivos pedagógicos del área de Lenguaje y Literatura, haciendo que el aprendizaje sea memorable, significativo y aplicable.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

#### Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos de experiencia (XP) por completar actividades relacionadas con las novelas, como análisis, participación en debates, creación de contenido y retroalimentación a compañeros. Los puntos se otorgan según la calidad y esfuerzo demostrados, con criterios claros para evitar subjetividades.

- **Qué otorga puntos:** Respuestas correctas, creatividad en las tareas, trabajo colaborativo, entregas a tiempo, ayuda a compañeros.
- **Cuánto otorga:** De 10 a 50 puntos por actividad, dependiendo de la dificultad y profundidad.

#### Niveles

El sistema cuenta con niveles que representan el avance en la Liga de los Narradores. Cada nivel requiere un determinado número de puntos XP para alcanzarlo. Al subir de nivel, los estudiantes desbloquean nuevas actividades o privilegios, como liderar un equipo o elegir un tema para una creación libre.

- **Nivel 1:** Novato Narrador (0-200 XP)
- **Nivel 2:** Aprendiz Literario (201-400 XP)
- **Nivel 3:** Narrador Creativo (401-700 XP)
- **Nivel 4:** Guardián de Historias (701-1000 XP)
- **Nivel 5:** Maestro Narrador (1001+ XP)

#### Insignias

Las insignias son reconocimientos especiales que reflejan habilidades específicas o logros destacados. Se otorgan de manera inmediata tras cumplir ciertas condiciones y se muestran en un “Tablero de Logros” visible para todo el grupo.

- **Ejemplos de insignias:** “Explorador de Tramas” (por análisis profundos), “Creador Imaginativo” (por propuestas creativas), “Colaborador Estrella” (por apoyo constante a compañeros), “Redactor Pulido” (por mejoras notables en escritura), “Crítico Constructivo” (por retroalimentación efectiva).

## Retos

Los retos son actividades o misiones que los estudiantes deben superar colectivamente o individualmente. Estos pueden ser desde responder cuestionarios, crear escenas inéditas, debates literarios o construir mapas conceptuales sobre las novelas. Los retos fomentan la aplicación de conocimientos y la colaboración.

## Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden ganar recompensas tangibles o simbólicas, como privilegios en clase (elegir tema, liderar grupo), diplomas digitales, o la posibilidad de presentar sus creaciones en eventos escolares.

## Progresión

La progresión se visualiza mediante una barra de experiencia para cada estudiante y un “Mapa de Progreso” del grupo donde se muestran los territorios literarios conquistados. Esto permite que los estudiantes visualicen su avance y el del equipo, motivando el compromiso continuo.

## Retroalimentación Inmediata

Tras cada actividad o reto, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata por parte del docente o mediante herramientas digitales, con comentarios que destacan fortalezas y áreas de mejora, siempre en un tono motivador y constructivo.

# Actividades Gamificadas

## Actividades Gamificadas Paso a Paso

### 1. Exploradores de la Trama: Análisis de Novelas Clásicas

**Descripción:** Los estudiantes analizan la estructura narrativa de una novela clásica asignada y completan un cuestionario gamificado.

#### Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Asignar a cada equipo una novela clásica (por ejemplo, “Don Quijote”, “La Metamorfosis”, “Cien años de soledad”).
- Leer extractos seleccionados en clase y discutir elementos clave: personajes, trama, conflicto, clímax y desenlace.
- Completar un cuestionario digital (Google Forms o Kahoot) con preguntas sobre estos elementos. Cada respuesta correcta otorga puntos XP.
- El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos gana una insignia “Explorador de Tramas”.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 50 minutos.

**Materiales:** Copias de extractos, dispositivos con acceso a internet, cuestionario digital.

**Integración mecánicas:** El cuestionario entrega puntos XP; la insignia se otorga al mejor equipo; se fomenta colaboración y análisis crítico.

## **2. Creadores de Mundos: Escribe un Capítulo Alternativo**

**Descripción:** Los estudiantes crean un capítulo nuevo o un final alternativo para la novela estudiada, fomentando la creatividad y la expresión escrita.

### **Instrucciones:**

- En equipos o individualmente, elegir un momento clave de la novela para imaginar un giro diferente.
- Escribir un capítulo que mantenga la coherencia narrativa pero que aporte una nueva perspectiva.
- Presentar la creación al grupo y explicar las decisiones creativas tomadas.
- Los compañeros y el docente otorgan retroalimentación y puntos XP basados en creatividad, cohesión y originalidad.
- Los estudiantes que destaquen reciben la insignia “Creador Imaginativo”.

**Tiempo estimado:** 3 sesiones de 50 minutos.

**Materiales:** Cuadernos, computadoras o tablets, herramientas de edición básica de texto.

**Integración mecánicas:** Puntos XP por creatividad, insignias, retroalimentación inmediata para mejorar habilidades de escritura.

## **3. Guardianes del Lenguaje: Taller de Redacción y Estilo**

**Descripción:** Taller interactivo para mejorar el uso del lenguaje, vocabulario y estilo literario.

### **Instrucciones:**

- Realizar ejercicios de reescritura: transformar párrafos sencillos en textos más elaborados usando metáforas, descripciones y variedad léxica.
- Lectura en voz alta para trabajar entonación y expresión.
- Peer review: los estudiantes intercambian textos y ofrecen correcciones y sugerencias.
- El docente otorga puntos XP por participación, mejora y actitud colaborativa.
- Al final, se otorga insignia “Redactor Pulido” a aquellos que hayan mejorado notablemente.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 50 minutos.

**Materiales:** Ejercicios impresos, hojas de trabajo, herramientas digitales para escritura.

**Integración mecánicas:** Puntos XP, insignias, colaboración, retroalimentación inmediata.

## **4. Críticos Constructivos: Debate y Retroalimentación**

**Descripción:** Los estudiantes practican la crítica literaria constructiva mediante debates y evaluación entre pares.

### **Instrucciones:**

- Organizar debates sobre temas centrales de las novelas (por ejemplo, ¿el protagonista es un héroe o un antihéroe?).
- Cada equipo prepara argumentos y contraargumentos.
- Durante el debate, los estudiantes anotan observaciones para dar retroalimentación positiva.
- Después del debate, se intercambian comentarios escritos, evaluados por el docente.
- Se otorgan puntos y la insignia “Crítico Constructivo” a los estudiantes que demuestren respeto, argumentación sólida y capacidad de escucha.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 50 minutos.

**Materiales:** Hojas para notas, guía para debate, espacio adecuado para discusión.

**Integración mecánicas:** Puntos XP, insignias, colaboración, desarrollo de pensamiento crítico y comunicación.

## 5. La Gran Crónica: Exposición Literaria Virtual

**Descripción:** Evento final donde se presentan los trabajos realizados: análisis, creaciones, reflexiones y aprendizajes.

### Instrucciones:

- Los estudiantes preparan presentaciones digitales o físicas sobre sus aportes a la Liga de los Narradores.
- Se organiza una exposición virtual usando plataformas como Google Sites, Padlet o Genially.
- Invitar a otros grupos o familiares a visitar la exposición.
- Los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje y experiencia de juego en un video o texto.
- El docente entrega diplomas y reconocimientos según el desempeño general y logro de niveles.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 50 minutos para preparación y exposición.

**Materiales:** Computadoras, acceso a internet, herramientas para crear presentaciones, espacio para mostrar trabajos.

**Integración mecánicas:** Recompensas simbólicas, cierre narrativo, evaluación gamificada y reflexión final.

## Resumen del Plan de Actividades

- **Semana 1-2:** Exploradores de la Trama
- **Semana 3-5:** Creadores de Mundos
- **Semana 6-7:** Guardianes del Lenguaje
- **Semana 8-9:** Críticos Constructivos
- **Semana 10:** La Gran Crónica: Exposición Virtual

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego de La Liga de los Narradores

#### Condiciones de Victoria

- Al finalizar el proyecto, los estudiantes que hayan alcanzado al menos el Nivel 4 (701 XP) y obtenido un mínimo de 3 insignias, serán reconocidos como “Maestros Narradores”.
- El grupo que conquiste la mayoría de territorios literarios (completar actividades de las novelas asignadas) gana un reconocimiento especial de “Liga Invencible”.

**Penalizaciones**

- Se descontarán puntos XP por entregas atrasadas sin justificación (-20 XP).
- Falta de respeto o sabotaje al trabajo colaborativo puede conllevar la pérdida de insignias o puntos, a criterio del docente.
- No participar en actividades grupales repetidamente puede limitar el avance de nivel.

**Turnos y Roles**

- En actividades grupales, cada estudiante debe cumplir el rol asignado (Explorador, Creador, Guardián, Crítico) y rotar periódicamente para desarrollar todas las competencias.
- Se fomenta la participación equitativa; el docente puede intervenir para garantizar que todos aporten.

**Restricciones**

- El contenido creado debe respetar las normas de convivencia y derechos de autor (no se permite plagio).
- Los trabajos deben mantener coherencia con el tema y género literario asignado.

**Tabla de Puntos (Ejemplo)**

| Actividad                        | Puntos Mínimos | Puntos Máximos |
|----------------------------------|----------------|----------------|
| Cuestionario de análisis         | 10             | 30             |
| Creación de capítulo alternativo | 20             | 50             |
| Taller de redacción              | 15             | 40             |
| Debate y retroalimentación       | 15             | 40             |
| Participación general            | 10             | 30             |

**Sistema de Logros**

- Cada insignia se otorga tras cumplir condiciones específicas y queda visible permanentemente.
- Los niveles se actualizan conforme se acumulan puntos XP.
- El docente lleva un registro digital accesible para los estudiantes donde pueden consultar su progreso.

**Evaluación Gamificada**

## Evaluación dentro del Sistema Gamificado

### Criterios de Evaluación

- **Comprensión literaria:** Capacidad para identificar elementos narrativos y significados en las novelas.
- **Creatividad:** Originalidad en la creación de textos y propuestas alternativas.
- **Colaboración:** Trabajo efectivo en equipo, respeto y apoyo entre compañeros.
- **Autonomía:** Gestión del tiempo, iniciativa para cumplir tareas y asumir roles.
- **Uso del lenguaje:** Claridad, corrección y riqueza expresiva en la escritura y oralidad.

### Rúbricas Integradas

Se diseñan rúbricas sencillas para cada actividad, que el docente usa para asignar puntos XP y dar retroalimentación:

- *Ejemplo para creación de capítulo alternativo:*
  - Creatividad e innovación (0-20 puntos)
  - Coherencia narrativa (0-15 puntos)
  - Corrección y estilo (0-15 puntos)
  - Presentación y explicación oral (0-10 puntos)

### Evidencias de Aprendizaje

- Cuestionarios y análisis escritos.
- Capítulos y textos creados.
- Intervenciones en debates.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones.
- Registro del progreso en la plataforma o cuaderno de juego.

### Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la exposición literaria, los estudiantes elaboran una reflexión personal sobre la experiencia:

- ¿Qué aprendí sobre las novelas y la literatura?
- ¿Cómo me ayudó la gamificación a motivarme y colaborar?
- ¿Qué habilidades desarrollé y cómo puedo aplicarlas en otras áreas?

Esta reflexión puede ser escrita, grabada en video o compartida en un foro, cerrando la historia de la Liga de los Narradores y consolidando el aprendizaje.

## Recomendaciones Logísticas

## Recomendaciones para la Implementación

### Tiempo Necesario

- El proyecto está diseñado para desarrollarse en aproximadamente 10 semanas, con 2 sesiones semanales de 50 minutos cada una.
- Es posible adaptar algunas actividades para sesiones más cortas o extenderlas según el ritmo del grupo.

### Espacio Físico

- Un aula con distribución flexible para trabajo en equipo y debates.
- Espacio para exposiciones y presentaciones.
- Acceso a un lugar tranquilo para trabajo individual y en grupo.

### Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivos con acceso a internet: computadoras, tablets o celulares.
- Plataformas para cuestionarios: Kahoot, Google Forms.
- Herramientas para presentaciones y creación de contenido: Google Docs, Genially, Padlet.
- Material impreso para lecturas y ejercicios.
- Software básico de edición de textos.

### Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 personas.
- Para grupos mayores, se recomienda replicar equipos y contar con apoyo de asistentes o docentes.

### Preparación Previa del Docente

- Leer y seleccionar extractos de novelas adecuadas para el nivel.
- Preparar cuestionarios y recursos digitales.
- Diseñar rúbricas y sistema de registro de puntos y niveles.
- Planificar la rotación de roles y actividades.
- Familiarizarse con las plataformas TIC a usar.

### Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de acceso a dispositivos:** Alternar actividades digitales con versiones impresas y trabajo grupal para compartir recursos.

- **Desigual participación:** Supervisar y fomentar que todos asuman roles, usar dinámicas para incentivar la participación.
- **Diferencias en niveles de lectura:** Adaptar textos y actividades, ofrecer apoyos personalizados.
- **Resistencia a la gamificación:** Explicar el propósito y beneficios, involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones.
- **Gestión del tiempo:** Establecer tiempos claros para cada actividad, usar temporizadores y recordatorios.