

La Travesía de Dante: Una Odisea Escrita en la Lengua Española

Gamificación de Evaluación | Lenguaje | Escritura | Tema: Dante Alighieri y los primeros XX cantos de la Divina Comedia con personajes como Dante, Virgilio, Beatriz, Aristóteles, Platón, Minotauro, Centauro, Arpías, Gerión, Caronte, por ejemplo.

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Travesía de Dante en el Aula

Bienvenidos a la aventura más emblemática de la literatura mundial: el viaje de Dante a través del Infierno, el Purgatorio y el Paraíso, en este caso, centrados en los primeros veinte cantos de la Divina Comedia. Sin embargo, esta no será una lectura pasiva ni un simple análisis literario; los estudiantes se sumergirán en un universo gamificado donde cada uno interpretará un papel, enfrentará desafíos y competirá en equipo para dominar el arte de la escritura en español, aprendiendo a narrar, describir, argumentar y comunicar con la riqueza del idioma y la profundidad del pensamiento crítico que esta obra exige.

La ambientación se sitúa en la época medieval, pero con un giro especial: el aula se convierte en un "portal temporal" que traslada a los estudiantes al mundo del siglo XIV, donde ellos son aprendices de escritores y poetas que deben acompañar a Dante en su viaje. Los personajes legendarios de la Divina Comedia —Dante, Virgilio, Beatriz, Aristóteles, Platón, Minotauro, Centauro, Arpías, Gerión, Caronte— aparecen como guías, adversarios o aliados, representados a través de roles, desafíos y narrativas que potenciarán la inmersión.

Los estudiantes asumen el rol de "Aprendices Poéticos", jóvenes escritores que deben demostrar su dominio del español como lengua extranjera y sus habilidades de escritura para avanzar en el viaje. Cada estudiante puede elegir o se le asigna un rol especial que influye en sus fortalezas y desafíos dentro del juego, por ejemplo:

- **El Cronista:** experto en describir ambientes y personajes.
- **El Orador:** enfocado en habilidades argumentativas y comunicación oral.
- **El Analista:** dedicado a interpretar textos y desarrollar pensamiento crítico.
- **El Narrador:** encargado de unir la historia con creatividad y cohesión.

La misión principal es acompañar a Dante a través de los primeros veinte cantos del Infierno, comprendiendo los personajes, escenarios y simbolismos, y al mismo tiempo desarrollar competencias de escritura en español mediante actividades gamificadas que simulan los desafíos que Dante enfrenta en su camino. Los estudiantes deberán descifrar enigmas, redactar textos creativos y argumentativos, y colaborar en equipo para superar las pruebas que los personajes del Infierno les plantean, mientras acumulan puntos, insignias y reconocimientos que reflejan su progreso.

El vínculo con el aprendizaje es directo: al explorar los cantos, los estudiantes mejoran su vocabulario, comprensión lectora, expresión escrita y oral en español, y desarrollan pensamiento crítico al analizar los temas y personajes complejos de la obra. Además, la narrativa gamificada promueve la curiosidad y la comunicación efectiva, competencias del siglo XXI esenciales para su formación integral.

El aula se transforma en un escenario donde cada actividad es un paso en el descenso de Dante, y cada desafío superado representa un avance hacia la luz y el conocimiento. La presencia de personajes como Virgilio y Beatriz se materializa a través de roles docentes y mediadores, mientras que figuras como el Minotauro o Caronte se representan en actividades que requieren resolver conflictos o superar obstáculos lingüísticos y creativos.

En resumen, esta experiencia gamificada no solo busca la evaluación del aprendizaje, sino que convierte el proceso en una aventura épica, donde la lengua española se aprende y se practica en un contexto significativo, histórico y literario, haciendo que el aula sea un espacio vivo, dinámico y lleno de significado para los estudiantes.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas para "La Travesía de Dante"

Para garantizar que la experiencia sea envolvente, motivadora y efectiva en el aprendizaje, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos que reflejan el desempeño en las competencias de escritura y comprensión literaria. Por ejemplo, una redacción bien estructurada puede valer hasta 20 puntos, mientras que la participación en debates puede otorgar entre 10 y 15 puntos. Los puntos se acumulan individualmente y en equipo.
- **Niveles de Progresión:** El viaje se divide en cuatro niveles que representan las etapas del Infierno (los primeros 20 cantos). Cada nivel requiere acumular cierta cantidad de puntos para desbloquear el siguiente. Esto fomenta la motivación continua y el sentido de logro.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas (stickers, medallas) para reconocer habilidades específicas, tales como:
 - *Maestro del Vocabulario:* por ampliar y usar vocabulario variado y correcto.
 - *Orador Destacado:* por participación activa y argumentación clara.
 - *Escritor Creativo:* por textos originales y bien elaborados.
 - *Crítico Agudo:* por análisis profundos y reflexivos.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel incluye retos (individuales y grupales) que deben ser superados para ganar puntos extra y avanzar en la narrativa. Los retos pueden ser: escribir un diálogo entre personajes, armar un resumen creativo, resolver acertijos lingüísticos, entre otros.
- **Recompensas y Bonificaciones:** Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas especiales para equipos destacados, tales como "Pasaporte al Purgatorio" que permite obtener ayuda extra en la siguiente actividad, o "Escudo de Virgilio" que protege de penalizaciones en un reto específico.
- **Retroalimentación Inmediata:** Las actividades están diseñadas para que el docente o un sistema digital proporcionen feedback inmediato sobre errores y aciertos, potenciando la corrección y el aprendizaje en tiempo real.

- **Mapa de Progreso Visual:** Se utiliza un mural o herramienta digital que muestra el avance de cada estudiante y equipo en el mapa del Infierno, con marcadores que simbolizan los cantos superados, niveles alcanzados y recompensas obtenidas.
- **Roles y Equipos:** Los estudiantes trabajan en equipos de 4-5 miembros, cada uno con un rol asignado (Cronista, Orador, Analista, Narrador), para fomentar la colaboración y la comunicación. Los roles rotan cada semana para que todos desarrollen diversas competencias.
- **Turnos y Tiempos:** El juego se organiza en sesiones semanales, donde se completan actividades específicas. Los turnos para exposiciones orales o debates se asignan previamente, respetando el tiempo estimado para cada actividad.

Estas mecánicas garantizan un equilibrio entre competencia y colaboración, y transforman el proceso de evaluación en una experiencia dinámica y significativa.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso para "La Travesía de Dante"

Presentamos una serie de actividades detalladas que integran las mecánicas descritas y que están diseñadas para un total estimado de 8 sesiones de clase (45-60 minutos cada una). Cada actividad se conecta con un segmento de los primeros veinte cantos y potencia competencias de escritura, comprensión y comunicación en español.

1. Actividad: "El Diario del Aprendiz Poético"

Descripción: Los estudiantes crean un diario personal donde registran sus progresos, reflexiones y aprendizajes sobre cada canto.

Instrucciones:

- El docente asigna un fragmento del canto para leer en clase.
- Cada estudiante escribe una entrada de diario de 150-200 palabras en español, describiendo lo que entendió, lo que le llamó la atención y sus emociones respecto al texto.
- Se fomentan el uso de vocabulario nuevo y expresiones emocionales.
- Se revisan los diarios en parejas para dar retroalimentación.
- Finalmente, se suben o entregan para evaluación.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Cuaderno físico o digital, fragmentos de texto, diccionarios bilingües.

Integración con mecánicas: Otorga puntos por cada entrada entregada y calidad de expresión. Puede otorgar insignia "Maestro del Vocabulario" si usa adecuadamente términos nuevos.

2. Actividad: "El Reto de Virgilio: Debate entre Sabios"

Descripción: Debate en equipos sobre la interpretación de un pasaje clave, por ejemplo, la figura de Caronte o el simbolismo del Minotauro.

Instrucciones:

- Se forman dos equipos (o más, dependiendo del grupo).
- Cada equipo prepara argumentos a favor o en contra de una interpretación propuesta.
- Se asigna un tiempo para preparación (15 minutos) usando apuntes y textos.
- Se realiza el debate (20 minutos), donde cada equipo expone y responde preguntas.
- El docente y compañeros evalúan la claridad, argumentación y uso del español.

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Copias del texto, hojas para notas, cronómetro.

Integración con mecánicas: Otorga puntos según desempeño, con posibilidad de ganar la insignia "Orador Destacado".

3. Actividad: "El Laberinto del Minotauro: Escritura Creativa"

Descripción: Los estudiantes escriben un relato corto en español donde interactúan con personajes mitológicos del Infierno.

Instrucciones:

- Se asigna un escenario y personajes del canto (ejemplo: encuentro con el Minotauro).
- Cada estudiante escribe un texto narrativo de 250-300 palabras describiendo un encuentro personal con el personaje, integrando emociones, diálogos y descripciones.
- Los textos se comparten en grupos pequeños para comentarios.
- Se seleccionan los mejores relatos para leer en voz alta en clase.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Papel, bolígrafos, o procesadores de texto, diccionarios.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad y corrección lingüística. Insignia "Escritor Creativo" para relatos destacados.

4. Actividad: "Las Arpías y el Centauro: Análisis Crítico"

Descripción: Análisis grupal de simbolismos y temas presentes en dos cantos específicos, con presentación final.

Instrucciones:

- Dividir la clase en grupos de 4-5 estudiantes.
- Cada grupo recibe un canto y personajes para analizar.
- Debaten y preparan una presentación (oral o digital) sobre el simbolismo, contexto histórico y mensaje del canto.
- Presentan a la clase y responden preguntas.

Tiempo estimado: 2 sesiones (90-100 minutos totales).

Materiales: Acceso a textos, computadoras/tabletas, materiales para presentaciones (cartulinas, programas digitales).

Integración con mecánicas: Puntos de equipo y posibilidad de ganar el "Escudo de Virgilio" para usar en la siguiente actividad.

5. Actividad: "El Paseo con Caronte: Producción Oral"

Descripción: Dramatización en parejas donde recrean un diálogo entre Dante y Caronte, practicando pronunciación y fluidez en español.

Instrucciones:

- Se asignan roles en parejas.
- Preparan un diálogo de 5-7 minutos basado en el canto donde aparece Caronte.
- Practican pronunciación, entonación y expresividad.
- Presentan ante la clase y reciben retroalimentación.

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Texto base, grabadora o smartphone (opcional para práctica).

Integración con mecánicas: Puntos por desempeño oral, posibilidad de ganar insignia "Orador Destacado".

6. Actividad: "El Mapa del Infierno: Progreso Visual"

Descripción: Registro visual colectivo del avance en el juego mediante un mural o plataforma digital.

Instrucciones:

- Cada equipo actualiza su posición en el mapa del Infierno a medida que gana puntos y completa niveles.
- Se colocan insignias y símbolos que reflejan logros individuales y grupales.
- Se utiliza para motivar y planificar estrategias para próximas actividades.

Tiempo estimado: 10 minutos al inicio o final de cada sesión.

Materiales: Póster mural, marcadores, o plataforma digital tipo Padlet o Google Slides.

Integración con mecánicas: Visualización de la progresión, fomento de competencia sana y colaboración.

7. Actividad: "El Desafío de Gerión: Corrección por Pares"

Descripción: Sesión para corregir textos escritos con ayuda de compañeros, fomentando la autocrítica y la mejora continua.

Instrucciones:

- Intercambiar textos entre compañeros.
- Usar rúbricas para evaluar aspectos como ortografía, gramática, coherencia y creatividad.
- Dar retroalimentación constructiva.
- Revisar y mejorar textos basados en comentarios.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Copias impresas o digitales, rúbricas impresas o digitales.

Integración con mecánicas: Puntos extra por participación y mejora en textos revisados.

8. Actividad: "La Puerta al Purgatorio: Evaluación Final Gamificada"

Descripción: Una actividad integradora que consiste en la creación de un texto argumentativo o creativo que demuestra el dominio alcanzado.

Instrucciones:

- Los estudiantes escriben un ensayo corto o relato final que integre los aprendizajes sobre personajes, simbolismos y escritura en español.
- Presentan oralmente su producto.
- Reciben retroalimentación final del docente y compañeros.
- Se realiza una reflexión grupal sobre la experiencia de aprendizaje.

Tiempo estimado: 2 sesiones (90 minutos en total).

Materiales: Textos previos, cuadernos, dispositivo para presentación oral.

Integración con mecánicas: Otorga la mayor cantidad de puntos para concluir niveles, otorgando insignias especiales y certificados de logro.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles, adaptables al nivel y ritmo de los estudiantes, y para fomentar la integración de la lengua española con la literatura clásica de manera lúdica y significativa.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras para "La Travesía de Dante"

• Condiciones de Victoria:

- Los estudiantes deben acumular un mínimo de 500 puntos individuales y 2000 puntos por equipo para completar la travesía de los primeros veinte cantos y desbloquear la "Puerta al Purgatorio".
- Para ganar, deben obtener al menos tres insignias individuales (de las cuatro principales) y que el equipo haya logrado todas las recompensas especiales.

• Penalizaciones:

- Se restan puntos por entregas fuera de tiempo (10% de la puntuación de la actividad).
- Errores graves de gramática o vocabulario pueden reducir hasta un 15% de puntos en la actividad.
- Falta de participación en debates o actividades orales implica pérdida de puntos y posible pérdida de insignias.

• Turnos:

- Para actividades orales y debates, los turnos se asignan al inicio y se respetan estrictamente.
- En actividades grupales, cada miembro debe cumplir su rol; el incumplimiento afecta la puntuación individual y grupal.

• Roles y Rotación:

- Los roles se asignan al inicio de cada semana y rotan para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- El incumplimiento reiterado de responsabilidades en el rol acarrea pérdida de puntos y revisión del rol asignado.

• **Tabla de Puntos (Ejemplo):**

Actividad	Máximo de Puntos
Diario Poético	20
Debate	25
Relato Creativo	30
Análisis Crítico (grupo)	40
Dramatización Oral	20
Corrección por Pares	15
Evaluación Final	50

• **Sistema de Logros:**

- Los logros se desbloquean al cumplir metas específicas como:
 - Completar todas las entradas del diario con puntuación mínima.
 - Participar activamente en todos los debates.
 - Crear un texto creativo destacado.
 - Contribuir eficazmente al análisis crítico grupal.
- Los logros pueden ser visibles en el mapa de progreso y otorgar ventajas en retos futuros.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada: Medición y Retroalimentación del Aprendizaje

La evaluación se integra en cada etapa del juego, basada en criterios claros y rúbricas que combinan aspectos lingüísticos, creativos y críticos. Se realiza tanto de forma formativa (durante el proceso) como sumativa (al final de la experiencia), siempre con retroalimentación constructiva.

Criterios de Evaluación:

- **Corrección lingüística:** ortografía, gramática, uso adecuado del vocabulario y coherencia.
- **Creatividad:** originalidad en la escritura, uso innovador de recursos literarios.
- **Comprensión y análisis:** capacidad para interpretar los textos y conectar con el contexto histórico y literario.
- **Comunicación oral:** fluidez, pronunciación, estructura y persuasión en exposiciones y debates.

- **Colaboración y responsabilidad:** cumplimiento de roles, participación activa y apoyo a compañeros.

Rúbricas Integradas:

Para cada actividad se dispone de una rúbrica detallada con niveles de desempeño (Excelente, Bueno, Satisfactorio, Necesita Mejora), con indicadores específicos para cada criterio. Por ejemplo, en el relato creativo se evalúan:

- Uso del vocabulario (amplio, variado y contextualizado).
- Coherencia y cohesión textual.
- Originalidad y adecuación temática.
- Corrección gramatical.
- Presentación y formato.

Evidencias de Aprendizaje:

- Textos escritos (diarios, relatos, ensayos).
- Grabaciones o notas de debates y dramatizaciones.
- Presentaciones grupales.
- Mapas de progreso y registros de puntos e insignias.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes expresan su percepción sobre el aprendizaje, las dificultades superadas y cómo han mejorado en la lengua española y en habilidades críticas. Se conecta con la narrativa cerrando el viaje de Dante y simbolizando el paso hacia el Purgatorio como el inicio de una nueva etapa de aprendizaje.

Se entrega un certificado simbólico de “Aprendiz Poético” que reconoce el esfuerzo y los logros, reforzando el sentido de logro y motivación para continuar aprendiendo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementar "La Travesía de Dante"

- **Tiempo Necesario:**
 - Se recomienda un mínimo de 8 sesiones de clase de 45-60 minutos, distribuidas en 2-3 semanas para permitir reflexión y trabajo en profundidad.
 - Se pueden extender o reducir según la disponibilidad y ritmo del grupo.
- **Espacio Físico:**
 - Un aula con disposición flexible para trabajo en equipo y presentaciones orales.
 - Espacio para mural o pizarra donde colocar el mapa de progreso y evidencias.
 - Zona silenciosa para trabajo individual y pequeño grupo.

- **Materiales y Herramientas TIC:**

- Copias de fragmentos de la Divina Comedia (adaptados al nivel).
- Cuadernos o dispositivos digitales para escritura.
- Proyector o computadora para presentaciones y visualización del mapa digital.
- Plataformas digitales opcionales: Google Classroom, Padlet, Google Slides.
- Herramientas para grabación de audio o video (smartphones, tablets).

- **Tamaño del Grupo:** Ideal para 15-30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 miembros.

- **Preparación Previa del Docente:**

- Familiarización con la Divina Comedia y las mecánicas de gamificación.
- Preparar materiales adaptados y rúbricas de evaluación.
- Establecer roles y explicar claramente la dinámica del juego.
- Planificar calendario de actividades y tiempos de evaluación.

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Dificultad en comprensión del texto original:* Usar versiones adaptadas y apoyo visual para facilitar la comprensión.
- *Desigualdad en participación:* Rotación de roles y asignación clara de responsabilidades.
- *Problemas técnicos:* Contar siempre con alternativas físicas (papel, pizarras) para actividades digitales.
- *Resistencia a la gamificación:* Explicar claramente los beneficios y mantener actividades variadas y motivantes.
- *Limitaciones en vocabulario:* Brindar glosarios y apoyo constante durante actividades.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar “La Travesía de Dante” de manera efectiva, logrando una experiencia educativa enriquecedora, motivadora y significativa para los estudiantes.