

“Viajeros del Lenguaje: La Aventura contra el Racismo Lingüístico”

Gamificación Estructural | Lenguaje | Literatura | Tema: Intervención contra el racismo lingüístico

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

En un mundo mágico llamado **Lingüópolis**, donde los idiomas y las palabras tienen vida propia, existen múltiples regiones habitadas por diferentes comunidades lingüísticas. Cada región tiene sus propias maneras de hablar, expresarse y contar historias. Sin embargo, un mal antiguo llamado *La Sombra del Racismo Lingüístico* ha comenzado a extenderse, sembrando división y desconfianza entre las regiones, haciendo que los viajeros y habitantes sientan miedo o rechazo hacia las formas de hablar diferentes a las suyas.

Lingüópolis es un mundo vibrante lleno de color y sonidos, donde las palabras y la literatura son la fuente de energía y alegría. Pero si la Sombra crece, la comunicación se vuelve difícil y las historias pierden su magia.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes serán parte de un grupo especial llamado **Los Viajeros del Lenguaje**. Como Viajeros, su misión es recorrer las distintas regiones de Lingüópolis, aprender sobre las formas de hablar y las tradiciones literarias propias de cada región, y combatir la Sombra del Racismo Lingüístico mediante el respeto, la valoración y la inclusión.

Cada estudiante puede elegir un rol que potencie sus fortalezas y fomente habilidades específicas:

- **Explorador de Palabras:** Se enfoca en descubrir palabras y expresiones propias de cada región y compartir su significado y uso.
- **Cuidador de Historias:** Se encarga de recopilar cuentos, poemas y relatos orales para preservar la diversidad cultural.
- **Embajador del Respeto:** Promueve el diálogo y la escucha activa para construir puentes entre las regiones.

Misión Principal

Los Viajeros del Lenguaje deberán cumplir una serie de misiones en cada región para aprender sobre la riqueza lingüística y cultural, romper prejuicios y combatir la Sombra. Para lograrlo, deberán completar retos, ganar puntos y subir de nivel, obteniendo insignias que representan habilidades y valores como la empatía, la creatividad y la responsabilidad.

El desafío final será crear un *Libro de la Diversidad Lingüística*, una colección colaborativa de cuentos, palabras y mensajes de inclusión, que servirá para iluminar Lingüópolis y alejar la Sombra para siempre.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa conecta directamente con el tema del racismo lingüístico al hacer tangible cómo las diferencias en la forma de hablar pueden ser vistas como riqueza en lugar de motivo de discriminación. A través de la aventura, los estudiantes internalizan la importancia de valorar todas las formas de expresión lingüística, reconociendo la diversidad cultural y fomentando el respeto mutuo.

Además, la narrativa promueve competencias de comunicación al incentivar la expresión oral y escrita, la creatividad al construir relatos y materiales, y la responsabilidad social al asumir un compromiso ético contra el racismo y la exclusión.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar tareas, participar activamente, mostrar respeto y creatividad. Por ejemplo:

- 10 puntos por responder preguntas correctamente.
- 15 puntos por aportar una palabra o expresión regional con explicación.
- 20 puntos por crear un cuento o poema con temática de inclusión.
- 5 puntos por ayudar a un compañero o participar en debates respetuosos.

Los puntos se acumulan en un marcador visible para motivar la participación y observar el progreso.

Niveles

Los niveles representan el grado de avance y experiencia de cada estudiante como Viajero del Lenguaje. Se establecen cinco niveles:

- **Aprendiz de Lingüópolis:** 0-49 puntos
- **Explorador Novato:** 50-99 puntos
- **Cuidador Intermedio:** 100-149 puntos
- **Embajador Avanzado:** 150-199 puntos
- **Maestro de la Diversidad:** 200+ puntos

Al subir de nivel, el estudiante recibe retroalimentación positiva y nuevas responsabilidades o retos más complejos.

Insignias

Las insignias son premios visuales que simbolizan habilidades o valores alcanzados. Se otorgan por:

- **Insignia del Respeto:** por evidenciar actitudes de inclusión y comprensión.
- **Insignia de la Creatividad:** por crear textos originales relacionados con la diversidad lingüística.
- **Insignia del Trabajo en Equipo:** por colaborar eficazmente en actividades grupales.

- **Insignia del Conocimiento Lingüístico:** por aportar vocabulario y expresiones regionales.

Las insignias pueden imprimirse y entregarse físicamente o mostrarse digitalmente en el aula (por ejemplo, en un tablero o presentación).

Retos

Los retos son actividades concretas que deben completarse para avanzar. Algunos ejemplos:

- Identificar palabras o expresiones de una región y explicar su significado.
- Realizar un pequeño teatro o dramatización usando un dialecto o forma de habla diversa.
- Crear un poema o cuento que promueva la inclusión.
- Escuchar relatos orales de diferentes regiones y comentar lo aprendido.

Cada reto tiene un valor en puntos y puede desbloquear insignias o acceso a niveles superiores.

Recompensas

Además de puntos e insignias, las recompensas incluyen:

- Reconocimiento público en clase mediante la lectura de creaciones o menciones.
- Acceso a “herramientas especiales” para los niveles más altos, como elegir temáticas o liderar actividades.
- Posibilidad de sumar puntos extra ayudando a compañeros o resolviendo dudas.

Progresión

La progresión está diseñada para ser visible y motivadora. Se puede usar un mural o tablero con el nombre y nivel de cada Viajero, las insignias obtenidas y el puntaje acumulado. Esto genera un sentido de logro y competencia sana.

Retroalimentación Inmediata

Cada actividad o reto finalizado recibe retroalimentación oral y escrita, destacando fortalezas y ofreciendo sugerencias para mejorar. La retroalimentación será siempre constructiva y enfocada en valores DEI (Diversidad, Equidad e Inclusión).

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: *Exploradores de Palabras*

Descripción: Los estudiantes investigan y comparten palabras o expresiones de diferentes regiones o comunidades lingüísticas, aprendiendo su significado y uso.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en pequeños grupos (3-4 estudiantes).
2. Asignar a cada grupo una región lingüística o comunidad (pueden ser reales o ficticias, por ejemplo: comunidades indígenas, regiones con dialectos específicos, lenguas extranjeras presentes en el país).
3. Cada grupo investiga (con libros, internet, entrevistas a familiares) al menos 5 palabras o expresiones características.
4. Preparan una breve presentación para explicar el significado y en qué contextos se usan.
5. Presentan ante la clase y responden preguntas.
6. Se otorgan puntos por la calidad de la presentación, creatividad y respeto hacia la cultura presentada.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Libros de consulta, acceso a internet, papel, lápices, cartulinas para presentaciones, dispositivo para mostrar imágenes o videos.

Integración con mecánicas: Los estudiantes ganan puntos por su investigación y presentación; pueden obtener la *Insignia del Conocimiento Lingüístico* si aportan vocabulario original y bien explicado.

2. Actividad: Cuidador de Historias

Descripción: Los estudiantes escuchan relatos orales o leen cuentos de distintas comunidades y luego crean su propio cuento o poema que promueva la inclusión y el respeto por la diversidad lingüística.

Instrucciones:

1. El docente lee o reproduce relatos orales de distintas culturas o regiones.
2. Se discute en clase el mensaje, las palabras usadas y la importancia de valorar esas historias.
3. Individualmente o en parejas, los estudiantes escriben un cuento o poema inspirado en lo escuchado, resaltando la inclusión y el respeto.
4. Comparten sus creaciones con la clase mediante lectura en voz alta o dramatización.
5. Se otorgan puntos según creatividad, uso respetuoso del lenguaje y mensaje positivo.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Cuentos impresos o grabaciones, cuadernos, lápices, colores, espacio para dramatización.

Integración con mecánicas: Al completar, los estudiantes pueden obtener la *Insignia de la Creatividad* y acumular puntos para subir de nivel.

3. Actividad: Embajadores del Respeto

Descripción: Dinámica de debate y diálogo donde se plantean situaciones relacionadas con el racismo lingüístico y los estudiantes deben reflexionar y proponer soluciones inclusivas.

Instrucciones:

1. El docente presenta situaciones cotidianas donde se manifieste racismo lingüístico (por ejemplo, burlas por acentos, rechazo a formas de hablar, discriminación por dialectos).

2. En grupos, los estudiantes discuten cómo se sentirían si les ocurriera y qué se podría hacer para cambiar esas actitudes.
3. Cada grupo comparte sus conclusiones y propuestas.
4. Se realiza un compromiso grupal para promover el respeto en el aula y fuera de ella.
5. El docente destaca las ideas más creativas y pone énfasis en la escucha activa y empatía.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Cartulinas con situaciones escritas, marcadores, espacio para debate.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por participación y respeto, y la *Insignia del Respeto* a quienes demuestren actitudes inclusivas y empáticas.

4. Actividad: Creación del Libro de la Diversidad Lingüística

Descripción: Actividad final colaborativa donde se compilan cuentos, palabras, poemas y mensajes que los estudiantes han creado durante la experiencia para conformar un libro que simboliza la unión y el respeto de Lingüópolis.

Instrucciones:

1. Cada estudiante aporta una pieza literaria (cuento, poema, lista de palabras con explicaciones, mensajes de respeto).
2. Se organiza el contenido en secciones dentro del libro (por región, por tipo de texto, por valores).
3. Los estudiantes diseñan las páginas con dibujos, colores y decoraciones.
4. Se realiza una presentación del libro ante la comunidad escolar o en clase.
5. Se reflexiona sobre lo aprendido y se realiza una ceremonia simbólica para “alejar la Sombra” y celebrar la diversidad.

Tiempo estimado: 4 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Hojas, cartulinas, materiales de dibujo, computadora para digitalizar (opcional), impresora.

Integración con mecánicas: Completar el libro representa la misión final; se otorgan puntos extra y la *Insignia de Maestro de la Diversidad* a quienes contribuyan activamente.

5. Actividad Extra: Juego de Roles: El Debate Lingüístico

Descripción: Simulación de un encuentro entre regiones lingüísticas donde cada estudiante debe defender su forma de hablar y aprender a escuchar y valorar las otras.

Instrucciones:

1. Asignar roles a los estudiantes como representantes de diferentes regiones de Lingüópolis.
2. Preparar argumentos positivos sobre su dialecto o forma de hablar y posibles prejuicios que enfrentan.
3. Organizar un debate donde se discutan ideas y se busquen acuerdos para convivir respetuosamente.
4. Al finalizar, reflexionar sobre la importancia de respetar y valorar la diversidad.

Tiempo estimado: 1 sesión de 45 minutos.

Materiales: Tarjetas con roles y características, espacio para debate.

Integración con mecánicas: Puntos por participación, escucha activa y propuestas constructivas; se puede otorgar la *Insignia del Trabajo en Equipo*.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “Viajeros del Lenguaje”

Condiciones de Victoria

- Alcanzar el nivel de **Maestro de la Diversidad** acumulando 200 puntos o más.
- Obtener al menos tres insignias diferentes (Respeto, Creatividad, Conocimiento Lingüístico, Trabajo en Equipo).
- Contribuir activamente en la creación del Libro de la Diversidad Lingüística.
- Demostrar actitudes inclusivas y respeto hacia todas las formas de expresión lingüística.

Penalizaciones

- No se penaliza con pérdida de puntos para evitar desmotivación, pero sí se hace llamada de atención ante actitudes discriminatorias.
- Si un estudiante realiza comentarios o acciones que van contra el respeto y la inclusión, se le invita a reflexionar y reparar, dialogando con el grupo y el docente.
- Participar con falta de respeto o interrupciones injustificadas puede implicar la pérdida temporal de participación en ciertas actividades.

Turnos y Roles

- Las actividades grupales se organizan para que cada estudiante tenga tiempo equitativo para participar.
- Los roles pueden rotar para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- En debates o presentaciones, se fomenta la escucha activa y el respeto por el turno de palabra.

Restricciones

- No se permiten burlas o descalificaciones por forma de hablar o acento.
- Los comentarios deben ser constructivos y respetuosos.
- Se debe respetar la diversidad cultural y lingüística representada en las actividades.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos
--------	--------

Responder preguntas correctamente	10
Aportar palabra o expresión regional con explicación	15
Crear cuento o poema con temática de inclusión	20
Ayudar a compañero o participar respetuosamente	5
Participar activamente en debate o diálogo	10

Sistema de Logros

- Al completar cada actividad importante, se otorga una insignia visual que se añade al perfil del estudiante.
- Al subir de nivel, se entrega un reconocimiento verbal y escrito.
- El Libro de la Diversidad Lingüística es el logro máximo, representando la culminación de la experiencia.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada: Criterios, Evidencias y Reflexión

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento:** Comprensión y valoración de la diversidad lingüística y cultural.
- **Creatividad:** Capacidad para crear textos literarios originales que promuevan inclusión.
- **Comunicación:** Expresión clara, respeto en el discurso y participación activa en debates.
- **Responsabilidad y Respeto:** Actitudes inclusivas, escucha activa y compromiso ético contra el racismo lingüístico.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración efectiva y apoyo a compañeros.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejora (1)
Conocimiento de Diversidad Lingüística	Demuestra comprensión profunda y respeto constante.	Comprende bien y respeta la mayoría de las formas.	Conoce algunas formas pero con limitados ejemplos.	Presenta confusión o falta de respeto.
Creatividad en Textos	Textos originales, claros y con mensaje inclusivo.	Textos adecuados con buen mensaje.	Textos básicos con poco desarrollo.	Textos incompletos o sin relación clara.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejora (1)
Comunicación y Participación	Participa activamente, escucha y responde con respeto.	Participa con respeto, aunque con menos frecuencia.	Participa poco y a veces sin respeto.	No participa o interrumpe.
Actitudes de Inclusión	Actitud siempre respetuosa y promotora de inclusión.	Actitud mayormente respetuosa.	Actitud variable, requiere recordatorios.	Actitud excluyente o discriminatoria.
Trabajo en Equipo	Colabora eficazmente y apoya a todos.	Colabora pero con limitaciones.	Colabora poco o genera conflictos.	No colabora o dificulta el trabajo.

Evidencias de Aprendizaje

- Presentaciones y exposiciones sobre palabras y expresiones regionales.
- Cuentos, poemas y textos creados durante la experiencia.
- Participación en debates y reflexiones grupales.
- Contribución en la elaboración del Libro de la Diversidad Lingüística.
- Observaciones del docente sobre actitudes y comportamiento durante las actividades.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realizará una sesión especial donde los estudiantes reflexionarán sobre lo aprendido y expresarán cómo cambió su visión sobre las formas de hablar diferentes y el racismo lingüístico. Se hará un acto simbólico para “alejar la Sombra” de Lingüópolis, destacando la importancia de la diversidad y el respeto.

El docente guiará una conversación para consolidar el compromiso colectivo de promover la inclusión y valorar la riqueza lingüística, cerrando así la narrativa con un sentido de propósito y responsabilidad compartida.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Duración total aproximada: 12 a 15 sesiones de 45 minutos cada una.
- Distribuir las actividades en varias semanas para dar espacio a reflexión y profundización.

Espacio Físico

- Aula con espacio para trabajo en grupos pequeños y para presentaciones grupales.
- Zona para exhibir el tablero o mural de puntos y niveles visible para todos.
- Espacio para dramatizaciones y debates.

Materiales y Herramientas TIC

- Libros y materiales impresos sobre diversidad lingüística y relatos de distintas culturas.
- Acceso a internet para investigación (si es posible).
- Cartulinas, marcadores, hojas, colores para creación manual.
- Computadora y proyector o pantalla para presentaciones.
- Opcional: herramientas digitales para crear el Libro de la Diversidad (Google Slides, Canva, etc.).

Tamaño del Grupo

- Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la dinámica grupal y la atención personalizada.
- Se pueden adaptar actividades para grupos más pequeños o más grandes con ajustes en tiempos y roles.

Preparación Previa del Docente

- Revisar materiales y preparar tarjetas de roles y situaciones para debates.
- Conocer ejemplos de diversidad lingüística locales o nacionales para contextualizar las actividades.
- Diseñar el tablero de puntos y niveles para mostrar en clase.
- Preparar la rúbrica y criterios de evaluación para comunicar a los estudiantes desde el inicio.
- Capacitarse en estrategias para manejar conflictos y fomentar actitudes inclusivas.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de interés o motivación:** Usar la narrativa de aventura para enganchar a los estudiantes y ofrecer recompensas visibles.
- **Dificultades para respetar la diversidad:** Reforzar constantemente las reglas del juego y realizar actividades de sensibilización.
- **Limitaciones de tiempo:** Priorizar actividades clave y adaptar la duración según disponibilidad.
- **Acceso limitado a recursos TIC:** Favorecer actividades manuales y orales, usar recursos impresos.
- **Desigualdad en la participación:** Fomentar la rotación de roles y asegurar espacios para que todos se expresen.