

La Odisea Literaria: Maestr@s del Lenguaje Figurativo

Gamificación de Contenido | Ciencias de la Educación | Licenciatura en literatura y lengua castellana | Tema: DOMINIO 1:

LECTURA. 1.1. Textos literarios. • Reconocer e interpretar, en textos complejos y familiares, figuras literarias fónicas, sintácticas y/o semánticas tales como aliteración, hipérbaton, anáfora

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a "La Odisea Literaria", un viaje épico a través del vasto y misterioso universo de la literatura en lengua castellana. En esta aventura, los estudiantes asumen el rol de exploradores literarios que han sido convocados por la legendaria Academia de las Letras para recuperar y dominar los secretos de las figuras literarias y técnicas narrativas que gobiernan los textos complejos y clásicos.

La ambientación se sitúa en un mundo ficticio paralelo llamado "Verbalia", un reino donde las palabras y sus figuras son fuerzas vivas que moldean la realidad. Verbalia está compuesta por diferentes territorios correspondientes a las categorías de figuras literarias: el Bosque de la Aliteración, la Montaña del Hipérbaton, el Río de la Anáfora, las Llanuras de la Metáfora, y otros lugares simbólicos.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores Lingüísticos:** Cada estudiante es un explorador encargado de dominar una categoría específica de figuras literarias (fónicas, sintácticas, semánticas) y técnicas narrativas. Se agrupan en equipos que representan a un "Clan Literario" (por ejemplo, Clan de la Metáfora, Clan de la Ironía, etc.).
- **Maestros de la Academia:** El docente actúa como el mentor supremo y narrador, guiando la aventura, generando retos y facilitando el aprendizaje.
- **Guardianes del Texto:** Roles rotativos dentro de los equipos que se encargan de analizar textos, presentar hallazgos y defender interpretaciones durante los desafíos.

Misión Principal

La misión central es que los exploradores dominen las figuras literarias fónicas, sintácticas y semánticas —como aliteración, hipérbaton, anáfora, metáfora, sinécdoque, ironía, metonimia, antítesis— además de las técnicas narrativas y los elementos dramáticos complejos. Para ello, deben superar una serie de desafíos que involucran el reconocimiento, interpretación y aplicación de estas figuras en textos literarios complejos y familiares, tanto en poesía, narrativa y drama.

Al completar cada desafío, los exploradores obtendrán "Fragmentos del Pergamino del Saber", piezas que al final de la experiencia se ensamblarán para revelar un texto literario en el que se aplican todas las figuras estudiadas. Solo al comprender la totalidad del pergamino podrán alcanzar el estatus de Maestr@s del Lenguaje Figurativo y salvar a Verbalia de la amenaza del Olvido, entidad que busca borrar la riqueza literaria del reino.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa transforma el contenido académico en un juego de exploración y descubrimiento activo. La interpretación de figuras literarias y técnicas narrativas se convierte en la herramienta mágica necesaria para avanzar en la aventura, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado. Los estudiantes no solo identifican las figuras, sino que también entienden su efecto en el texto y cómo se relacionan con las estructuras narrativas y dramáticas, desarrollando así competencias comunicativas y críticas.

Además, la historia propicia un ambiente colaborativo y competitivo saludable, estimula la curiosidad, la creatividad y la autonomía, y pone en práctica las competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la negociación, el liderazgo y la adaptabilidad, en un contexto inclusivo y equitativo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos y Fragmentos del Saber

Los estudiantes ganan puntos individuales y para su Clan al completar actividades que demuestran la correcta identificación e interpretación de figuras literarias o técnicas.

- **Puntos de Explorador:** Se otorgan por tareas individuales (10-50 puntos según dificultad).
- **Puntos de Clan:** Se suman los puntos individuales para una puntuación colectiva, promoviendo colaboración.
- **Fragmentos del Pergamino:** Al alcanzar ciertos umbrales, el Clan recibe fragmentos digitales o físicos que contienen partes de un texto literario que deberán ensamblar al final.

Niveles y Progresión

Los participantes avanzan en niveles simbólicos que reflejan su dominio:

- *Iniciado Literario* (0-100 puntos)
- *Aprendiz del Lenguaje* (101-250 puntos)
- *Erudito Narrativo* (251-400 puntos)
- *Maestr@ del Lenguaje Figurativo* (401+ puntos)

Los niveles desbloquean nuevos desafíos, recursos y responsabilidades, como liderar debates o explicar figuras a otros equipos.

Insignias y Recompensas

Se otorgarán insignias digitales (pueden usarse plataformas como ClassDojo, Google Classroom o badges impresos) por habilidades específicas:

- Insignia de la Aliteración

- Insignia del Hipérbaton
- Insignia de la Anáfora
- Insignia de la Metáfora
- Insignia del Análisis Narrativo
- Insignia del Mundo Dramático

Estas insignias permiten a los estudiantes evidenciar sus competencias y sirven para motivar la participación constante.

Retos y Desafíos

Se plantean retos individuales y grupales, tales como:

- **Reto de Identificación:** Detectar figuras en textos inéditos.
- **Reto de Interpretación:** Explicar el efecto de las figuras en el texto.
- **Reto Narrativo:** Analizar técnicas narrativas en fragmentos seleccionados.
- **Reto Dramático:** Identificar elementos dramáticos y proponer pequeñas dramatizaciones.
- **Batallas de Clanes:** Competencias en tiempo limitado para resolver casos literarios.

Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, el docente y el sistema (si se usa TIC) proporcionan retroalimentación inmediata:

- Correcciones inmediatas para errores comunes.
- Preguntas guía para profundizar el análisis.
- Comentarios constructivos que fomentan la reflexión.

Progresión Narrativa

Cada desafío superado desbloquea un fragmento más del pergamino y avanza la historia. Los Clanes reciben pistas para la misión final, creando un sentido de logro y continuidad.

Colaboración y Competencia Equilibradas

Las mecánicas fomentan trabajo en equipo dentro de los Clanes, pero también competencias sanas entre ellos, equilibrando motivación intrínseca y extrínseca.

Inclusión y Diversidad

Las mecánicas contemplan:

- Roles diversos para adaptarse a distintas habilidades y estilos de aprendizaje.
- Opciones para presentar resultados (oral, escrita, visual) respetando la diversidad cultural y cognitiva.
- Materiales adaptados para accesibilidad (textos con formatos legibles, audiodescripciones, subtítulos).

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Caza del Tesoro de Figuras Literarias

Descripción: Los Clanes reciben textos poéticos y narrativos con figuras literarias ocultas. Deben identificarlas y explicar su función.

Instrucciones:

1. El docente entrega un texto complejo (puede ser un poema de Rubén Darío o fragmento de Borges) a cada Clan.
2. Los estudiantes leen el texto en equipo y marcan las figuras literarias detectadas (aliteración, anáfora, metáfora, etc.).
3. Cada figura detectada debe anotarse con una breve explicación del efecto que produce.
4. Un Guardián del Texto presenta las conclusiones al resto de la clase.
5. El docente otorga puntos y retroalimentación inmediata.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Copias del texto, marcadores, fichas de análisis.

Integración con mecánicas: Otorgan puntos de explorador y fragmentos del pergamino según aciertos.

Actividad 2: El Desafío del Hipérbaton y la Anáfora

Descripción: Reto individual donde cada estudiante debe reordenar frases para crear hipérbaton y anáfora efectivos.

Instrucciones:

1. Se entrega una lista de frases simples y versos a cada estudiante.
2. Deben reescribirlas aplicando hipérbaton (alteración del orden sintáctico) y crear anáforas (repetición inicial) en dos oraciones diferentes.
3. Luego, explican el efecto retórico obtenido.
4. El docente revisa y proporciona retroalimentación inmediata.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Hojas de trabajo, bolígrafos.

Integración con mecánicas: Puntos individuales para la tabla de niveles; posibilidad de ganar insignias temáticas.

Actividad 3: Batalla de Clanes: Interpretación y Debate

Descripción: Los Clanes reciben diferentes estrofas de un poema con figuras complejas. Deben interpretar su efecto y defender su postura frente a un Clan contrario.

Instrucciones:

1. Se distribuyen estrofas con figuras literarias distintas a cada Clan.
2. Los equipos preparan una interpretación del efecto y significado.
3. En turnos, cada Clan expone y debate con el otro, argumentando con base literaria.
4. El docente y el resto de la clase actúan como jurado, asignando puntos según argumentación, creatividad y respeto.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Copias de estrofas, pizarras, marcadores.

Integración con mecánicas: Gana el Clan con más puntos, se otorgan fragmentos del pergamino y se desbloquea un nuevo nivel.

Actividad 4: Taller Narrativo: Técnicas y Efectos

Descripción: Taller práctico donde los estudiantes analizan modos narrativos, tipos de narradores, focos y tonos en cuentos o novelas cortas.

Instrucciones:

1. Se entrega un fragmento narrativo complejo (ejemplo: un cuento de Julio Cortázar o Isabel Allende).
2. En equipos, identifican y describen las técnicas narrativas presentes.
3. Cada equipo crea una breve presentación explicando el efecto de dichas técnicas en la narración.
4. El docente da retroalimentación y abre espacio para preguntas.

Tiempo estimado: 70 minutos.

Materiales: Textos impresos, diapositivas o carteles para presentación.

Integración con mecánicas: Puntos para equipos y desbloqueo de insignias narrativas.

Actividad 5: Teatro en Miniatura: Elementos del Mundo Dramático

Descripción: Los Clanes analizan un fragmento dramático y preparan una pequeña dramatización para evidenciar personajes, conflictos, estructura y forma.

Instrucciones:

1. Se entrega un fragmento corto de obra dramática (comedia, tragedia o drama).
2. Los equipos identifican personajes, tipos de conflicto, actos y escenas.
3. Preparan una representación breve (3-5 minutos) que destaque esos elementos.
4. Presentan ante el aula y reciben retroalimentación.

Tiempo estimado: 90 minutos (incluye ensayo y presentación).

Materiales: Textos, espacio para representación, accesorios simples.

Integración con mecánicas: Puntos de equipo y ganancia de fragmentos finales del pergamino.

Actividad 6: Ensamblaje Final del Pergamino

Descripción: Los Clanes juntan todos los fragmentos reunidos para reconstruir un texto literario completo y realizar un análisis integral de las figuras y técnicas utilizadas.

Instrucciones:

1. Cada Clan recibe sus fragmentos y los compara con los de otros equipos.
2. Trabajan juntos para ordenar y ensamblar el texto final.
3. Realizan un análisis colectivo, señalando todas las figuras literarias y técnicas narrativas y dramáticas presentes.
4. Presentan sus conclusiones finales en formato creativo (video, podcast, ensayo visual).

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos.

Materiales: Fragmentos impresos/digitales, recursos digitales para presentaciones.

Integración con mecánicas: Puntos bonus, insignias de Maestr@ del Lenguaje Figurativo y cierre narrativo.

Inclusión y DEI en las actividades

- Se ofrecen diversos formatos para presentar resultados (oral, escrito, visual) respetando estilos y necesidades.
- Textos adaptados con lenguaje claro y ejemplos culturales diversos.
- Roles rotativos para asegurar participación equitativa.
- Apoyo adicional para estudiantes con dificultades mediante tutorías o materiales adaptados.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- El Clan que acumule mayor cantidad de puntos y logre ensamblar correctamente el Pergamino del Saber es declarado "Maestr@ del Lenguaje Figurativo".
- Individualmente, los estudiantes que alcancen el nivel de Maestr@ reciben reconocimiento especial.
- Se valoran tanto la cantidad como la calidad de las respuestas y análisis.

Penalizaciones

- Pérdida de puntos por plagio, falta de respeto o inasistencia.
- Descuentos en puntos si no se entrega trabajo en tiempo o con calidad mínima.
- Penalizaciones menores a quienes interrumpan el turno de palabra o no respeten reglas de debate.

Turnos y Roles

- En debates y presentaciones, cada Clan y participante tiene turnos definidos para hablar (máximo 3 minutos por intervención).

- Guardia del Texto rota cada sesión para fomentar liderazgo y participación equitativa.
- El docente mantiene el control del tiempo y el ambiente para asegurar orden.

Restricciones

- No se permite el uso de fuentes externas no autorizadas sin citar, para fomentar pensamiento crítico.
- Las respuestas deben basarse en el análisis del texto proporcionado.
- Se debe respetar la diversidad cultural y las opiniones ajenas.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Actividad	Puntos por logro individual	Puntos por logro grupal	Fragmentos del Pergamino
Caza del Tesoro	10-30	50	1 fragmento
Desafío del Hipérbaton y Anáfora	15-40	-	0
Batalla de Clanes	20-50	70	2 fragmentos
Taller Narrativo	20-40	40	1 fragmento
Teatro en Miniatura	25-50	60	2 fragmentos
Ensamblaje Final	Bonus 50	Bonus 100	-

Sistema de Logros

- Logro “Explorador Inicial”: 100 puntos acumulados.
- Logro “Dominio de Figuras”: Obtener 3 insignias de figuras literarias.
- Logro “Narrador Experto”: Insignia de análisis narrativo.
- Logro “Maestr@ del Drama”: Insignia de elementos dramáticos.
- Logro “Maestr@ del Lenguaje Figurativo”: Nivel máximo y pergamino ensamblado.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Identificación correcta** de figuras literarias y técnicas narrativas en textos complejos.
- **Interpretación profunda** del efecto que producen en los textos.

- **Participación activa** en debates, dramatizaciones y análisis colaborativos.
- **Creatividad** en presentaciones y propuestas.
- **Respeto y colaboración** en el trabajo en equipo.
- **Autonomía** en la búsqueda y análisis de información.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Aceptable (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Identificación	Reconoce todas las figuras con precisión.	Reconoce la mayoría con poca confusión.	Reconoce algunas figuras, con errores.	No identifica figuras correctamente.
Interpretación	Explica efectos con profundidad y claridad.	Explica efectos adecuadamente.	Explicaciones superficiales o incompletas.	No explica o interpreta erróneamente.
Participación	Participa activamente y fomenta colaboración.	Participa regularmente.	Participa poco.	No participa.
Creatividad	Presenta ideas originales y bien elaboradas.	Presenta ideas claras y adecuadas.	Ideas poco originales.	Falta de creatividad.
Respeto y colaboración	Demuestra respeto y apoya a sus compañeros.	Generalmente respetuoso.	Algunos conflictos o falta de respeto.	Falta de respeto o colaboración.

Evidencias de Aprendizaje

- Análisis escritos y orales de textos literarios.
- Presentaciones y debates en clase.
- Producciones creativas (microdramas, audios, videos).
- Registro del progreso en el sistema de puntos e insignias.
- Reflexiones individuales y grupales sobre el aprendizaje.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al finalizar, los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido y cómo las figuras literarias y técnicas narrativas enriquecen la comprensión y creación literaria. Se realiza una ceremonia simbólica donde los Clanes comparten sus experiencias, ensambla el pergamino final y se reconocen los logros. El docente conecta la narrativa del Olvido vencido con la importancia cultural y social de preservar y dominar el lenguaje literario, reforzando la motivación para seguir explorando la literatura.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede durar entre 4 a 6 semanas, considerando 2 sesiones semanales de 90 minutos.
- Se puede adaptar en bloques más cortos o intensivos según disponibilidad.

Espacio Físico

- Aula con disposición flexible para trabajo en equipo y dramatizaciones.
- Espacio para presentaciones orales y debates.
- Acceso a pizarras, pantallas o proyectores para presentaciones.

Materiales y Herramientas TIC

- Copias impresas o digitales de textos literarios seleccionados.
- Plataformas para insignias digitales (opcional): ClassDojo, Google Classroom, o sistemas LMS.
- Herramientas para presentaciones: PowerPoint, Canva, o similares.
- Opcional: grabadoras de audio o video para dramatizaciones.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para fomentar interacción efectiva.
- Se forman Clanes de 4 a 6 integrantes.
- En grupos más grandes, repetir el juego con roles coordinadores.

Preparación Previa del Docente

- Seleccionar y adaptar textos literarios adecuados al nivel.
- Preparar materiales impresos y digitales.
- Familiarizarse con las mecánicas y herramientas TIC usadas.
- Planificar la distribución de roles y dinámica de turnos.
- Establecer criterios de evaluación y rúbricas claras.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigual participación:** Rotar roles y crear mecanismos de incentivo para participación equitativa.
- **Dificultades técnicas:** Preparar copias físicas de respaldo y guías claras para uso de TIC.
- **Falta de motivación:** Vincular la narrativa con intereses culturales de los estudiantes, ofrecer recompensas simbólicas y reconocimiento.

- **Necesidades educativas especiales:** Adaptar materiales, ofrecer apoyos adicionales y flexibilizar formatos de entrega.
- **Gestión del tiempo:** Planificar cronograma detallado y controlar estrictamente los tiempos en clase.