

La Liga de los Textos Invencibles: Misión Cohesión Total

Gamificación de Evaluación | Lenguaje | Escritura | Tema: Cohesión textual

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Liga de los Textos Invencibles

En un mundo donde las ideas flotan en el aire y los mensajes se pierden en el caos de la información, existe una organización secreta llamada "La Liga de los Textos Invencibles". Esta liga está formada por jóvenes escritores que tienen la misión de crear textos poderosos, claros y cohesionados que puedan transformar la realidad, inspirar a las personas y lograr un cambio positivo en su comunidad.

Los estudiantes forman parte de esta liga, adoptando el rol de "Guardianes de la Palabra", quienes deben entrenar y demostrar sus habilidades para planificar, escribir, revisar, reescribir y editar textos con cohesión textual impecable. La liga está dividida en equipos llamados "Escuadrones de la Cohesión", donde cada miembro aporta su creatividad, curiosidad y colaboración para superar desafíos literarios.

La misión principal es recuperar los "Fragmentos Perdidos de la Cohesión", unos artefactos mágicos que contienen el secreto para que cualquier texto sea claro, coherente y persuasivo. Estos fragmentos están esparcidos en diferentes "Zonas del Texto" que representan fases de la escritura: la planificación, el desarrollo, la revisión, la edición y la presentación final.

A través de esta experiencia, los Guardianes de la Palabra deben enfrentar retos que ponen a prueba su capacidad para organizar ideas, adecuar el registro al contexto y destinatario, usar conectores adecuados y cuidar la cohesión y coherencia de sus textos. Cada desafío superado les permitirá recolectar uno o más Fragmentos de Cohesión, ganar puntos para su escuadrón y avanzar en los niveles del entrenamiento.

Además, la narrativa enfatiza la importancia de la diversidad, la equidad y la inclusión, invitando a los estudiantes a usar sus diferentes perspectivas, respetar las ideas de los demás y crear textos que sean accesibles y respetuosos con todas las personas, sin importar su origen o identidad.

Esta historia conecta directamente con el aprendizaje, porque cada acción en la narrativa implica poner en práctica habilidades concretas de escritura y cohesión textual. Al final, no solo habrán rescatado los Fragmentos Perdidos, sino que habrán desarrollado habilidades fundamentales para comunicarse de manera efectiva en distintos contextos y géneros discursivos.

Roles de los Estudiantes

- **Planificadores:** Expertos en recopilar información e ideas, organizarlas y definir el propósito y destinatario del texto.
- **Constructores de Conectores:** Especialistas en elegir y aplicar conectores adecuados para asegurar la cohesión entre oraciones y párrafos.

- **Revisores Críticos:** Encargados de revisar la coherencia, adecuación del vocabulario y el registro, y detectar errores para mejorar el texto.
- **Editores Finales:** Responsables de la corrección ortográfica, gramatical y de estilo, asegurando la presentación impecable del texto.

Los roles rotan en cada actividad para que todos desarrollen cada una de las competencias.

Ambientación

El aula se transforma en un cuartel general de la Liga, con mapas de zonas del texto en la pared, tableros de puntos, insignias visuales y kits de escritura. Los estudiantes usan sus roles para colaborar y avanzar en misiones semanales que simulan desafíos reales de escritura, desde redactar un texto argumentativo hasta una carta formal o una publicación para redes sociales, adaptando siempre el registro y la cohesión de acuerdo con el público y el propósito.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada con éxito otorga puntos al escuadrón. Los puntos se asignan según criterios como la planificación efectiva, uso adecuado de conectores, cohesión textual, vocabulario preciso y creatividad. Por ejemplo, 10 puntos por una planificación clara, 15 por uso correcto de conectores, 20 por cohesión y coherencia en el texto final.
- **Niveles de Progresión:** La experiencia está dividida en 5 niveles, cada uno correspondiente a una fase clave del proceso de escritura:
 - Nivel 1: Planificación Estratégica
 - Nivel 2: Construcción Textual
 - Nivel 3: Revisión y Retroalimentación
 - Nivel 4: Edición y Refinamiento
 - Nivel 5: Presentación Maestra

Para avanzar de nivel, el escuadrón debe acumular una cantidad mínima de puntos y completar las misiones asignadas.

- **Insignias y Logros:** Al superar desafíos específicos o demostrar habilidades destacadas, los estudiantes ganan insignias digitales o físicas, como "Maestro de los Conectores", "Guardían del Vocabulario Variado" o "Editor Implacable". Estas insignias se muestran en un tablero de honor y motivan la competencia sana y el reconocimiento entre pares.
- **Retos y Misiones:** Cada sesión incluye retos concretos que deben superar en equipo. Por ejemplo, "Reescribe este párrafo usando conectores adecuados", o "Identifica y corrige errores de cohesión en este texto". Los retos tienen niveles de dificultad creciente y se adaptan para fomentar la colaboración.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los docentes y compañeros brindan retroalimentación puntual y constructiva mediante rúbricas gamificadas y comentarios positivos, usando un sistema de "puntos de

mejora" que pueden canjearse por pistas o ayudas en futuras misiones.

- **Barra de Progreso Visual:** Un tablero visible en el aula o plataforma digital muestra el avance de cada escuadrón en tiempo real, fomentando la motivación colectiva y el sentido de logro.
- **Roles Rotativos:** Para asegurar que todos practiquen todas las habilidades, los roles se rotan en cada actividad, promoviendo colaboración, responsabilidad compartida y diversidad de perspectivas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Mapa de Ideas - Zona de Planificación Estratégica"

Descripción: Los estudiantes, en sus escuadrones, recopilan ideas sobre un tema asignado y las organizan en un mapa mental, definiendo el propósito, destinatario y género discursivo.

Instrucciones:

- El docente entrega un tema general y un contexto comunicativo (por ejemplo, escribir una carta formal para solicitar apoyo en un proyecto escolar).
- Cada escuadrón discute el tema y define:
 - El propósito del texto (informar, persuadir, narrar).
 - El destinatario (directo, indirecto, perfil socio-cultural).
 - El género discursivo adecuado (carta formal, artículo, post en redes sociales).
- Con papelógrafos o herramientas digitales (como *MindMeister* o *Canva* mapas mentales), crean un mapa de ideas que recoja la información, vocabulario técnico y expresiones adecuadas al registro seleccionado.
- PRESENTAN su mapa al aula en 5 minutos. El resto ofrece retroalimentación positiva y preguntas.
- El docente asigna puntos según claridad, organización y adecuación al contexto.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Papelógrafos, marcadores, dispositivos con acceso a herramientas digitales, rúbricas impresas.

Integración con mecánicas: Cada equipo gana puntos y una insignia de "Planificador Estratégico" si cumple con los criterios. La actividad fomenta colaboración y creatividad.

Actividad 2: "Conectores en Acción - Zona de Construcción Textual"

Descripción: Los estudiantes reciben párrafos incompletos o fragmentados y deben unirlos usando conectores adecuados para lograr cohesión.

Instrucciones:

- Se entregan fragmentos de textos con oraciones aisladas o con saltos lógicos.

- En parejas rotativas, seleccionan conectores de una lista (por ejemplo, "sin embargo", "por lo tanto", "además", "en consecuencia") para unir las ideas.
- Escriben el texto cohesionado en papel o digitalmente.
- Presentan su texto y explican por qué eligieron esos conectores, relacionándolo con el contexto y género.
- El docente y compañeros evalúan la adecuación y creatividad del uso de conectores.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Listas impresas de conectores, hojas o dispositivos, rúbricas de evaluación.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por el uso correcto y variado de conectores, y una insignia de "Constructor de Conectores".

Actividad 3: "Detectives de la Cohesión - Zona de Revisión y Retroalimentación"

Descripción: Equipos reciben textos con errores intencionales de cohesión y deben identificarlos y corregirlos.

Instrucciones:

- Se entrega un texto que contiene problemas como falta de conectores, vocabulario inapropiado, cambios abruptos de registro o inconsistencias en la persona gramatical.
- Los estudiantes leen el texto, subrayan los errores y proponen correcciones en grupo.
- Se discuten las correcciones en plenaria, explicando la importancia de cada mejora.
- El docente evalúa la capacidad crítica y comprensión de la cohesión textual.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Texto impreso o digital, marcadores, rúbricas.

Integración con mecánicas: Puntos por cada error corregido adecuadamente. Insignia de "Revisor Crítico".

Actividad 4: "Editor Implacable - Zona de Edición y Refinamiento"

Descripción: Los estudiantes editan un texto final, cuidando ortografía, gramática, estilo y presentación, adaptando el vocabulario al destinatario y contexto.

Instrucciones:

- Cada escuadrón recibe un texto elaborado previamente por ellos o por otro equipo (rotación).
- Identifican errores ortográficos, gramaticales y de estilo, además de verificar la adecuación del registro y vocabulario.
- Proponen una versión corregida y justificada.
- Se comparte la versión final y se reflexiona sobre las mejoras.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Textos impresos/digitales, correctores ortográficos digitales, rúbricas detalladas.

Integración con mecánicas: Puntos por correcciones precisas y justificaciones claras. Insignia de "Editor Implacable".

Actividad 5: "La Gran Presentación - Zona de Presentación Maestra"

Descripción: Los escuadrones presentan su texto final, explicando cómo lograron cohesión textual, adecuación de registro y vocabulario, y el propósito comunicativo.

Instrucciones:

- Preparan una presentación breve (5 minutos) explicando el proceso de escritura y las estrategias usadas.
- Presentan ante el grupo, respondiendo preguntas del público.
- Se evalúa claridad, cohesión en la presentación oral y argumentación.
- Se realiza una reflexión final grupal sobre el aprendizaje y la experiencia.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Texto final impreso o digital, dispositivos para presentación (si es posible).

Integración con mecánicas: Puntos extra por presentación efectiva y reflexión profunda. Insignia de "Presentador Maestro".

Inclusión y DEI en las Actividades

- Se fomentan temas y textos que representen diversas culturas, voces e identidades, promoviendo respeto y valoración de la diversidad.
- Los roles permiten que todos participen según sus fortalezas, garantizando equidad en la participación.
- Las instrucciones y materiales están diseñados para ser accesibles, con apoyo visual y múltiples formatos.
- Se promueve un ambiente seguro para expresarse, donde todas las ideas son valoradas y se evita cualquier discriminación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Gana el escuadrón que acumule más puntos al completar las cinco zonas/misiones con calidad y colaboración demostrada.
- **Penalizaciones:**
 - Restas de puntos si no se cumple con los criterios mínimos en las actividades (por ejemplo, textos sin coherencia o con errores graves).
 - Penalización por no respetar los turnos o roles asignados, fomentando el respeto y la colaboración.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad tiene roles asignados que rotan para que todos experimenten cada función. El docente supervisa que se respeten los tiempos y roles.
- **Restricciones:** No se permite el plagio ni copiar textos sin permiso. Los textos deben ser producto del trabajo colaborativo del escuadrón.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad	Criterio	Puntos Máximos
Planificación	Definición clara de propósito, destinatario y género	20
Construcción	Uso adecuado y variado de conectores, cohesión	25
Revisión	Identificación y corrección de errores	20
Edición	Corrección ortográfica, vocabulario y estilo	20
Presentación	Claridad y argumentación oral	15

• **Sistema de Logros:**

- Insignias se otorgan al cumplir criterios específicos en cada actividad.
- Los logros se documentan en un tablero visible para motivar la competencia sana.
- Se puede canjear "pistas" usando puntos para superar retos difíciles.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación está integrada en todas las fases del juego mediante rúbricas que valoran tanto el producto final como el proceso colaborativo.

Criterios de Evaluación:

- **Planificación:** Claridad en la definición del propósito, destinatario y selección del género discursivo, organización de ideas coherente.
- **Cohesión y Coherencia:** Uso adecuado de conectores, vocabulario preciso y variado, fluidez entre oraciones y párrafos.
- **Revisión y Edición:** Capacidad para detectar y corregir errores, adecuación del registro, precisión gramatical y ortográfica.
- **Presentación Oral:** Explicación clara del proceso, argumentación, uso adecuado del lenguaje oral.
- **Colaboración:** Participación activa en roles, respeto, apoyo entre pares y rotación equitativa de funciones.

Rúbricas Integradas

Para cada actividad, se utiliza una rúbrica con niveles (Excelente, Bueno, Suficiente, Necesita Mejorar) que especifica indicadores observables por criterio. Ejemplo para cohesión textual:

- **Excelente (20-25 puntos):** Uso variado y preciso de conectores; el texto fluye naturalmente; el vocabulario está perfectamente adaptado al contexto.

- **Bueno (15-19 puntos):** Uso adecuado de conectores, con pocos errores; vocabulario variado y generalmente adecuado.
- **Suficiente (10-14 puntos):** Uso limitado o repetitivo de conectores; algunos problemas de coherencia; vocabulario básico.
- **Necesita Mejorar (menos de 10 puntos):** Falta de conectores o uso inapropiado; texto difícil de seguir; vocabulario pobre o inadecuado.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas de ideas y planificaciones.
- Textos escritos en cada fase, con revisiones y correcciones documentadas.
- Presentaciones orales y reflexiones finales.
- Participación y desempeño en roles y actividades colaborativas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, los estudiantes realizan una reflexión grupal guiada donde comentan qué aprendieron sobre la cohesión textual, cómo aplicaron la colaboración y creatividad, y qué significó para ellos ser Guardianes de la Palabra.

El docente cierra la narrativa destacando que, al recuperar los Fragmentos Perdidos, han adquirido herramientas para comunicar sus ideas con poder y claridad, siendo capaces de influir positivamente en su entorno a través de la palabra escrita.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Idealmente, la experiencia se desarrolla en 5 sesiones de 50-60 minutos, una para cada zona del texto. Puede adaptarse en bloques más largos o en semanas consecutivas.
- **Espacio Físico:** Aula con espacio para trabajo en equipos, con áreas definidas para cada escuadrón. Paredes o pizarras para mostrar tableros de puntos y mapas mentales. Espacio para presentaciones orales.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Papelógrafos, marcadores, hojas y materiales de escritura tradicionales.
 - Dispositivos con acceso a internet para uso de herramientas digitales de mapas mentales y redacción (tabletas, laptops).
 - Proyector o pizarra digital para mostrar avances y retroalimentación.
 - Plataformas o apps para llevar registro de puntos y logros (por ejemplo, Google Classroom, Kahoot!, ClassDojo).

- **Tamaño del Grupo:** Grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en escuadrones de 4-5 integrantes para fomentar colaboración activa y roles rotativos.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con conceptos de cohesión textual y técnicas de gamificación.
 - Preparar materiales, rúbricas y roles con anticipación.
 - Configurar la dinámica del aula para facilitar la interacción y el seguimiento.
 - Planificar preguntas guía para la retroalimentación y reflexión.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Desigual participación:* Supervisar y fomentar rotación de roles, incentivar la inclusión y valorar aportes diversos.
 - *Falta de motivación:* Usar recompensas visibles, retroalimentación positiva y conectar las actividades con intereses reales de los estudiantes.
 - *Dificultades técnicas:* Tener alternativas offline para actividades digitales y apoyo técnico disponible.
 - *Diferentes niveles de habilidad:* Agrupar heterogéneamente para que se apoyen mutuamente; ofrecer desafíos diferenciados.