

La Misión Presidencial: Asesores en Acción

Gamificación Social | Lenguaje | Oralidad | Tema: Evaluar y retroalimentar un discurso público

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Bienvenidos a la Sala de Asesores Presidenciales

Imagina que el presidente de tu país acaba de dar un discurso crucial ante la nación. Este discurso busca comunicar un mensaje importante que impactará en la sociedad, en la política y en la opinión pública. Sin embargo, como asesores expertos en comunicación y lenguaje, tu equipo tiene la tarea de evaluar el discurso, identificar sus fortalezas y debilidades, y ofrecer recomendaciones que ayuden a mejorar la forma en que el presidente se comunica con su pueblo.

La experiencia se desarrolla en un escenario simulado llamado “La Sala de Asesores Presidenciales”, un espacio donde grupos de estudiantes asumirán roles especializados para analizar un discurso público en profundidad. Esta dinámica no solo les permitirá desarrollar habilidades de evaluación crítica, sino también fomentar la colaboración, el liderazgo, la creatividad y la comunicación efectiva.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes se organizarán en equipos de 4 a 5 miembros, y dentro de cada equipo cada quien asumirá un rol clave:

- **El Coordinador:** Lidera el equipo, organiza las tareas y se asegura de que todos participen activamente.
- **El Analista de Macroestructura:** Responsable de identificar la estructura global del discurso, es decir, la idea central y las grandes secciones que lo componen.
- **El Experto en Superestructura:** Se enfoca en la organización interna del discurso, identificando la introducción, desarrollo y conclusión, y cómo se enlazan.
- **El Investigador de Recursos Lingüísticos:** Detecta al menos tres recursos lingüísticos utilizados para persuadir o impactar (por ejemplo, metáforas, anáforas, repeticiones).
- **El Observador de Recursos No Lingüísticos:** Analiza tres aspectos no verbales o paralingüísticos del discurso, como el tono de voz, gestos, pausas, contacto visual, etc.

Misión Principal

La misión fundamental del equipo es actuar como un grupo de asesores presidenciales que deben entregar un informe detallado y fundamentado al presidente. Este informe debe responder a las preguntas clave: ¿Cumplió el discurso su objetivo comunicativo? ¿Qué aspectos se pueden mejorar? ¿Qué recomendaciones específicas se pueden ofrecer para fortalecer futuros discursos?

Para lograr esto, cada equipo deberá observar un video con el discurso presidencial (ya sea real o creado para la actividad), analizarlo mediante su rol asignado, y luego reunirse para construir una retroalimentación grupal que será

presentada oralmente al “presidente” (puede ser el docente o un estudiante representante).

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada está diseñada para que los estudiantes integren conocimientos de oralidad y lenguaje a través de la práctica activa. La evaluación del discurso público implica comprender la macroestructura y superestructura de textos orales, identificar recursos lingüísticos y no lingüísticos, y aplicar pensamiento crítico para evaluar la efectividad comunicativa. Además, la colaboración y la competencia sana entre equipos fomentan habilidades sociales y comunicativas fundamentales en el siglo XXI.

En suma, los estudiantes no solo aprenden sobre lenguaje y oralidad, sino que también desarrollan competencias de liderazgo, creatividad, resolución de problemas y autonomía, todo en un contexto dinámico, motivador y cercano a la realidad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

Para asegurar una experiencia dinámica y motivadora, se integran las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos:** Cada equipo gana puntos por la calidad y profundidad de sus análisis en las distintas áreas (macroestructura, superestructura, recursos lingüísticos y no lingüísticos, retroalimentación). Los puntos se otorgan tras la presentación y evaluación entre pares y docente.
- **Roles Sociales con Responsabilidades Claras:** La asignación de roles fortalece la autonomía y liderazgo. Cada rol cuenta con un “pasaporte de rol” que detalla sus tareas y criterios para ganar puntos por desempeño.
- **Niveles de Desempeño:** El progreso se muestra a través de niveles (Aprendiz, Analista, Experto, Maestro Asesor) que se alcanzan acumulando puntos. Cada nivel desbloquea recompensas simbólicas o privilegios (por ejemplo, elegir el siguiente discurso a analizar o ser facilitador en otra sesión).
- **Insignias Digitales y Físicas:** Se entregan insignias por logros específicos, como “Detective de Recursos Lingüísticos” o “Maestro del Análisis No Verbal”. Las insignias pueden entregarse en formato digital (por ejemplo, en un tablero virtual) o en papel para pegar en carpetas.
- **Retos y Mini-Desafíos:** A lo largo de la experiencia se plantean retos sorpresa, como identificar en menos tiempo un recurso lingüístico o corregir una afirmación errónea del equipo contrario para ganar puntos extra.
- **Competencia Sana entre Equipos:** Los equipos compiten por ser el mejor grupo asesor, pero la puntuación también incluye puntos por colaboración y respeto, fomentando un ambiente positivo.
- **Meta Grupal:** El objetivo común es que todos los equipos colaboren para entregar al presidente una visión lo más completa y constructiva posible. Se promueve el intercambio de ideas y recomendaciones al final para crear un documento conjunto.
- **Retroalimentación Inmediata:** Tras cada actividad clave, los equipos reciben comentarios rápidos del docente y compañeros para ajustar su enfoque y mejorar.

Implementación Práctica

- *Sistema de puntos:* Se utiliza una tabla visible en el aula o en una plataforma digital (Google Sheets, Kahoot, o similar), donde el docente y los estudiantes pueden actualizar puntuaciones en tiempo real.
- *Roles sociales:* Se entregan tarjetas físicas o digitales con descripción de roles y checklist con tareas para cumplir.
- *Insignias:* Se imprimen y entregan al final de cada sesión, o se asignan en plataformas de gestión de aprendizaje que permitan badges.
- *Retos:* Se introducen con señales visuales o anuncios breves y temporizados para generar emoción y dinamismo.
- *Competencia sana:* Se enfatiza en normas de respeto, con sanciones leves a comportamientos negativos para mantener buen clima.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Formación de Equipos y Asignación de Roles

Descripción: Se organiza a los estudiantes en equipos heterogéneos de 4-5 miembros y se asignan los roles. Se entrega el “Pasaporte de Rol” con funciones claras para cada integrante.

Instrucciones:

- Dividir el grupo en equipos.
- Explicar cada rol y entregar el pasaporte.
- Los equipos discuten brevemente para elegir quién cumple cada rol según sus fortalezas.
- Se hace una pequeña ronda para que cada representante de rol explique su función al resto.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas de rol impresas, pizarras o hojas para anotaciones.

Integración con mecánicas: Refuerza la mecánica de roles sociales y liderazgo, además marca el inicio de la competencia con puntuación inicial por organización.

Actividad 2: Visionado y Análisis Individual del Discurso

Descripción: Cada estudiante observa un video del discurso presidencial y realiza un análisis inicial desde su rol asignado.

Instrucciones:

- Ver el video completo sin interrupciones.
- Cada estudiante trabaja en su cuaderno o ficha de análisis, respondiendo preguntas específicas según su rol:
 - Macroestructura: ¿Cuál es la idea central y las grandes partes del discurso?
 - Superestructura: ¿Cómo se organiza? ¿Qué función cumple cada segmento?

- Recursos lingüísticos: Identifica y anota al menos 3 ejemplos.
- Recursos no lingüísticos: Observa el lenguaje corporal, tono, pausas, etc., y anota 3 ejemplos.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Video proyector o computadora, hojas de análisis por rol, bolígrafos.

Integración con mecánicas: Cada análisis correcto sumará puntos individuales y de equipo. Se fomenta autonomía y pensamiento crítico.

Actividad 3: Puesta en Común y Construcción del Informe Grupal

Descripción: Los equipos se reúnen para compartir sus análisis individuales y consolidar un informe conjunto que será entregado al “presidente”.

Instrucciones:

- Cada estudiante expone en máximo 5 minutos su análisis.
- El Coordinador modera la discusión para integrar los puntos, resolver desacuerdos y sintetizar las observaciones.
- Se estructura el informe con estos apartados: descripción de la macroestructura, superestructura, recursos lingüísticos, recursos no lingüísticos, evaluación si el discurso cumplió su objetivo, recomendaciones.
- El equipo prepara una presentación oral de máximo 10 minutos.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, computadora para preparar presentación (opcional), hojas con plantilla de informe.

Integración con mecánicas: Refuerza colaboración, comunicación y liderazgo. Se otorgan puntos por calidad del informe y presentación.

Actividad 4: Presentación y Retroalimentación entre Equipos

Descripción: Cada equipo presenta su informe y propuestas frente a la clase y recibe retroalimentación constructiva.

Instrucciones:

- Un portavoz del equipo expone el informe.
- Los otros equipos y el docente formulan preguntas y comentarios, buscando aportar mejoras.
- Se realiza una votación rápida para elegir el informe más completo, el análisis más creativo y la mejor presentación.

Tiempo estimado: 60 minutos (dependiendo del número de equipos)

Materiales: Pizarra para anotar votos, hojas para notas de retroalimentación.

Integración con mecánicas: Se aplican puntos extras por participación, preguntas inteligentes y feedback útil. Se fortalece la competencia sana y la comunicación.

Actividad 5: Redacción Final y Entrega al Presidente

Descripción: Los equipos, con la ayuda del docente, integran las recomendaciones y conclusiones en un documento final que será “entregado al presidente”.

Instrucciones:

- Consolidar las mejores ideas surgidas en la retroalimentación.
- Redactar un documento formal que incluya análisis y recomendaciones.
- El representante de cada equipo entrega el documento al docente o a un estudiante que haga el rol de presidente.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Computadoras o tablets, impresora (opcional), plantillas de informe.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos finales por calidad del documento y cumplimiento de la misión grupal.

Actividad 6: Reflexión Final y Cierre Narrativo

Descripción: Se realiza una reflexión grupal guiada para consolidar aprendizajes y cerrar la narrativa de ser asesores presidenciales.

Instrucciones:

- El docente plantea preguntas reflexivas: ¿Qué aprendimos sobre discursos públicos? ¿Cómo ayudó trabajar en equipo? ¿Qué competencias desarrollamos? ¿Qué haríamos diferente en un próximo análisis?
- Los estudiantes comparten sus impresiones y se registran conclusiones en un mural o documento compartido.
- Se entregan insignias y reconocimientos simbólicos.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Pizarras o mural, fichas para notas, insignias impresas o digitales.

Integración con mecánicas: Permite consolidar el aprendizaje, reconocer logros y fortalecer la motivación para futuras actividades.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

• **Condiciones de Victoria:**

- El equipo que acumule más puntos tras todas las actividades será reconocido como “Equipo Maestro Asesor”.
- Se valoran análisis profundos, calidad en la retroalimentación, participación activa y respeto en la competencia.
- Todos los equipos que alcancen cierto puntaje mínimo conseguirán una insignia que certifica su competencia en evaluación de discursos.

• **Penalizaciones:**

- Falta de respeto o interrupciones constantes: -5 puntos.

- No cumplir con las tareas del rol asignado: -3 puntos.
- Entregar análisis incompletos o sin fundamentación: -2 puntos.

• **Turnos y Tiempo:**

- En la presentación y retroalimentación, cada equipo tiene un tiempo límite (10 minutos para presentar, 5 minutos para preguntas).
- Los turnos serán asignados por sorteo o por orden alfabético para asegurar equidad.

• **Roles y Responsabilidades:**

- Cada miembro debe cumplir con su rol. El incumplimiento se reflejará en la puntuación.
- El Coordinador es responsable de mantener el orden y la organización interna.

• **Tabla de Puntos (Ejemplo):**

Actividad	Máximo Puntos
Organización y roles	10
Análisis individual	40 (10 por rol)
Informe grupal	30
Presentación y retroalimentación	30
Documento final	20
Participación y respeto	10
Total	140

• **Sistema de Logros:**

- *Detective Lingüístico*: Identificar correctamente 3 recursos lingüísticos.
- *Maestro de la Macroestructura*: Analizar con precisión la idea central y estructura global.
- *Observador No Verbal*: Reconocer y explicar 3 recursos no lingüísticos.
- *Líder Efectivo*: Coordinar al equipo para cumplir objetivos y tiempos.
- *Presentador Estrella*: Exponer con claridad, seguridad y creatividad.

Evaluación Gamificada

Evaluación del Aprendizaje en el Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Dominio conceptual:** Capacidad para identificar correctamente la macroestructura, superestructura, recursos lingüísticos y no lingüísticos.
- **Análisis crítico:** Fundamentación lógica y argumentada sobre la efectividad del discurso.
- **Comunicación oral y escrita:** Claridad, coherencia y organización en la presentación y en el informe escrito.
- **Trabajo en equipo:** Participación activa, colaboración, liderazgo y cumplimiento de roles.
- **Creatividad y resolución de problemas:** Propuestas originales y pertinentes en las recomendaciones.

Rúbrica Integrada (Resumen)

Criterio	Excelente (5)	Bueno (3)	Necesita Mejora (1)
Identificación de Macroestructura y Superestructura	Identifica con precisión y detalla ejemplos claros.	Identifica con cierta precisión, pero con pocos detalles.	Identificación confusa o incorrecta.
Recursos Lingüísticos y No Lingüísticos	Detecta y explica 3 o más recursos con ejemplos claros.	Detecta algunos recursos con explicaciones superficiales.	No identifica recursos o explicaciones incorrectas.
Fundamentación y Recomendaciones	Argumenta con lógica, ofrece recomendaciones creativas y útiles.	Argumenta de forma básica y da recomendaciones generales.	No argumenta o recomendaciones inapropiadas.
Comunicación Oral y Escrita	Presenta con claridad, coherencia y fluidez; informe bien estructurado.	Presenta con cierta claridad; informe con estructura básica.	Presenta con dificultades; informe desorganizado.
Trabajo en Equipo y Roles	Participación equilibrada, roles cumplidos y liderazgo efectivo.	Participación desigual, roles parcialmente cumplidos.	Falta de colaboración, roles incumplidos.

Evidencias de Aprendizaje

- Fichas de análisis individual.
- Informe grupal escrito.
- Video o registro de la presentación oral.
- Documento final con recomendaciones entregado al presidente.
- Notas y registros de retroalimentación recibida y dada.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, el docente guía una reflexión para que los estudiantes identifiquen sus fortalezas y áreas de mejora, comprendan la importancia de un buen discurso público y valoren el trabajo en equipo como clave para la resolución de problemas complejos. Se enfatiza el rol de asesores como agentes de cambio y mejora en la comunicación social.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Se recomienda destinar al menos 5 sesiones de clase de 90 minutos cada una para desarrollar completamente la experiencia gamificada (7.5 horas en total). Esto permite una adecuada profundidad en cada actividad y espacio para reflexión.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para organizar grupos de trabajo, con sillas y mesas móviles. Espacio para presentaciones orales (área frontal). Pizarra o pantalla para mostrar puntajes y materiales.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadora y proyector para mostrar videos.
 - Acceso a internet para buscar recursos si es necesario.
 - Hojas impresas para fichas de análisis y roles.
 - Cartulinas, marcadores, bolígrafos.
 - Dispositivo para registrar presentaciones (opcional).
 - Plataforma digital para gestión de puntajes e insignias (opcional, pero recomendable para motivación).
- **Tamaño del grupo:** Ideal para grupos entre 20 y 30 estudiantes, permitiendo formar de 4 a 6 equipos. En grupos mayores, replicar la experiencia en paralelo o extender tiempo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Seleccionar o preparar un discurso adecuado para la actividad (puede ser un discurso histórico, político, social o simulado).
 - Preparar materiales impresos y digitales con las instrucciones, hojas de análisis, roles y rúbricas.
 - Familiarizarse con las mecánicas de juego y planificar la gestión de tiempos y puntuaciones.
 - Diseñar o adaptar plantillas para el informe grupal y documento final.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Desigual participación:* El docente debe monitorear y motivar a miembros menos activos, apoyándose en roles para distribuir tareas equitativamente.
 - *Dificultad para comprender conceptos lingüísticos:* Se recomienda realizar una breve sesión introductoria sobre macroestructura, superestructura y recursos lingüísticos antes de iniciar.
 - *Problemas técnicos con videos o TIC:* Tener copias locales del video y materiales impresos como respaldo.
 - *Conflictos entre equipos:* Establecer normas claras de respeto y mediación rápida ante conflictos.
 - *Falta de motivación:* Utilizar las insignias y recompensas visibles para mantener el interés.