

El Reino de los Nombres: La Aventura de la Identidad

Gamificación Narrativa | Lenguaje | Lectura | Tema: Mi nombre

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La aventura que da sentido a la experiencia

En un reino mágico llamado "Nombrelandia", los nombres tienen un gran poder. Cada nombre es una llave que abre puertas secretas, revela tesoros escondidos y fortalece la identidad de quien lo lleva. Sin embargo, una sombra misteriosa ha llegado y ha comenzado a confundir los nombres, mezclándolos y ocultando su significado. Los habitantes del reino, llamados los Nominarios, necesitan ayuda para restaurar el orden y el valor de los nombres. Y aquí es donde entran los héroes: tú y tus compañeros.

Los estudiantes asumen el rol de jóvenes exploradores nominarios, aprendices de guardianes de la identidad que deben aprender a conocer sus propios nombres, los nombres de sus familiares y amigos, y las características que los hacen únicos. Cada explorador tiene la misión de descubrir los secretos que guarda su nombre y cómo se conecta con los nombres de los demás, para así ayudar a que el reino recupere su armonía y la magia vuelva a fluir.

Ambientación

El aula se transforma en "El Reino de los Nombres". En las paredes, carteles con mapas, letras gigantes y símbolos de nombres familiares y fantásticos. Los estudiantes reciben mapas ilustrados con sus nombres y una "Carta de Guardianes" que los invita a la aventura. La atmósfera está llena de emoción y misterio, con música ambiental suave que evoca la exploración y el descubrimiento.

Roles de los estudiantes

- **Exploradores Nominarios:** Cada estudiante es un explorador responsable de descubrir los secretos de su nombre y cómo éste se conecta con los demás.
- **Guardianes del Lenguaje:** Son los encargados de analizar y comparar las letras, sonidos y características especiales de los nombres, como la presencia de letras "mágicas" (c, s, z, b, v, h, g, j, i, y, ll, k, q, r, rr, w, x).
- **Cartógrafos de Identidad:** Registran en mapas y listas los nombres, sus características y las relaciones entre ellos.
- **Mensajeros de Autoría:** Se encargan de marcar los materiales y trabajos con las iniciales y nombres completos para reforzar la importancia de la autoría e identidad.

Misión Principal

La misión es que cada explorador logre conocer y escribir correctamente su nombre y apellido, identificar sus iniciales, comparar su nombre con los de sus compañeros, descubrir nombres más largos o más cortos, encontrar nombres que comienzan o terminan con la misma letra, y conocer diminutivos. Además, deben aprender a marcar sus trabajos y útiles escolares con el nombre completo, y descubrir las características de las letras especiales en los nombres para

vencer la confusión sembrada por la sombra misteriosa.

Al completar todas las misiones y retos, los exploradores restaurarán la armonía en Nombrelandia, recuperando la fuerza y el significado verdadero de los nombres, y celebrando la identidad de cada habitante.

Conexión con el tema de aprendizaje

Esta narrativa envuelve el aprendizaje de la escritura y reconocimiento del nombre propio y de otros, el análisis de letras y sonidos, y la comparación entre nombres, en una historia que da significado y motivación. Los estudiantes no solo practican habilidades básicas de lectura y escritura, sino que también desarrollan competencias del siglo XXI como la colaboración, creatividad y pensamiento crítico, al trabajar juntos para vencer los desafíos del reino.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para el Reino de los Nombres

- **Sistema de Puntos “Estrellas de Identidad”:** Por cada actividad completada correctamente, el explorador gana estrellas. Por ejemplo, escribir su nombre con precisión, identificar iniciales o comparar nombres de forma correcta otorga entre 5 y 10 estrellas.
- **Niveles de Guardianes:** Los estudiantes avanzan a través de niveles: Aprendiz de Nombre, Guardián de Letras, Protector de la Autoría y Maestro de la Identidad. Cada nivel requiere completar ciertas actividades y acumular estrellas.
- **Insignias Mágicas:** Al lograr objetivos específicos, como conocer todas las iniciales del grupo, identificar diminutivos o marcar correctamente los materiales, reciben insignias digitales o físicas (pegatinas, medallas). Estas insignias se muestran en un mural o tablero de logros.
- **Retos Semanales:** Pequeñas misiones como “Encuentra cinco nombres que terminen con la letra ‘a’” o “Escribe el nombre de un familiar y compáralo con el tuyo” generan competencia amistosa y refuerzan el aprendizaje.
- **Progresión Visual:** Un mapa del Reino con zonas desbloqueadas conforme se completan actividades. Cada zona representa un nivel o desafío nuevo.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente o sistema entrega comentarios positivos, correcciones amables, y sugerencias para mejorar, usando lenguaje motivador (“¡Excelente, explorador! Tu nombre brilla como una estrella”).
- **Trabajo en Equipo:** En ciertas actividades, deben colaborar para formar cadenas de nombres, comparar características o crear diminutivos, fomentando la comunicación y negociación.

Implementación de mecánicas

El docente mantiene un registro visible de puntos y niveles en un tablero del aula. Las insignias se entregan semanalmente en ceremonias breves para motivar. Los retos se anuncian al inicio de la semana y se resuelven en equipo o individualmente. La progresión en el mapa se actualiza conforme cada explorador completa las misiones, lo que genera expectativas y sentido de logro.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Mi Nombre en el Mapa del Reino

Descripción: Los exploradores escriben su nombre completo en un mapa gigante del Reino de los Nombres, ubicándose en su zona.

Instrucciones:

- El docente presenta un mapa grande con espacios para colocar nombres.
- Cada estudiante recibe una tarjeta para escribir su nombre y apellido con lápices de colores.
- Luego, colocan su tarjeta en el mapa, identificando la zona que representa su nivel (Aprendiz de Nombre).
- El docente revisa la ortografía y entrega retroalimentación inmediata.
- Por cada nombre escrito correctamente, el explorador gana 5 estrellas.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Mapa grande impreso o mural, tarjetas blancas, lápices de colores, pegatinas para colocar las tarjetas.

Integración mecánicas: Sistema de puntos, progreso en el mapa, retroalimentación inmediata.

Actividad 2: El Reto de las Iniciales

Descripción: Identificar las iniciales de nombres propios y ajenos, y crear un escudo personal con ellas.

Instrucciones:

- Cada explorador escribe las iniciales de su nombre y apellido en una hoja especial.
- Luego, dibuja un escudo que represente su identidad usando esas iniciales como base.
- Comparan sus iniciales con las de un compañero cercano para encontrar coincidencias o diferencias.
- Se realiza una breve presentación explicando el significado de su escudo.
- El docente otorga 10 estrellas por completar la actividad y una insignia por creatividad.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Hojas blancas, lápices, colores, cartulinas para escudos.

Integración mecánicas: Puntos, insignias, retroalimentación, trabajo en equipo y comunicación.

Actividad 3: Comparando Nombres - La Caza de Letras Mágicas

Descripción: Los exploradores trabajan en parejas para comparar sus nombres y buscar letras especiales (c, s, z, b, v, h, g, j, i, y, ll, k, q, r, rr, w, x) que tengan en común o que sean diferentes.

Instrucciones:

- Se les entrega una lista con las letras mágicas y ejemplos de pronunciación.
- Cada pareja escribe los nombres y subraya las letras mágicas que comparten y las que no.

- Luego, discuten qué letras les resultan más fáciles o difíciles y por qué.
- Finalmente, cada pareja presenta un pequeño reporte oral o en cartel.
- Por cada letra mágica correctamente identificada y explicada, ganan 5 estrellas.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Hojas, listas de letras mágicas, marcadores, cartulinas.

Integración mecánicas: Puntos, colaboración, pensamiento crítico, comunicación, retroalimentación inmediata.

Actividad 4: La Marca del Autor - Personalizando Mis Útiles

Descripción: Los exploradores diseñan etiquetas personalizadas con su nombre completo para marcar sus útiles escolares.

Instrucciones:

- Se les entrega papel adhesivo o etiquetas blancas para personalizar.
- Escriben su nombre y apellido con buena caligrafía, añadiendo dibujos o símbolos que representen su identidad.
- Marcan sus útiles con estas etiquetas.
- El docente revisa la correcta escritura y entrega una insignia “Protector de Autoría”.
- Además, registran en un cuaderno la lista de útiles marcados para reforzar el concepto de pertenencia.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Etiquetas adhesivas, marcadores, lápices, útiles escolares.

Integración mecánicas: Insignias, responsabilidad, autonomía, retroalimentación.

Actividad 5: El Gran Juego de la Comparación - Nombres Cortos y Largos

Descripción: Juego en equipo donde los exploradores clasifican nombres según su longitud y características, para desbloquear un cofre secreto en el mapa.

Instrucciones:

- El docente reparte tarjetas con nombres variados (de familiares, compañeros y personajes conocidos).
- En grupos, los estudiantes deben ordenar las tarjetas de nombres del más corto al más largo.
- Identifican cuáles nombres empiezan o terminan con la misma letra.
- Responden preguntas rápidas para ganar pistas sobre la contraseña del cofre.
- Al abrir el cofre, desbloquean una nueva zona en el mapa del Reino.
- Por la correcta clasificación y participación, cada grupo gana 20 estrellas y una insignia “Maestro Comparador”.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con nombres, cofre o caja decorada, pistas impresas, mapa del Reino.

Integración mecánicas: Puntos, niveles, trabajo en equipo, retos, progresión visual.

Actividad 6: Creando Diminutivos y Apodos

Descripción: Exploradores inventan diminutivos y apodos para sus nombres y los de sus compañeros, explicando su significado y uso.

Instrucciones:

- El docente explica qué son diminutivos y apodos, con ejemplos.
- Cada alumno escribe su nombre y luego crea uno o dos diminutivos o apodos respetuosos y divertidos.
- En parejas, comparten y discuten los diminutivos, buscando similitudes y diferencias.
- Se crea un mural con todos los diminutivos y apodos elaborados.
- Se otorgan estrellas y una insignia especial “Inventor de Nombres” a quienes participen activamente.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Hojas, marcadores, mural grande, cinta adhesiva o chinchetas.

Integración mecánicas: Creatividad, colaboración, comunicación, insignias, puntos.

Actividad 7: Registro de Asistencia con Identidad

Descripción: Cada día, los exploradores registran su asistencia escribiendo su nombre completo en un libro especial del Reino.

Instrucciones:

- Al llegar, cada estudiante escribe su nombre y apellido en un cuaderno o registro digital.
- Se les anima a hacerlo con cuidado y buena letra, reforzando la autoría e identidad.
- El docente revisa y da retroalimentación positiva y registra puntos diarios por responsabilidad.
- Al final de la semana, quienes tengan asistencia perfecta reciben una estrella extra y una insignia “Guardían de la Presencia”.

Tiempo estimado: 5 minutos diarios

Materiales: Cuaderno de asistencia, bolígrafos o tabletas.

Integración mecánicas: Responsabilidad, puntos diarios, insignias, autonomía.

Actividad 8: Presentación Final: Mi Nombre y Mi Historia

Descripción: Cada explorador prepara una breve presentación contando la historia de su nombre, diminutivos, características especiales y lo que aprendió.

Instrucciones:

- Los estudiantes preparan un cartel o dibujo que ilustre su nombre y sus características.
- Presentan al grupo lo que aprendieron y cómo su nombre es parte de su identidad.
- El docente y compañeros otorgan estrellas por comunicación y creatividad.
- Se realiza una ceremonia final donde todos reciben el título de “Maestro de Identidad” y un certificado.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, certificados, espacio para presentación.

Integración mecánicas: Puntos, insignias, liderazgo, comunicación, cierre narrativo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “El Reino de los Nombres”

- **Condiciones de Victoria:**

- Cada estudiante debe alcanzar el nivel “Maestro de Identidad”, completando todas las actividades y acumulando al menos 100 estrellas.
- El grupo debe colaborar para desbloquear todas las zonas del mapa y obtener todas las insignias colectivas.

- **Penalizaciones:**

- No hay penalizaciones que afecten la autoestima. En cambio, si un error es detectado, se usa retroalimentación constructiva para corregir y aprender.
- Si un nombre está mal escrito, se invita a corregir para ganar puntos extra.

- **Turnos:**

- Durante actividades grupales, se establecen turnos para presentar ideas o escribir, asegurando que todos participen.

- **Roles:**

- Los roles de explorador, guardián, cartógrafo y mensajero se rotan semanalmente para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

- **Restricciones:**

- Los apodos y diminutivos deben ser respetuosos y positivos.
- No se permite burla o comentarios negativos sobre nombres o características lingüísticas.

- **Tabla de Puntos (Estrellas de Identidad):**

- Escribir nombre completo correctamente: 5 estrellas
- Crear escudo con iniciales: 10 estrellas
- Identificar letras mágicas: 5 estrellas por letra
- Marcar útiles escolares: 10 estrellas + insignia
- Clasificar nombres en juego: 20 estrellas + insignia
- Inventar diminutivos/apodos: 10 estrellas + insignia
- Registro de asistencia diario: 1 estrella por día
- Presentación final: 15 estrellas + certificado

- **Sistema de Logros:**

- “Aprendiz de Nombre”: Completar actividad 1 y 2
- “Guardián de Letras”: Completar actividad 3 y 5

- “Protector de Autoría”: Completar actividad 4 y 7
- “Inventor de Nombres”: Completar actividad 6
- “Maestro de Identidad”: Presentación final y acumulación de estrellas

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra al sistema de puntos, niveles e insignias, valorando tanto el proceso como el producto final.

Criterios de Evaluación

- **Escritura correcta del nombre y apellidos:** Ortografía, legibilidad, uso de mayúsculas.
- **Identificación y comparación de nombres:** Capacidad para reconocer iniciales, diminutivos, longitud y letras especiales.
- **Participación y colaboración:** Actitud proactiva en actividades grupales, respeto a las reglas.
- **Creatividad:** Diseño de escudos, apodos y presentación final.
- **Responsabilidad:** Registro diario de asistencia y cuidado de materiales.
- **Comunicación:** Claridad y confianza en las presentaciones orales y escritas.

Rúbrica integrada

Criterio	Excelente (3 pts)	Bueno (2 pts)	Satisfactorio (1 pt)	Insuficiente (0 pts)
Escritura correcta del nombre	Sin errores, letra legible y uso correcto de mayúsculas	Uno o dos errores mínimos, legible	Errores frecuentes, pero comprensible	Nombre ilegible o incorrecto
Identificación y comparación de nombres	Identifica todas las características solicitadas	Identifica la mayoría correctamente	Identifica algunas características	No identifica características
Participación y colaboración	Participa activamente y respeta normas	Participa con ayuda	Participa poco	No participa o interrumpe
Creatividad	Diseño original y bien elaborado	Diseño adecuado	Diseño simple	No presenta diseño
Responsabilidad	Registro completo y cuidado de materiales	Registro casi completo	Registro incompleto	No registra

Comunicación	Presenta con claridad y seguridad	Presenta con algo de apoyo	Presenta con dificultad	No presenta
--------------	-----------------------------------	----------------------------	-------------------------	-------------

Evidencias de Aprendizaje

- Tarjetas y registros con nombres escritos correctamente.
- Mapas del Reino con nombres ubicados.
- Escudos de iniciales y murales de diminutivos.
- Etiquetas personalizadas en útiles escolares.
- Registros de asistencia y participación en retos.
- Presentación final y certificados entregados.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, los exploradores comparten en círculo lo que aprendieron sobre su nombre y la importancia de la identidad. El docente refuerza el mensaje de que cada nombre es único y poderoso, y que la colaboración y respeto fortalecen al Reino de los Nombres. Se realiza una ceremonia simbólica donde se entrega el título de “Maestro de Identidad” a cada estudiante, celebrando sus logros y reafirmando su valor personal y comunitario.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo necesario

- El proyecto puede durar entre 3 a 4 semanas, dedicando aproximadamente 3-4 horas semanales.
- Las actividades se pueden repartir en sesiones diarias de 30 a 60 minutos, ajustando según el ritmo del grupo.

Espacio físico

- Aula con espacio para montar el mapa del Reino y murales.
- Mesas dispuestas para trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Zona para presentaciones orales y ceremonias de entrega de insignias.

Materiales y herramientas TIC

- Materiales impresos: mapas, tarjetas, hojas, etiquetas adhesivas.
- Materiales de papelería: lápices, colores, marcadores, cartulinas.
- Opcional: computadora o tablet para registro digital de asistencia y presentación.
- Reproductor de música ambiental para ambientar el aula.
- Tablero visible para llevar la cuenta de puntos y niveles.

Tamaño del grupo

- Ideal para grupos de 15 a 25 estudiantes para facilitar trabajo en equipo y atención personalizada.
- Se puede adaptar para grupos más pequeños o grandes ajustando materiales y dinámicas.

Preparación previa del docente

- Preparar y decorar el aula con el tema del Reino de los Nombres.
- Imprimir y organizar mapas, tarjetas y listas de letras mágicas.
- Planificar el calendario de actividades y ceremonias.
- Familiarizarse con las mecánicas y reglas para guiar a los exploradores.
- Preparar materiales para entrega de insignias y certificados.

Posibles dificultades y cómo superarlas

- **Dificultad en la escritura correcta:** Dar apoyo individualizado y usar ejemplos visuales.
- **Baja participación:** Incentivar con roles rotativos y elogios constantes.
- **Confusión con reglas o mecánicas:** Explicar claramente al inicio y reforzar con recordatorios.
- **Problemas con colaboración:** Fomentar respeto y escucha activa, mediar en conflictos.
- **Limitaciones de materiales:** Usar recursos reciclados o digitales según disponibilidad.