

La Liga de Oradores: La Aventura del Discurso Magistral

Gamificación Progresiva | Lenguaje | Literatura | Tema: Redacción de un discurso

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Liga de Oradores y la Misión del Discurso Magistral

Imagina que los estudiantes son parte de un mundo donde la palabra tiene poder. En la ciudad ficticia de Verbalis, las palabras pueden mover montañas, cambiar corazones y despertar revoluciones. En esta ciudad, existe una organización legendaria llamada **La Liga de Oradores**, un grupo selecto de jóvenes que dominan el arte del discurso para transformar el mundo a través de sus ideas y su voz.

Los estudiantes asumirán el rol de jóvenes aspirantes a la Liga, quienes deben superar una serie de desafíos para demostrar su maestría en la redacción y pronunciación de discursos. La ciudad está en peligro porque un grupo denominado *Los Silenciadores* busca apagar las voces libres que defienden la justicia, la equidad y la diversidad. La misión principal de los estudiantes será redactar y presentar un discurso poderoso que logre convencer a la población de Verbalis para que se una a la defensa de la libertad de expresión y los valores humanos.

Ambientación: La experiencia se desarrolla en un ambiente de competencia amistosa y aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes forman equipos que representan diferentes barrios de Verbalis. Cada barrio tiene características culturales y sociales únicas, lo que fomenta la inclusión y la diversidad en sus perspectivas y discursos.

Roles: Cada estudiante puede elegir o rotar entre varios roles dentro de su equipo para desarrollar habilidades variadas:

- **Redactor:** Se encarga de la elaboración escrita del discurso, enfocándose en el uso de recursos lingüísticos y la estructura.
- **Analista de Recursos:** Investiga y selecciona los recursos retóricos y expresivos que fortalecerán el mensaje.
- **Evaluador Crítico:** Realiza revisiones de pares para aportar retroalimentación constructiva y fomentar el pensamiento crítico.
- **Portavoz:** Practica y presenta el discurso oral ante el aula o en formato digital.

Conexión con el tema de aprendizaje: La narrativa invita a los estudiantes a sumergirse en la importancia de la redacción y análisis crítico de un discurso, donde cada palabra y recurso utilizado tiene un impacto directo en la audiencia. De esta forma, se promueve la comprensión profunda y la valoración del contenido implícito en los textos orales, alineándose con los objetivos del área de Lenguaje y Literatura.

Conforme avancen en la experiencia, desbloquearán nuevos niveles de conocimiento y habilidades, desde la comprensión básica hasta la creación y presentación final de un discurso que defienda valores fundamentales para su comunidad ficticia y, por extensión, para su realidad.

Este viaje gamificado representa un espacio seguro donde la diversidad de ideas es respetada y celebrada, fomentando un ambiente de equidad e inclusión para todos los estudiantes, quienes aprenden a escuchar, valorar y comunicar con

empatía y claridad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Para que la experiencia sea motivadora y estructurada, se implementa un sistema de gamificación progresiva basado en el desbloqueo secuencial de contenido por logros alcanzados.

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad y reto otorga puntos que reflejan el desempeño individual y colectivo. Por ejemplo, redactar un párrafo con recursos adecuados suma 10 puntos, mientras que una presentación oral impecable puede sumar hasta 20 puntos. Los puntos se acumulan para subir de nivel.
- **Niveles:** La experiencia está dividida en 5 niveles, que representan etapas del aprendizaje y del desarrollo del discurso:
 - *Nivel 1 - Explorador de ideas:* Comprensión básica de los discursos y análisis inicial de recursos.
 - *Nivel 2 - Arquitecto de palabras:* Construcción de párrafos con recursos retóricos.
 - *Nivel 3 - Forjador de impacto:* Creación del discurso completo y análisis crítico de significados implícitos.
 - *Nivel 4 - Orador brillante:* Prácticas orales y retroalimentación para mejorar la expresión oral.
 - *Nivel 5 - Maestro de la palabra:* Presentación final, evaluación y reflexión.
- **Insignias:** Al cumplir ciertos hitos, los estudiantes reciben insignias digitales o físicas, por ejemplo:
 - *Detective de Recursos:* Por identificar correctamente recursos connotativos en un texto.
 - *Constructor de Discurso:* Por redactar un discurso coherente y creativo.
 - *Orador Impactante:* Por una presentación oral efectiva y convincente.
 - *Compañero Colaborador:* Por aportar en la revisión y apoyo a sus pares.

Estas insignias fomentan la motivación y el reconocimiento público de los logros.

- **Retos y Desafíos:** Cada nivel incluye retos específicos:
 - Identificar recursos connotativos en textos reales o ficticios.
 - Redactar párrafos con objetivos claros y recursos seleccionados.
 - Evaluar discursos orales y escritos para encontrar fortalezas y áreas de mejora.
 - Presentar discursos frente a la clase o en videos para mejorar habilidades de comunicación.

Los retos se vuelven progresivamente más complejos y requieren colaboración.

- **Progresión y Desbloqueo Secuencial:** Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe alcanzar un mínimo de puntos y completar todos los retos del nivel actual. Esto garantiza que todos los estudiantes hayan adquirido las competencias necesarias antes de continuar. El desbloqueo genera expectativa y sentido de logro.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente y los compañeros ofrecen retroalimentación constructiva usando formatos estructurados (rúbricas, listas de cotejo) para que los estudiantes sepan qué mejorar y qué han logrado. Además, la retroalimentación puede integrarse con la entrega de puntos e insignias.

- **Colaboración y Roles Rotativos:** La mecánica fomenta que los estudiantes trabajen en equipo, asumiendo distintos roles para desarrollar competencias diversas y practicar la comunicación efectiva. Cada semana se rotan los roles para que todos experimenten las diferentes responsabilidades.
- **Elementos Visuales y TIC:** Se recomienda usar un tablero de progreso en la clase (físico o digital) donde se visualicen los niveles, puntos, insignias y retos desbloqueados, para mantener motivados a los estudiantes y favorecer el seguimiento.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Nivel 1: Explorador de ideas

Actividad 1: Caza de Recursos connotativos

- **Descripción:** Los estudiantes trabajan en equipos para identificar los recursos connotativos presentes en fragmentos de discursos orales y escritos.
- **Instrucciones:**
 1. Se entrega a cada equipo una selección de pequeños textos o videos de discursos (pueden ser fragmentos de discursos históricos, discursos de personajes famosos o discursos ficticios creados por el docente).
 2. El equipo debe leer o escuchar los fragmentos y subrayar o anotar los recursos connotativos (metáforas, hipérboles, preguntas retóricas, apelaciones emocionales, etc.).
 3. Luego, cada equipo comparte sus hallazgos con el resto de la clase para comparar y discutir el impacto de esos recursos en la audiencia.
- **Tiempo estimado:** 50 minutos
- **Materiales:** Hojas impresas con los fragmentos, acceso a videos, papel, marcadores.
- **Integración con mecánicas:** Cada recurso correctamente identificado suma puntos para el equipo. El equipo con más recursos detectados recibe la insignia “Detective de Recursos”.

Nivel 2: Arquitecto de palabras

Actividad 2: Construcción de párrafos con impacto

- **Descripción:** Los equipos redactan párrafos argumentativos utilizando recursos connotativos para persuadir a una audiencia ficticia.
- **Instrucciones:**
 1. El docente asigna un tema social o cultural relevante (por ejemplo: la importancia del respeto a la diversidad cultural).

2. Cada equipo debe redactar un párrafo de 8 a 10 oraciones que incluya al menos 3 recursos connotativos identificados en la actividad anterior.
3. Se realiza una revisión cruzada entre equipos para dar retroalimentación según una rúbrica sencilla (coherencia, uso de recursos, impacto).
4. Finalmente, se mejora el párrafo con base en la retroalimentación recibida.

- **Tiempo estimado:** 90 minutos (incluye redacción y revisión)
- **Materiales:** Hojas o documentos digitales para redactar, rúbricas impresas o digitales.
- **Integración con mecánicas:** Los párrafos que cumplen con los criterios suman puntos. La revisión y apoyo entre equipos suman puntos adicionales para fomentar la colaboración. Se entrega la insignia “Constructor de Discurso” al equipo que logre el párrafo más convincente.

Nivel 3: Forjador de impacto

Actividad 3: Creación del discurso completo

- **Descripción:** Los equipos redactan un discurso completo, integrando los conocimientos y recursos aprendidos, con una estructura clara y mensaje implícito valioso.
- **Instrucciones:**
 1. Se entrega a cada equipo una plantilla con la estructura básica del discurso (introducción, desarrollo, conclusión).
 2. Los estudiantes recopilan ideas, recursos y argumentos para desarrollar cada parte, asegurando que el discurso tenga un significado connotativo y un impacto en la audiencia.
 3. Se enfatiza la valoración del contenido implícito y la intención del discurso, para que los estudiantes analicen su impacto más allá de lo literal.
 4. Se realiza una sesión de revisión crítica interna en el equipo, usando rúbricas que evalúan el uso de recursos, coherencia, originalidad y profundidad del mensaje.
- **Tiempo estimado:** 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones)
- **Materiales:** Plantillas impresas o digitales, rúbricas de evaluación, diccionarios de recursos literarios.
- **Integración con mecánicas:** El discurso final suma puntos importantes para el nivel. La reflexión sobre el contenido implícito suma puntos de pensamiento crítico. Se entrega la insignia “Forjador de Impacto” al equipo que cumpla con los criterios más altos.

Nivel 4: Orador brillante

Actividad 4: Práctica y presentación oral

- **Descripción:** Los equipos preparan y presentan oralmente su discurso frente a la clase o mediante grabaciones digitales.
- **Instrucciones:**

1. Los estudiantes practican la entonación, pausas, lenguaje corporal y expresión facial para maximizar el impacto del discurso.
2. El docente y compañeros brindan retroalimentación inmediata usando rúbricas de comunicación oral (claridad, uso de recursos, impacto emocional, lenguaje corporal).
3. Se permiten varias presentaciones para mejorar progresivamente.
4. Las presentaciones pueden grabarse para autoevaluación y revisión posterior.

- **Tiempo estimado:** 90 minutos (incluye práctica y presentaciones)
- **Materiales:** Espacio para presentaciones, dispositivo para grabar (opcional), rúbricas de evaluación oral.
- **Integración con mecánicas:** Las presentaciones suman puntos individuales y de equipo. Se entrega la insignia “Orador Impactante” a los mejores oradores, fomentando la autonomía y la comunicación efectiva.

Nivel 5: Maestro de la palabra

Actividad 5: Evaluación final y reflexión colectiva

- **Descripción:** Los estudiantes realizan una autoevaluación y coevaluación, reflexionan sobre su aprendizaje y presentan una versión final mejorada del discurso, cerrando la narrativa.
- **Instrucciones:**
 1. Cada estudiante completa una guía de reflexión personal sobre sus logros, dificultades y aprendizajes en las competencias del siglo XXI (pensamiento crítico, colaboración, comunicación, curiosidad, autonomía).
 2. En equipo, revisan sus discursos y presentaciones, integrando las mejoras sugeridas.
 3. Presentan la versión final en un formato elegido (oral, video, podcast) para compartir con la comunidad escolar o en una exposición virtual.
 4. El docente realiza la evaluación final integrando evidencias de todo el proceso.
- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Materiales:** Guías de reflexión, rúbricas integrales, dispositivos para grabar y presentar, plataforma virtual (opcional).
- **Integración con mecánicas:** La autoevaluación y coevaluación suman puntos que impactan en la posición final en el tablero. Se entrega la insignia máxima “Maestro de la Palabra” a los equipos y estudiantes más completos, cerrando la narrativa con un sentido de logro.

Nota: Se recomienda que las actividades se distribuyan en varias sesiones, adaptando tiempos según las necesidades del grupo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria:

- El equipo gana la experiencia cuando completa los 5 niveles desbloqueando todos los contenidos y actividades, logrando al menos el 80% de puntos posibles en cada nivel.
- Los estudiantes individuales pueden recibir reconocimientos por desempeño destacado en roles específicos.

Penalizaciones:

- La falta de participación activa en actividades y roles resta puntos individuales y de equipo.
- El incumplimiento de tiempos o entrega incompleta de actividades puede limitar el acceso al siguiente nivel hasta que se regularice.
- Se fomentará el respeto y la inclusión; conductas discriminatorias o irrespetuosas implican advertencias y posibles exclusiones temporales del juego, con acompañamiento del docente para resolver conflictos.

Turnos y Roles:

- Las actividades se desarrollan en equipos de 4 a 5 estudiantes.
- Los roles (Redactor, Analista, Evaluador, Portavoz) se rotan semanalmente para garantizar desarrollo integral.
- Las decisiones grupales deben tomarse por consenso o votación democrática.

Restricciones:

- No se permite copiar discursos o recursos sin citar fuentes; se fomenta la creatividad y el pensamiento original.
- El respeto a la diversidad de ideas y la equidad es fundamental; todas las voces deben ser escuchadas sin discriminación.

Tabla de puntos (ejemplos):

Acción	Puntos
Identificar recurso connotativo correctamente	5
Redactar párrafo con 3 o más recursos connotativos	10
Revisión crítica con retroalimentación constructiva	8
Discurso completo bien estructurado y con contenido implícito	20
Presentación oral clara y convincente	25
Autoevaluación y reflexión profunda	12

Sistema de Logros:

- Los logros se otorgan al completar retos específicos y se reflejan en insignias.
- Los logros pueden desbloquear recursos adicionales, como ejemplos de discursos reconocidos o técnicas avanzadas.
- Se lleva registro visible del avance para que los estudiantes puedan autoevaluar su progreso.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada Integrada

Criterios de Evaluación:

- **Análisis crítico:** Identificación y valoración de recursos connotativos y contenido implícito.
- **Redacción:** Coherencia, cohesión, creatividad y uso efectivo de recursos lingüísticos.
- **Comunicación oral:** Claridad, entonación, lenguaje corporal y capacidad para impactar a la audiencia.
- **Colaboración:** Participación activa, respeto, apoyo mutuo y cumplimiento de roles.
- **Reflexión:** Capacidad de autoevaluación y crítica constructiva sobre el propio aprendizaje.
- **Inclusión y equidad:** Respeto por la diversidad cultural y lingüística, y promoción de un ambiente inclusivo en el discurso y el trabajo colectivo.

Rúbricas Integradas:

- Se utilizarán rúbricas claras y accesibles para evaluar cada criterio en actividades clave (identificación de recursos, redacción, presentación oral).
- Las rúbricas incluyen indicadores para evaluar la diversidad y equidad en el contenido y el proceso (por ejemplo: uso de ejemplos inclusivos, lenguaje no discriminatorio).
- Los estudiantes participan en la coevaluación usando las mismas rúbricas para fomentar pensamiento crítico y autonomía.

Evidencias de Aprendizaje:

- Fragmentos de análisis escritos y orales.
- Redacciones de párrafos y discursos completos.
- Grabaciones o presentaciones orales.
- Registros de retroalimentación y revisiones de pares.
- Guías de reflexión personal y colectiva.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al concluir, los estudiantes reflexionan sobre cómo sus discursos podrían impactar positivamente a Verbalis y a su mundo real, destacando la importancia del respeto, la diversidad y el poder de la palabra. Se realiza un acto simbólico donde la Liga de Oradores reconoce a cada equipo por su contribución a la defensa de la libertad de expresión y los valores humanitarios.

Esta reflexión fortalece la conciencia social y ética, además de consolidar el aprendizaje desde una perspectiva integral.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 8 a 10 sesiones de 90 minutos, distribuidas en 3 a 4 semanas. Es importante respetar los tiempos para que los estudiantes puedan interiorizar y practicar cada nivel.
- **Espacio físico:** Aula con espacio flexible que permita trabajo en equipo y presentaciones orales. Un rincón o espacio para el tablero de progreso visible para todos.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Impresiones de textos y rúbricas.
 - Dispositivos para grabar audio o video (tabletas, celulares, computadoras).
 - Proyector o pantalla para mostrar videos y tablero digital (opcional).
 - Plataformas virtuales para compartir recursos y presentaciones (Google Classroom, Microsoft Teams, etc.).
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 a 5. Esto facilita la gestión y la colaboración.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales y ejemplos de discursos.
 - Diseñar rúbricas claras y accesibles, adaptadas al nivel de los estudiantes.
 - Familiarizarse con recursos tecnológicos para grabación y presentación.
 - Planificar la rotación de roles y la distribución de actividades.
 - Preparar estrategias para fomentar la inclusión y manejar posibles conflictos.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desmotivación o baja participación:* Incentivar con recompensas simbólicas y reconocimiento constante. Asegurar que los roles sean atractivos y rotativos.
 - *Dificultades para usar recursos tecnológicos:* Brindar apoyo técnico, simplificar herramientas y ofrecer alternativas no digitales si es necesario.
 - *Desigualdad en la participación:* Supervisar y fomentar el trabajo colaborativo, intervenir cuando alguno o algunos estudiantes no participen.
 - *Conflictos por diferencias culturales o de opinión:* Promover un ambiente de respeto y diálogo, usando la narrativa de inclusión como base para resolver diferencias.