

# La Aventura de los Valores Mágicos

*Gamificación Estructural | Lenguaje | Escritura | Tema: CONOSIENDO LOS VALORES*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Aventura de los Valores Mágicos

En un mundo lleno de colores y fantasía, existe un reino llamado "Valoria", un lugar donde los valores como la honestidad, la amistad, el respeto y la generosidad son los tesoros más valiosos. Este reino está habitado por personajes mágicos llamados "Valeritos", pequeñas criaturas que representan cada uno de estos valores. Los Valeritos viven en armonía, pero una sombra ha caído sobre Valoria: algunos de los valores se han escondido y desvanecido, y el reino necesita ayuda para recuperarlos y devolver la alegría y la convivencia pacífica.

Los estudiantes entran en este mágico mundo como "Guardianes de los Valores". Su misión principal es recorrer diferentes escenarios de Valoria para encontrar, conocer y aprender a expresar los valores esenciales. Cada guardián tiene un rol especial, pero todos trabajan en equipo para descubrir historias, resolver retos y comunicar lo aprendido a través de la escritura. Así, cada niño y niña será un héroe que a través de sus palabras y creatividad recuperará los valores mágicos para que Valoria brille de nuevo.

Esta aventura está diseñada para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren el poder de los valores mediante actividades de lenguaje enfocadas en la escritura simple, dibujos y narraciones cortas. La experiencia se desarrolla con un marco lúdico que incluye puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación para motivar y hacer visible su progreso, fomentando la creatividad, la comunicación y la curiosidad.

El aula se ambienta como un bosque encantado de Valoria, con mapas, ilustraciones de los Valeritos y elementos mágicos. Los estudiantes son los Guardianes, quienes cada día recibirán una misión para encontrar un valor escondido. Para lograrlo, deberán completar actividades escritas y creativas que los ayuden a comprender y expresar el valor. Las misiones los llevan a escenarios como "La Cueva de la Honestidad", "El Jardín de la Amistad", "El Río del Respeto" y "La Montaña de la Generosidad".

El docente actúa como el "Gran Sabio de Valoria", un guía que acompaña a los Guardianes, les presenta los retos y les entrega herramientas y pistas para superar cada desafío. A lo largo de la aventura, los estudiantes ganan puntos por participar, niveles que indican su avance, insignias por habilidades específicas (como "Buen Comunicador", "Creativo Valiente" o "Explorador Curioso") y pueden ver su progreso en una tabla de clasificación amistosa que resalta el esfuerzo y la colaboración.

Esta narrativa conecta profundamente con el tema de los valores porque no solo se trata de aprender qué son, sino de vivirlos y expresarlos a través de la escritura y la comunicación. Los niños y niñas desarrollan competencias del siglo XXI como la creatividad al inventar historias o dibujos sobre los valores, la comunicación al compartir sus ideas con sus compañeros y la curiosidad al explorar cada rincón de Valoria para descubrir nuevos aprendizajes.

En resumen, "La Aventura de los Valores Mágicos" es una experiencia gamificada que convierte el aprendizaje del lenguaje y los valores en una travesía emocionante, donde cada niño y niña es protagonista, explorador y creador,

guiado por el juego y el aprendizaje significativo.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:**

Los Guardianes ganan puntos (llamados “Brillitos”) por cada actividad completada, participación activa, creatividad en sus escritos y colaboración con sus compañeros. Por ejemplo, 10 Brillitos por terminar una actividad, 5 Brillitos extra si usan palabras nuevas relacionadas con el valor, y 5 Brillitos adicionales si comparten su trabajo en voz alta.

- **Niveles:**

Los estudiantes avanzan por niveles que representan etapas en su viaje por Valoria:

- Nivel 1: Aprendiz de Guardián (0-30 Brillitos)
- Nivel 2: Protector de Valores (31-60 Brillitos)
- Nivel 3: Defensor Creativo (61-90 Brillitos)
- Nivel 4: Maestro Comunicador (91-120 Brillitos)
- Nivel 5: Héroe de Valoria (121+ Brillitos)

Al subir de nivel, reciben un reconocimiento verbal y una pequeña insignia física (pegatina o medalla simbólica).

- **Insignias:**

Las insignias representan habilidades y logros específicos:

- Insignia de Creatividad: por inventar historias o dibujos originales.
- Insignia de Comunicación: por expresar claramente ideas al compartir con el grupo.
- Insignia de Curiosidad: por hacer preguntas relevantes y explorar nuevas palabras.
- Insignia de Colaboración: por ayudar a compañeros y trabajar en equipo.

Las insignias se entregan según criterios claros y se colocan en un mural o en un “Carnet de Guardián”.

- **Retos:**

Cada misión es un reto que presenta una actividad escrita o creativa relacionada con un valor. Por ejemplo, completar un cuento con palabras clave, dibujar una situación donde se muestre el valor, o formar frases simples en equipo. Los retos son progresivos en dificultad y permiten aplicar lo aprendido.

- **Recompensas:**

Además de los puntos y las insignias, se entregan recompensas simbólicas como stickers, diplomas y tiempo para actividades libres creativas. También se realiza una ceremonia semanal de reconocimiento donde se destacan los logros y se refuerza el valor de la comunicación y la creatividad.

- **Progresión:**

La progresión es visible mediante un tablero en el aula donde se colocan los Brillitos acumulados y los niveles alcanzados. Este tablero tiene un diseño lúdico con imágenes del reino de Valoria y líneas de avance para motivar a los niños a seguir explorando.

- **Retroalimentación Inmediata:**

El docente ofrece retroalimentación positiva y constructiva en cada actividad, destacando el esfuerzo y la expresión de ideas. Se usan frases como “¡Qué gran idea para mostrar la generosidad!” o “Me gustó cómo usaste palabras nuevas para contar tu historia”. Esto refuerza la motivación y el aprendizaje.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### 1. Misión: Descubriendo la Honestidad en la Cueva Mágica

**Descripción:** Los Guardianes visitan la Cueva de la Honestidad para encontrar las palabras mágicas que representan este valor. Aprenden a expresar la honestidad mediante dibujos y frases simples.

**Instrucciones:**

- El docente narra una historia breve sobre un Valerito que perdió un juguete y cómo ser honestos es importante para devolverlo.
- Se entrega a cada niño una hoja con un dibujo en blanco de la cueva y varios elementos para colorear (cristales, cofres, juguetes).
- Los niños dibujan o colorean lo que creen que representa la honestidad.
- Con ayuda del docente, escriben frases simples o palabras clave relacionadas con la honestidad (por ejemplo: “decir la verdad”, “compartir” y “ayudar”).
- Comparten su dibujo y palabras con el grupo, ganando Brillitos por su participación y creatividad.

**Tiempo estimado:** 40 minutos

**Materiales:** Hojas impresas con dibujo de la cueva, crayones, lápices de colores, cartulinas con palabras clave.

**Integración con mecánicas:** Los niños ganan Brillitos por la actividad, pueden obtener la insignia de Creatividad si inventan frases nuevas, y reciben retroalimentación inmediata.

#### 2. Misión: Jardín de la Amistad - Creando Historias

**Descripción:** En el Jardín de la Amistad, los Guardianes crean una pequeña historia colectiva que refleje el valor de la amistad usando dibujos y palabras.

**Instrucciones:**

- El docente explica qué es la amistad y muestra imágenes de niños compartiendo y jugando.

- En grupos pequeños (3-4 niños), los Guardianes inventan una historia sencilla donde dos amigos se ayudan o comparten algo.
- En una hoja grande, cada niño dibuja una parte de la historia y escribe (con ayuda del docente) una frase sencilla que describa la escena, usando palabras como “amigos”, “ayuda”, “jugar”.
- Los grupos presentan su historia al resto de la clase, fomentando la comunicación oral y la escucha activa.

**Tiempo estimado:** 50 minutos

**Materiales:** Hojas grandes, lápices, crayones, pegatinas para decorar.

**Integración con mecánicas:** Los grupos ganan Brillitos, la insignia de Comunicación se entrega a quienes expresen claramente sus ideas, y la Curiosidad se premia con preguntas que hagan sobre la historia.

### 3. Misión: El Río del Respeto - Juegos de Turnos y Palabras

**Descripción:** En el Río del Respeto, los Guardianes aprenden a respetar turnos y escuchar a los demás a través de un juego oral y escrito.

#### Instrucciones:

- Se forma un círculo con los estudiantes.
- Cada niño recibe una tarjeta con una palabra relacionada al respeto (“por favor”, “gracias”, “escuchar”, “esperar”).
- Uno por uno, los niños dicen su palabra y el docente los anima a usarla en una frase sencilla (con ayuda). Por ejemplo: “Yo digo gracias”.
- Luego, en parejas, dibujan una escena donde se muestre respeto y escriben una palabra o frase corta sobre ella.
- Se comparten las parejas con el grupo y se otorgan Brillitos por participación y respeto durante el juego.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Tarjetas con palabras, hojas, crayones.

**Integración con mecánicas:** Premios de Brillitos, insignias de Comunicación y Colaboración, retroalimentación inmediata del docente.

### 4. Misión: La Montaña de la Generosidad - Creando Carteles para Compartir

**Descripción:** Los Guardianes suben la Montaña de la Generosidad creando carteles coloridos que promuevan compartir con otros.

#### Instrucciones:

- El docente muestra ejemplos de carteles con mensajes simples como “Compartir es amar” o “Regala una sonrisa”.
- Cada niño recibe una hoja para diseñar su propio cartel con dibujos y palabras relacionadas con la generosidad.
- Con ayuda, escriben frases cortas y decoran su cartel con pegatinas y colores.
- Los carteles se exhiben en el aula para recordar la importancia de la generosidad.
- Se realiza una pequeña exposición donde cada Guardián explica su cartel, fomentando la comunicación verbal.

**Tiempo estimado:** 50 minutos

**Materiales:** Hojas tamaño cartel, crayones, pegatinas, lápices, cartulina para exhibición.

**Integración con mecánicas:** Ganancia de Brillitos, insignia de Creatividad, y recompensas simbólicas por exposición oral.

## 5. Misión Extra: Diario de los Valores

**Descripción:** Cada Guardián tiene un pequeño cuaderno donde diariamente dibuja o escribe algo relacionado con el valor que más le gustó o que practicó ese día.

### Instrucciones:

- Al inicio o final del día, los niños dedican 10 minutos para esta actividad.
- Con ayuda del docente, dibujan o escriben una palabra sencilla que relacione con el valor del día.
- Se comparte voluntariamente con el grupo para reforzar la comunicación y reflexión.

**Tiempo estimado:** 10 minutos diarios

**Materiales:** Cuadernos pequeños, lápices, crayones.

**Integración con mecánicas:** Acumulación diaria de Brillitos, posibilidad de ganar insignias especiales por constancia y creatividad.

Estas actividades se pueden implementar a lo largo de varias semanas, con el docente guiando y motivando a los Guardianes en cada etapa, reforzando el aprendizaje y la diversión.

## Reglas y Condiciones

### Reglas Claras del Juego

#### • Condiciones de Victoria:

La victoria se entiende como haber alcanzado el nivel 5 “Héroe de Valoria” y haber obtenido al menos tres insignias diferentes. Esto indica que el niño ha participado activamente, desarrollado habilidades de comunicación, creatividad y curiosidad, y ha aprendido sobre los valores.

#### • Penalizaciones:

No se aplican penalizaciones estrictas. En su lugar, se fomenta la corrección positiva. Si un niño no muestra respeto o no participa, se le invita amablemente a mejorar su comportamiento y se le ofrecen apoyos para integrarse.

#### • Turnos:

En actividades grupales o en círculo, se respetan los turnos para hablar y participar. El docente modera para que todos tengan oportunidad de expresarse y escuchar.

#### • Roles:

Todos los estudiantes son Guardianes de Valores con responsabilidades iguales. En actividades grupales se asignan roles rotativos (escritor, dibujante, portavoz) para fomentar la colaboración y la comunicación.

#### • Restricciones:

Las actividades deben ser respetuosas y enfocadas en el aprendizaje. No se permite interrumpir a compañeros, ni usar palabras o comportamientos que puedan afectar la convivencia.

• **Tabla de Puntos:**

Los Brillitos se anotan diariamente en un tablero visible para los niños, con iconos que representan el avance de cada Guardián. Se actualiza al finalizar cada actividad o misión.

• **Sistema de Logros:**

Los logros se entregan mediante insignias físicas y reconocimientos orales, enfatizando el esfuerzo, la creatividad, la comunicación y la curiosidad. El docente impulsa la motivación positiva y la autoestima de cada niño.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

• **Criterios de Evaluación:**

- Participación activa en actividades y retos.
- Capacidad para expresar ideas sobre los valores mediante dibujos y frases simples.
- Creatividad en la elaboración de historias, carteles y dibujos.
- Comunicación efectiva en presentaciones orales y en grupo.
- Curiosidad demostrada a través de preguntas y exploración de nuevas palabras.
- Colaboración con compañeros en actividades grupales.

• **Rúbricas Integradas:**

| Criterio          | Excelente (3 puntos)                               | Bien (2 puntos)                             | En progreso (1 punto)                         |
|-------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Participación     | Participa en todas las actividades con entusiasmo. | Participa en la mayoría de actividades.     | Participa ocasionalmente o con apoyo.         |
| Expresión escrita | Usa frases y dibujos claros para expresar valores. | Usa frases o dibujos simples con ayuda.     | Necesita apoyo constante para expresar ideas. |
| Creatividad       | Inventa ideas originales y variadas.               | Realiza ideas simples y adecuadas.          | Requiere guía para crear ideas.               |
| Comunicación oral | Se expresa claramente y escucha a sus compañeros.  | Se expresa con ayuda, escucha parcialmente. | Participa poco o con apoyo constante.         |
| Curiosidad        | Formula preguntas y busca nuevas palabras.         | Hace algunas preguntas con estímulo.        | Poca curiosidad observada.                    |
| Colaboración      | Trabaja bien en equipo y ayuda a otros.            | Participa en equipo con ayuda.              | Prefiere trabajar solo o requiere apoyo.      |

- **Evidencias de Aprendizaje:**

- Dibujos y carteles elaborados durante las misiones.
- Frases y palabras escritas en hojas y cuadernos.
- Historias grupales presentadas oralmente.
- Registro del docente sobre participación y preguntas realizadas.

- **Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:**

Al concluir la aventura, se realiza una ceremonia donde el Gran Sabio de Valoria felicita a los Guardianes por recuperar los valores mágicos. Los niños comparten qué valor les gustó más y cómo lo aplicarán en su vida diaria. Esto refuerza la conexión emocional con el aprendizaje y el sentido de logro. Se entregan diplomas simbólicos y se invita a continuar siendo Guardianes de Valores fuera del aula.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:**

La experiencia puede implementarse en un periodo de 4 a 6 semanas, dedicando 3-4 sesiones semanales de 40 a 50 minutos para actividades principales, más 10 minutos diarios para el Diario de los Valores.

- **Espacio Físico:**

Un aula amplia con zonas definidas para actividades grupales y individuales. Espacio para exhibir el tablero de puntos, mural de insignias y los carteles creados. Se recomienda ambientar con decoraciones temáticas (dibujos de Valeritos, mapas, colores vivos).

- **Materiales:**

- Hojas impresas y cartulinas para dibujos y carteles.
- Crayones, lápices de colores, marcadores lavables.
- Pegatinas e insignias físicas (stickers o medallas de papel).
- Tarjetas con palabras clave de valores.
- Cuadernos pequeños para Diario de los Valores.
- Tablero visible para puntos y niveles (puede ser pizarra o mural).

- **Herramientas TIC (opcional):**

Para enriquecer, se puede usar una tablet o proyector para mostrar imágenes, historias animadas o videos cortos sobre valores. También apps simples para crear dibujos o cuentos digitales.

- **Tamaño del Grupo:**

Ideal para grupos de 10 a 20 estudiantes, permitiendo atención personalizada y buen manejo de turnos.

- **Preparación Previa del Docente:**

- Conocer bien la narrativa y las mecánicas para guiar con seguridad.
- Preparar materiales, imprimir hojas y organizar el espacio.
- Diseñar el tablero de puntos y preparar insignias.
- Ensayar la narración inicial para captar la atención de los niños.
- Planificar las sesiones para asegurar progresión y variedad.

• **Posibles Dificultades y Soluciones:**

- *Dificultad:* Algunos niños pueden tener dificultades para expresarse por escrito.
- *Solución:* Dar apoyo individual, usar dibujos o palabras simples, fomentar la comunicación oral complementaria.
- *Dificultad:* Falta de atención o desinterés en actividades largas.
- *Solución:* Alternar actividades de movimiento y quietud, usar elementos visuales y narrativos atractivos, dividir en grupos pequeños.
- *Dificultad:* Desequilibrio en participación de niños más tímidos.
- *Solución:* Establecer roles rotativos, usar actividades que promuevan la confianza y el reconocimiento individual.