

La Liga de los Guardianes de la Tilde Tema: Tildación diacrítica. Área: Comunicación. Asignatura: Ortografía. Nivel: estudiantes de secundaria de 12 a 15 años. Duración sugerida: seis sesiones de 45 a 60 minutos, con posibilidad de adaptar la experiencia a cuatro sesiones extensas o a ocho sesiones breves. Tipo de gamificación: gamificación estructural. El contenido curricular se mantiene, pero se organiza mediante puntos, niveles, retos, insignias, equipos, retroalimentación y una tabla de clasificación cooperativa. Producto final: una revista, campaña o boletín escolar titulado La voz de las palabras, en el que los estudiantes escriben y revisan textos diversos aplicando correctamente la tildación diacrítica.

Gamificación Estructural | Lenguaje | Ortografía | Tema: TILDACIÓN DIACRÍTICA

Contexto Narrativo

Ambientación general

En el archipiélago de Letralia, las palabras tienen una energía especial llamada **sentido**. Cada palabra puede comunicar una idea, una emoción, una pregunta, una orden o una relación entre personas. Sin embargo, existe un fenómeno que amenaza la comunicación del archipiélago: la desaparición de las tildes diacríticas. Cuando estas pequeñas marcas desaparecen o aparecen en el lugar equivocado, algunas palabras cambian de función y los mensajes pueden volverse confusos, ambiguos o incluso contrarios a lo que la persona quería expresar.

Por ejemplo, una carta que dice “*Tu sabes que el te espera*” no ofrece la misma claridad que “*Tú sabes que él te espera*”. En el primer mensaje no queda suficientemente claro quién realiza la acción, quién espera ni qué función cumple cada palabra. La tilde no es un adorno; en determinados casos permite distinguir palabras que se escriben casi igual, pero cumplen funciones diferentes dentro de la oración.

El Consejo de Letralia ha convocado a una nueva generación de **Guardianes de la Tilde**. Los estudiantes asumirán la misión de recuperar las marcas de sentido, analizar mensajes, resolver casos de confusión y producir textos comprensibles para distintos lectores. No se trata de memorizar listas de palabras de manera aislada, sino de investigar qué significa cada palabra dentro de una oración y cómo su función gramatical afecta la escritura.

Roles de los estudiantes

Cada estudiante formará parte de una **Casa de Comunicación**. El docente puede crear entre tres y seis casas, según el tamaño del aula. Algunos nombres posibles son Casa del Diálogo, Casa de la Claridad, Casa de la Pregunta, Casa del Acuerdo, Casa de la Evidencia y Casa de la Creatividad. Los nombres no representan niveles de capacidad: todas las casas parten de las mismas oportunidades, pueden obtener los mismos puntos y deben colaborar para alcanzar la meta común.

Dentro de cada casa, los integrantes pueden asumir roles rotativos. La rotación evita que siempre participen los mismos estudiantes y permite que cada persona desarrolle diversas competencias.

- **Cartógrafo o cartógrafa del sentido:** identifica las palabras que pueden llevar tilde diacrítica y registra ejemplos.
- **Detective de funciones:** analiza qué función cumple la palabra en la oración: pronombre, determinante, adverbio, adjetivo, sustantivo, verbo o conjunción, según corresponda.
- **Redactor o redactora:** produce las respuestas escritas, explicaciones y textos del equipo.
- **Verificador o verificadora:** revisa las tildes y solicita evidencias antes de validar una respuesta.
- **Vocero o vocera:** comunica las conclusiones del equipo; este rol puede ser sustituido por una presentación escrita, grabada o visual para estudiantes que no deseen hablar ante todo el grupo.
- **Cuidador o cuidadora de la participación:** comprueba que todas las voces sean escuchadas y que las decisiones se tomen con respeto.

Los roles se asignan mediante tarjetas o acuerdos de equipo y cambian en cada reto. El docente debe explicar que un rol no define la personalidad ni la capacidad de un estudiante. Es una responsabilidad temporal que se aprende y se puede ejercer con apoyos diversos.

La misión principal

La misión de los Guardianes consiste en recuperar seis **Sellos de Sentido**. Cada sello representa una familia de palabras que puede distinguirse mediante la tildación diacrítica. El docente puede trabajar, de manera gradual, las siguientes parejas o grupos:

- **tú / tu:** *Tú* estudias. / *Tu* cuaderno está aquí.
- **él / el:** *Él* llegó temprano. / *El* mensaje está listo.
- **mí / mi:** Esto es para *mí*. / *Mi* mochila es azul.
- **sí / si:** Ella dijo que *sí*. / *Si* estudias, mejorarás.
- **té / te:** Tomamos *té*. / *Te* enviaré la información.
- **dé / de:** Espero que me *dé* permiso. / El libro es *de* Ana.

- **sé / se:** Yo sé la respuesta. / El texto se publicó ayer.
- **más / mas:** Necesito *más* tiempo. / Quise ir, *mas* no pude.
- **aún / aun:** *Aún* no termina. / *Aun* cansado, continuó.

Según el currículo y el nivel del grupo, el docente puede incluir otras formas como *solo*, *éste*, *ése* y *aquél*, explicando previamente que las reglas actuales recomiendan no tildar los demostrativos ni *solo* en la mayoría de los casos, salvo situaciones excepcionales de ambigüedad según la norma que se esté trabajando. Para evitar confusiones, es conveniente comenzar con las parejas de uso más frecuente y dejar los casos discutibles para una actividad de ampliación.

La misión se conecta directamente con el objetivo de aprendizaje: **escribir diversos tipos de textos en su lengua materna**. Los estudiantes no solo resolverán ejercicios; deberán redactar diálogos, avisos, mensajes, noticias, instrucciones, opiniones y textos creativos. En cada producto tendrán que tomar decisiones ortográficas, justificar algunas de ellas y revisar el efecto que producen en los lectores.

El conflicto narrativo

El Archivo Central de Letralia ha recibido seis mensajes con problemas de interpretación. En uno, una invitación dice “*Si, ven a mi casa cuando puedas*”. En otro, un aviso expresa “*El director entregara el reconocimiento a él*”, sin claridad suficiente sobre la persona mencionada. También ha llegado una receta donde aparece “*Agrega te y azúcar*”, y una entrevista en la que se confunden *sé* y *se*. El Consejo sospecha que un personaje llamado **El Eco** está borrando las tildes cada vez que encuentra palabras que pueden tener más de una función.

El Eco no debe presentarse como un villano malvado que debe ser derrotado mediante competencia agresiva. Puede representarse como un problema de comunicación: un sistema que copia mensajes sin comprenderlos, un corrector automático que no interpreta el contexto o una criatura confundida que necesita aprender. Esta decisión permite trabajar la empatía, la negociación y la inclusión. Al final, los estudiantes descubrirán que no se trata de destruir al Eco, sino de enseñarle que escribir implica considerar al lector y el significado de cada palabra.

Progresión de la historia

En el primer nivel, los estudiantes reciben el **Mapa de las Palabras Gemelas** y aprenden a observar el contexto. En el segundo nivel, se convierten en investigadores capaces de distinguir funciones. En el tercer nivel, restauran mensajes breves. En el cuarto, revisan textos de mayor extensión. En el quinto, negocian decisiones editoriales con otros equipos. En el sexto y último nivel, publican un producto auténtico para una audiencia real o simulada.

Cada vez que la clase completa un nivel, se desbloquea una parte del Archivo Central. El progreso individual se reconoce mediante insignias, pero la narrativa avanza principalmente con el esfuerzo colectivo. Así se evita que un estudiante quede excluido porque necesita más tiempo, utiliza apoyos tecnológicos, aprende español como segunda lengua o tiene dificultades específicas de lectura o escritura.

Conexión con las competencias del siglo XXI

La experiencia desarrolla el **pensamiento crítico** porque los estudiantes no pueden decidir si una palabra lleva tilde únicamente por su apariencia: deben revisar el contexto y justificar su función. Fortalece la **comunicación** mediante la escritura de textos para lectores concretos y la explicación oral, visual o escrita de las decisiones tomadas. Promueve la **negociación** porque los equipos deben acordar cuál es la mejor versión de un mensaje y justificar cambios ante otros grupos. Estimula la **curiosidad** mediante casos ambiguos, errores intencionales y preguntas de investigación. Finalmente, favorece la **autonomía** porque cada estudiante utiliza listas de cotejo, diccionarios, bancos de ejemplos y estrategias de revisión para mejorar sus propios textos.

Inclusión dentro de la historia

En Letralia, las diferencias son consideradas recursos. Cada guardián puede aportar observando, escuchando, dibujando, escribiendo, organizando información, utilizando herramientas digitales o explicando con ejemplos. No se exige una única manera de demostrar comprensión. Un estudiante puede presentar una solución mediante un texto, una grabación de audio, una exposición breve, un cómic con globos de diálogo o una combinación de formatos, siempre que evidencie el aprendizaje lingüístico.

La historia también evita asignar colores, nombres o símbolos asociados a género, origen, capacidad o rendimiento. Los equipos se forman de manera heterogénea y se establecen normas de cuidado. Las instrucciones se ofrecen oralmente y por escrito, con ejemplos visuales. Las actividades incluyen tiempo de procesamiento, opción de trabajo individual antes de la discusión y apoyos graduados. Las recompensas no se basan en rapidez, volumen de participación o dominio previo, sino en la mejora, la argumentación, la colaboración y la revisión consciente.

Desenlace

En el cierre, los estudiantes descubren que el Archivo Central no se restaura cuando todas las respuestas son perfectas, sino cuando los mensajes se vuelven claros para sus destinatarios. Cada Casa de Comunicación presenta su publicación final y entrega una **Carta al Eco**, en la que explica por qué las palabras deben escribirse atendiendo al contexto. La clase construye un mural con ejemplos de tildación diacrítica y estrategias de revisión.

El Consejo reconoce a todos los participantes con una insignia final: **Comunidad Guardiania del Sentido**. Puede haber menciones adicionales por perseverancia, explicación clara, apoyo a un compañero, creatividad y uso responsable de fuentes. El final deja claro que la ortografía no es una carrera para encontrar errores en otras personas, sino una herramienta para comunicar ideas con precisión, respeto y autonomía.

Mecánicas de Juego

1. Sistema de puntos

La experiencia utiliza puntos llamados **Unidades de Sentido** o **US**. Los puntos se otorgan a equipos y, cuando sea pertinente, de forma individual. El docente debe comunicar que los puntos representan evidencias de aprendizaje y colaboración, no el valor personal de un estudiante.

- **5 US:** identificar correctamente una palabra con o sin tilde en una oración sencilla.

- **10 US:** explicar la función de la palabra usando una razón pertinente.
- **10 US:** corregir un mensaje y justificar al menos dos cambios.
- **15 US:** producir un texto breve con uso adecuado de las parejas estudiadas.
- **10 US:** revisar el texto de otro equipo con respeto y evidencias.
- **5 US:** formular una pregunta útil sobre un caso dudoso.
- **5 US:** incorporar una sugerencia de revisión en el propio texto.
- **5 US:** cumplir responsablemente un rol rotativo.
- **10 US:** apoyar a un compañero sin darle simplemente la respuesta.

Los puntos no se descuentan por equivocarse durante el aprendizaje. Se pueden recuperar mediante una segunda oportunidad, una explicación corregida o una nueva versión del texto. Solo se aplican ajustes cuando existe una conducta que afecta la seguridad o la participación de otros, por ejemplo, ocultar deliberadamente materiales, burlarse de una respuesta o impedir sistemáticamente que alguien participe. Incluso en esos casos, se prioriza una conversación restaurativa y un plan de reparación antes que una penalización automática.

2. Niveles de progresión

Los niveles representan avances en la complejidad de la tarea, no una clasificación fija de estudiantes. Todos pueden llegar al nivel final. Se sugiere utilizar los siguientes niveles:

- **Nivel 1: Observadores del contexto.** Reconocen que una misma forma escrita puede cumplir funciones distintas.
- **Nivel 2: Detectives de función.** Diferencian parejas como *tú/tu*, *él/el*, *mí/mi*, *sí/si* y *té/te*.
- **Nivel 3: Restauradores de mensajes.** Corrigen oraciones y mensajes breves justificando sus decisiones.
- **Nivel 4: Editores de textos.** Aplican la tildación diacrítica en textos narrativos, informativos, instructivos y dialogados.
- **Nivel 5: Mediadores de claridad.** Comparan versiones, negocian cambios y explican cómo la ortografía afecta al lector.
- **Nivel 6: Guardianes publicadores.** Escriben, revisan y publican un producto final para una audiencia determinada.

Para desbloquear un nivel, el equipo necesita demostrar el criterio central del nivel y alcanzar una cantidad mínima de US. No se recomienda que el acceso dependa solo de acumular puntos, porque la velocidad o la experiencia previa podrían generar desigualdades. Por ejemplo, para pasar del nivel 2 al 3 se requieren 40 US y una evidencia de que cada integrante puede explicar al menos una pareja de palabras, con los apoyos que necesite.

3. Insignias

Las insignias son reconocimientos visibles y descriptivos. Se entregan por conductas y aprendizajes concretos, no por popularidad o por ser el estudiante más rápido.

- **Ojo de Contexto:** identifica correctamente la función de una palabra a partir de la oración.
- **Argumento Sólido:** justifica una decisión ortográfica con una explicación clara.

- **Editor Paciente:** revisa un texto varias veces y mejora su versión.
- **Puente de Diálogo:** escucha posturas diferentes y ayuda a llegar a un acuerdo.
- **Pregunta Poderosa:** formula una pregunta que permite resolver un caso complejo.
- **Voz para Todos:** facilita la participación de personas con distintos estilos y ritmos.
- **Autoría Autónoma:** utiliza recursos de consulta y verifica sus decisiones sin depender permanentemente del docente.
- **Arquitecto de Textos:** organiza un texto atendiendo a propósito, destinatario y estructura.
- **Comunidad Guardianas del Sentido:** insignia final otorgada a toda la clase cuando completa la misión colectiva.

Se recomienda acompañar cada insignia con una nota breve: “La recibes porque...”. Por ejemplo: “La recibes porque revisaste el mensaje tres veces, consultaste el diccionario y explicaste por qué elegiste *más* en ese contexto”.

4. Retos y cartas de ayuda

Los retos son tareas breves con una meta observable. Pueden organizarse en tres niveles de dificultad: **ruta segura**, **ruta exploradora** y **ruta experta**. La ruta segura incluye ejemplos directos y banco de palabras; la exploradora requiere justificar; la experta presenta textos más extensos, ambigüedades o producción propia. Elegir una ruta no genera vergüenza ni reduce el valor del estudiante.

Cada equipo recibe dos **Cartas de Apoyo** por sesión. Puede utilizarlas para solicitar un ejemplo adicional, revisar la regla en una ficha, escuchar una lectura del enunciado, cambiar una palabra del reto o recibir una pista. Utilizar una carta no resta puntos. El objetivo es enseñar a usar apoyos de manera estratégica y autónoma.

5. Recompensas

Las recompensas son principalmente simbólicas y académicas. No se utilizan alimentos, dinero, privilegios que priven a otros de aprender ni premios que creen dependencia. Algunas recompensas posibles son:

- Elegir entre dos textos para el siguiente reto.
- Proponer una palabra para incluir en el desafío de la clase.
- Obtener cinco minutos adicionales para revisar un producto.
- Publicar el texto en el mural del aula o en el blog escolar, con autorización.
- Recibir una tarjeta de “pista de contexto” para el siguiente reto.
- Elegir el formato de presentación: audio, cartel, texto, cómic o exposición.
- Ser quien inaugure la siguiente misión, sin obligar a hablar públicamente.

6. Tabla de clasificación inclusiva

La tabla de clasificación se denomina **Mapa de Progreso de las Casas**. Puede mostrar el avance de los equipos hacia una meta común, en lugar de ordenar a estudiantes de mayor a menor. Si se emplea una clasificación, se recomienda usar nombres de equipos, mostrar progresos parciales, reconocer diferentes categorías y permitir que todos los equipos puedan alcanzar el nivel final.

La tabla puede tener cuatro columnas: US obtenidas, nivel alcanzado, evidencias de aprendizaje y próxima misión. No se publican calificaciones individuales ni se exhiben errores. Cada equipo actualiza su propio marcador y el docente valida la evidencia.

7. Retroalimentación inmediata

La retroalimentación se entrega durante la tarea, no solo al final. Se utiliza la secuencia **observar, preguntar, orientar y volver a intentar**. En vez de decir “está mal”, el docente puede preguntar: “¿Qué función cumple *si* en esta oración? ¿Expresa una condición o una afirmación?”. Después ofrece una pista y permite corregir.

Los equipos también utilizan un código de revisión:

- **C:** revisar el contexto.
- **F:** revisar la función gramatical.
- **T:** revisar la tilde.
- **L:** revisar la legibilidad o claridad para el lector.
- **A:** revisar el acuerdo alcanzado por el equipo.

Una respuesta solo obtiene la puntuación completa cuando incluye la corrección y la explicación. Así, la mecánica de puntos refuerza el objetivo curricular y no convierte la actividad en una adivinanza de tildes.

Actividades Gamificadas

Actividad 1. El mensaje perdido

Propósito: activar conocimientos previos y comprender que el contexto permite distinguir palabras con funciones diferentes.

Tiempo: 45 a 50 minutos.

Materiales: sobres con mensajes, tarjetas de palabras, papelotes o pizarra, marcadores, fichas de puntos, tarjetas de apoyo y una ficha individual de salida.

Preparación: el docente prepara seis sobres. Cada sobre contiene un mensaje sin tildes diacríticas, por ejemplo: “*Tu sabes que el te espera*”, “*Si quieres, ven conmigo*”, “*Esto es para mi*”, “*Espero que me de permiso*”, “*Yo se la respuesta*” y “*Necesito mas tiempo*”. También prepara tarjetas con las formas *tú, tu, él, el, té, te, sí, si, mí, mi, dé, de, sé, se, más, mas*.

Desarrollo paso a paso:

1. El docente presenta la historia del Archivo Central y lee uno de los mensajes sin tildes. Pregunta: “¿Todas las personas entenderían exactamente lo mismo? ¿Qué información falta?”. No corrige de inmediato.
2. Se forman las Casas de Comunicación y se asignan los roles: cartógrafo, detective, redactor, verificador, vocero y cuidador de la participación.
3. Cada equipo recibe un sobre. Debe leer el mensaje, señalar las palabras problemáticas y escribir dos posibles interpretaciones, si las hubiera.

4. El detective de función debe proponer qué función cumple cada palabra. Puede usar preguntas guía: “¿Se refiere a una persona?”, “¿Indica posesión?”, “¿Nombra una bebida?”, “¿Expresa afirmación?”, “¿Introduce una condición?”.
5. El equipo coloca las tarjetas con tilde o sin tilde sobre el mensaje. No se considera válida la solución si no incluye una explicación.
6. El redactor escribe la versión corregida y el verificador aplica el código C-F-T. Si hay desacuerdo, el grupo debe registrar las dos hipótesis y consultar una ficha de apoyo.
7. El vocero, o un representante elegido, comunica la solución. También puede entregar una grabación o un cartel si esa alternativa resulta más accesible.
8. El docente entrega retroalimentación inmediata. El equipo obtiene 5 US por cada forma correctamente identificada y 10 US por una explicación pertinente. Si necesita ayuda, utiliza una Carta de Apoyo y luego vuelve a intentar.
9. Como cierre, cada estudiante responde individualmente: “Una palabra que puede cambiar de significado según su función es...”. Debe escribir un ejemplo propio.

Integración de competencias: se desarrolla la curiosidad al investigar el mensaje, el pensamiento crítico al analizar interpretaciones y la comunicación al producir una versión clara. La negociación aparece cuando el equipo acuerda una solución. La autonomía se trabaja mediante el uso de fichas y preguntas guía.

DEI: todos los mensajes se leen en voz alta y se entregan impresos; se utilizan tipografías legibles y alto contraste. El docente permite trabajar primero de manera individual para estudiantes que requieren tiempo de procesamiento. Las respuestas pueden ser escritas, orales, visuales o digitales. No se penaliza la pronunciación ni el acento. Se valora la explicación, no la rapidez.

Actividad 2. El laboratorio de las palabras gemelas

Propósito: clasificar las parejas de tildación diacrítica según su función y construir una herramienta de consulta.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: tarjetas de palabras, tarjetas de ejemplos, hojas A3, colores, cinta adhesiva, diccionarios escolares o digitales, plantilla de “ficha de laboratorio” y una lista de cotejo.

Desarrollo paso a paso:

1. El docente distribuye tarjetas mezcladas. Cada tarjeta contiene una palabra o una oración. Por ejemplo: “*Tú tienes razón*”, “*Tu respuesta es clara*”, “*Él escribió el cuento*”, “*El cuento es breve*”, “*Esto es para mí*”, “*Mi grupo revisará el texto*”.
2. Cada Casa clasifica las tarjetas en parejas. Si una tarjeta parece no tener pareja, el equipo formula una hipótesis y la coloca en una zona llamada “casos por investigar”.
3. El detective de función completa una ficha por pareja. La ficha incluye: palabra con tilde, función, ejemplo, palabra sin tilde, función, ejemplo y pregunta para reconocerlas.
4. El docente entrega a cada grupo una pareja adicional que no fue presentada de manera directa, como *té/te* o *aún/aun*. El equipo debe consultar recursos y elaborar una explicación comprensible para estudiantes de menor edad.

5. Los equipos realizan una “visita de laboratorio”. Un integrante permanece junto al cartel para explicarlo y los demás visitan otra casa. Luego cambian de rol.
6. Los visitantes dejan una nota con una pregunta, un ejemplo mejorado o una felicitación específica. No escriben únicamente “bien” o “mal”.
7. Al regresar, cada equipo revisa su cartel y responde las preguntas recibidas. Puede modificar ejemplos si encuentra un error.
8. El docente entrega 10 US por cada pareja correctamente explicada, 5 US por una pregunta pertinente y 10 US por incorporar una mejora proveniente de otro equipo.
9. Cada estudiante construye una mini guía personal con tres parejas que aún necesita practicar y una estrategia para recordarlas.

Ejemplo de ficha: *“Tú” lleva tilde cuando es pronombre personal: “Tú lees”. “Tu” no lleva tilde cuando acompaña a un sustantivo e indica posesión: “Tu libro”. Para reconocerlas, puedo preguntar: ¿la palabra nombra a la persona que realiza la acción o acompaña a un sustantivo?*

Integración de mecánicas: esta actividad entrega el primer Sello de Sentido, denominado **Sello del Contexto**. La insignia Ojo de Contexto se otorga a quienes identifican la función de una palabra y no solo memorizan su forma. Las Cartas de Apoyo pueden utilizarse para consultar una definición o pedir un ejemplo extra.

DEI: se ofrecen plantillas con partes ya organizadas para quienes necesitan apoyo ejecutivo. Quienes avanzan más rápido pueden crear ejemplos, pero no reciben una ventaja que impida la participación de los demás. Se pueden utilizar pictogramas para representar persona, posesión, afirmación, condición o bebida. Los grupos pueden consultar un diccionario bilingüe si algún estudiante está aprendiendo español.

Actividad 3. Rescate en la estación de mensajes

Propósito: aplicar la tildación diacrítica en mensajes funcionales dirigidos a destinatarios reales o simulados.

Tiempo: 50 a 60 minutos.

Materiales: tarjetas de situaciones comunicativas, hojas, dispositivos opcionales, sobres de misión, lista de cotejo y sellos o pegatinas.

Situaciones sugeridas:

- Escribir un mensaje a un compañero para invitarlo a una actividad.
- Redactar un aviso para informar que aún falta entregar una tarea.
- Crear una receta breve que incluya la palabra *té* o el pronombre *te*.
- Escribir una solicitud respetuosa en la que aparezca *dé* o *de*.
- Redactar una instrucción con *sí* y una respuesta con *sí*.
- Crear un diálogo breve entre dos personajes que utilice al menos cuatro parejas.

Desarrollo paso a paso:

1. El equipo recibe una tarjeta de situación y una audiencia: estudiantes nuevos, familias, docentes, visitantes o usuarios de una biblioteca.

2. Antes de escribir, completa tres casillas: “¿Qué quiero comunicar?”, “¿A quién se lo comunico?” y “¿Qué tono necesito utilizar?”.
3. El redactor realiza un primer borrador de entre 60 y 100 palabras. El texto debe incluir por lo menos tres parejas de tildación diacrítica, de acuerdo con la ruta elegida.
4. El verificador subraya las palabras que pueden confundirse. El detective escribe al margen la función de cada una. Si no puede justificarla, coloca el código F.
5. El equipo lee el texto como si fuera el destinatario. Debe responder: “¿Entendemos el mensaje sin pedir aclaraciones?”. Si la respuesta es no, realiza una mejora de claridad.
6. Otro equipo recibe el borrador y actúa como “lector de prueba”. Marca con C, F, T o L los lugares que necesitan revisión, pero no reescribe todo el producto.
7. El equipo autor decide qué sugerencias acepta y debe justificar al menos una decisión. Esta etapa desarrolla la negociación: aceptar una sugerencia no es obligatorio, pero sí es obligatorio explicar la decisión.
8. Se presenta la versión final en el formato elegido: tarjeta, cartel, audio con guion escrito, publicación digital o cómic.
9. El docente otorga hasta 15 US por aplicación correcta, 10 US por revisión fundamentada y 5 US por considerar al destinatario.

Ejemplo: situación: aviso para la biblioteca. Versión inicial: *“Si necesitas mas tiempo, se lo puedes pedir a el encargado. El te ayudara”*. Versión revisada: *“Si necesitas más tiempo, se lo puedes pedir a él, el encargado. Él te ayudará”*. El docente puede aprovechar para señalar que no todas las tildes de la segunda versión son diacríticas; *ayudará* corresponde a reglas generales de acentuación. Esto permite distinguir el contenido central de otros conocimientos relacionados.

DEI: las situaciones se seleccionan procurando representar distintas familias, comunidades, formas de comunicación y contextos culturales, sin estereotipos. Se puede escribir sobre una biblioteca, un club deportivo, una feria, una radio comunitaria o una actividad de cuidado ambiental. La audiencia se explicita para que los estudiantes comprendan que escribir es una práctica social. Los estudiantes con dificultades motoras pueden dictar a un compañero o usar voz a texto; la evaluación se centra en las decisiones lingüísticas y no en la velocidad de escritura manual.

Actividad 4. El juicio de la palabra

Propósito: desarrollar pensamiento crítico y negociación mediante el análisis de casos dudosos o con errores intencionales.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: tarjetas de casos, fichas de evidencia, tarjetas de rol, cartel de “acuerdo”, diccionarios y semáforos de confianza.

Desarrollo paso a paso:

1. El docente explica que una palabra no puede “ser condenada” solo por su apariencia. Se necesitan pruebas del contexto.

2. Cada equipo recibe un caso. Por ejemplo: “*Aun cansado, terminó el proyecto*”, “*Aún no recibimos la respuesta*”, “*Lo hizo por si mismo*”, “*Dijo que si durante la entrevista*” o “*Quise asistir, mas estaba enfermo*”.
3. El equipo adopta roles: acusador de la confusión, defensor del contexto, secretario de evidencias y mediador. Los roles no representan personas reales; son funciones del análisis.
4. El acusador identifica la posible confusión. El defensor explica una interpretación. El secretario busca una prueba en la oración o en el recurso de consulta. El mediador comprueba que todas las opiniones sean escuchadas.
5. El equipo redacta un veredicto: “La forma correcta es... porque...”. Debe incluir una oración nueva que confirme la decisión.
6. Dos equipos se reúnen y comparan veredictos. Si coinciden, buscan una explicación más clara. Si difieren, cada uno presenta sus evidencias.
7. El docente no anuncia inmediatamente la respuesta. Formula preguntas sobre sustitución: “¿Podemos reemplazar *aún* por *todavía*? ¿Podemos reemplazar *aun* por *incluso*?”.
8. Los equipos ajustan su veredicto y completan una ficha de reflexión: “Cambié nuestra opinión cuando observamos...”.
9. Se otorgan 10 US por evidencias, 10 US por explicación, 5 US por escuchar una postura diferente y 5 US por revisar la primera respuesta.

Ejemplo: en “*Aún no llega el bus*”, *aún* puede reemplazarse por *todavía*. En “*Aun con dificultades, continuó*”, *aun* puede aproximarse a *incluso* o *hasta*. El objetivo no es presentar todas las excepciones de una sola vez, sino enseñar una estrategia funcional de reconocimiento.

DEI: las tarjetas se leen con lenguaje claro y se permite que el estudiante consulte antes de intervenir. La discusión se estructura con turnos y frases de apoyo: “Entiendo tu idea porque...”, “Mi evidencia es...”, “Propongo revisar...”. Se aceptan respuestas provisionales. Equivocarse y modificar la respuesta se considera evidencia de pensamiento crítico, no fracaso.

Actividad 5. La imprenta de Letralia

Propósito: escribir y revisar un texto completo de un tipo textual elegido por el estudiante, aplicando tildación diacrítica y considerando propósito, destinatario y estructura.

Tiempo: dos sesiones de 50 o 60 minutos.

Materiales: hojas de planificación, modelos de textos, diccionarios, computadoras o tabletas opcionales, banco de conectores, lista de cotejo, rúbrica y materiales para diseño.

Opciones de producto: noticia escolar, entrevista, diálogo teatral, instructivo, carta, campaña de sensibilización, reseña, relato breve, podcast con guion escrito o boletín informativo.

Primera sesión: planificación y escritura.

1. Cada estudiante elige un tipo textual. El docente presenta modelos breves y señala sus características: propósito, destinatario, estructura y tono.

2. El estudiante completa la ficha de planificación: tema, propósito, destinatario, información principal, palabras con posible tilde diacrítica y formato de presentación.
3. El equipo realiza una lluvia de ideas. El cuidador de participación verifica que cada integrante pueda proponer al menos una idea, de manera oral, escrita, gráfica o digital.
4. Se redacta un primer borrador. Para la ruta segura se solicita incluir cuatro casos; para la ruta exploradora, seis; para la ruta experta, ocho o más, siempre que aparezcan de manera natural y correcta.
5. El estudiante marca con color las palabras que debe revisar. No se pretende que el texto esté perfecto en el primer intento.
6. El docente realiza conferencias breves con los equipos. En cada conferencia formula una pregunta de autor: “¿Qué quieres que comprenda tu lector?” y una pregunta lingüística: “¿Qué función cumple esta forma?”.

Segunda sesión: revisión, edición y publicación.

1. El estudiante utiliza una lista de cotejo individual: ¿definí el propósito?, ¿consideré al destinatario?, ¿usé palabras con posible tilde diacrítica?, ¿revisé la función?, ¿consulté una fuente?, ¿mejoré la claridad?
2. Un compañero realiza una lectura de prueba. El revisor debe señalar un logro y formular una pregunta o sugerencia. No puede corregir todo el texto ni apropiarse de la autoría.
3. El autor decide qué cambios incorporará. Debe registrar dos decisiones: una que aceptó y otra que analizó, aunque finalmente no aceptara.
4. Se crea la versión final. Los formatos pueden ser impresos o digitales. El audio o video debe incluir un guion para que la evidencia escrita sea visible.
5. Cada equipo presenta su producción en una feria, galería, exposición breve o carpeta digital. Los visitantes dejan comentarios según tres preguntas: “¿Qué mensaje comprendí?”, “¿Qué uso de la tilde observé?” y “¿Qué aspecto podría mejorarse?”.
6. El docente aplica la rúbrica, entrega retroalimentación y asigna los últimos US.

Integración de objetivos: esta es la actividad central para el objetivo “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”. La tildación diacrítica no aparece como una lista separada, sino como una decisión dentro de la producción escrita. El estudiante debe reconocer el tipo textual, adecuar su escritura al destinatario, organizar ideas, utilizar recursos ortográficos y revisar su producto.

DEI: se ofrecen opciones temáticas vinculadas con los intereses de los estudiantes y se evita imponer una única forma de creatividad. Los modelos incluyen voces y contextos variados. Se puede trabajar de modo individual, en pareja o en equipo, según la necesidad pedagógica. La publicación se realiza solo con autorización y no se muestran nombres completos en espacios públicos.

Actividad 6. La misión final: Carta al Eco

Propósito: integrar conocimientos, reflexionar sobre el proceso y cerrar la narrativa mediante una producción argumentativa.

Tiempo: 45 a 60 minutos.

Materiales: plantilla de carta, tarjetas de reflexión, mural, insignias, rúbrica final y sobres de reconocimiento.

Desarrollo paso a paso:

1. El docente retoma la historia y presenta el problema final: El Eco continúa copiando mensajes sin interpretar el contexto. Los Guardianes deben escribirle una carta que explique cómo evitar la confusión.
2. Cada estudiante escribe una carta individual de entre 120 y 180 palabras. Debe incluir una explicación de al menos tres parejas de tildación diacrítica, ejemplos correctos y una recomendación para revisar textos.
3. Antes de entregar, el estudiante utiliza el semáforo de confianza: verde significa “puedo explicarlo”, amarillo significa “necesito revisar” y rojo significa “necesito apoyo”. El color no afecta los puntos; orienta la intervención docente.
4. En equipos, los estudiantes comparten voluntariamente una explicación. El equipo elige una idea para convertirla en un consejo colectivo.
5. La clase construye el “Decálogo de la claridad”, con reglas como: leer la oración completa, identificar la función, consultar cuando exista duda, considerar al lector y revisar antes de publicar.
6. Se realiza una autoevaluación y una coevaluación breve. Cada estudiante identifica un avance, una dificultad y una estrategia que seguirá utilizando.
7. El docente entrega la insignia Comunidad Guardianas del Sentido si la clase alcanzó la meta colectiva y reconoce logros diversos: perseverancia, colaboración, revisión, claridad, creatividad y autonomía.
8. Se cierra la historia leyendo la respuesta del Consejo de Letralia: el Eco no desaparece, sino que aprende a detenerse, leer el contexto y preguntar antes de copiar.

Ejemplo de inicio: *“Querido Eco: no basta con mirar si una palabra lleva una marca. Primero debes observar qué función cumple en la oración. Si escribimos ‘Tú vienes’, hablamos de una persona; si escribimos ‘tu cuaderno’, expresamos posesión...”*

DEI: la carta puede presentarse como texto, audio acompañado de guion, historieta o infografía con explicaciones. La reflexión se valora por su profundidad, no por la extensión exacta. El docente puede ofrecer un organizador con conectores para quienes lo necesiten: *primero, en cambio, por eso, por ejemplo, finalmente.*

Banco de retos rápidos para momentos de transición

- **Retos “Cambia el sentido”:** transforma una oración cambiando solo *tu* por *tú* o *si* por *sí*. Explica qué cambió.
- **Retos “Dos versiones”:** escribe dos oraciones con *más* y *mas*.
- **Retos “Detective silencioso”:** encuentra en un texto del aula una palabra con posible tilde diacrítica y anota su función.
- **Retos “Pregunta al lector”:** formula una pregunta que ayude a alguien a decidir entre *de* y *dé*.
- **Retos “Edición colaborativa”:** corrige una oración y pide a otro estudiante que explique si está de acuerdo.
- **Retos “Semáforo”:** levanta una tarjeta verde, amarilla o roja según tu seguridad, y escribe qué apoyo necesitarías.

Reglas y Condiciones

Reglas generales del juego

- La misión consiste en mejorar la claridad de los textos mediante el análisis del contexto y el uso pertinente de la tildación diacrítica.
- Se juega para aprender; las equivocaciones se revisan y pueden corregirse.
- Nadie puede burlarse de una respuesta, imitar un error para ridiculizar a otra persona ni impedir la participación.
- Cada integrante debe ejercer distintos roles a lo largo de la experiencia.
- Las decisiones del equipo deben basarse en ejemplos, reglas, contexto o fuentes de consulta.
- Una respuesta correcta sin explicación puede recibir reconocimiento parcial, pero la puntuación completa requiere justificar la función de la palabra.
- Las Cartas de Apoyo están disponibles para todos y no generan penalización.
- Los equipos pueden elegir una ruta segura, exploradora o experta. La elección puede cambiar durante la actividad.
- La rapidez no determina al ganador. Se priorizan la precisión, la mejora, la argumentación y la colaboración.
- Los productos publicados deben respetar la privacidad, la dignidad y la imagen de todas las personas.

Condiciones de victoria

Hay tres condiciones de victoria simultáneas. La primera es individual: cada estudiante debe demostrar que puede identificar y explicar varias parejas de tildación diacrítica. La segunda es de equipo: cada Casa debe completar al menos un producto textual revisado y alcanzar el nivel 6. La tercera es colectiva: la clase debe reunir, por ejemplo, 600 US o la cantidad que el docente ajuste al tamaño del grupo y entregar el producto final.

No se declara un único “mejor estudiante”. Si el docente desea utilizar una tabla de clasificación, puede presentar categorías diferentes: Casa con mayor crecimiento, Casa con mejor revisión, Casa con mejor argumentación, Casa con mayor apoyo a la participación y Casa con producto más claro. Todas son formas legítimas de éxito.

Tabla de puntos

- Identificación correcta de una forma con tilde diacrítica: 5 US.
- Identificación correcta de la forma sin tilde: 5 US.
- Explicación de la función gramatical: 10 US.
- Ejemplo propio correcto: 5 US.
- Corrección fundamentada de un mensaje: 10 US.
- Texto breve adecuado al propósito y destinatario: 15 US.
- Uso correcto de tres parejas en un texto: 10 US.
- Uso correcto de seis parejas en un texto: 15 US.
- Revisión de otro texto con comentarios específicos: 10 US.
- Incorporación justificada de una sugerencia: 5 US.
- Pregunta que ayuda a resolver una duda: 5 US.

- Colaboración equitativa y cumplimiento de un rol: 5 US.
- Uso autónomo de diccionario, ficha o herramienta tecnológica: 5 US.
- Reflexión profunda sobre un error y su mejora: 10 US.

Turnos y roles

En los trabajos orales se utiliza una ficha de turnos. Cada persona dispone de una intervención inicial antes de que alguien intervenga por segunda vez. También se puede utilizar la modalidad “pienso, escribo, comparto”: primero cada estudiante procesa la tarea, luego registra una idea y finalmente la comparte si lo desea.

El vocero no es la única persona responsable del aprendizaje. Todo integrante debe poder explicar al menos una decisión del equipo durante una conversación breve con el docente. La explicación puede darse oralmente, por escrito, mediante una grabación o con tarjetas previamente preparadas.

Penalizaciones y reparación

No se restan puntos por errores ortográficos durante una fase de borrador. Si un equipo incumple una regla de convivencia, se aplica el siguiente procedimiento:

1. Recordatorio privado de la norma.
2. Descripción del impacto: “Cuando interrumpimos, la otra persona no puede completar su explicación”.
3. Acuerdo de reparación, como devolver el turno, ofrecer una disculpa o revisar juntos el comentario.
4. Solo si la conducta continúa, se puede suspender temporalmente una recompensa no académica, nunca el acceso a la actividad o a la enseñanza.

Si un equipo copia una respuesta sin comprenderla, no pierde puntos de manera automática. Debe completar una explicación individual o resolver una variante del reto. La consecuencia es una nueva oportunidad de demostrar aprendizaje.

Sistema de logros

Los logros se registran en un pasaporte individual y en un tablero de equipo. El pasaporte contiene casillas para las insignias, pero también una sección titulada “Lo que estoy aprendiendo”. El docente puede marcar avances como “identifica el contexto”, “explica la función”, “revisa de forma autónoma” y “adapta el texto al destinatario”.

Las insignias se entregan con criterios transparentes. Por ejemplo, para recibir **Argumento Sólido**, el estudiante debe explicar correctamente tres decisiones y utilizar al menos una evidencia contextual. Para recibir **Editor Paciente**, debe mostrar un borrador, una revisión y una versión mejorada. Así, los logros son observables y no dependen de impresiones subjetivas.

Evaluación Gamificada

Principio de evaluación

La evaluación combina evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. Las mecánicas de juego hacen visible el progreso, pero no sustituyen la valoración pedagógica. Los puntos orientan y motivan; la calificación, si corresponde al sistema escolar, se determina con evidencias alineadas a los criterios de aprendizaje.

Criterios de evaluación

- **Adecuación:** escribe considerando el propósito, el destinatario, el tipo textual y el contexto comunicativo.
- **Organización:** desarrolla ideas relacionadas, utiliza una estructura reconocible y mantiene la coherencia.
- **Aplicación ortográfica:** emplea correctamente la tildación diacrítica en palabras como *tú/tu, él/el, mí/mi, sí/si, té/te, dé/de, sé/se, más/mas* y, cuando corresponda, *aún/aun*.
- **Justificación:** explica la función de las palabras y puede fundamentar las correcciones realizadas.
- **Revisión:** identifica dificultades, consulta recursos, incorpora sugerencias y produce una versión mejorada.
- **Comunicación y colaboración:** escucha, negocia, respeta turnos y contribuye al trabajo colectivo.
- **Autonomía:** utiliza estrategias y apoyos sin esperar que el docente resuelva cada duda.

Rúbrica integrada para el producto final

Nivel 4: Logro destacado. El texto se adecua claramente al propósito y al destinatario, presenta una organización sólida y emplea de manera correcta y natural las parejas de tildación diacrítica. El estudiante justifica sus decisiones con precisión, utiliza fuentes de consulta de manera autónoma, revisa varias veces y mejora sustancialmente el texto a partir de evidencias.

Nivel 3: Logro esperado. El texto cumple el propósito y se dirige adecuadamente al destinatario. Presenta organización clara y utiliza correctamente la mayoría de las parejas trabajadas. El estudiante puede explicar las decisiones principales, consulta recursos y realiza una revisión que mejora el producto.

Nivel 2: En proceso. El texto comunica una idea general, pero presenta dificultades de organización o adecuación. Confunde algunas parejas de palabras y sus explicaciones son incompletas. Necesita guía para consultar, revisar y aplicar las sugerencias.

Nivel 1: En inicio. El texto requiere apoyo considerable para definir propósito, organizar ideas y aplicar la tildación diacrítica. El estudiante aún no relaciona de forma estable la tilde con la función de la palabra. Con apoyo, puede identificar algunos casos y comenzar una revisión.

Lista de cotejo para el estudiante

- ¿Sé quién leerá mi texto?
- ¿Sé qué quiero comunicar?
- ¿Elegí una estructura adecuada al tipo textual?
- ¿Subrayé las palabras que pueden confundirse?
- ¿Identifiqué qué función cumple cada palabra?
- ¿Distinguí *tú/tu, él/el, mí/mi, sí/si* u otras parejas trabajadas?
- ¿Consulté una fuente cuando tuve dudas?

- ¿Leí mi texto como si fuera el destinatario?
- ¿Acepté o rechacé sugerencias con una razón?
- ¿Conservé una versión inicial para mostrar mi progreso?

Evidencias de aprendizaje

El docente recopila evidencias variadas. El portafolio puede contener la ficha diagnóstica, el Mapa de las Palabras Gemelas, las correcciones de mensajes, la ficha de juicio de la palabra, el borrador y la versión final. También se incluyen explicaciones orales, grabaciones, comentarios de revisión, autoevaluaciones y fotografías de los carteles.

Para garantizar que el trabajo grupal no oculte las dificultades individuales, cada estudiante completa pequeños comprobantes individuales al final de algunas sesiones. Por ejemplo, debe corregir tres oraciones y explicar una. Estos comprobantes no necesitan ser extensos; sirven para comprobar que cada persona construye el aprendizaje.

Evaluación diagnóstica

Antes de iniciar el juego, el docente presenta cinco oraciones sin tildes diacríticas y solicita que los estudiantes las corrijan si lo consideran necesario. No se asignan puntos. Esta actividad permite conocer si las dificultades provienen del reconocimiento de la tilde, de la identificación de funciones o de la comprensión del contexto.

El docente puede clasificar las respuestas en tres categorías: identifica la forma, comprende la función y justifica la elección. Esta información orienta la formación de equipos y la selección de rutas, sin etiquetar públicamente a los estudiantes.

Evaluación formativa durante el juego

En cada reto, el docente observa cuatro indicadores: participación distribuida, análisis del contexto, justificación de la forma y disposición para revisar. Utiliza una hoja sencilla con los nombres o códigos de los estudiantes y anota evidencias breves, por ejemplo: “identifica *si* como condición”, “pide consultar antes de decidir”, “acepta una sugerencia y mejora el texto”.

La retroalimentación debe ser específica y accionable. Algunas frases útiles son: “La palabra está bien escrita; ahora explica qué función cumple”, “Tu mensaje es comprensible, pero revisa quién realiza la acción”, “Tu equipo encontró una respuesta diferente; comparen las evidencias”, y “La versión final es más clara porque incorporaste el punto de vista del lector”.

Autoevaluación y coevaluación

Al finalizar cada sesión, los estudiantes responden tres preguntas: “¿Qué aprendí?”, “¿Qué error o duda tuve?” y “¿Qué haré en el siguiente reto?”. En la coevaluación, cada estudiante completa la fórmula: “Tu texto comunica claramente...”, “Una palabra que podrías revisar es...” y “Una fortaleza de tu proceso fue...”. Se prohíben comentarios sobre la inteligencia, personalidad o valor de la persona.

Para estudiantes que tienen dificultad para escribir reflexiones extensas, se ofrecen opciones de selección y frases incompletas. También pueden responder mediante audio o conversación breve con el docente.

Conversación final y cierre de la narrativa

El cierre se realiza mediante una conversación guiada. El docente pregunta: “¿Qué ocurre con el significado cuando cambiamos la tilde?”, “¿Qué fue más importante: recordar la palabra o analizar la oración?”, “¿Cómo ayudó la revisión a mejorar el texto?”, “¿Qué hicieron cuando no estuvieron de acuerdo?” y “¿Qué apoyo aprendieron a utilizar de manera autónoma?”.

La narrativa concluye cuando la clase entrega el Decálogo de la claridad y la Carta al Eco. El docente conecta explícitamente la historia con el aprendizaje: los estudiantes no solo recuperaron tildes, sino que aprendieron a escribir pensando en los lectores y a revisar sus textos antes de publicarlos.

Conversión opcional a calificación

Si la institución requiere una calificación, se puede utilizar la siguiente distribución: 40 % producto final, 25 % aplicación individual en comprobantes, 15 % proceso de revisión, 10 % reflexión y 10 % colaboración. Los puntos US no se convierten directamente en una nota, porque hacerlo podría premiar principalmente la cantidad de participación. Las insignias se registran como evidencias cualitativas.

Para mantener la equidad, el docente permite demostrar el mismo criterio por diferentes vías. Una explicación oral grabada puede tener el mismo valor que una explicación escrita; una revisión en computadora puede tener el mismo valor que una revisión en papel. Las adaptaciones no reducen la exigencia conceptual, sino que eliminan barreras de acceso.

Recomendaciones Logísticas

Tiempo y secuencia logística

La propuesta completa requiere aproximadamente seis sesiones. Una organización posible es la siguiente:

- **Sesión 1:** presentación de la narrativa, diagnóstico y actividad El mensaje perdido.
- **Sesión 2:** laboratorio de palabras gemelas y construcción del mapa de consulta.
- **Sesión 3:** rescate en la estación de mensajes.
- **Sesión 4:** juicio de la palabra y práctica de casos complejos.
- **Sesión 5:** planificación y escritura del producto final.
- **Sesión 6:** revisión, feria de publicaciones, Carta al Eco y evaluación final.

Si solo se dispone de cuatro sesiones, se pueden unir las actividades 1 y 2, integrar el juicio de la palabra en la actividad de mensajes y dedicar dos sesiones al producto final. Si se dispone de más tiempo, se puede crear una revista digital, organizar una campaña para toda la escuela o incluir una sesión de transferencia en la que los estudiantes revisen textos auténticos del entorno escolar.

Espacio físico

El aula puede organizarse en mesas de cuatro a seis integrantes. Conviene dejar una pared o pizarra para el Mapa de Progreso de las Casas y otra superficie para el mural de ejemplos. Las estaciones pueden identificarse con carteles, pero no es indispensable disponer de un aula grande. Si el espacio es reducido, las estaciones se sustituyen por sobres que circulan entre los equipos.

Debe existir una zona tranquila para estudiantes que necesiten trabajar con menos estímulos. También puede habilitarse una mesa de consulta con diccionarios, fichas, ejemplos y audífonos. Esta zona no debe presentarse como castigo ni como aislamiento; es un recurso de autorregulación disponible para cualquier estudiante.

Materiales accesibles

- Hojas recicladas o cuadernos.
- Cartulinas, papelotes o cajas de cartón reutilizadas.
- Marcadores, lápices de colores y cinta adhesiva.
- Tarjetas recortadas a mano con palabras y oraciones.
- Sobres o bolsas de papel para las misiones.
- Diccionarios escolares, glosarios del aula o recursos digitales confiables.
- Fichas de apoyo impresas en letra grande y alto contraste.
- Pasaportes de insignias hechos con una hoja doblada.
- Sellos, pegatinas o simples marcas de validación del docente.

No es necesario comprar un juego comercial. La narrativa puede dibujarse en la pizarra y los puntos pueden registrarse con casillas. Si no hay impresora, las tarjetas pueden escribirse a mano o proyectarse.

Herramientas TIC opcionales

La propuesta funciona sin tecnología, pero puede ampliarse con herramientas gratuitas. Se puede usar un formulario para el diagnóstico, una presentación colaborativa para construir el mapa, un documento compartido para editar textos, una grabadora de voz para las explicaciones o un tablero digital para el progreso. El docente debe comprobar las políticas de privacidad de la institución y evitar publicar nombres o fotografías sin autorización.

Los correctores automáticos no deben utilizarse como autoridad única. Pueden señalar una posible dificultad, pero el estudiante debe explicar la función y consultar una fuente. Una regla sencilla es: **la herramienta sugiere; el escritor decide y justifica.**

Tamaño y organización de los grupos

El tamaño ideal de las Casas es de cuatro a seis estudiantes. Con grupos de tres, algunos roles pueden combinarse. Con grupos de siete o más, se recomienda dividir la Casa en subequipos y asignar una misión común para evitar que alguien permanezca pasivo.

La formación debe ser heterogénea y revisable. No se deben crear grupos fijos según notas, diagnósticos o supuestas habilidades. El docente puede equilibrar necesidades de apoyo, estilos de participación y experiencias previas.

También puede permitir que los estudiantes sugieran una distribución, siempre que se eviten exclusiones y se garantice que todos tengan una responsabilidad significativa.

Preparación previa del docente

1. Revisar la norma ortográfica que se enseñará y decidir qué parejas se abordarán en esta unidad.
2. Preparar una explicación breve sobre la relación entre tilde, función y contexto.
3. Diseñar el diagnóstico inicial sin calificación.
4. Crear los sobres, tarjetas, fichas de apoyo, rúbricas e insignias.
5. Seleccionar textos modelo de diversos tipos y contextos culturales.
6. Definir la meta colectiva de US de acuerdo con el número de estudiantes y sesiones.
7. Preparar una lista de cotejo visible para que los criterios sean transparentes.
8. Planificar adaptaciones: lectura en voz alta, letra ampliada, tiempo adicional, dictado, audio y organizadores gráficos.
9. Informar a las familias, si corresponde, sobre el producto final y las reglas de publicación.
10. Decidir cómo se documentarán las evidencias en el portafolio.

Posibles dificultades y soluciones

Dificultad: los estudiantes se concentran en ganar puntos y no en aprender. La solución es otorgar puntos por justificar, revisar, preguntar y colaborar. El docente puede detener el juego y preguntar qué evidencia respalda una respuesta. También conviene alternar momentos de competencia amistosa con metas colectivas.

Dificultad: algunos estudiantes dominan la conversación. Se utilizan turnos, roles rotativos, tiempo individual de preparación y formatos alternativos de respuesta. El cuidador de participación registra quiénes han contribuido y propone espacios para quienes aún no han intervenido.

Dificultad: se memorizan parejas sin comprender la función. El docente retira temporalmente las listas y presenta frases nuevas. También solicita sustituciones: *aún* por *todavía*, *aun* por *incluso*, o *tú* por un nombre de persona. La transferencia a textos propios es indispensable.

Dificultad: aparecen confusiones con reglas generales de acentuación. Se utiliza un código diferente para las tildes diacríticas y las tildes generales. Por ejemplo, T-D para tildación diacrítica y T-G para regla general. Esto permite reconocer que *él* se distingue de *el* mediante tilde diacrítica, mientras que *llegará* lleva tilde por otra razón.

Dificultad: el grupo considera injusto elegir rutas distintas. Se explica que la equidad no significa que todos reciban exactamente la misma ayuda, sino que cada persona obtiene los apoyos necesarios para demostrar el mismo aprendizaje. Las rutas tienen distintos tipos de desafío, pero todas exigen observar el contexto, aplicar la forma y justificar.

Dificultad: estudiantes con dislexia, dificultades de atención o necesidades motoras se cansan con fichas extensas. Se fragmentan las tareas, se utilizan colores, se reduce la cantidad de ítems repetitivos, se ofrecen pausas breves y se prioriza la explicación conceptual. La lectura asistida y la voz a texto pueden ser herramientas legítimas.

Dificultad: estudiantes que hablan otra lengua se sienten inseguros. Se permite comparar estructuras con su lengua de origen, utilizar glosarios bilingües y explicar primero una idea con un compañero. La enseñanza debe diferenciar entre comprender la función gramatical y dominar todas las convenciones del español al mismo nivel.

Dificultad: falta de dispositivos o conectividad. Se mantiene toda la propuesta en papel. Los productos pueden ser carteles, cartas, periódicos murales o lecturas presenciales. La tecnología se considera opcional, no una condición para participar.

Dificultad: los estudiantes usan el diccionario o el corrector para copiar. Se solicita registrar qué consulta realizaron y qué decisión tomaron. La evidencia no es únicamente la respuesta final, sino el razonamiento. El docente puede pedir que expliquen una palabra sin mirar la pantalla.

Clima de aula y acuerdos DEI

Antes de comenzar, la clase construye acuerdos de inclusión. Algunos ejemplos son: escuchar sin interrumpir, criticar la propuesta y no a la persona, dar tiempo para pensar, preguntar antes de ayudar, respetar nombres y pronombres, valorar distintas formas de expresión y permitir que una persona pase su turno sin ser presionada.

El docente debe vigilar que el sistema de insignias no reproduzca estereotipos. Por ejemplo, no se debe asociar creatividad únicamente con estudiantes expresivos ni liderazgo únicamente con quienes hablan fuerte. La creatividad también puede manifestarse en la organización de ideas, el diseño, la elección de palabras o la revisión. El liderazgo puede consistir en facilitar turnos o cuidar los materiales.

Comunicación con las familias

Se puede enviar una nota breve explicando que la experiencia utiliza elementos de juego para fortalecer la escritura. Las familias pueden apoyar preguntando al estudiante qué función cumple una palabra en una oración, en lugar de corregir todas las tildes directamente. También pueden observar anuncios, recetas, mensajes o titulares y conversar sobre cómo una marca puede ayudar a precisar el sentido.

Si se organiza una publicación, se debe solicitar autorización cuando corresponda y ofrecer una alternativa privada para quienes no puedan o no deseen aparecer con nombre, voz o imagen. La participación familiar debe ser una oportunidad, no una obligación económica ni tecnológica.

Cierre operativo

Al finalizar la experiencia, el docente guarda los portafolios, revisa los datos de la rúbrica y registra qué parejas de palabras requieren una nueva secuencia didáctica. La tabla de puntos puede retirarse, pero se conserva el mural de estrategias y el Decálogo de la claridad como recurso permanente del aula.

La transferencia se realiza durante las semanas siguientes: cada vez que los estudiantes escriban una noticia, respuesta, informe, comentario o mensaje, el docente puede recordar la pregunta central de los Guardianes: **“¿Qué función cumple esta palabra y qué entenderá mi lector?”** De este modo, la gamificación no termina en el juego; se convierte en un hábito de escritura, revisión y comunicación responsable.