

# ¡Juega con las palabras! Descubriendo los recursos literarios de la lengua

Educación Artística | Expresión artística | Gamificación

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria (12-15 años) exploren y comprendan los recursos literarios de la lengua a través de una metodología de gamificación. Se busca que los alumnos identifiquen y utilicen figuras literarias como metáforas, personificaciones, símiles y aliteraciones, comprendiendo su función y efecto en textos narrativos y poéticos. La propuesta conecta con la vida cotidiana del estudiante, mostrando cómo estos recursos enriquecen la comunicación, la música, la publicidad y las redes sociales, fomentando una apreciación mayor por la expresión artística y literaria.

Los estudiantes participarán en retos grupales y actividades lúdicas que les permitirán acumular puntos, obtener insignias y avanzar niveles, manteniendo alta su motivación y compromiso. Este aprendizaje activo y colaborativo fortalecerá sus habilidades interpretativas, creativas y analíticas, fundamentales para su desarrollo académico y personal.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y analizar diferentes recursos literarios en textos adecuados a su edad.
- Crear oraciones o breves textos empleando recursos literarios para expresar ideas creativamente.
- Comparar el uso de recursos literarios en distintos tipos de textos y contextos comunicativos.
- Participar activamente en actividades colaborativas y gamificadas para fortalecer su comprensión.

## Recursos Necesarios

- Cartulinas y marcadores de colores (para elaboración de tarjetas de recursos literarios y tablero de juego)
- Proyector o pantalla para presentación digital (PowerPoint o Google Slides)
- Computadora o tablet con acceso a videos cortos sobre recursos literarios
- Hojas de trabajo impresas con fragmentos de textos y guías de análisis
- Fichas o tarjetas con nombres y ejemplos de recursos literarios
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades
- Insignias o stickers para premiar logros (pueden ser digitales o físicos)

## Requisitos Previos

- Comprensión básica de textos narrativos y poéticos simples.

- Habilidades básicas de lectura y escritura en lengua española.
- Conocimiento previo de vocabulario común en literatura (narrador, personaje, poema).
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y respeto hacia opiniones de compañeros.

## Actividades

# Sesión 1: ¡Descubre el poder de las palabras!

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** Explica que hoy comenzarán una aventura para descubrir cómo las palabras pueden transformarse en imágenes, sonidos y sensaciones gracias a los recursos literarios. Esto ayudará a entender mejor los textos y a expresarse con más creatividad.

**Estudiantes:** Escuchan atentamente y se preparan para la actividad.

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Plantea la pregunta detonadora: "¿Alguna vez has escuchado una frase que diga 'La luna es una lámpara en el cielo'? ¿Qué crees que significa? ¿Es literal o figurado?"

**Estudiantes:** Comparten sus ideas en plenaria, comentando qué entienden por esas frases y si creen que las palabras siempre dicen lo que parecen decir.

#### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabías que los anuncios publicitarios usan recursos literarios para que recuerdes sus productos? Hoy descubrirás cómo funcionan y podrás crear tus propios mensajes creativos".

**Estudiantes:** Se muestran interesados y motivados para aprender jugando.

#### Contextualización:

**Docente:** Conecta el tema con la vida diaria: "En las canciones, en las historias que lees y hasta en tus mensajes en redes sociales, usamos recursos literarios para hacer que las palabras sean más divertidas y poderosas."

**Estudiantes:** Reflexionan sobre ejemplos personales y se preparan para la exploración.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 45 minutos**

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Introduce los principales recursos literarios: metáfora, personificación, símil y aliteración. Utiliza una presentación con ejemplos visuales y auditivos, evitando explicar todo de forma teórica para mantener el interés.

### Actividad 1: "El Juego de las Tarjetas Mágicas"

- **Objetivo:** Identificar y asociar recursos literarios con ejemplos concretos.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas con nombres de recursos literarios y otras con frases o versos que contienen esos recursos.
  - Los grupos deben emparejar correctamente cada recurso con su ejemplo.
  - El primer grupo que termine correctamente gana puntos para su equipo.
- **Organización:** Grupos de 4 personas.
- **Producto:** Tarjetas emparejadas correctamente y explicación breve ante el grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa, hace preguntas para guiar y aclara dudas sin dar respuestas directas.

### Actividad 2: "Crea tu propio recurso literario"

- **Objetivo:** Crear oraciones usando al menos un recurso literario.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Pide a cada estudiante que escriba una oración breve utilizando uno de los recursos aprendidos. Puede ser una metáfora, una personificación, un símil o una aliteración. Ofrece ejemplos si es necesario.
  - Luego, en parejas, comparten y comentan sus oraciones para mejorar o enriquecerlas.
- **Organización:** Individual y luego en parejas.
- **Producto:** Oraciones escritas y compartidas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circula apoyando, sugiriendo alternativas y motivando la creatividad.

### Actividad 3: "Desafío Rápido - ¿Qué recurso es?"

- **Objetivo:** Reforzar la identificación rápida de recursos literarios.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Lee frases o versos en voz alta. Los estudiantes deben levantar una tarjeta con el nombre del recurso que creen que es. Se otorgan puntos individuales y grupales.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación y respuestas orales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Controla tiempos, registra puntos y retroalimenta con explicaciones breves.

### **Diferenciación:**

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear una pequeña historia o poema corto usando al menos dos recursos literarios.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajar con tarjetas que incluyen imágenes para facilitar la asociación y recibir ayuda en parejas con compañeros más avanzados.

### **Transición:**

**Docente:** Anuncia que en la próxima sesión aplicarán lo aprendido en un juego de tablero con retos y preguntas para seguir acumulando puntos y subir de nivel.

### **Fase de Cierre**

#### **Tiempo estimado: 5 minutos**

### **Síntesis:**

**Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta “Mi recurso literario favorito y por qué”.

**Estudiantes:** Comparten sus tarjetas en un mural colectivo que quedará visible para las siguientes sesiones.

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué recurso literario me pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo puedo usar estos recursos para expresar mejor mis ideas?
- ¿Qué aprendí hoy que no sabía antes?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Felicita la participación activa, comenta ejemplos destacados y resalta la importancia de seguir practicando para dominar estos recursos.

### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que en la siguiente sesión usarán estos recursos para crear textos y jugar, reforzando los aprendizajes de hoy.

### **Tarea o reto:**

**Docente:** Invita a los estudiantes a observar en casa o en sus libros favoritos algún recurso literario y traerlo para compartir en la siguiente clase.

## **Sesión 2: ¡A jugar! Dominando los recursos literarios en equipo**

## Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Propósito de la sesión:

**Docente:** Recuerda lo aprendido en la sesión anterior con una breve encuesta oral: “¿Quién recuerda qué es una metáfora? ¿Y una personificación?” y presenta el objetivo de hoy: aplicar esos conocimientos en un juego grupal para subir de nivel y ganar insignias.

**Estudiantes:** Responden, participan y muestran interés por el juego anunciado.

### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Muestra algunas de las tarjetas del mural creado en la sesión pasada y pide que expliquen brevemente el recurso que eligieron.

**Estudiantes:** Comparten y se conectan con el contenido previo.

### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta el tablero de juego con niveles y puntos, explicando que cada equipo competirá para alcanzar la insignia del “Maestro de los Recursos Literarios”.

**Estudiantes:** Se entusiasman y forman equipos.

### Contextualización:

**Docente:** Explica que este aprendizaje les ayudará a entender mejor textos, canciones y mensajes en su vida cotidiana.

**Estudiantes:** Aceptan el reto con motivación.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 45 minutos**

### Presentación del contenido:

**Docente:** Explica brevemente las reglas del juego, que incluye tarjetas con preguntas, retos creativos y desafíos rápidos.

### Actividad 1: "Reto de Preguntas y Respuestas"

- **Objetivo:** Reforzar identificación y análisis de recursos literarios.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Cada equipo toma una tarjeta con una frase o fragmento. Deben identificar el recurso literario y explicar por qué.
  - Si aciertan, avanzan un nivel y ganan puntos.

- **Organización:** Equipos de 4.
- **Producto:** Explicación oral y justificación del recurso.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, evalúa respuestas y da feedback inmediato.

## Actividad 2: "Crea y Actúa"

- **Objetivo:** Crear textos y expresarlos usando recursos literarios.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Cada equipo recibe un reto para crear una pequeña escena, poema o anuncio que incluya al menos dos recursos literarios.
  - Luego, presentan su creación ante la clase.
- **Organización:** Equipos de 4.
- **Producto:** Presentación creativa en grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Apoya en la creación, motiva y evalúa la inclusión adecuada de recursos.

## Actividad 3: "Desafío Final: El Quiz Relámpago"

- **Objetivo:** Evaluar rapidez y precisión en el reconocimiento de recursos.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Realiza preguntas rápidas a cada equipo. Respuestas correctas suman puntos adicionales para ganar insignias.
- **Organización:** Plenaria por equipos.
- **Producto:** Respuestas orales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modera, registra resultados y anima a los equipos.

## Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Reto adicional de crear metáforas complejas o símiles originales.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Uso de ejemplos visuales y acompañamiento cercano durante las actividades.

## Transición:

**Docente:** Felicita a los equipos, destaca aprendizajes y anuncia que en la siguiente sesión harán una reflexión final y aplicarán lo aprendido en un proyecto creativo personal.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 5 minutos**

**Síntesis:**

**Docente:** Solicita a cada equipo que comparta una idea clave que aprendieron hoy y cómo la usaron en el juego.

**Estudiantes:** Comparten en plenaria.

**Reflexión metacognitiva:**

- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para entender mejor los recursos literarios?
- ¿Qué recurso te resultó más fácil o difícil de usar y por qué?
- ¿En qué situaciones fuera del aula podrías usar estos recursos?

**Retroalimentación:**

**Docente:** Elogia el trabajo colaborativo y creatividad, puntualiza fortalezas y áreas para mejorar.

**Transferencia:**

**Docente:** Enfatiza que el próximo día aplicarán todo en un proyecto personal que podrán compartir con la clase.

**Tarea o reto:**

**Docente:** Invita a traer una frase o pequeño texto que utilice algún recurso literario para analizarlo en la próxima sesión.

## **Sesión 3: ¡Exprésate y crea con los recursos literarios!**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

**Propósito de la sesión:**

**Docente:** Retoma las frases o textos que los estudiantes trajeron como tarea y pregunta a varios voluntarios qué recurso reconocen en ellos.

**Estudiantes:** Participan compartiendo sus ejemplos y opiniones.

**Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Resume brevemente los recursos literarios vistos y su función para refrescar la memoria.

**Estudiantes:** Escuchan y participan con preguntas o comentarios.

**Motivación y enganche:**

**Docente:** Anuncia que hoy crearán un proyecto personal donde podrán combinar recursos literarios para expresar una idea, sentimiento o historia.

**Estudiantes:** Se preparan emocionados para la creación.

### **Contextualización:**

**Docente:** Explica que esta actividad les ayudará a expresarse mejor en escritos, presentaciones o incluso en redes sociales.

**Estudiantes:** Reflexionan sobre la utilidad práctica del aprendizaje.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 45 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Explica las pautas para el proyecto: crear un poema, microcuento, anuncio o mensaje breve que incluya al menos tres recursos literarios diferentes, con creatividad y sentido.

#### **Actividad 1: "Mi creación literaria"**

- **Objetivo:** Aplicar creativamente recursos literarios para expresar ideas propias.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Entrega hojas y materiales para que cada estudiante elabore su texto o creación artística.
  - Ofrece apoyo y sugerencias individuales si es necesario.
- **Organización:** Trabajo individual.
- **Producto:** Texto escrito o creación artística que evidencie el uso de recursos literarios.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, motiva, revisa avances y orienta.

#### **Actividad 2: "Comparte y comenta"**

- **Objetivo:** Compartir y analizar las creaciones para consolidar el aprendizaje.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Organiza a los estudiantes en parejas para que lean o presenten sus creaciones y comenten qué recursos usaron y por qué.
  - Después, algunos voluntarios comparten con toda la clase.
- **Organización:** Parejas y plenaria.
- **Producto:** Intercambio oral y reflexión colectiva.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, pregunta para profundizar y brinda retroalimentación positiva.

#### **Diferenciación:**

- **Para estudiantes avanzados:** Invitar a crear una presentación audiovisual o digital con su creación.
- **Para estudiantes con dificultades:** Permitir uso de dibujos o frases cortas y brindar apoyo para identificar recursos.

### **Transición:**

**Docente:** Resume que dominar estos recursos les permitirá comunicar mejor sus ideas y apreciar más la literatura y el arte.

## **Fase de Cierre**

### **Tiempo estimado: 5 minutos**

#### **Síntesis:**

**Docente:** Pide a los estudiantes que escriban en una tarjeta “Lo que más me gustó aprender sobre los recursos literarios y cómo lo usaré”.

**Estudiantes:** Escriben y comparten algunas respuestas en voz alta.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Cómo han cambiado mi forma de ver y usar las palabras?
- ¿Qué recurso literario me costó más entender y cómo lo superé?
- ¿De qué forma puedo seguir practicando estos recursos en mi vida diaria?

#### **Retroalimentación:**

**Docente:** Felicita el esfuerzo y creatividad, ofrece sugerencias para seguir mejorando y destaca la importancia de la expresión artística.

#### **Transferencia:**

**Docente:** Invita a que los estudiantes usen estos recursos en sus próximos trabajos escolares, presentaciones o actividades personales.

#### **Tarea o reto:**

**Docente:** Propone que los estudiantes creen un breve texto para compartir en redes sociales o con familia, usando al menos un recurso literario.

## **Evaluación**

#### **Tipo de evaluación:**

- Diagnóstica: Activación de conocimientos previos en la sesión 1 (pregunta detonadora y encuesta oral).

- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en las sesiones 1, 2 y 3, mediante observación, preguntas guía y retroalimentación en tiempo real.
- **Sumativa:** Proyecto personal en la sesión 3 (texto o creación literaria con recursos) y participación en el juego de la sesión 2.

#### **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente al menos tres recursos literarios en textos dados (Objetivo 1).
- Produce oraciones o textos creativos que emplean recursos literarios de forma adecuada (Objetivo 2).
- Explica y compara el uso de recursos literarios en diferentes contextos (Objetivo 3).
- Participa activamente en actividades grupales y de gamificación mostrando compromiso (Objetivo 4).

#### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para identificar el uso correcto de recursos en el proyecto personal.
- Rúbrica para evaluar creatividad, coherencia y uso de recursos en la creación literaria.
- Observación directa y registro anecdótico durante juegos y exposiciones orales.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas de reflexión al final de cada sesión.

#### **Evidencias de aprendizaje:**

- Tarjetas emparejadas y respuestas en el juego de tarjetas (Sesión 1).
- Participación y puntos acumulados en el juego de tablero (Sesión 2).
- Texto o creación literaria personal que incluye recursos literarios (Sesión 3).
- Intercambios orales y reflexiones escritas en cada cierre de sesión.

## **Enriquecimientos**

### **Recomendaciones - Competencias**

#### **1. Competencias Cognitivas**

Para estudiantes de 12 a 15 años, el plan de clase puede potenciar las siguientes competencias cognitivas:

- **Creatividad:** al explorar y crear mensajes con recursos literarios, los estudiantes ejercitan su imaginación y expresividad.
- **Pensamiento Crítico:** al analizar frases figuradas y determinar su significado, los estudiantes desarrollan habilidades de interpretación y razonamiento.
- **Resolución de Problemas:** al trabajar en la actividad de “Tarjetas Mágicas” deben identificar correctamente los recursos, fomentando la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones.

#### **Modificaciones específicas:**

- Agregar una mini tarea en la Fase de Desarrollo donde cada grupo cree una frase original que combine al menos dos recursos literarios para describir un objeto cotidiano, luego expliquen su elección y efecto.

- Incluir el uso de herramientas digitales sencillas, como crear presentaciones en Canva o Google Slides para mostrar sus frases y explicaciones, fomentando habilidades digitales básicas.

#### Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas que guíen el análisis: “¿Por qué crees que esta metáfora es efectiva? ¿Qué imágenes te evoca?”
- Promover el aprendizaje basado en la indagación, invitando a los estudiantes a descubrir el significado de recursos a partir de ejemplos antes que dar definiciones rígidas.
- Aplicar dinámicas de role-playing donde un estudiante “vende” un producto usando recursos literarios para hacerlo más atractivo.

## 2. Competencias Interpersonales

Para fortalecer las competencias interpersonales en estudiantes adolescentes se recomienda:

- **Colaboración:** mantener el trabajo grupal en equipos de 4 para la actividad de las tarjetas, asegurando roles rotativos (lector, escritor, presentador, moderador) para que todos participen activamente.
- **Comunicación:** fomentar la presentación oral breve de las frases creadas, incentivando claridad y expresión verbal.
- **Conciencia socioemocional:** dedicar 5 minutos al final de cada sesión para que los estudiantes compartan cómo se sintieron trabajando en grupo y qué aprendieron sobre la expresión y la escucha activa.

#### Puntos de reflexión sugeridos:

- “¿Cómo te ayudó escuchar las ideas de tus compañeros para mejorar tu frase?”
- “¿Qué emociones te genera usar palabras que no son literales?”
- “¿Qué aprendiste sobre trabajar en equipo para crear algo creativo?”

## 3. Actitudes y Valores

Se pueden integrar actitudes y valores clave en momentos específicos durante las 3 sesiones:

| Momento                             | Actitudes y Valores                     | Actividad / Preguntas de reflexión                                                                                                                        |
|-------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Inicio de la sesión 1               | Curiosidad                              | Invitar a los estudiantes a compartir frases o expresiones que les hayan llamado la atención para motivar la exploración.                                 |
| Después de la actividad de tarjetas | Responsabilidad y Adaptabilidad         | Reflexión breve: “¿Cómo te adaptaste a las ideas del grupo para lograr un buen resultado? ¿Qué responsabilidad asumiste en tu rol?”                       |
| Últimos 10 minutos de la sesión 3   | Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento | Invitar a los estudiantes a compartir dificultades que tuvieron para crear frases y cómo las superaron, reforzando que el error es parte del aprendizaje. |

#### Preguntas de reflexión para fomentar mentalidad de crecimiento:

- “¿Qué aprendí hoy que antes no sabía?”

- “¿Cómo puedo mejorar mi forma de expresarme con palabras?”
- “¿Qué haré diferente la próxima vez que use recursos literarios?”

## Desarrollo - Ejemplos

### Ejemplos prácticos y casos de estudio para "¡Juega con las palabras! Descubriendo los recursos literarios de la lengua"

Para un plan de 3 sesiones de 1 hora cada una, con metodología de gamificación, los ejemplos y casos de estudio deben ser dinámicos, interactivos y adaptados a estudiantes de secundaria (12-15 años). A continuación se presentan propuestas concretas para cada sesión, alineadas a objetivos de aprendizaje centrados en identificar, comprender y aplicar recursos literarios.

#### Sesión 1: Introducción y reconocimiento de recursos literarios básicos

- **Ejemplo práctico:** Presentar una breve poesía juvenil o fragmento de una canción popular entre adolescentes que contenga metáforas, comparaciones y aliteraciones. Por ejemplo, un fragmento de una canción de pop o rap que ellos conozcan.
- **Actividad gamificada:** "Detectives de palabras" — en equipos, los estudiantes reciben copias del texto y deben encontrar y señalar los recursos literarios presentes (metáfora, comparación, aliteración). Cada hallazgo suma puntos para su equipo.
- **Caso de estudio:** Leer un fragmento breve de un poema clásico sencillo, como “La canción de otoño en primavera” de Rubén Darío, para identificar cómo se usan imágenes poéticas y metáforas. Se analiza en grupo y se debate cuál es el efecto que producen.

#### Sesión 2: Profundización y creación con recursos literarios

- **Ejemplo práctico:** Presentar ejemplos cortos con hipérbole, personificación y anáfora en textos de cultura pop o literatura juvenil (por ejemplo, extractos de libros o diálogos de películas que ellos conozcan).
- **Actividad gamificada:** "El reto del verso" — en grupos, los estudiantes deben crear versos o frases que contengan al menos dos recursos literarios vistos, para luego presentarlos a la clase. Se otorgan medallas virtuales por creatividad, uso correcto y originalidad.
- **Caso de estudio:** Analizar un fragmento de un cuento corto o fábula con personificación (por ejemplo, un fragmento de “La cigarra y la hormiga”) y discutir cómo la personificación ayuda a transmitir el mensaje o la moraleja.

#### Sesión 3: Aplicación y evaluación a través de un juego de rol literario

- **Ejemplo práctico:** Proporcionar fragmentos de textos diversos (poemas, canciones, cuentos breves) con diferentes recursos literarios mezclados.
- **Actividad gamificada:** "La aventura del escritor" — en equipos, los estudiantes asumen roles de escritores que deben completar retos literarios (ej. escribir un párrafo usando metáforas y personificación, identificar recursos en

textos ajenos). Cada reto superado les permite avanzar en un tablero virtual o físico y ganar puntos y recompensas.

- **Caso de estudio:** Evaluar en grupo un texto creado por los estudiantes en la sesión 2, identificando los recursos literarios empleados y sugiriendo mejoras para reforzar el efecto literario.

Estos ejemplos y casos de estudio promueven la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la aplicación práctica de los recursos literarios, fomentando la motivación mediante la gamificación y asegurando que los estudiantes comprendan y usen creativamente estos elementos de la lengua.

## **Desarrollo - Gamificar**

### **Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo**

Para la fase de desarrollo del plan de clase "¡Juega con las palabras! Descubriendo los recursos literarios de la lengua", se proponen las siguientes mecánicas de juego diseñadas para estudiantes de secundaria (12-15 años). Estas actividades son motivadoras, refuerzan los objetivos de aprendizaje sobre los recursos literarios y se ajustan a la duración de las sesiones (1 hora cada una).

### **Sesión 1: Introducción y reconocimiento de recursos literarios**

#### **• Juego "Detective Literario"**

- Los estudiantes reciben tarjetas con fragmentos cortos de textos que contienen distintos recursos literarios (metáforas, símiles, aliteraciones, etc.).
- En equipos, deben identificar y nombrar el recurso presente en cada fragmento.
- Por cada respuesta correcta, ganan puntos para su equipo.
- Se puede usar un marcador de puntos visible para fomentar la competencia amistosa.

### **Sesión 2: Aplicación y creación de recursos literarios**

#### **• Reto "Crea tu propio poema o párrafo"**

- En equipos, los estudiantes deben crear un breve texto (poema o párrafo) que incluya al menos tres recursos literarios aprendidos.
- Se les otorgan "insignias" digitales o físicas por cada recurso correctamente utilizado y explicado.
- Al final, cada equipo presenta su creación y explica los recursos usados, ganando puntos adicionales por claridad y creatividad.

### **Sesión 3: Competencia y consolidación**

#### **• Trivia "Desafío Literario"**

- Se realiza una trivia en formato de juego de preguntas y respuestas rápidas, con rondas eliminatorias entre equipos.
- Las preguntas se centran en identificar, definir y ejemplificar recursos literarios.

- Los equipos ganan puntos por respuestas correctas y rápidas; se otorgan "power-ups" (por ejemplo, pedir ayuda a otro equipo o eliminar una opción) para mantener la dinámica divertida.
- El equipo con más puntos al final recibe un reconocimiento especial (certificado o medalla simbólica).

## Elementos adicionales de motivación

- **Sistema de puntos y niveles:** Los estudiantes acumulan puntos durante las tres sesiones que se reflejan en un "ranking" visible para todos, incentivando la participación continua.
- **Insignias de logro:** Por habilidades específicas (ej. "Maestro de la metáfora", "Creativo literario") que pueden coleccionar y mostrar.
- **Trabajo en equipo:** Fomenta la colaboración y comunicación para resolver retos literarios.
- **Feedback inmediato:** Se entrega retroalimentación positiva y constructiva durante las actividades para reforzar el aprendizaje.

Estas mecánicas aseguran que los estudiantes estén activamente involucrados, aprendan a identificar y aplicar recursos literarios y disfruten el proceso a través de la gamificación.