

La Aventura del Romancero: Guardianes de las Palabras

Gamificación Estructural | Lenguaje | Lectura | Tema: comprender el romancero

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

Bienvenidos, jóvenes Guardianes, a la mítica tierra de Versalia, un reino antiguo donde las historias no solo se cuentan, sino que se viven y se protegen. En este mundo, el poder de la palabra es sagrado y está contenido en los códigos del Romancero, manuscritos llenos de romances que guardan la memoria, la cultura y la sabiduría de generaciones. Estos textos ancestrales han sido custodios de emociones, relatos de amor, de guerra, de justicia y de traiciones. Sin embargo, un oscuro hechizo ha hecho que muchos fragmentos de estos romances se pierdan o se malinterpreten, poniendo en riesgo la herencia cultural de Versalia.

Los estudiantes asumen el rol de **Guardianes de las Palabras**, jóvenes aprendices elegidos para embarcarse en una misión crucial: analizar, comprender y restaurar los fragmentos del Romancero para devolver el equilibrio y la memoria al reino. Para lograrlo, deberán dominar las claves del lenguaje, descubrir los secretos de los romances, y trabajar en equipo para superar retos que pondrán a prueba su pensamiento crítico, su autonomía y su capacidad de colaboración. La experiencia transcurre en un aula transformada en el "Gran Archivo de Versalia", un espacio donde cada rincón es un santuario para distintos romances. A través de esta aventura, los estudiantes no solo leerán y analizarán romances tradicionales, sino que también interactuarán con ellos, discutirán su significado, y crearán sus propias interpretaciones para ser dignos Guardianes.

Roles de los estudiantes

Cada estudiante escogerá o se le asignará un rol dentro del equipo de Guardianes, para fomentar la colaboración y la autonomía:

- **El Analista:** experto en descomponer el texto, identificar figuras literarias y estructuras narrativas.
- **El Relator:** encargado de contar la historia del romance con sus propias palabras, destacando emociones y contexto.
- **El Investigador Cultural:** conecta el romance con su contexto histórico y social, aportando datos relevantes.
- **El Creativo:** responsable de proponer representaciones simbólicas, dramatizaciones o visualizaciones del romance.

Los roles son rotativos para asegurar que cada estudiante desarrolle todas las competencias y habilidades.

Misión principal y conexión con el aprendizaje

La misión de los Guardianes es clara: *analizar y comprender a profundidad el Romancero* para restaurar los fragmentos perdidos del reino. Cada romance leído, analizado y comprendido será un fragmento restaurado, un paso más para devolver la luz a Versalia. A través de esta narrativa, los estudiantes desarrollarán habilidades de lectura crítica, análisis literario, trabajo en equipo y autonomía en la gestión de su aprendizaje.

El Romancero, como corpus literario, es el contenido central, y la misión de los Guardianes da un sentido dinámico y emocional al estudio de este material. Los estudiantes no solo leen por obligación, sino porque están jugando un papel activo en una historia que los involucra personalmente.

Además, la narrativa integra criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI). Los romances seleccionados reflejan distintas voces, culturas y realidades históricas, incluyendo relatos de mujeres, pueblos originarios, y perspectivas variadas. Los roles permiten que todos los estudiantes aporten desde sus fortalezas y experiencias, y las actividades están diseñadas para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades.

En conclusión, esta experiencia gamificada convierte el aprendizaje del Romancero en una aventura épica donde la literatura, la historia y la colaboración se entrelazan para formar Guardianes capaces de rescatar y valorar la riqueza de nuestra herencia cultural.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego detalladas

Para estructurar esta experiencia gamificada, se implementarán las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos (XP - Experiencia):**

Cada actividad realizada correctamente otorga puntos de experiencia. Los puntos se asignan según la complejidad y calidad del trabajo:

- Lectura individual y resumen: 10 XP
- Análisis de figuras literarias: 15 XP
- Presentación grupal: 20 XP
- Creación de representación creativa: 25 XP
- Participación en debates y reflexiones: 10 XP
- Ayuda y colaboración con compañeros: 5 XP

Los puntos se registran en una tabla visible para todos y se actualizan semanalmente.

- **Niveles de Guardianes:**

Los estudiantes avanzan en niveles según sus puntos acumulados, simbolizando su crecimiento como Guardianes del Romancero:

- Novato (0-50 XP): Conocedor inicial
- Aprendiz (51-100 XP): Comienza a dominar el Romancero
- Experto (101-150 XP): Analista competente y narrador diestro
- Maestro Guardián (151+ XP): Protector del patrimonio literario

El avance de nivel se refleja en insignias digitales y físicas que reciben los estudiantes.

- **Insignias y Logros:**

Se entregan insignias por logros específicos, que reconocen habilidades y actitudes, promoviendo la motivación:

- *Detective de Figuras Literarias*: por identificar correctamente al menos 5 figuras en un romance.
- *Embajador Cultural*: por relacionar un romance con su contexto histórico de manera profunda.
- *Creativo Legendario*: por presentar una dramatización o representación visual destacada.
- *Colaborador Estrella*: por apoyar a compañeros y fomentar el trabajo en equipo.
- *Reflexión Profunda*: por aportar una reflexión crítica valiosa en debates o escritos.

Las insignias se colocan en un "Muro de la Fama" en el aula y en el portafolio digital de cada estudiante.

• Retos Semanales:

Cada semana, los Guardianes enfrentan un reto relacionado con un romance específico:

- Ejemplo: "Descubre el misterio del amor prohibido" — analizar un romance sobre amor y conflicto.
- Los retos incluyen preguntas guía, actividades creativas y debates.
- Completar el reto otorga puntos extra y desbloquea contenido especial (videos, audios, ilustraciones).

• Progresión y Retroalimentación Inmediata:

Durante las actividades, el docente ofrece retroalimentación inmediata, utilizando un sistema visual (semáforo de colores o stickers) y verbal para mantener la motivación y corregir errores a tiempo.

Además, se usa un tablero visible en el aula donde se muestra el progreso individual y grupal, con barras de avance y metas a alcanzar.

• Tablas de Clasificación:

Se mantienen tablas de clasificación individuales y grupales para fomentar la competencia sana:

- Individual: puntos acumulados y niveles alcanzados.
- Grupal: puntos totales por equipo, fomentando la colaboración.

Se promueve que los estudiantes se apoyen para que todos avancen, evitando que la competencia sea excluyente.

En conjunto, estas mecánicas estructuran la experiencia para que sea dinámica, motivadora y alineada con los objetivos de análisis y comprensión del Romancero, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: Iniciación en el Archivo - Descubre tu Romance

Duración: 90 minutos

Materiales: Copias impresas o digitales de romances seleccionados, fichas de roles, hoja de registro de puntos.

Descripción: Los estudiantes reciben un romance breve y se asignan roles. La tarea es leerlo cuidadosamente y preparar un resumen en equipo.

Instrucciones paso a paso:

- El docente divide a los estudiantes en equipos de 4 personas y entrega diferentes romances a cada grupo.
- Se asignan roles: Analista, Relator, Investigador Cultural y Creativo.
- Los estudiantes leen el romance en equipo, discuten su significado y elaboran un resumen breve (máximo 150 palabras).
- Cada rol aporta desde su perspectiva: el Analista identifica palabras clave, el Relator explica la trama, el Investigador aporta contexto y el Creativo sugiere una imagen o símbolo para representar el romance.
- Presentan su resumen y símbolo al grupo clase.
- El docente otorga puntos según la calidad y participación, registra XP y entrega la insignia de "Iniciación en el Archivo" a cada integrante que participó activamente.

Integración con mecánicas: Otorga XP por lectura y resumen; fortalece colaboración y roles; entrega insignias iniciales; retroalimentación inmediata.

Actividad 2: Cazadores de Figuras Literarias

Duración: 60 minutos

Materiales: Copias del romance trabajado, hojas de trabajo para identificar figuras literarias (metáfora, símil, aliteración, anáfora, etc.), ejemplos visuales en PPT o cartelera.

Descripción: En esta actividad, cada estudiante buscará y marcará figuras literarias en el texto para luego discutir las en equipo.

Instrucciones paso a paso:

- El docente explica brevemente las figuras literarias más comunes con ejemplos claros y accesibles.
- Los estudiantes trabajan individualmente durante 20 minutos para subrayar y anotar las figuras encontradas en el romance.
- Luego, en equipos, comparten sus hallazgos para verificar y ampliar la lista.
- El Analista lidera la discusión para asegurar que se comprendan los significados y efectos de las figuras.
- El equipo presenta los ejemplos más relevantes al grupo clase.
- El docente entrega puntos XP según la cantidad y calidad de figuras identificadas y otorga la insignia "Detective de Figuras Literarias" a quienes hayan encontrado al menos cinco correctamente.

Integración con mecánicas: Puntos por análisis individual y grupal, insignias, colaboración y pensamiento crítico.

Actividad 3: Debate Épico - Voces del Romancero

Duración: 80 minutos

Materiales: Preguntas guía impresas o proyectadas, espacio para debate, reglas de participación impresas o visibles.

Descripción: Los equipos debaten sobre temas centrales del romance, fomentando el pensamiento crítico y la expresión argumentativa.

Instrucciones paso a paso:

- El docente plantea preguntas abiertas relacionadas con el romance, por ejemplo: "¿Qué mensaje intenta transmitir el romance sobre la justicia?" o "¿Cómo se reflejan los valores de la época en el texto?".
- Se forman dos grupos para debatir a favor o en contra de una afirmación basada en el romance.
- Se explican las reglas del debate: respeto, turnos, argumentos con base en el texto.
- Cada grupo prepara sus argumentos durante 15 minutos.
- Se lleva a cabo el debate, con turnos controlados por el docente o un moderador elegido.
- Al final, se abre un espacio para reflexión conjunta y conclusiones.
- El docente asigna XP por participación, calidad de argumentos y respeto, y otorga la insignia "Reflexión Profunda" a quienes aportaron ideas valiosas.

Integración con mecánicas: XP, insignias, desarrollo de pensamiento crítico, colaboración y diálogo.

Actividad 4: Creación de Representaciones - El Romancero Visual

Duración: 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Cartulinas, colores, tijeras, pegamento, materiales reciclables, dispositivos para crear presentaciones digitales (opcional), cámaras o smartphones para grabar dramatizaciones.

Descripción: Los estudiantes crean una representación visual, teatral o digital que interprete el romance, fomentando la creatividad y la comprensión profunda.

Instrucciones paso a paso:

- En equipos, los estudiantes eligen qué tipo de representación harán (cartel ilustrativo, cómic, dramatización, video corto, presentación digital).
- Planifican el contenido, asignan tareas según roles y comienzan la creación.
- El docente acompaña y apoya con materiales y asesoría.
- Al finalizar, cada equipo presenta su obra al grupo clase.
- El grupo y docente brindan retroalimentación constructiva.
- Se otorgan XP y la insignia "Creativo Legendario" a las representaciones más originales y acertadas.

Integración con mecánicas: XP, insignias, colaboración, autonomía y expresión creativa.

Actividad 5: El Mapa del Romancero - Conexiones Históricas y Culturales

Duración: 70 minutos

Materiales: Mapas impresos o digitales, acceso a internet, fichas de investigación, hojas para registro de datos.

Descripción: El Investigador Cultural guía a su equipo para ubicar el origen geográfico y el contexto histórico del romance, relacionándolo con hechos y culturas.

Instrucciones paso a paso:

- Los estudiantes investigan en recursos digitales o impresos el contexto histórico y geográfico del romance asignado.
- Marcan en un mapa los lugares relevantes y anotan datos importantes sobre la época, costumbres, personajes históricos o hechos relacionados.
- Preparan una breve exposición para compartir con la clase.
- El docente evalúa la profundidad y precisión de la investigación, otorgando XP y la insignia "Embajador Cultural" a quienes presenten información enriquecida.

Integración con mecánicas: XP, insignias, desarrollo de autonomía, investigación y contextualización cultural.

Actividad 6: Retos Semanales - El Desafío del Guardian

Duración: Variada, de 30 a 90 minutos según el reto

Materiales: Reto impreso o digital, materiales para resolverlo (papel, lápices, dispositivos digitales).

Descripción: Cada semana se lanza un reto temático que integra lectura, análisis, creatividad y colaboración.

Instrucciones paso a paso:

- El docente presenta el reto con un contexto narrativo y preguntas guía.
- Los estudiantes trabajan en equipos para resolverlo, aplicando lo aprendido.
- Ejemplo de reto: "Descifra el mensaje oculto" — encontrar el sentido simbólico de un romance y crear una representación gráfica.
- Al concluir, cada equipo presenta su solución y recibe retroalimentación.
- Se otorgan puntos extra y se desbloquean recursos especiales (videos, audios, imágenes) para motivar el aprendizaje.

Integración con mecánicas: Puntos extra, desbloqueo de contenido, trabajo en equipo, pensamiento crítico y creatividad.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) en las actividades

- Romances seleccionados incluyen voces diversas (mujeres, pueblos originarios, distintas regiones y épocas).
- Materiales adaptados para distintos estilos de aprendizaje (visuales, auditivos, kinestésicos).
- Roles rotativos para que todos experimenten diferentes formas de participación.
- Opciones flexibles para la representación creativa, atendiendo diferentes habilidades y preferencias.
- Evaluación formativa con enfoque en progreso individual y grupal, evitando estigmas o exclusión.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego

Para mantener un ambiente justo, motivador y ordenado, se establecen las siguientes normas:

- **Condiciones de victoria:** No hay un "ganador único", sino que todos avanzan como Guardianes acumulando puntos y niveles. La condición para "completar la misión" es alcanzar el nivel de Maestro Guardián o completar el 100% de retos semanales.
- **Turnos y participación:** En actividades grupales como debates o presentaciones, se respetan los turnos indicados para que todos participen. El docente o un moderador asignado controla los tiempos.
- **Penalizaciones:**
 - Falta de respeto o interrupciones injustificadas implican pérdida de 5 XP y advertencia.
 - Entrega tardía de tareas sin justificación reduce puntos asignados en un 20%.
 - No cumplir roles asignados puede reducir puntos de colaboración.
- **Roles rotativos:** Cada semana se cambia el rol de los integrantes para asegurar desarrollo equitativo de habilidades.
- **Tabla de puntos:** Visible en el aula y actualizada semanalmente. Incluye:
 - Nombre del estudiante
 - Puntos acumulados (XP)
 - Nivel actual
 - Insignias obtenidas
 - Puntos de equipo (para fomentar colaboración)
- **Sistema de logros:** Al alcanzar ciertos hitos (50, 100, 150 XP) se otorgan niveles y reconocimientos públicos.
- **Respeto a la diversidad:** Se fomenta un ambiente inclusivo donde se valoran todas las opiniones y formas de expresión.
- **Uso responsable de materiales:** Se cuidan los recursos del aula y digitales, promoviendo la responsabilidad individual y grupal.

Estas reglas buscan equilibrar la competencia sana con la cooperación, asegurando que el proceso de aprendizaje sea enriquecedor para todos.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación se integra en la experiencia gamificada como un proceso formativo y sumativo que valora tanto el producto como el proceso de aprendizaje, alineado con los objetivos docentes y competencias del siglo XXI.

Criterios de evaluación

- **Comprensión del texto:** habilidad para identificar temas, personajes, estructura y significado del romance.
- **Análisis literario:** detección y explicación de figuras literarias y recursos estilísticos.
- **Contextualización cultural:** capacidad para relacionar el romance con su contexto histórico y social.

- **Colaboración:** participación activa en equipo, respeto y apoyo a compañeros.
- **Autonomía:** gestión del tiempo, cumplimiento de roles y responsabilidad en tareas.
- **Creatividad:** originalidad en representaciones y propuestas.
- **Reflexión crítica:** aportes argumentados en debates y escritos.

Rúbrica integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita mejorar (1)
Comprensión del texto	Identifica y explica con profundidad todos los elementos del romance.	Identifica la mayoría de los elementos con explicaciones claras.	Reconoce algunos elementos, con explicaciones básicas.	Dificultad para identificar o explicar elementos clave.
Análisis literario	Detecta múltiples figuras literarias y explica su función.	Encuentra algunas figuras literarias con explicación adecuada.	Reconoce pocas figuras literarias con explicación limitada.	No identifica figuras o las explica incorrectamente.
Contextualización cultural	Relaciona el romance con su contexto histórico-cultural con detalles precisos.	Hace conexiones relevantes con el contexto.	Conecta superficialmente con el contexto.	No establece relación con el contexto.
Colaboración	Participa activamente, fomenta el trabajo en equipo y respeta opiniones.	Participa y respeta en la mayoría de las ocasiones.	Participa poco o presenta dificultades en la colaboración.	No colabora ni respeta al equipo.
Autonomía	Gestiona tiempo y tareas eficazmente, cumple roles sin supervisión constante.	Gestiona adecuadamente con alguna supervisión.	Requiere supervisión frecuente para cumplir tareas.	No cumple responsabilidades ni gestiona su aprendizaje.
Creatividad	Presenta ideas originales y propuestas innovadoras.	Propone ideas interesantes y adecuadas.	Ideas poco originales pero funcionales.	No presenta ideas creativas.
Reflexión crítica	Aporta argumentos sólidos y profundos en debates y escritos.	Argumenta con claridad en la mayoría de sus intervenciones.	Argumenta de forma superficial o poco clara.	No aporta argumentos o son irrelevantes.

Evidencias de aprendizaje

- Resúmenes y análisis escritos de los romances.
- Identificación y explicación de figuras literarias en hojas de trabajo.
- Presentaciones orales y debates.
- Representaciones creativas (carteles, dramatizaciones, videos).
- Mapas y exposiciones culturales.
- Registro de puntos y niveles alcanzados.

Reflexión final y cierre de narrativa

Al concluir la experiencia, se organiza una sesión de reflexión colectiva donde los Guardianes comparten qué aprendieron, cómo cambiaron su percepción sobre el Romancero y la importancia de preservar la memoria cultural. Se puede realizar un mural o libro digital con las aportaciones y obras creadas.

El docente felicita a todos por su avance en los niveles y entrega reconocimientos simbólicos para cerrar la aventura, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para la implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse en un periodo de 4 a 6 semanas, con sesiones de 2 a 3 horas semanales para cubrir todas las actividades y retos.
- **Espacio físico:** Aula con mesas para trabajo en equipo, espacio para presentaciones y debates, zona para exponer trabajos (Muro de la Fama).
- **Materiales:**
 - Copias impresas o digitales de romances (selección diversa y adaptada).
 - Hojas de trabajo, fichas de roles, material para anotaciones.
 - Materiales para creación artística: cartulinas, colores, tijeras, pegamento, materiales reciclados.
 - Dispositivos electrónicos para presentaciones y grabación (tablets, computadoras, smartphones).
 - Acceso a internet para investigación y recursos multimedia.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la interacción y el trabajo en equipos de 4 personas.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarización con los romances seleccionados y recursos multimedia.
 - Preparación de materiales y fichas de roles.
 - Diseño de retos semanales y criterios claros de evaluación.
 - Organización del espacio y herramientas digitales para registro de puntos y seguimiento.
 - Planificación de dinámicas para fomentar un ambiente inclusivo y respetuoso.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Diversidad en niveles de lectura:* Adaptar textos con glosarios o versiones simplificadas; usar audios para apoyar.
- *Falta de participación:* Incentivar mediante roles rotativos, reconocimiento personalizado y retos atractivos.
- *Problemas técnicos:* Tener alternativas impresas y plan B para actividades digitales.
- *Conflictos en debate o trabajo en equipo:* Establecer normas claras de respeto y mediación docente.
- *Limitaciones de tiempo:* Priorizar actividades claves y dividir sesiones si es necesario.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia gamificada será enriquecedora, inclusiva y efectiva para que los estudiantes comprendan y valoren el Romancero mientras desarrollan competencias clave para su vida académica y personal.