

School Quest: La Aventura de los Guardianes del Colegio

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: People at school and parts of the school

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura de los Guardianes del Colegio

Bienvenidos a **School Quest**, una aventura mágica ambientada en el Reino Escolar, un lugar donde los edificios y las personas que forman parte de la escuela cobran vida y poseen poderes especiales. En este reino, cada parte del colegio y cada miembro del personal tiene un rol fundamental para mantener el equilibrio y la armonía del aprendizaje.

Sin embargo, últimamente, una sombra llamada *Olvido* ha comenzado a afectar a los habitantes del Reino Escolar, haciendo que los estudiantes olviden sus gustos, sus palabras favoritas en inglés y cómo expresar lo que les gusta o no. Esta sombra amenaza con apagar la chispa de la curiosidad y la diversión en la escuela.

Los estudiantes, convertidos en **Guardianes del Colegio**, son convocados para una misión especial: rescatar al Reino Escolar del Olvido. Para lograrlo, deben explorar diferentes zonas del colegio, conocer a las personas que trabajan en él y aprender a usar sus palabras y frases en inglés para devolver la alegría y el conocimiento a todos.

En su viaje, los Guardianes usarán herramientas especiales: puntos que reflejan su energía para la misión, niveles que demuestran su progreso, insignias que representan sus habilidades adquiridas, y una tabla de clasificación que los motivará a colaborar y competir sanamente con sus compañeros.

Cada zona del colegio (la biblioteca, el aula, el patio, la oficina de la directora, la enfermería, el comedor) es un escenario de retos en los que tendrán que usar el inglés para describir lo que les gusta o no, utilizar la estructura *to be* y *don't*, pronunciar correctamente palabras con el sonido /e/, y ampliar su vocabulario con nombres y adjetivos relacionados con el personal escolar.

A lo largo de su aventura, los Guardianes aprenderán que expresar sus gustos y opiniones no solo es importante para comunicarse, sino también para generar un ambiente de respeto, colaboración y diversión en el aula, transformando el aprendizaje en una experiencia emocionante y significativa.

Roles de los estudiantes:

- *Exploradores Lingüísticos*: Cada estudiante es un explorador que recopila palabras, frases y sonidos para desbloquear nuevos niveles.
- *Comunicadores Creativos*: Participan en actividades orales y escritas para compartir sus ideas sobre la escuela.
- *Guardianes del Reino*: Su misión principal es proteger el conocimiento y devolver la alegría mediante el uso del inglés.

Misión Principal: Completar los retos de cada zona del colegio, acumulando puntos y ganando insignias, para derrotar a la sombra del Olvido y restaurar la magia del aprendizaje en el Reino Escolar.

Esta narrativa conecta directamente con el tema de aprendizaje, ya que los estudiantes deben interactuar con el vocabulario y las estructuras gramaticales relacionadas con las personas y partes de la escuela, expresar sus gustos y

disgustos, y practicar la pronunciación, todo en un contexto divertido y motivador.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

La experiencia **School Quest** utiliza un sistema estructurado de gamificación que integra puntos, niveles, insignias, retos, recompensas, progresión y retroalimentación inmediata para fomentar el aprendizaje del inglés en un ambiente motivador y desafiante.

Sistema de Puntos

- Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada con éxito, tanto individualmente como en equipo.
- Puntos por participación activa en actividades orales y escritas: +5 puntos.
- Puntos extras por pronunciación correcta de palabras con el sonido /e/: +3 puntos.
- Puntos por uso correcto de estructuras gramaticales (to be y don't) en oraciones: +4 puntos.
- Penalizaciones mínimas (restar puntos) por falta de participación o errores recurrentes para incentivar el esfuerzo y la mejora continua.

Niveles

- El progreso de los estudiantes se mide mediante niveles que representan su avance en la misión:
 - Nivel 1: *Aprendiz del Reino* (0-20 puntos)
 - Nivel 2: *Explorador Lingüístico* (21-50 puntos)
 - Nivel 3: *Comunicador Creativo* (51-80 puntos)
 - Nivel 4: *Guardián del Colegio* (81-110 puntos)
 - Nivel 5: *Maestro del Reino Escolar* (111+ puntos)
- Cada nivel desbloquea nuevas actividades y retos más complejos.

Insignias

- Las insignias se otorgan por habilidades o logros específicos, por ejemplo:
 - Insignia de *Pronunciador Estrella*: dominar el sonido /e/ en 10 palabras.
 - Insignia de *Orador Valiente*: participar activamente en 5 presentaciones orales.
 - Insignia de *Escritor Creativo*: redactar 3 oraciones correctas usando *to be* y *don't*.
 - Insignia de *Explorador de Vocablo*: aprender y usar 15 palabras nuevas sobre el personal escolar y adjetivos.
- Las insignias se muestran en un mural o cartel de clase para motivar la competencia y el reconocimiento.

Retos y Recompensas

- Cada actividad es un reto que puede ser individual, en pareja o en equipo.

- Superar retos otorga puntos y la posibilidad de obtener insignias.
- Recompensas adicionales incluyen “Turnos de Líder” para actividades futuras, o “Cartas de Ayuda” que permiten pedir apoyo al docente o a compañeros.

Progresión

- Los estudiantes avanzan en niveles al acumular puntos.
- Cada nivel ofrece actividades con mayor complejidad lingüística y retos colaborativos.
- La tabla de clasificación muestra el progreso individual y de equipos, fomentando la motivación.

Retroalimentación Inmediata

- Durante las actividades, el docente ofrece comentarios positivos y correcciones constructivas en el momento.
- Se utilizan herramientas visuales como semáforos de desempeño o stickers para indicar logros.
- Los estudiantes reciben feedback escrito y oral que les permite mejorar y entender sus avances.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Mapa del Reino Escolar (Actividad de introducción)

Descripción: Los estudiantes exploran un mapa gigante del colegio dividido en zonas (aula, biblioteca, patio, oficina, enfermería, comedor) donde realizarán los retos.

Instrucciones:

- El docente presenta un mapa visual en cartulina o digital.
- Se asignan roles y se explican las zonas y los retos que cada una contiene.
- Los estudiantes eligen su primer destino para comenzar la misión.
- Se explica el sistema de puntos y recompensas.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Mapa del colegio impreso o proyectado, marcadores, tarjetas de roles.

Integración mecánicas: Se introducen puntos y niveles. La elección del destino es el inicio de la progresión.

2. "Likes and Dislikes" en la Biblioteca (Actividad oral y escrita)

Descripción: Los estudiantes expresan oralmente y por escrito lo que les gusta y no les gusta de la escuela, usando frases con *to be* y *don't*.

Instrucciones:

- El docente presenta una lista de frases modelo: “I like the library.”, “I don’t like the cafeteria.”

- Los estudiantes escuchan y repiten para practicar pronunciación, enfocándose en el sonido /e/ en palabras clave (e.g., “bed”, “desk”, “teacher”).
- En parejas, describen sus gustos y disgustos usando tarjetas con imágenes del colegio.
- Cada pareja escribe 3 oraciones y las comparte con el grupo.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas con imágenes, hojas para escribir, cartel con frases modelo.

Integración mecánicas: Puntos por participación y uso correcto de estructuras, insignia de Orador Valiente, retroalimentación inmediata del docente.

3. "Sound Detectives" en el Aula (Actividad de pronunciación)

Descripción: Juego para reconocer y pronunciar palabras con el sonido /e/ en inglés dentro del vocabulario escolar.

Instrucciones:

- El docente dice palabras en voz alta y los estudiantes deben levantar la tarjeta verde si escuchan el sonido /e/, o la roja si no.
- Luego, en grupos, crean listas de palabras con el sonido /e/ que conocen.
- Comparten las listas y practican la pronunciación juntos.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas verdes y rojas, listas de palabras, pizarra.

Integración mecánicas: Puntos por detección correcta, insignia de Pronunciador Estrella, feedback inmediato.

4. "Who's Who?" en la Oficina de la Directora (Actividad de vocabulario y descripción)

Descripción: Los estudiantes aprenden vocabulario del personal escolar y adjetivos para describirlos.

Instrucciones:

- Se presentan imágenes y nombres del personal: teacher, principal, nurse, janitor, librarian, cook.
- El docente modela descripciones con adjetivos: “The teacher is friendly.” “The nurse is helpful.”
- En parejas, los estudiantes crean oraciones para describir a diferentes miembros del personal usando *to be* y adjetivos.
- Se realiza un juego de adivinanzas donde un estudiante describe y otros adivinan quién es.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Tarjetas con imágenes del personal, lista de adjetivos, hojas para escribir.

Integración mecánicas: Puntos por uso correcto de vocabulario y estructuras, insignia de Explorador de Vocablo, recompensas por participación activa.

5. "Sentence Builders" en el Patio (Actividad de construcción de oraciones)

Descripción: Construcción colaborativa de oraciones con *to be* y *don't* para expresar gustos y descripciones escolares.

Instrucciones:

- Se entregan tarjetas con palabras y frases (sujeto, verbo, complemento).
- En equipos, los estudiantes organizan las tarjetas para formar oraciones correctas.
- Comparten sus oraciones y explican su significado al grupo.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas de palabras/frases, reloj para limitar tiempo, pizarra para anotar oraciones.

Integración mecánicas: Puntos en equipo, retroalimentación inmediata, posibilidad de usar “Cartas de Ayuda”.

6. "Reflection Circle" en el Comedor (Actividad de cierre y reflexión)

Descripción: Los estudiantes reflexionan sobre qué aprendieron y qué les hizo disfrutar la experiencia.

Instrucciones:

- En círculo, cada estudiante comparte una frase en inglés sobre lo que más le gustó o aprendió.
- El docente guía preguntas: “What did you like about School Quest?”, “Which activity was your favorite?”, “Why is learning fun?”
- Se escribe un mural con frases destacadas para recordar la experiencia.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, grabadora para registrar frases (opcional).

Integración mecánicas: Últimos puntos para subir niveles, entrega de insignias finales, cierre narrativo.

Nota: Cada actividad debe ser adaptada al ritmo y nivel del grupo, promoviendo la participación y el trabajo colaborativo para alcanzar los objetivos lingüísticos y las competencias del siglo XXI.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego School Quest

Condiciones de Victoria:

- Al completar todas las zonas y superar los retos asignados, los estudiantes derrotan a la sombra del Olvido.
- Para ello, deben acumular al menos 110 puntos y obtener al menos 3 insignias.
- La participación activa y el uso correcto del inglés son claves para avanzar.

Penalizaciones:

- Se restan 2 puntos por cada falta de participación o comportamiento disruptivo.
- No se penalizan los errores lingüísticos si el estudiante intenta comunicar; se fomenta la corrección constructiva.

Turnos:

- Las actividades grupales se realizan por turnos para asegurar que todos participen.

- El docente modera los turnos y ayuda a mantener el orden y el tiempo.

Roles:

- Explorador Lingüístico: Participa activamente en la búsqueda y uso de vocabulario.
- Comunicador Creativo: Lidera las actividades orales y escritas.
- Guardián del Colegio: Motiva al grupo y ayuda a resolver dudas.
- Los roles pueden rotar en cada actividad para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Restricciones:

- Solo se permite usar inglés durante las actividades para fomentar la inmersión.
- Se debe respetar a los compañeros y escuchar cuando alguien habla.

Tabla de Puntos (ejemplo):

Acción	Puntos
Participar oralmente	+5
Usar frase correcta con <i>to be</i> y <i>don't</i>	+4
Pronunciar correctamente palabra con sonido /e/	+3
Completar actividad escrita	+5
Trabajo en equipo efectivo	+6
Falta de participación	-2

Sistema de Logros: Al acumular puntos y completar retos, los estudiantes obtienen insignias que se exponen en el aula. Cada insignia tiene un significado especial que reconoce habilidades concretas y promueve el orgullo por el aprendizaje.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación:

- **Uso de estructuras gramaticales:** Capacidad para formar oraciones correctas con *to be* y *don't*.
- **Pronunciación:** Reconocimiento y reproducción correcta del sonido /e/ en palabras clave.
- **Vocabulario:** Ampliación y correcta utilización de términos relacionados con el personal y partes del colegio.
- **Comunicación oral y escrita:** Participación activa, claridad y coherencia en la expresión.
- **Colaboración y actitud:** Trabajo en equipo, respeto y motivación.

Rúbricas Integradas:

- *Oralidad*: 0-5 puntos según fluidez, pronunciación y uso de vocabulario.
- *Escritura*: 0-5 puntos según corrección gramatical y coherencia.
- *Actitud*: 0-5 puntos según participación y colaboración.

Evidencias de Aprendizaje:

- Registro de puntos y niveles en la tabla de clasificación.
- Oraciones escritas y grabaciones orales de las actividades.
- Insignias obtenidas y comentarios del docente.

Reflexión Final y Cierre Narrativo:

En la última actividad, el *Reflection Circle*, los estudiantes expresan en inglés qué aprendieron y qué les gustó, lo que permite al docente evaluar comprensión y actitud. La narrativa concluye con la derrota del Olvido gracias al esfuerzo de los Guardianes, reafirmando la importancia del aprendizaje colaborativo y divertido.

El docente puede usar las reflexiones para planificar futuras actividades y reforzar las competencias del siglo XXI: pensamiento crítico, comunicación y curiosidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario:

- La experiencia se puede desarrollar en 5 a 6 sesiones de 40 a 50 minutos cada una.
- Se recomienda distribuir las actividades para mantener la motivación y permitir el refuerzo progresivo.

Espacio Físico:

- Un aula con zona para presentar el mapa y materiales visuales.
- Espacios diferenciados que simulen las zonas del colegio, o uso de rincones temáticos dentro del aula.
- Área para trabajo en equipo y para actividades orales grupales.

Materiales y Herramientas TIC:

- Tarjetas con imágenes y palabras (pueden ser impresas o digitales).
- Carteles, mapas y hojas para escribir.
- Proyector o pizarra digital para mostrar el mapa y las tablas de clasificación.
- Aplicaciones o plataformas sencillas para registrar puntos y mostrar tablas (opcional).
- Grabadora o dispositivo para registrar producciones orales (opcional).

Tamaño del Grupo:

- Ideal de 15 a 25 estudiantes para garantizar la participación y el manejo de turnos.
- Se puede adaptar para grupos más pequeños o grandes ajustando roles y tiempos.

Preparación Previa del Docente:

- Preparar todo el material visual y las tarjetas con anticipación.
- Familiarizarse con la narrativa y las mecánicas para explicar claramente a los estudiantes.
- Definir roles y planificar la rotación para mantener la dinámica.
- Diseñar la tabla de puntos y la decoración del aula para crear un ambiente inmersivo.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:

- **Falta de motivación:** Incorporar recompensas visibles y elogios constantes.
- **Dificultad con pronunciación:** Repeticiones, uso de grabaciones y apoyo en parejas.
- **Desigualdad en participación:** Uso de roles rotativos y turnos estructurados.
- **Desorden durante actividades grupales:** Establecer reglas claras y señales para pedir silencio o atención.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia gamificada *School Quest* puede implementarse de manera efectiva y transformadora, logrando un aprendizaje significativo y divertido para los estudiantes.