

Shape Explorers: The Magical World of English Geometric Shapes

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: FIGURAS GEOMETRICAS

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **Shape Explorers**, un mundo mágico donde las figuras geométricas cobran vida y hablan en inglés. En este reino encantado, cada figura tiene una personalidad única y un mensaje especial que solo los pequeños exploradores pueden descubrir. Los estudiantes, como intrépidos exploradores, se embarcan en una aventura para ayudar a las figuras geométricas a recuperar sus colores y formas perdidas, aprendiendo inglés de una manera divertida y natural.

La ambientación toma lugar en el *Valle de las Formas*, un lugar vibrante y colorido donde todo está construido con figuras geométricas: casas triangulares, árboles circulares, caminos rectangulares y estrellas brillantes. Sin embargo, un misterioso hechizo ha hecho que las figuras pierdan sus colores y sus nombres en inglés, dejándolas grises y mudas. Los estudiantes, como *Shape Explorers*, deben viajar por este valle, encontrar las pistas, aprender los nombres en inglés y devolver la alegría y el color a cada figura.

Cada estudiante asume el rol de **Junior Shape Explorer**. En equipos pequeños o individualmente, los niños se convierten en investigadores de formas, comunicadores y creadores de historias, usando la lengua inglesa para describir, nombrar y jugar con las figuras. La misión principal es completar el *Libro Mágico de las Formas* al identificar correctamente las figuras geométricas en inglés, participar en actividades creativas y superar desafíos que fomentan la colaboración, la curiosidad y la resolución de problemas.

Esta narrativa conecta con el aprendizaje porque cada desafío presenta una figura geométrica que los estudiantes deben reconocer, nombrar y relacionar con objetos cotidianos, usando vocabulario en inglés. Los niños interactúan en un ambiente de juego con reglas claras, recompensas y retos que mantienen motivación y atención, mientras desarrollan competencias del siglo XXI como comunicación efectiva, creatividad para construir y resolver problemas en equipo.

La historia se desarrolla en múltiples "zonas" del valle, cada una dedicada a un grupo de figuras: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo y estrella. En cada zona, los estudiantes aprenderán el nombre de la figura en inglés, explorarán sus características y participarán en actividades que refuercen el aprendizaje a través de la experiencia lúdica.

Al final de la aventura, los *Junior Shape Explorers* habrán ayudado a las figuras geométricas a recuperar su color y voz, habrán aprendido el vocabulario esencial en inglés y desarrollado habilidades sociales y cognitivas clave para su desarrollo integral. La narrativa se cierra con una gran celebración donde se entregan insignias y reconocimientos, reforzando la autoestima y el sentido de logro.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos: Cada vez que un estudiante o equipo identifica correctamente una figura geométrica en inglés, participa en una actividad, o resuelve un reto, gana puntos. Los puntos se acumulan para avanzar de nivel y obtener recompensas.

- Identificación correcta: 10 puntos
- Participación activa en actividades: 5 puntos
- Resolución de retos grupales: 15 puntos
- Ayuda o colaboración con compañeros: 5 puntos

Los puntos se llevan en una tabla visible en el aula para motivar y mostrar el progreso.

Niveles: Hay 5 niveles que corresponden a las zonas del valle:

- Nivel 1: El Círculo
- Nivel 2: El Cuadrado
- Nivel 3: El Triángulo
- Nivel 4: El Rectángulo
- Nivel 5: La Estrella

Para pasar al siguiente nivel, el equipo o estudiante debe acumular 50 puntos y completar todas las actividades del nivel actual.

Insignias: Se otorgan insignias digitales y físicas (stickers o medallas de cartulina) para reconocer logros especiales:

- *Amigo de las Figuras:* Por colaborar con todos los compañeros.
- *Detective de Formas:* Por identificar todas las figuras en un nivel sin errores.
- *Constructor Creativo:* Por crear nuevas figuras con materiales.
- *Comunicador Estrella:* Por usar frases en inglés para describir las figuras.

Retos: En cada nivel hay mini-retos que involucran solucionar puzzles, juegos de memoria, y actividades de construcción con bloques, que requieren colaboración y creatividad.

Recompensas: Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden ganar pequeños premios como pegatinas, tiempo extra en actividades favoritas, o ser “líder de exploración” en la siguiente actividad.

Progresión: La progresión es visible en un tablero de clase que muestra el avance de cada equipo o estudiante, los niveles completados y las insignias ganadas. Esto fomenta la motivación y el sentido de logro.

Retroalimentación Inmediata: Durante las actividades, el docente ofrece retroalimentación positiva inmediata, reforzando el aprendizaje y corrigiendo errores suavemente para mantener la autoestima y la motivación alta.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Caza de Figuras en el Valle

Descripción: Los estudiantes buscan figuras geométricas escondidas por el aula y las identifican en inglés.

Materiales: Tarjetas de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, estrella) con imágenes y nombres en inglés, pegatinas de colores, canasta o caja para coleccionar las tarjetas.

Instrucciones:

- Antes de la clase, el docente esconde las tarjetas por el aula.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, reciben una canasta para recolectar tarjetas.
- Con la canción “Shape Song” de fondo (para ambientar), los niños buscan las tarjetas.
- Cuando encuentran una tarjeta, deben decir el nombre de la figura en inglés al docente o compañero.
- Si lo hacen correctamente, ganan 10 puntos y colocan la tarjeta en la canasta.
- Al final, se revisan las tarjetas, y los niños reciben una pegatina por cada figura correcta.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos, progresan en nivel y pueden obtener la insignia “Detective de Formas” si identifican todas correctamente.

2. Construyendo Formas con Bloques

Descripción: En equipos, los niños construyen figuras geométricas usando bloques o materiales reciclables.

Materiales: Bloques de construcción (tipo LEGO o bloques de madera), materiales reciclables (rollos de papel, tapas, cartón), imágenes guía de figuras geométricas.

Instrucciones:

- El docente muestra una imagen de una figura geométrica en inglés (ejemplo: “triangle”).
- El equipo debe colaborar para construir esa figura con los materiales disponibles.
- Al terminar, cada equipo presenta su construcción y dice el nombre de la figura en inglés.
- El docente entrega 15 puntos si la figura está bien construida y nombrada.
- Se fomenta la creatividad dejando que los niños decoren la figura con colores o pegatinas.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos, pueden obtener la insignia “Constructor Creativo” y practican colaboración y comunicación.

3. Juego de Memoria “Match the Shape”

Descripción: Juego de memoria con tarjetas que tienen figuras geométricas y sus nombres en inglés.

Materiales: Juego de memoria con pares de tarjetas: una con la figura y otra con el nombre en inglés (por ejemplo, un círculo y la palabra “circle”).

Instrucciones:

- Se colocan las tarjetas boca abajo en una mesa.
- Por turnos, los niños voltean dos tarjetas tratando de encontrar pares (figura y palabra).
- Si logran un par, dicen en voz alta el nombre de la figura en inglés y ganan 10 puntos.
- Si no hacen par, deben devolver las tarjetas y el siguiente jugador intenta.
- El juego continúa hasta que se encuentren todas las parejas.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos, practican memoria y vocabulario, y pueden obtener la insignia “Comunicador Estrella”.

4. La Canción de las Formas

Descripción: Los niños aprenden una canción simple en inglés sobre las figuras geométricas y realizan movimientos relacionados.

Materiales: Letra y audio de la canción “The Shape Song” (disponible en YouTube), espacio amplio para moverse.

Instrucciones:

- El docente pone la canción y enseña los movimientos asociados a cada figura (por ejemplo, hacer un círculo con las manos, formar un cuadrado con los brazos).
- Los niños cantan y realizan los movimientos.
- Luego, se invita a los niños a inventar movimientos nuevos para alguna figura.
- El docente reconoce la creatividad y entrega 5 puntos por participación activa y otros 5 si inventan movimientos nuevos.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos, desarrollan creatividad y comunicación, y pueden obtener la insignia “Constructor Creativo”.

5. Reto del Puzzle Geométrico

Descripción: El equipo debe armar un puzzle grande compuesto por piezas con diferentes figuras geométricas y nombrarlas en inglés para completar la imagen.

Materiales: Puzzle de cartón con piezas grandes que contienen figuras geométricas (puede ser un dibujo de un paisaje con varias formas).

Instrucciones:

- Los niños trabajan en equipo para armar el puzzle.
- Cada vez que colocan una pieza, deben decir el nombre de la figura en inglés asociada.
- Si el nombre es correcto, el equipo gana 15 puntos.
- El docente guía y apoya para que todos participen.
- Al finalizar, se reflexiona sobre las figuras y su uso en el paisaje.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos, practican colaboración, comunicación y resolución de problemas, y pueden obtener la insignia “Detective de Formas”.

6. Cuento Colectivo: “Las Aventuras de las Figuras”

Descripción: Los niños crean un cuento corto sobre las figuras geométricas, usando palabras y frases sencillas en inglés.

Materiales: Cartulina, marcadores, pegatinas, imágenes de figuras, grabadora o cámara para registrar el cuento.

Instrucciones:

- En grupos, los niños inventan una historia donde las figuras geométricas son personajes.
- Con ayuda del docente, usan frases en inglés simples para describir a las figuras y lo que hacen.
- El cuento se ilustra en cartulina con dibujos y pegatinas.
- Se presenta oralmente o grabado para compartir con la clase.
- El docente otorga puntos por creatividad, uso del idioma y colaboración.

Tiempo estimado: 40 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Integración con mecánicas: Ganan puntos, desarrollan creatividad, comunicación y colaboración, y pueden obtener la insignia “Comunicador Estrella”.

7. El Mapa del Valle y la Tabla de Progreso

Descripción: Se muestra en el aula un gran mapa del “Valle de las Formas” donde los estudiantes ubican sus avances y niveles.

Materiales: Mapa mural, imanes o pegatinas con nombres de equipos o estudiantes, tabla visible de puntos y niveles.

Instrucciones:

- Después de cada actividad, los niños colocan su marcador en el mapa según el nivel alcanzado.
- El docente actualiza la tabla de puntos y muestra las insignias ganadas.
- Se hacen pequeñas celebraciones para reconocer el esfuerzo y animar a continuar.

Tiempo estimado: 5 minutos al inicio o final de la clase.

Integración con mecánicas: Refuerza la progresión, motivación y sentido de comunidad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Completar los 5 niveles del Valle de las Formas acumulando al menos 250 puntos y obteniendo al menos 3 insignias.

- **Turnos:** En actividades grupales, se respetan turnos para dar oportunidad a todos los niños de participar y expresarse.
- **Roles:** Los estudiantes pueden rotar roles en cada actividad: líder de equipo, portavoz, encargado de materiales, etc., para fomentar inclusión y participación equitativa.
- **Penalizaciones:** No hay penalizaciones negativas estrictas. En caso de error, se ofrece retroalimentación positiva y se invita a intentar de nuevo para mantener la autoestima y motivación.
- **Respeto y colaboración:** Se espera que todos los jugadores respeten las opiniones y turnos de los demás, ayudando y animando a sus compañeros.
- **Uso del inglés:** Se fomenta el uso de palabras y frases en inglés durante las actividades, pero sin presión, respetando el ritmo de cada niño.
- **Tabla de Puntos:** Visible en el aula, actualizada diariamente para mostrar el progreso individual y grupal.
- **Sistema de Logros:** Al alcanzar ciertos hitos (50, 100, 150 puntos, etc.) los estudiantes obtienen insignias y reconocimientos especiales.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra dentro del juego para que sea formativa, continua y motivadora. Se consideran evidencias de aprendizaje a partir de la participación activa, la correcta identificación de figuras, el uso del vocabulario en inglés y la colaboración en equipo.

Criterios de Evaluación

- **Reconocimiento de figuras geométricas en inglés:** Identifica y nombra al menos 4 de las 5 figuras estudiadas.
- **Participación activa:** Se involucra en las actividades, respetando turnos y colaborando con compañeros.
- **Uso del idioma:** Usa palabras o frases simples en inglés durante las actividades.
- **Creatividad:** Participa en la construcción de formas y creación de cuentos o movimientos originales.
- **Resolución de problemas:** Colabora para superar retos y puzzles.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	En Proceso (1 punto)
Reconocimiento de figuras	Identifica y nombra todas las figuras en inglés correctamente.	Identifica y nombra 3-4 figuras correctamente.	Reconoce menos de 3 figuras o tiene dificultades para nombrarlas.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	En Proceso (1 punto)
Participación activa	Participa siempre, respeta turnos y colabora con todos.	Participa la mayoría de las veces y coopera con compañeros.	Participa poco o requiere motivación constante.
Uso del idioma	Usa vocabulario y frases completas en inglés con confianza.	Usa palabras sueltas o frases cortas en inglés con apoyo.	Usa muy pocas palabras en inglés o no se anima a intentarlo.
Creatividad	Propone ideas originales en actividades creativas y cuentos.	Participa con ideas aunque algunas son simples.	Muestra poco interés en actividades creativas.
Resolución de problemas	Colabora activamente para resolver retos y puzzles.	Ayuda en la mayoría de retos con guía.	Necesita mucha ayuda para participar en retos.

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de puntos y logros en la tabla de progreso.
- Portafolio con materiales hechos (construcciones, cuentos, dibujos).
- Grabaciones o fotos de presentaciones y actividades.
- Observaciones del docente sobre participación y uso del idioma.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se invita a los estudiantes a compartir qué figuras aprendieron, qué les gustó más y cómo ayudaron a las figuras geométricas a recuperar sus colores. Se repasa el vocabulario en inglés y se celebra con una pequeña ceremonia de entrega de insignias y diplomas de *Junior Shape Explorer*. El docente guía la reflexión para reforzar la autoestima, la curiosidad y el amor por aprender idiomas y matemáticas desde temprana edad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Se recomienda desarrollar la experiencia en un bloque de 4 a 5 sesiones de 45 minutos cada una, para no saturar a los niños y dar espacio a la exploración y creatividad.
- **Espacio físico:** Aula amplia con zonas diferenciadas para actividades de búsqueda, construcción, juego de memoria y canto. Espacio para moverse libremente y mesas para trabajar en equipo.
- **Materiales:**
 - Tarjetas de figuras geométricas y palabras en inglés (pueden imprimirse y plastificarse para durabilidad).
 - Bloques de construcción o materiales reciclables para construcción de figuras.

- Cartulinas, marcadores, pegatinas para actividades creativas.
- Puzzle grande con figuras geométricas (puede hacerse artesanalmente).
- Equipo de audio para reproducir canciones.
- Mapa mural y tabla visible para progreso y puntos.
- **Herramientas TIC:** Opcionalmente, usar tabletas o computadora para mostrar videos o canciones, y para registrar evidencias (fotos o videos).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 10 y 20 estudiantes para facilitar la atención y colaboración. En grupos mayores, dividir en equipos y contar con apoyo de asistentes o padres voluntarios.
- **Preparación previa del docente:** Familiarizarse con el vocabulario en inglés, preparar los materiales, organizar el aula en zonas y planificar la secuencia de actividades. Preparar las insignias y el sistema de puntos visible.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Dificultad para el uso del inglés:* Fomentar un ambiente relajado y sin presiones. Usar gestos, imágenes y repetición constante para facilitar la comprensión.
 - *Distracciones o falta de atención:* Alternar actividades dinámicas con momentos tranquilos, usar canciones y movimientos para renovar energía.
 - *Desigualdad en la participación:* Rotar roles y animar a todos por igual. Reconocer públicamente los esfuerzos.
 - *Falta de materiales:* Usar materiales reciclados o improvisar con objetos del aula para construir figuras.