

Time Quest: La Aventura de las Preposiciones Perdidas

Gamificación Social | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Eu quero ensinar o meu aluno a aprender usar as preposições de tempo IN, AT, ON

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina un mundo donde el tiempo se ha desordenado y las puertas que conectan eventos importantes en la historia están cerradas. Estas puertas solo se pueden abrir usando las preposiciones correctas de tiempo: *IN*, *AT* y *ON*. Los alumnos son un grupo especial de “Guardianes del Tiempo”, jóvenes con la misión de restaurar el orden temporal para salvar la línea histórica de la humanidad.

Este mundo está dividido en tres grandes reinos, cada uno representando una preposición de tiempo:

- **Reino IN:** Aquí se localizan tiempos más amplios como meses, años y partes del día.
- **Reino ON:** Donde habitan los días específicos y fechas importantes.
- **Reino AT:** El más pequeño pero crucial, con momentos concretos y horas exactas.

Roles de los Estudiantes

Los alumnos se organizan en equipos de “Guardianes del Tiempo”. Cada equipo tiene roles específicos para fomentar la colaboración y la comunicación:

- **Explorador:** Responsable de encontrar pistas y leer las tareas.
- **Escriba:** Anota las respuestas y coordina la comunicación dentro del equipo.
- **Negociador:** Se encarga de dialogar con otros equipos para intercambiar ideas o pistas, fomentando la colaboración intergrupar.
- **Revisor:** Verifica que las respuestas sean correctas antes de entregarlas para evitar penalizaciones.

Misión Principal

Los equipos deben superar una serie de desafíos y misiones en cada reino (*IN*, *ON*, *AT*) para recolectar “fragmentos de tiempo”. Cada fragmento es un trozo del gran reloj que permitirá restaurar el orden temporal. Para conseguirlos, los Guardianes deben usar correctamente las preposiciones de tiempo en contextos reales y comunicarse efectivamente para resolver problemas y retos.

Al final de la experiencia, la historia se cierra con la restauración del Gran Reloj, simbolizando el dominio y comprensión de las preposiciones de tiempo. Además, los estudiantes habrán desarrollado habilidades del siglo XXI como creatividad, resolución de problemas, colaboración, comunicación, curiosidad y autonomía.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Las preposiciones *IN*, *ON* y *AT* son fundamentales en inglés para situar acciones en el tiempo, pero a menudo generan confusión. Esta experiencia gamificada contextualiza su uso dentro de una narrativa atractiva, donde cada preposición

es la llave para avanzar en la historia y obtener recompensas. Así, el aprendizaje es vivencial, social y significativo, integrando la práctica lingüística con la cooperación y competencia sana.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para hacer que la experiencia sea dinámica y motivadora, se utilizarán las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada respuesta correcta suma puntos para el equipo. Los puntos varían según la dificultad de la tarea (10, 20, 30 puntos). Los puntos permiten subir de nivel y ganar recompensas.
- **Niveles de Progresión:** Los equipos comienzan como “Aprendices del Tiempo” y pueden avanzar a “Guardianes Novatos”, “Guardianes Expertos” y finalmente “Maestros del Tiempo” al alcanzar umbrales de puntos. Cada nivel desbloquea retos más complejos y recompensas especiales.
- **Insignias y Recompensas:**
 - *Insignia de Precisión:* Por respuestas sin errores en una ronda.
 - *Insignia de Colaboración:* Por ayudar a otros equipos o negociar soluciones.
 - *Insignia de Creatividad:* Por proponer oraciones originales con preposiciones.

Las insignias se muestran en un mural del aula o en una pizarra digital.

- **Retos y Mini-juegos:** Cada reino tiene desafíos específicos que requieren usar las preposiciones correctamente para avanzar. Por ejemplo, juegos de completar frases, búsqueda de errores, o creación de diálogos.
- **Retroalimentación Inmediata:** El docente y los compañeros revisan cada respuesta al instante, dando correcciones y explicaciones breves para reforzar el aprendizaje.
- **Competencia Sana y Colaboración:** Aunque los equipos compiten por puntos y niveles, también deben colaborar entre sí en ciertas fases para desbloquear pistas extra o evitar penalizaciones, fomentando la interacción social.
- **Roles Sociales:** La asignación de roles fomenta la responsabilidad y participación equitativa dentro de cada equipo.

La combinación de estos elementos crea una experiencia integral que mantiene la motivación, el compromiso y la práctica efectiva de las preposiciones de tiempo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación, se detallan las actividades diseñadas para que los equipos superen pruebas en cada reino, integrando las mecánicas y fomentando la colaboración y la competencia saludable.

1. Misión Inicial: Conociendo los Reinos (15 minutos)

Objetivo: Presentar la narrativa, asignar roles y familiarizarse con el uso básico de IN, ON, AT.

Materiales: Tarjetas con ejemplos de frases, pizarra, marcador, hojas para apuntes.

Instrucciones:

- El docente presenta la historia y el contexto de los reinos.
- Se forman equipos de 4 personas y se asignan roles.
- Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con frases incompletas que deben completar con IN, ON o AT.
- Los equipos discuten internamente y escriben las respuestas.
- Se revisan las respuestas en conjunto, se entregan puntos y se otorgan insignias de participación.

2. Reino IN: El Bosque de los Meses y Años (30 minutos)

Objetivo: Practicar el uso de IN para meses, años, partes del día y períodos largos.

Materiales: Carteles con meses, años, partes del día; hojas con ejercicios; cronómetro; pizarra digital.

Actividad:

1. El docente explica brevemente cuándo usar la preposición IN.
2. Cada equipo recibe un mapa del bosque con espacios vacíos para colocar fragmentos de tiempo usando IN.
3. Se les entregan oraciones incompletas relacionadas con eventos históricos o personales (ej. "My birthday is ____ July.").
4. Los equipos deben completar correctamente y colocar "fragmentos" en el mapa, ganando puntos por cada respuesta correcta.
5. En medio del juego, el docente lanza un "Reto Rápido": un equipo debe crear una frase original con IN y presentarla al resto.
6. Se otorgan insignias de creatividad y precisión.

3. Reino ON: Las Islas de los Días y Fechas (35 minutos)

Objetivo: Usar ON para días específicos y fechas.

Materiales: Calendarios impresos, tarjetas con fechas y eventos, pizarra, hojas para crear diálogos.

Actividad:

1. El docente repasa el uso de ON para días y fechas.
2. Los equipos reciben un calendario y tarjetas con eventos históricos o personales (ej. "Christmas is ____ December 25th.").
3. Debaten y colocan correctamente las tarjetas en el calendario usando ON.
4. Luego, deben crear un mini diálogo entre dos personajes que hablan de eventos usando ON.
5. El equipo presenta su diálogo ante la clase, fomentando la comunicación y creatividad.
6. Los equipos ganan puntos y pueden negociar con otros para intercambiar tarjetas si lo desean, fomentando la colaboración.

4. Reino AT: La Ciudad de los Momentos Exactos (35 minutos)

Objetivo: Practicar el uso de AT para horas específicas, momentos y festividades.

Materiales: Relojes de papel, tarjetas con horarios, hojas con ejercicios, pizarra digital.

Actividad:

1. Explicación breve sobre el uso de AT.
2. Los equipos reciben relojes de papel y tarjetas con horarios (ej. "The meeting is ___ 3 p.m.").
3. Colocan las tarjetas en el reloj y escriben oraciones correctas usando AT.
4. Se realiza un juego de rol: un equipo debe hacer preguntas y otro responder usando AT correctamente.
5. Se otorgan puntos y el equipo con mayor precisión gana la insignia de precisión.

5. Desafío Final: Armar el Gran Reloj (40 minutos)

Objetivo: Integrar todo lo aprendido y demostrar dominio de IN, ON, AT.

Materiales: Piezas de un reloj gigante (papel o cartón), tarjetas con frases mixtas, pizarra digital, hojas para escritura.

Actividad:

1. Cada equipo recibe piezas del Gran Reloj que deben desbloquear respondiendo correctamente a frases con preposiciones de tiempo.
2. Las frases mezclan IN, ON y AT y pueden tener niveles de dificultad creciente.
3. Los equipos trabajan colaborativamente dentro del grupo para responder y también pueden pedir pistas a otros equipos a cambio de puntos.
4. Al completar el reloj, cada equipo presenta una breve reflexión sobre lo que aprendieron y cómo usaron las preposiciones.
5. El docente cierra la actividad con una recapitulación y entrega de insignias finales.

Integración con Mecánicas

En cada actividad, la mecánica de puntos motiva el esfuerzo, las insignias reconocen habilidades específicas, los roles aseguran la colaboración, y la competencia sana incentiva la superación. La retroalimentación inmediata permite que los estudiantes corrijan errores y aprendan en el momento.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego Time Quest

- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que logre restaurar primero el Gran Reloj (completar todas las piezas con respuestas correctas) y acumule más puntos al finalizar la experiencia.
- **Roles Obligatorios:** Cada equipo debe mantener los roles asignados (Explorador, Escriba, Negociador, Revisor) para asegurar la participación equilibrada.

- **Turnos:** En cada actividad, los equipos trabajan simultáneamente, pero para presentar o negociar se establece un turno rotativo para que cada equipo tenga oportunidad igual.
- **Penalizaciones:**
 - Errores repetidos sin corrección: -5 puntos por error.
 - No respetar los turnos al presentar o negociar: -3 puntos.
 - Falta de colaboración o incumplimiento de roles: pérdida de insignias y puntos.
- **Intercambio y Negociación:** Los equipos pueden intercambiar pistas o tarjetas solo durante las fases designadas para ello y siempre respetando la igualdad y el respeto.
- **Sistema de Puntos:**

Acción	Puntos
Respuesta correcta básica	10
Respuesta correcta avanzada (oración original, diálogo)	20
Respuesta correcta en desafío final	30
Insignia de precisión	+15
Insignia de colaboración	+15
Insignia de creatividad	+15
Penalización por error	-5
Penalización por incumplimiento de roles/turnos	-3

- **Sistema de Logros:** Se registran las insignias en un mural visible para todos, lo que incentiva el orgullo y la motivación.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación se integra naturalmente en la experiencia, usando tanto criterios formativos como sumativos:

- **Criterios de Evaluación:**
 - Uso correcto y contextualizado de las preposiciones de tiempo IN, ON, AT.
 - Capacidad de colaborar y comunicarse dentro del equipo y con otros.
 - Creatividad en la creación de oraciones y diálogos.
 - Autonomía para corregir errores y buscar soluciones.
 - Participación activa en roles asignados.

- **Rúbrica Integrada:** La rúbrica se distribuye con niveles de desempeño en cada criterio (Inicial, En Proceso, Avanzado, Excelente), que se pueden llenar por el docente observando el desempeño en actividades y la calidad de respuestas.

- **Evidencias de Aprendizaje:**

- Respuestas escritas en ejercicios y mapas.
- Diálogos orales presentados.
- Participación en negociaciones y roles.
- Reflexiones finales al armar el Gran Reloj.

- **Reflexión Final y Cierre de Narrativa:**

Al concluir, cada equipo comparte qué aprendió, qué dificultades encontró y cómo resolvieron problemas colaborativamente. El docente conecta esta reflexión con la narrativa del “Guardianes del Tiempo”, reforzando el sentido de logro y aplicabilidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa requiere aproximadamente 3 horas divididas en sesiones, o dos clases de 90 minutos.
- **Espacio Físico:** Un aula amplia donde los equipos puedan trabajar en grupo, con espacio para mostrar murales o pizarras digitales. Mesas agrupadas por equipos facilitan la colaboración.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Tarjetas impresas con frases y pistas.
 - Hojas para anotaciones y creación de diálogos.
 - Calendarios y relojes de papel.
 - Pizarra tradicional y/o digital para mostrar puntajes y narrativas.
 - Opcional: tabletas o computadoras para buscar información adicional o crear presentaciones rápidas.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos de 16 a 24 estudiantes, divididos en equipos de 4 para asegurar roles y dinámica social.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar y organizar las tarjetas y materiales.
 - Estudiar la narrativa para contarla con entusiasmo.
 - Definir claramente los roles y explicar la importancia de cada uno.
 - Diseñar la rúbrica y criterios de evaluación.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de participación de algunos estudiantes:* Reforzar roles y rotarlos en actividades futuras.
- *Confusión con preposiciones:* Proporcionar ejemplos claros y retroalimentación inmediata.
- *Competencia excesiva:* Promover la colaboración entre equipos y recordar el valor del trabajo en equipo.
- *Limitaciones de tiempo:* Ajustar las actividades según el ritmo de la clase y priorizar los desafíos clave.