

¡Viajeros del Tiempo: La Edad Contemporánea y el Pasado Continuo en Acción!

Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Historia | Tema: Edad contemporánea en España, y uso del *past continuous*

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Un Viaje Épico a la Edad Contemporánea de España

Imagina que eres un joven explorador y exploradora con la habilidad mágica de viajar en el tiempo. Un día, descubres un antiguo reloj de arena que, al girarlo, te transporta a la España de la Edad Contemporánea (siglos XIX y XX). En este viaje, no solo aprenderás sobre los grandes cambios sociales, políticos y culturales que moldearon el país, sino que también te convertirás en un reportero del tiempo que debe documentar las acciones y eventos que estaban ocurriendo en esos momentos utilizando el *past continuous* en inglés, para describir las acciones en progreso del pasado.

La ambientación es un aula transformada en una Agencia de Viajes en el Tiempo, llamada "ChronoExplorers". Los estudiantes serán agentes especiales encargados de recopilar información, resolver problemas históricos y comunicarse para completar misiones que ayudarán a entender mejor cómo fue la vida en esa época.

Cada estudiante adoptará un rol dentro de la agencia, con responsabilidades específicas que fomentan la colaboración y la comunicación:

- **Investigadores Históricos:** Buscan datos y hechos relevantes sobre la Edad Contemporánea en España, especialmente sobre la Revolución Industrial, la Restauración, la Segunda República, la Guerra Civil y la dictadura franquista.
- **Reporteros del Tiempo:** Usan el *past continuous* para narrar lo que sucedía en distintos momentos históricos, creando informes y relatos.
- **Diseñadores de Cronologías:** Organizan los eventos en línea temporal utilizando sus habilidades para estructurar información.
- **Embajadores de Diversidad:** Aseguran que las voces de diferentes grupos sociales y culturales de la época estén representadas en las actividades.

La misión principal es completar una serie de desafíos para armar un "Diario de Viaje en el Tiempo", que será un compendio de aprendizajes y relatos que expliquen la Edad Contemporánea y el uso adecuado del *past continuous*. Para ello, deberán superar retos, acumular puntos y ganar insignias, mientras aprenden a resolver problemas, trabajar en equipo, comunicarse eficazmente y ser responsables con sus tareas.

La narrativa conecta con el tema de aprendizaje porque convierte la historia y la gramática en una aventura vivencial donde el pasado no solo se estudia, sino que se experimenta. La ambientación en una agencia de viajes en el tiempo y los roles asignados permiten que los estudiantes se involucren activamente, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable.

Además, la experiencia está diseñada para ser inclusiva y respetuosa con la diversidad, integrando personajes y perspectivas de diferentes clases sociales, géneros y regiones de España, para que todos los estudiantes se sientan representados y valorados.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada otorga puntos según el nivel de dificultad y calidad del trabajo. Los estudiantes acumulan puntos individuales y grupales para avanzar en la historia y desbloquear nuevas misiones.
- **Niveles de Progresión:** La experiencia está dividida en tres niveles: *Exploradores Novatos*, *Agentes Temporales* y *Maestros del Tiempo*. Superar cada nivel implica completar una serie de tareas con éxito y demostrar comprensión.
- **Insignias y Logros:** Se entregan insignias digitales o físicas que reconocen habilidades específicas: *Investigador Estrella*, *Reportero Experto*, *Colaborador Destacado*, *Embajador Inclusivo*. Estas fomentan la motivación y el sentido de logro.
- **Retos y Misiones:** Cada unidad temática incluye misiones con objetivos claros y retos que requieren trabajo en equipo y aplicación de conocimientos históricos y lingüísticos.
- **Recompensas:** Al alcanzar ciertos puntos o completar misiones especiales, los estudiantes reciben recursos extra para personalizar su "Diario de Viaje" o ventajas para próximos retos, como pistas adicionales o tiempo extra.
- **Progresión Narrativa:** El avance en la historia desbloquea capítulos nuevos que incluyen hechos históricos y estructuras gramaticales con *past continuous*, que deben ser aplicados en las actividades.
- **Retroalimentación Inmediata:** Uso de herramientas digitales o dinámicas en el aula para que los estudiantes reciban comentarios instantáneos sobre sus respuestas y desempeño, permitiendo ajustes y aprendizaje efectivo.

Estas mecánicas están diseñadas para potenciar la participación activa, el compromiso y el aprendizaje sostenible, integrando tanto la historia como la gramática en un ambiente lúdico y colaborativo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "La Máquina del Tiempo se Activa" - Introducción y Diagnóstico

Descripción: Para iniciar la aventura, los estudiantes forman sus equipos y reciben su primer reto: activar la máquina del tiempo realizando un cuestionario inicial sobre lo que saben de la Edad Contemporánea y el *past continuous*.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 estudiantes, asignando roles (Investigador, Reportero, Diseñador, Embajador).

- Realizar un quiz interactivo (puede ser en papel o digital con Kahoot o Quizizz) con preguntas básicas sobre eventos históricos y reconocimiento del *past continuous*.
- Cada respuesta correcta suma puntos para el equipo.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Dispositivo digital para quiz o cuestionario impreso, hojas para notas.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos al instante, fomenta trabajo en equipo y comunicación inicial.

Actividad 2: "Exploradores en Acción" - Investigación sobre la Revolución Industrial

Descripción: Los Investigadores deben buscar información sobre la Revolución Industrial en España y elaborar una breve presentación. Los Reporteros deben redactar una narración usando el *past continuous* para describir lo que la gente estaba haciendo en ese momento.

Instrucciones:

- Consultar libros de texto, recursos digitales o fichas con información simplificada.
- Investigar datos clave: cambios en la industria, condiciones laborales, avances tecnológicos.
- Los Reporteros escriben oraciones como: "Workers were building machines in the factories" o "People were moving to cities."
- Preparar una presentación breve con imágenes o dibujos para exponer al grupo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Fichas informativas, papel, colores, dispositivo para presentación (opcional).

Integración con mecánicas: Puntos por calidad de investigación y uso correcto del *past continuous*, avance al siguiente nivel con logro "Investigador Estrella".

Actividad 3: "Crónica del Pasado" - Creación de Relatos Históricos

Descripción: Los Reporteros narran eventos claves de la Segunda República y la Guerra Civil usando el *past continuous*. Los Diseñadores organizan los relatos en una línea temporal.

Instrucciones:

- Los Reporteros redactan párrafos con oraciones como: "The people were protesting in the streets" o "Soldiers were fighting in the battle."
- Diseñadores usan papel kraft o una pizarra para crear la línea temporal con imágenes y fechas.
- Presentan al grupo y explican la secuencia de eventos.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cartulina o papel kraft, marcadores, recursos visuales, fichas con datos históricos.

Integración con mecánicas: Insignia "Reportero Experto" y puntos por trabajo colaborativo, retroalimentación inmediata del docente y compañeros.

Actividad 4: "Debate en la Agencia ChronoExplorers" - Perspectivas Sociales

Descripción: Los Embajadores de Diversidad preparan y lideran un debate sobre cómo diferentes grupos sociales vivían en la Edad Contemporánea, asegurando inclusión y respeto.

Instrucciones:

- Investigar roles de mujeres, obreros, campesinos y minorías de la época.
- Preparar argumentos y preguntas para el debate.
- Realizar el debate, moderado por el docente o un estudiante con rol especial.
- Usar frases en *past continuous* para describir acciones: "Women were fighting for their rights" o "Children were working in factories."

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Fichas con información, espacio para debate, tarjetas para turnos de palabra.

Integración con mecánicas: Logro "Embajador Inclusivo", puntos por comunicación efectiva y respeto, reflexiones grupales.

Actividad 5: "Diario de Viaje en el Tiempo" - Proyecto Final

Descripción: Cada equipo crea un diario con relatos, imágenes, líneas temporales y reflexiones, integrando todos los aprendizajes históricos y lingüísticos.

Instrucciones:

- Revisar y seleccionar los mejores trabajos de las actividades anteriores.
- Organizar el contenido en un cuaderno o formato digital.
- Incluir una sección especial donde expliquen el uso del *past continuous* con ejemplos propios.
- Presentar el diario a la clase y compartir aprendizajes.

Tiempo estimado: 120 minutos (puede realizarse en varias sesiones)

Materiales: Cuadernos, hojas, colores, dispositivos digitales para crear presentaciones o documentos.

Integración con mecánicas: Recompensas especiales, nivel final "Maestro del Tiempo", retroalimentación completa y cierre narrativo.

Nota: Cada actividad incluye momentos para reflexión grupal y evaluación formativa, promoviendo la responsabilidad y curiosidad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Completar todas las misiones y actividades, acumular al menos 80% de puntos posibles, obtener todas las insignias principales y presentar el Diario de Viaje final.

- **Penalizaciones:** Pérdida de puntos por incumplimiento de roles, falta de respeto en debates y tareas incompletas. Los equipos pueden recuperar puntos con actividades extra o tareas de responsabilidad.
- **Turnos:** En cada actividad grupal, los roles rotan según planificación semanal para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- **Roles y Responsabilidades:** Cada miembro debe cumplir su rol en equipo. Se fomenta la colaboración y se evalúa el compromiso individual y grupal.
- **Restricciones:** Uso respetuoso de recursos, tiempo limitado para cada actividad respetando los tiempos indicados, prohibición de copiar textos sin comprensión.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad	Puntos Máximos	Penalizaciones	Bonificaciones
Quiz Inicial	20	-5 por respuestas incorrectas	+5 por respuestas rápidas
Investigación y Presentación	30	-10 por falta de contenido o errores gramaticales	+10 por creatividad y uso correcto del <i>past continuous</i>
Creación de Línea Temporal	25	-8 por desorden o datos incorrectos	+7 por presentación clara y colaborativa
Debate Inclusivo	15	-5 por falta de respeto o poca participación	+5 por argumentación y uso de lenguaje inclusivo
Diario Final	40	-15 por trabajo incompleto o errores graves	+15 por integración total y presentación

- **Sistema de Logros:** Para desbloquear niveles y recompensas, los estudiantes deben acumular puntos específicos y obtener insignias clave.
- **Comportamiento:** Respeto, inclusión y responsabilidad son obligatorios para poder participar y avanzar.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación es continua, formativa y sumativa, integrada en el sistema gamificado para motivar y guiar el aprendizaje.

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento Histórico:** Precisión y profundidad en la información sobre la Edad Contemporánea.
- **Uso del Past Continuous:** Correcta formación y aplicación en narraciones y actividades orales/escritas.

- **Competencias Socioemocionales:** Comunicación efectiva, trabajo en equipo, resolución de problemas y responsabilidad.
- **Inclusión y Respeto:** Participación activa en actividades que reflejen diversidad y equidad.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Suficiente (2 pts)	Insuficiente (1 pt)
Conocimiento Histórico	Datos precisos, bien explicados y completos.	Datos correctos con explicación adecuada.	Datos básicos, faltan detalles.	Errores o poca información.
Uso del Past Continuous	Oraciones correctas y variadas, uso fluido.	Oraciones mayormente correctas con pocos errores.	Uso limitado con varios errores.	Incorrecto o inexistente uso.
Competencias Socioemocionales	Colabora activamente, escucha y aporta ideas.	Participa y respeta al grupo.	Participa poco o con dificultades.	No colabora o genera conflictos.
Inclusión y Respeto	Promueve la diversidad y la equidad.	Respeta y valora distintas opiniones.	Participa sin promover inclusión.	Falta de respeto o exclusión.

Evidencias de Aprendizaje

- Cuestionarios iniciales y finales.
- Presentaciones y narraciones escritas/orales.
- Línea temporal y materiales visuales.
- Participación en debates y actividades grupales.
- Diario de Viaje final.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir, los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje y experiencia como viajeros del tiempo, expresando qué aprendieron sobre la historia y cómo usaron el *past continuous* para contarla. Se hace un cierre narrativo donde se felicita a los "Maestros del Tiempo" por preservar la memoria histórica y las historias del pasado para el futuro.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 6 a 8 sesiones de 60 minutos para completar todas las actividades con reflexión y evaluación.
- **Espacio Físico:** Aula con mesas para trabajo en equipo, espacio para exposiciones y debates, zona para línea temporal en pared o pizarra.
- **Materiales y Herramientas TIC:** Dispositivos con acceso a internet para investigación y quizzes (tablets, computadoras), papel, cartulinas, colores, impresiones de fichas informativas, proyector o pizarra digital si es posible.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la división en equipos de 4 y asegurar participación activa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar fichas informativas adaptadas al nivel de primaria.
 - Configurar quizzes y herramientas digitales.
 - Organizar materiales para línea temporal y presentación.
 - Planificar roles y rotaciones en los equipos.
 - Diseñar y preparar las insignias físicas o digitales.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Diversidad en niveles de inglés:* Adaptar ejemplos y brindar apoyo extra a estudiantes con menos dominio del idioma.
 - *Desigualdad en participación:* Monitorear roles y fomentar rotación para que todos participen.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Tener versiones impresas y actividades alternativas sin TIC.
 - *Falta de motivación:* Usar las insignias y recompensas para mantener el interés, celebrar avances.
 - *Atención a la diversidad cultural y social:* Incluir ejemplos y materiales que reflejen distintas realidades y promover un ambiente respetuoso.