

English Adventure Quest: Your First Steps in the English World

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: (Nivel A1): Al finalizar, el estudiante podrá presentarse, dar información personal básica, hablar de su rutina, interactuar en situaciones sencillas (compras, restaurantes) y entender frases cotidianas

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a *English Adventure Quest*, una experiencia inmersiva donde los estudiantes se embarcan en un viaje emocionante a través de un mundo bilingüe lleno de desafíos, descubrimientos y nuevas conexiones. La ambientación es una ciudad cosmopolita ficticia llamada **Lingua City**, donde la comunicación en inglés es esencial para desenvolverse en la vida diaria.

En Lingua City, los habitantes y visitantes utilizan el inglés para presentarse, compartir información personal, hablar sobre sus rutinas diarias y manejar situaciones cotidianas como hacer compras o pedir en restaurantes. Como parte de esta aventura, los estudiantes adoptan roles de exploradores urbanos que deben dominar estas habilidades básicas para integrarse y prosperar en la ciudad.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante será un **Lingua Adventurer**, un explorador que debe superar retos lingüísticos para avanzar. Los roles específicos incluyen:

- **The Introducer:** Experto en presentaciones y compartir información personal.
- **The Daily Planner:** Se especializa en hablar sobre rutinas y horarios.
- **The Shopper:** Encargado de manejar situaciones en tiendas y mercados.
- **The Foodie:** Especialista en pedir y conversar en restaurantes.
- **The Listener:** Su rol es entender frases cotidianas y responder adecuadamente.

Estos roles rotarán, permitiendo que cada estudiante practique todos los aspectos del nivel A1.

Misión Principal

Los Lingua Adventurers deben completar una serie de desafíos para obtener la **Insignia de Ciudadano Lingua**, que certifica su capacidad para presentarse, compartir información básica, describir sus rutinas, interactuar en compras y restaurantes, y comprender frases cotidianas. La misión se divide en etapas con metas claras, conectadas directamente con los objetivos de aprendizaje:

- *Etapas 1:* Presentarse y compartir información personal básica.
- *Etapas 2:* Hablar sobre su rutina diaria y actividades comunes.

- *Etapas 3:* Interactuar en situaciones sencillas de compras.
- *Etapas 4:* Manejar interacciones en restaurantes.
- *Etapas 5:* Comprender y responder a frases cotidianas variadas.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Cada desafío integra contenido del nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), garantizando que el aprendizaje sea contextualizado y significativo. La narrativa motiva y da sentido a las actividades, haciendo que el proceso de aprendizaje sea dinámico y orientado a la práctica real del idioma.

Además, la ambientación multicultural de Lingua City promueve la diversidad, la equidad y la inclusión, celebrando diferentes orígenes, estilos de comunicación y ritmos de aprendizaje. Esto se reflejará en las actividades y evaluación para asegurar que todos los estudiantes puedan participar plenamente y sentirse valorados.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan **puntos de experiencia (XP)** al completar actividades, responder correctamente, colaborar y mostrar creatividad. Los puntos se otorgan según la dificultad y la calidad de las respuestas, incentivando la participación activa.

- Respuesta correcta simple: 10 XP
- Respuesta elaborada o creativa: 20 XP
- Trabajo en equipo exitoso: 15 XP por miembro
- Participación en debates o presentaciones: 10 XP
- Uso correcto de vocabulario y estructuras gramaticales: 5 XP adicionales

Niveles y Progresión

Los estudiantes progresan a través de **5 niveles** que corresponden a las etapas de la narrativa:

- **Nivel 1 - Novato Lingua:** Presentaciones básicas (0-50 XP)
- **Nivel 2 - Explorador Lingua:** Rutinas diarias (51-100 XP)
- **Nivel 3 - Comerciante Lingua:** Compras sencillas (101-150 XP)
- **Nivel 4 - Gourmet Lingua:** Restaurantes y comida (151-200 XP)
- **Nivel 5 - Ciudadano Lingua:** Comprensión de frases cotidianas y conversación fluida (201+ XP)

Al alcanzar cada nivel, el estudiante desbloquea nuevos retos y recibe retroalimentación personalizada para mejorar.

Insignias

Las insignias representan logros específicos y motivan el progreso:

- **Badge of Introduction:** Completar la presentación personal con fluidez.
- **Routine Master:** Describir y explicar su rutina diaria correctamente.
- **Shopping Star:** Realizar interacciones exitosas en situaciones de compra.
- **Restaurant Pro:** Manejar pedidos y conversaciones en restaurantes.
- **Comprehension Champ:** Entender y responder a frases cotidianas.
- **Team Player:** Colaborar eficazmente en actividades grupales.

Retos y Recompensas

Cada etapa incluye retos individuales y grupales, que van desde juegos de rol hasta actividades escritas o auditivas. Al superarlos, los estudiantes reciben puntos y pueden ganar recompensas simbólicas:

- Acceso a mini-juegos digitales relacionados con vocabulario
- Código para un “bonus challenge” especial
- Posibilidad de ser “Lingua Leader” en la siguiente sesión

Retroalimentación Inmediata

Se utiliza un sistema de retroalimentación inmediata mediante fichas de corrección, aplicaciones educativas o intervención docente directa. Cada respuesta recibirá comentarios constructivos que fomentan la mejora continua, reforzando aciertos y guiando en errores.

Tablas de Clasificación

Se mantendrá una tabla visible en el aula y/o digital donde se refleje el puntaje acumulado y los niveles alcanzados por cada estudiante o equipo. Esto genera un ambiente competitivo sano y estimula la motivación. Se recomienda actualizar la tabla semanalmente para mantener el interés.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “My Identity Card” (Mis Datos Personales)

Objetivo: Practicar presentaciones y dar información personal básica.

Materiales: Plantillas de tarjetas de identidad, marcadores, diccionarios básicos, hojas de trabajo.

Duración: 50 minutos.

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos): El docente presenta vocabulario clave para presentarse (name, age, nationality, hobbies).
2. Creación (20 minutos): Cada estudiante completa su “English Identity Card” usando la plantilla, escribiendo y decorando su información personal en inglés.
3. Presentación oral (15 minutos): En parejas, cada estudiante se presenta usando la tarjeta y responde preguntas sencillas.
4. Evaluación rápida (5 minutos): Los compañeros otorgan puntos según claridad y precisión, anotándolos en su ficha personal.

Integración con mecánicas: Se otorgan XP por completar la tarjeta, por presentarse correctamente y por participación activa. Los estudiantes pueden ganar la *Badge of Introduction* si cumplen criterios de fluidez y vocabulario.

Actividad 2: “My Daily Schedule Challenge” (Reto de la Rutina Diaria)

Objetivo: Hablar y escribir sobre la rutina diaria usando frases simples.

Materiales: Tarjetas con verbos y actividades, hojas para escribir, pizarras blancas pequeñas.

Duración: 60 minutos.

Instrucciones:

1. Calentamiento (10 minutos): Juego rápido de “Simon Says” para repasar verbos de rutina (wake up, eat breakfast, go to school).
2. Construcción (20 minutos): En parejas, los estudiantes crean un horario diario usando tarjetas y escriben oraciones en la hoja.
3. Presentación (20 minutos): Cada pareja expone su rutina al grupo, usando frases completas.
4. Retroalimentación y puntuación (10 minutos): El docente y compañeros otorgan puntos por claridad, uso correcto del vocabulario y colaboración.

Integración con mecánicas: XP por trabajo en equipo y precisión lingüística. Se puede otorgar la insignia *Routine Master* a parejas que alcancen 80% de corrección y fluidez.

Actividad 3: “Market Role-Play” (Juego de Roles en el Mercado)

Objetivo: Practicar interacciones sencillas en situaciones de compra.

Materiales: Fichas de productos con precios, dinero falso, carteles para tiendas, hojas con frases útiles.

Duración: 70 minutos.

Instrucciones:

1. Preparación (15 minutos): El docente presenta vocabulario y frases comunes (How much is this?, I want..., Can I pay by card?).
2. Distribución de roles (5 minutos): Estudiantes se dividen en compradores y vendedores; se asignan roles rotativos.

3. Simulación (40 minutos): En equipos, realizan compras y ventas usando inglés. Se anima a usar preguntas, respuestas y expresiones aprendidas.
4. Evaluación y feedback (10 minutos): Los observadores (otros estudiantes o docente) anotan aciertos y áreas de mejora, otorgando puntos.

Integración con mecánicas: XP por interacción exitosa y uso de vocabulario. La insignia *Shopping Star* se otorga a quienes completen al menos tres transacciones con éxito y buena comunicación.

Actividad 4: “Restaurant Orders” (Pedidos en el Restaurante)

Objetivo: Manejar conversaciones en restaurantes.

Materiales: Menús en inglés, fichas de rol (camarero, cliente), hojas para tomar nota.

Duración: 60 minutos.

Instrucciones:

1. Introducción (10 minutos): Presentación de frases clave para pedir comida y bebida.
2. Práctica guiada (15 minutos): En parejas, practican diálogos con tarjetas que indican qué pedir o ofrecer.
3. Role-play (25 minutos): En grupos de cuatro, realizan una situación completa de restaurante, intercambiando roles.
4. Retroalimentación (10 minutos): Se da feedback inmediato y se asignan puntos por cooperación y precisión.

Integración con mecánicas: XP por diálogo efectivo, pronunciación comprensible y vocabulario. La insignia *Restaurant Pro* se entrega a estudiantes que participen activamente y usen expresiones adecuadas.

Actividad 5: “Everyday Phrases Listening Quiz” (Cuestionario de Frases Cotidianas)

Objetivo: Comprender frases cotidianas en diferentes contextos.

Materiales: Grabaciones de audio, hojas de preguntas, dispositivos para reproducir audio.

Duración: 45 minutos.

Instrucciones:

1. Escucha activa (20 minutos): El docente reproduce audios cortos con frases comunes (saludos, peticiones, respuestas).
2. Respuesta escrita (15 minutos): Los estudiantes responden preguntas relacionadas con los audios.
3. Corrección grupal (10 minutos): Revisión conjunta, discusión y aclaración de dudas.

Integración con mecánicas: XP por respuestas correctas y participación en discusiones. Quienes superen el 80% de aciertos reciben la insignia *Comprehension Champ*.

Actividades de Colaboración y Comunicación Transversal

Además, se realizarán debates cortos y actividades creativas como:

- **“Lingua City Newspaper”:** Creación de un periódico con noticias y anuncios usando inglés simple.

- **“Team Challenge”:** Equipos resuelven enigmas lingüísticos y completan misiones utilizando las habilidades aprendidas.

Estas actividades fomentan la colaboración, creatividad y resolución de problemas, integrando las competencias del siglo XXI.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

Para ganar la **Insignia de Ciudadano Lingua**, cada estudiante debe:

- Alcanzar al menos el nivel 5 acumulando 201 XP o más.
- Obtener las cinco insignias principales (Introducción, Rutina, Compras, Restaurante, Comprensión).
- Participar activamente en actividades grupales, demostrando colaboración y comunicación.

Penalizaciones

Se aplican penalizaciones para fomentar el respeto y la participación:

- -5 XP por interrupciones constantes o falta de respeto.
- Rebaja de puntos en caso de no cumplir tiempos de entrega sin justificación.
- En actividades grupales, penalización colectiva si no hay cooperación.

Turnos y Roles

En actividades de interacción, los turnos se respetan para asegurar la participación igualitaria. Los roles rotan para que todos practiquen todas las habilidades.

Restricciones

- Solo se permite comunicarse en inglés durante las actividades.
- Se fomenta el uso de vocabulario y estructuras del nivel A1, evitando expresiones complejas.

Tabla de Puntos y Sistema de Logros

La tabla mostrará:

- Nombre del estudiante
- XP acumulados
- Nivel actual
- Insignias obtenidas

- Posición en el ranking

Los logros se registran y se actualizan semanalmente para mantener la motivación.

Evaluación Gamificada

Evaluación Dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Precisión:** Uso correcto de vocabulario y estructuras básicas.
- **Fluidez:** Capacidad para comunicarse de forma sencilla pero coherente.
- **Interacción:** Participación activa y adecuada en actividades grupales.
- **Comprensión:** Entender frases cotidianas y responder apropiadamente.
- **Colaboración:** Trabajo en equipo y respeto por compañeros.
- **Creatividad:** Originalidad en respuestas y presentaciones.

Rúbricas Integradas

Para cada actividad clave, se usa una rúbrica simplificada con niveles:

- **Excelente (4 puntos):** Cumple todos los criterios con precisión y confianza.
- **Bueno (3 puntos):** Cumple la mayoría de criterios con algunos errores menores.
- **Satisfactorio (2 puntos):** Cumple criterios básicos pero con errores frecuentes.
- **En desarrollo (1 punto):** Necesita mejorar para alcanzar los objetivos.

Evidencias de Aprendizaje

- Tarjetas de identidad personal en inglés.
- Horarios diarios escritos y presentados oralmente.
- Grabaciones o notas de los juegos de rol en compras y restaurantes.
- Respuestas escritas a cuestionarios de comprensión auditiva.
- Participación y desempeño en actividades colaborativas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la experiencia, los estudiantes participarán en una sesión de reflexión donde compartirán:

- Qué habilidades nuevas han desarrollado.
- Cómo se sienten como *Ciudadanos Lingua*.
- Qué retos les parecieron más interesantes o difíciles.
- Cómo aplicarán lo aprendido en contextos reales o futuros.

Esta reflexión se conecta con la narrativa para cerrar la aventura, reforzando el sentido de logro y pertenencia a Lingua City.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda distribuir la experiencia en **6 a 8 sesiones de 60 a 70 minutos** cada una, para permitir práctica, retroalimentación y progresión gradual.

Espacio Físico

- Aula flexible con mesas para trabajo en grupos pequeños.
- Espacio para juegos de rol y presentaciones orales.
- Zona para exposición de la tabla de clasificación y materiales visuales.

Materiales y Herramientas TIC

- Impresiones de plantillas, tarjetas, menús y fichas de rol.
- Dispositivos para reproducir audio (altavoces, computadora o tablets).
- Proyector o pizarra digital para mostrar la tabla de clasificación y materiales.
- Opcional: aplicaciones educativas para vocabulario y práctica (Kahoot!, Quizlet).

Tamaño del Grupo

Idealmente de **15 a 25 estudiantes**, para facilitar la rotación de roles y asegurar la participación individual y grupal.

Preparación Previa del Docente

- Revisar y adaptar materiales al contexto del grupo y nivel.
- Preparar la tabla de puntos y el sistema de registro.
- Familiarizarse con las mecánicas y rúbricas para dar feedback efectivo.
- Planificar la gestión del tiempo y los roles en cada sesión.
- Incluir consideraciones DEI para adaptar actividades a diversas necesidades.

Posibles Dificultades y Estrategias para Superarlas

- **Resistencia a hablar en inglés:** Fomentar un ambiente seguro y libre de juicios, usar juegos y actividades lúdicas para disminuir ansiedad.

- **Diferencias en ritmos de aprendizaje:** Ofrecer apoyos adicionales, usar roles que se ajusten a fortalezas individuales, permitir trabajo en parejas mixtas.
- **Falta de recursos tecnológicos:** Preparar versiones impresas y actividades offline que mantengan la dinámica.
- **Gestión del tiempo:** Ajustar actividades según progreso, priorizar calidad sobre cantidad.