

Welcome to Adventure Town: Ask & Explore in English!

Gamificación de Contenido | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: EFL 3.2.12. Ask and answer questions and exchange information on familiar topics in predictable everyday situations. (Example: ask for directions, give directions, express a personal opinion, etc.)

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura en Adventure Town

Imagina una ciudad mágica llamada **Adventure Town**, donde cada calle, edificio y parque esconde secretos y desafíos que solo pueden resolverse hablando en inglés. Los estudiantes son exploradores jóvenes que han llegado a Adventure Town con una misión especial: aprender a comunicarse para poder ayudar a los habitantes en situaciones cotidianas y descubrir los secretos de la ciudad.

En Adventure Town, los ciudadanos hablan inglés como lengua extranjera y necesitan ayuda para resolver problemas del día a día, como pedir direcciones, dar instrucciones, expresar opiniones y compartir información sobre temas familiares. Los estudiantes asumirán el rol de *Exploradores Lingüísticos* que deben interactuar con personajes del pueblo, completar misiones y recolectar pistas para avanzar en la historia y desbloquear nuevas áreas.

La misión principal es sencilla pero emocionante: ayudar a Adventure Town a organizar el Gran Festival de la Amistad, que se celebra cada año para fortalecer los lazos entre sus habitantes. Para poder preparar el festival, los estudiantes deben aprender a **preguntar y responder preguntas, intercambiar información y expresar opiniones** en inglés sobre temas cotidianos y situaciones predecibles. Cada actividad, conversación y desafío en el juego está conectado con estas habilidades comunicativas.

Los exploradores viajarán por diferentes zonas temáticas de Adventure Town:

- **La Plaza Central:** donde aprenderán a pedir y dar direcciones.
- **El Mercado:** para intercambiar información y hacer preguntas sobre productos y precios.
- **El Parque de Opiniones:** donde expresarán sus gustos y opiniones personales.
- **La Biblioteca Mágica:** que ofrece datos curiosos y retos de comprensión.

Los estudiantes se agruparán en equipos de exploradores, cada uno con un mapa de Adventure Town que deberán completar con sellos y pistas que obtienen al cumplir tareas comunicativas en inglés. Cada interacción exitosa con personajes y desafíos les acerca a la celebración del festival, donde finalmente podrán demostrar todo lo aprendido mediante una feria de stands en inglés.

La narrativa está diseñada para que el contenido del aprendizaje se integre de forma natural con la aventura: *cada pregunta que hacen, cada respuesta que dan y cada información que intercambian son piezas fundamentales para avanzar y descubrir nuevos lugares*. Además, a medida que progresan, se enfrentan a retos que requieren creatividad para resolver problemas comunicativos, adaptabilidad para interactuar con diferentes personajes y colaboración para trabajar en equipo, fortaleciendo así las competencias del siglo XXI.

En resumen, los estudiantes no solo aprenden inglés, sino que viven una experiencia auténtica donde usar el idioma es la llave para abrir puertas, resolver misterios y celebrar la amistad en Adventure Town. Esta inmersión gamificada

convierte el aula en un espacio dinámico y motivador donde el aprendizaje se siente como un juego y donde el éxito depende de la comunicación efectiva y el trabajo conjunto.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Integradas

Para hacer que la experiencia de *Adventure Town* sea atractiva y educativa, se implementan las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos (Adventure Points):** Cada vez que los estudiantes completan una actividad o desafío comunicativo correctamente, reciben Adventure Points que reflejan su progreso. Por ejemplo, 10 puntos por responder correctamente, 15 por completar una misión en equipo, etc.
- **Niveles de Explorador:** El progreso se divide en niveles que representan el dominio creciente del idioma:
 - *Beginner Explorer* (0-50 puntos)
 - *Junior Navigator* (51-100 puntos)
 - *Senior Communicator* (101-150 puntos)
 - *Master of Adventure Town* (151+ puntos)

Los estudiantes avanzan de nivel al acumular puntos, desbloqueando nuevos retos y zonas del mapa.

- **Insignias y Sellos:** Se otorgan insignias digitales o físicas por habilidades específicas:
 - *Direction Master:* por pedir y dar direcciones con éxito.
 - *Opinion Leader:* por expresar opiniones claras y respetuosas.
 - *Information Broker:* por intercambiar información con precisión.

Estas insignias se pueden coleccionar y mostrar en el mapa de Adventure Town.

- **Retos y Misiones:** Cada zona tiene una misión específica (e.g., ayudar a un personaje a encontrar un lugar, organizar un puesto en el mercado), que debe resolverse usando las estructuras del idioma objetivo. Los retos son colaborativos y requieren comunicación activa.
- **Progresión Visual:** El mapa de Adventure Town es un recurso visual donde se colocan sellos y pistas conforme avanzan, lo que permite visualizar el progreso y motivar la exploración continua.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los docentes o personajes-guía dan feedback inmediato, corrigiendo errores y reforzando respuestas exitosas para mantener la motivación y el aprendizaje efectivo.
- **Tiempo Límite para Algunos Retos:** Para añadir emoción, ciertos desafíos tendrán un tiempo límite para incentivar la concentración y la rapidez en la comunicación.
- **Roles Rotativos:** En equipos, los estudiantes rotan roles como “Pregunta Master”, “Responder Pro” y “Guía del Mapa” para practicar diferentes habilidades y fomentar la colaboración.

Estas mecánicas están diseñadas para que el contenido de inglés se convierta en juego, donde cada interacción es significativa y el aprendizaje es el motor para avanzar en la aventura.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación, se describen las actividades principales diseñadas para que los estudiantes practiquen el tema EFL 3.2.12 dentro de la narrativa y mecánicas propuestas. Cada actividad está pensada para durar entre 30 y 50 minutos y usa materiales accesibles.

1. Misión: “Find the Way!” (Pedir y Dar Direcciones)

Objetivo: Practicar preguntas y respuestas para pedir y dar direcciones en inglés.

Materiales: Mapas impresos de Adventure Town, tarjetas con lugares y personajes, brújulas de juguete (opcional), hojas para tomar notas.

Instrucciones:

- Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 exploradores.
- Cada equipo recibe un mapa con varios puntos de interés (e.g., library, park, market, school).
- Un “personaje” (puede ser el docente o un estudiante asignado) necesita ayuda para llegar a un lugar específico.
- Los exploradores deben formular preguntas en inglés para pedir direcciones: “Excuse me, how do I get to the library?”
- Otros miembros del equipo responden usando frases aprendidas: “Go straight, then turn left at the park.”
- El equipo anota las direcciones correctas y marca la ruta en su mapa.
- Una vez completada la ruta, el equipo presenta su solución al grupo y recibe puntos si la respuesta es clara y correcta.

Duración: 40 minutos

Integración de mecánicas: Se asignan Adventure Points por preguntas bien formuladas y respuestas correctas. Los equipos ganan el sello “Direction Master” al completar exitosamente la misión.

2. Misión: “Market Talk” (Intercambiar información y preguntar sobre productos)

Objetivo: Utilizar preguntas y respuestas para intercambiar información sobre productos, precios y gustos en un mercado.

Materiales: Tarjetas con imágenes de productos (frutas, juguetes, ropa), etiquetas con precios ficticios, dinero de juguete, hojas para registrar compras.

Instrucciones:

- Los estudiantes se organizan en parejas o tríos, donde uno hace de vendedor y otro(s) de cliente(s).
- El vendedor tiene un puesto con productos y precios.
- Los clientes deben preguntar por productos y precios usando preguntas como “How much is the apple?” o “Do you have red shirts?”
- El vendedor responde y puede hacer preguntas para clarificar: “Yes, we have red shirts. What size do you want?”

- Los clientes deciden qué comprar y usan el dinero de juguete para pagar.
- Después de varias rondas, los roles se rotan para que todos practiquen ambas partes.

Duración: 45 minutos

Integración de mecánicas: Los equipos ganan puntos por intercambios correctos, claridad en las preguntas y respuestas, y por usar vocabulario adecuado. La misión otorga el sello “Information Broker”.

3. Misión: “Express Yourself in the Park” (Expresar opiniones personales)

Objetivo: Practicar cómo expresar gustos, preferencias y opiniones en inglés.

Materiales: Carteles con temas para opinar (e.g., favorite food, best sport, preferred weather), tarjetas con frases modelo (“I like...”, “In my opinion...”, “I think that...”), hojas para registrar opiniones del grupo.

Instrucciones:

- Formar pequeños grupos de 3-4 estudiantes.
- Cada grupo recibe un tema para discutir y expresar opiniones.
- Un estudiante comienza expresando su opinión usando frases modelo, por ejemplo: “I like pizza because it is delicious.”
- Los demás preguntan para saber más: “Why do you like pizza?” o expresan su opinión: “I think hamburgers are better.”
- El grupo debe llegar a un consenso para presentar una opinión grupal al resto de la clase.

Duración: 40 minutos

Integración de mecánicas: Se asignan puntos por uso correcto de expresiones de opinión y por la interacción respetuosa. Reciben el sello “Opinion Leader” si logran un intercambio fluido y respetuoso.

4. Misión: “The Library Puzzle” (Intercambio de información y comprensión)

Objetivo: Comprender y responder preguntas sobre información familiar en un texto corto o diálogo.

Materiales: Textos cortos o diálogos impresos (niveles adaptados), tarjetas con preguntas, hojas para responder.

Instrucciones:

- Los estudiantes leen un texto o escuchan un diálogo grabado (puede ser hecho por el docente).
- En equipos, responden preguntas en inglés sobre el contenido: “Where is the festival?”, “Who is organizing the event?”
- Luego, preparan preguntas para hacer a otro equipo sobre su texto.
- Se realiza un intercambio oral donde cada equipo hace y responde preguntas.

Duración: 50 minutos

Integración de mecánicas: Los equipos ganan puntos por respuestas correctas y preguntas relevantes. Esta actividad fomenta la retroalimentación inmediata del docente para corregir y reforzar.

5. Misión Final: “Festival de la Amistad” (Integración de habilidades)

Objetivo: Usar las habilidades comunicativas aprendidas para representar un puesto en el festival, interactuando con otros equipos y visitantes (otros alumnos o docentes).

Materiales: Materiales para crear stands (cartulinas, imágenes, objetos recreados), guías con frases modelo para pedir y dar información, para expresar opiniones y hacer preguntas.

Instrucciones:

- Cada equipo elige un tema para su puesto (direcciones, mercado, opiniones, curiosidades).
- Preparan un pequeño diálogo o presentación para interactuar con visitantes que harán preguntas en inglés.
- Durante el festival, los equipos rotan visitando otros puestos y practicando preguntas y respuestas.
- El docente y visitantes otorgan puntos y sellos según la fluidez y correcta comunicación.

Duración: 1 hora

Integración de mecánicas: El festival es la culminación donde se utilizan todas las mecánicas: puntos, insignias, niveles y roles. Se celebra la culminación de la aventura y la adquisición de competencias.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptarse a diferentes ritmos y tamaños de grupo, permitiendo a los docentes ajustar el contenido y la dificultad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego Adventure Town

• **Condiciones de Victoria:**

- Acumular al menos 150 Adventure Points para convertirse en “Master of Adventure Town”.
- Obtener las tres insignias principales: Direction Master, Information Broker y Opinion Leader.
- Completar la misión final “Festival de la Amistad” con interacción efectiva y fluida.

• **Penalizaciones:**

- No se otorgan puntos por respuestas incorrectas o incompletas.
- Se puede pedir repetir la respuesta si no está clara, lo que resta 2 puntos para incentivar concentración.
- Falta de respeto o no participar puede llevar a la pérdida de puntos de equipo.

• **Turnos y Roles:**

- Las actividades grupales incluyen roles rotativos: Pregunta Master (quien formula preguntas), Responder Pro (quien responde), Guía del Mapa (organiza la información visual).
- Los turnos garantizan que cada estudiante practique diferentes habilidades.

• **Restricciones:**

- Durante las actividades, se debe usar inglés para comunicarse, excepto para pedir ayuda en casos puntuales.
- No se permite copiar respuestas; el trabajo debe ser colaborativo y auténtico.

• **Tabla de Puntos:**

Acción	Puntos
Formular pregunta correcta	10
Responder correctamente	10
Completar misión en equipo	15
Expresar opinión clara y completa	10
Participar activamente en discusión	5
Repetición tras error (- penalización)	-2

• **Sistema de Logros:**

- Los logros se entregan al alcanzar ciertos hitos, como completar una misión, acumular puntos o demostrar habilidades específicas.
- Los logros pueden ser visibles en el mapa o en una “tarjeta de explorador” personal.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra dentro de la experiencia de juego para que los estudiantes reciban retroalimentación continua y puedan reflejar su progreso y aprendizaje.

Criterios de Evaluación

- **Comunicación oral:** claridad, corrección gramatical, fluidez y pronunciación.
- **Comprensión:** capacidad para entender preguntas y textos simples en inglés.
- **Interacción:** participación activa, respeto y cooperación en actividades grupales.
- **Creatividad y resolución de problemas:** uso adecuado del idioma para resolver retos y expresar ideas originales.
- **Adaptabilidad:** capacidad para cambiar roles y responder a diferentes situaciones comunicativas.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Comunicación oral	Habla con fluidez y pronunciación clara, sin errores importantes.	Habla con fluidez y pocos errores.	Habla con dificultad y varios errores.	No logra expresarse o se comunica solo con palabras sueltas.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Comprensión	Entiende y responde a todas las preguntas y textos.	Entiende la mayoría y responde adecuadamente.	Entiende parcialmente, requiere ayuda frecuente.	No comprende las preguntas o textos.
Interacción	Participa activamente y coopera con respeto.	Participa con frecuencia y en general coopera.	Participa poco y a veces dificulta la dinámica.	No participa o interrumpe.
Creatividad y resolución de problemas	Propone ideas originales y soluciones efectivas.	Propone soluciones adecuadas.	Propone pocas ideas y con ayuda.	No contribuye con ideas.
Adaptabilidad	Se adapta rápidamente y asume distintos roles.	Asume roles con poca dificultad.	Le cuesta adaptarse y asumir roles.	No participa en roles asignados.

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de puntos y niveles alcanzados.
- Insignias y sellos obtenidos en la aventura.
- Grabaciones o notas de las interacciones orales en actividades.
- Mapas completos con rutas y misiones resueltas.
- Productos finales del Festival de la Amistad (diálogos, presentaciones).

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, los estudiantes reflexionan en grupo sobre lo que aprendieron, cómo se sintieron comunicándose en inglés y qué habilidades del siglo XXI desarrollaron. Esta reflexión puede hacerse oralmente o mediante dibujos y textos cortos.

El docente cierra la narrativa destacando que, gracias a sus habilidades, Adventure Town está lista para celebrar el festival y que ellos han demostrado ser verdaderos *Masters of Adventure Town*, capaces de comunicarse y resolver problemas en inglés en situaciones reales.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Idealmente 5 sesiones de 45-60 minutos cada una, distribuidas para cubrir todas las misiones y la actividad final.

- **Espacio físico:** Aula flexible con espacios para grupos, zonas para montar el “Festival de la Amistad” y un lugar visible para colocar el mapa de Adventure Town.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Mapas impresos y materiales visuales (cartulinas, imágenes).
 - Tarjetas con vocabulario, preguntas y personajes.
 - Dinero y objetos de juguete para el mercado.
 - Dispositivo para reproducir audios o grabaciones.
 - Opcional: tabletas o computadoras para mostrar mapas digitales o registrar puntos.
- **Tamaño del grupo:** Ideal para grupos de 15 a 25 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 para facilitar la interacción y manejo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con las estructuras de preguntas y respuestas del contenido EFL 3.2.12.
 - Preparar y organizar materiales y roles para cada sesión.
 - Establecer criterios claros y explicar las mecánicas a los estudiantes desde el inicio.
 - Preparar ejemplos y apoyos visuales para guiar a los estudiantes.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Dificultad con la pronunciación o comprensión:* Usar apoyos visuales y repetir frases modelo, favorecer el trabajo en equipo para apoyo mutuo.
 - *Falta de participación:* Motivar con roles rotativos y recompensas, crear ambiente positivo y seguro para expresarse.
 - *Desorganización en equipos:* Establecer reglas claras, tiempos y supervisar rotaciones de roles.
 - *Limitación de recursos:* Usar materiales reciclados o digitales gratuitos, adaptar actividades para aprovechar lo disponible.
- **Consejo final:** Mantener la narrativa viva y motivadora, reforzar constantemente la conexión entre la aventura y el aprendizaje para lograr mayor compromiso y éxito.