

Mission Grammar: The Don't & Doesn't Chronicles

Gamificación Completa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Uses of don't and doesn't

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina que eres un agente especial en el mundo digital de LinguaVerse, un universo paralelo donde el idioma inglés es la clave para desbloquear secretos, resolver misterios y restaurar el equilibrio en múltiples dimensiones. LinguaVerse está en peligro debido a una falla en el "Sistema Gramatical Central" que controla la comunicación efectiva entre sus habitantes. Esta falla ha causado que las estructuras negativas con "don't" y "doesn't" se confundan y generen caos en la comprensión, lo que pone en riesgo la estabilidad de este mundo.

Los estudiantes asumen el rol de "Agentes Gramaticales", jóvenes reclutas de la Agencia Lingüística que tienen la misión de restaurar el orden en LinguaVerse. Cada agente posee habilidades especiales para identificar, corregir y aplicar correctamente el uso de "don't" y "doesn't" en diferentes contextos. A través de la colaboración, el ingenio y la práctica, los agentes deberán superar desafíos, enfrentar enemigos gramaticales y desbloquear niveles para salvar el universo.

Roles de los Estudiantes

- **Agentes Gramaticales:** Cada estudiante es un agente con una identidad que puede personalizar (nombre, avatar, especialidad). Su tarea es completar misiones enfocadas en el uso correcto de "don't" y "doesn't" para lograr objetivos específicos.
- **Comandante Lingüístico (docente):** Facilita la misión, provee retroalimentación, asigna retos y monitorea el progreso de los agentes. También introduce elementos narrativos y motiva al grupo mediante recompensas y niveles.
- **Equipos de Agentes:** Para ciertas misiones, los agentes formarán equipos que colaborarán para resolver retos más complejos, fomentando la cooperación y el pensamiento crítico.

Misión Principal

La misión es clara: restaurar el equilibrio en LinguaVerse corrigiendo y aplicando correctamente las estructuras negativas con "don't" y "doesn't". Para lograrlo, los agentes deben avanzar a través de diferentes niveles (Estaciones Lingüísticas) donde aprenderán y practicarán el uso de estas estructuras en contextos variados: afirmaciones negativas, preguntas, respuestas cortas y negaciones en tercera persona.

Cada estación representa un desafío que combina teoría, práctica y aplicación creativa. Al completar cada estación, los agentes ganan puntos, insignias y desbloquean pistas para la siguiente misión que los acerca a reparar el Sistema Gramatical Central.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa involucra directamente el aprendizaje del uso de "don't" y "doesn't" como herramientas para "corregir" y "reparar" el caos gramatical en LinguaVerse. Al colocar a los estudiantes en un contexto donde la gramática es la llave para avanzar y resolver problemas, se fomenta la motivación intrínseca y la aplicación auténtica del conocimiento.

Además, el formato de agencia especial promueve el desarrollo de competencias del siglo XXI como la creatividad (diseño de soluciones y mensajes), pensamiento crítico (análisis y corrección de oraciones), y resolución de problemas (superar retos lingüísticos y colaborativos).

Finalmente, la historia es lo suficientemente abierta para que el docente adapte personajes, escenarios o misiones específicas, manteniendo la atención y el interés de los estudiantes durante todo el proceso de aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad o desafío completado correctamente otorga puntos a los agentes. Por ejemplo, 10 puntos por respuesta correcta, 20 puntos por completar una misión completa sin errores, y puntos extra por creatividad o trabajo en equipo.
- **Niveles / Estaciones Lingüísticas:** La experiencia está dividida en 5 niveles, cada uno con un tema específico relacionado con "don't" y "doesn't":
 - Estación 1: Introducción y uso básico
 - Estación 2: Uso en preguntas y respuestas cortas
 - Estación 3: Negaciones en tercera persona
 - Estación 4: Corrección de errores comunes
 - Estación 5: Aplicación creativa y diálogo

Los agentes deben acumular un mínimo de puntos para desbloquear la siguiente estación, promoviendo la progresión.

- **Insignias y Logros:** A lo largo del juego, los agentes pueden ganar insignias digitales por:
 - Perfect Agent: Completar un nivel sin errores
 - Grammar Detective: Identificar errores difíciles
 - Creative Communicator: Crear diálogos originales usando "don't" y "doesn't"
 - Team Player: Buen desempeño en actividades grupales
- **Retos y Mini-Juegos:** Cada estación incluye retos que pueden ser individuales o en equipo, como:
 - Cuestionarios rápidos con tiempo límite
 - Juegos de emparejamiento (oración - corrección)
 - Construcción de oraciones en grupos
 - Role plays para practicar la comunicación

- **Recompensas y Progresión:** Al alcanzar ciertos umbrales de puntos o completar misiones, los agentes reciben recompensas que pueden incluir:
 - Pistas para resolver el misterio final
 - Acceso a contenido extra o material audiovisual
 - Reconocimiento público (menciones en clase)
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los agentes reciben feedback instantáneo sobre sus respuestas, ayudándoles a corregir errores y reforzar el aprendizaje.
- **Ranking y Competición Amistosa:** Un tablero de clasificación muestra el progreso y puntos de los agentes, incentivando la competencia sana y el esfuerzo continuo.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación se presentan las actividades diseñadas para cada estación, detalladas con instrucciones, materiales, tiempo estimado e integración con las mecánicas.

Estación 1: Introducción y Uso Básico de "don't" y "doesn't"

Actividad 1: Misión "Detectives de la Negación"

Descripción: Los agentes reciben oraciones afirmativas y deben transformarlas en negativas usando "don't" o "doesn't".

Instrucciones:

- El docente presenta una serie de oraciones afirmativas simples (ej. "They play football").
- Los agentes deben escribir la forma negativa correcta (ej. "They don't play football").
- Cada respuesta correcta suma 10 puntos.
- Se da retroalimentación inmediata con explicación breve.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Pizarra, hojas con oraciones, o plataforma digital (quiz interactivo).

Integración con mecánicas: Sistema de puntos, retroalimentación inmediata, y avance hacia la siguiente actividad.

Actividad 2: Juego "¿Quién no lo hace?"

Descripción: Juego en parejas donde un agente hace preguntas usando "don't" o "doesn't" para descubrir hábitos de su compañero.

Instrucciones:

- Los agentes reciben un listado de verbos comunes.
- En parejas, se turnan para hacer preguntas negativas (ej. "Don't you like pizza?").

- El compañero responde correctamente usando la estructura adecuada ("No, I don't" o "Yes, I do").
- El docente supervisa y otorga puntos por uso correcto y fluidez.

Tiempo estimado: 25 minutos

Materiales: Tarjetas con verbos, cronómetro.

Integración con mecánicas: Retroalimentación, puntos, y desarrollo de habilidades comunicativas.

Estación 2: Uso en Preguntas y Respuestas Cortas

Actividad 3: Quiz Rápido "Pregunta o Negación"

Descripción: Cuestionario digital o en papel con oraciones incompletas para que los agentes completen con la forma correcta de "don't" o "doesn't" en preguntas y respuestas cortas.

Instrucciones:

- El docente proyecta o entrega el quiz.
- Los agentes tienen un tiempo limitado para responder (15-20 minutos).
- Ejemplo: "___ she like ice cream? – No, she ___."
- Se corrige en grupo, explicando errores comunes.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Quiz impreso o digital (Google Forms, Kahoot).

Integración con mecánicas: Retos con tiempo, puntos por rapidez y corrección, feedback inmediato.

Actividad 4: Role Play "El Entrevistador"

Descripción: En grupos de tres, un agente hace preguntas con "don't/doesn't", otro responde, y un tercero evalúa el uso correcto.

Instrucciones:

- Se asignan roles y se entregan tarjetas con preguntas y respuestas.
- Los agentes practican las conversaciones durante 10 minutos.
- El evaluador anota errores y aciertos.
- Luego, rotan los roles.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas con preguntas/respuestas, hojas para evaluadores.

Integración con mecánicas: Trabajo en equipo, evaluación entre pares, puntos por corrección.

Estación 3: Negaciones en Tercera Persona

Actividad 5: Corrección de Errores "El Hacker Lingüístico"

Descripción: Los agentes reciben párrafos con errores en el uso de "don't" y "doesn't" y deben corregirlos para "desactivar" el virus gramatical.

Instrucciones:

- Se entregan textos con 10-15 errores.
- Los agentes trabajan individualmente o en parejas para identificar y corregir errores.
- Por cada corrección correcta, ganan 5 puntos.
- Se revisa en plenaria para discutir las correcciones.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Textos impresos o digitales.

Integración con mecánicas: Resolución de problemas, puntos, retroalimentación.

Actividad 6: Juego "El Detective Gramatical"

Descripción: En equipos, los agentes reciben oraciones y deben decidir rápidamente si la negación está bien aplicada y justificar su respuesta.

Instrucciones:

- Se proyectan oraciones con negaciones en tercera persona.
- Equipos levantan la mano para responder.
- Respuestas correctas valen 10 puntos.
- Se fomenta la discusión y el razonamiento.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Proyector, tarjetas de respuesta.

Integración con mecánicas: Competencia por puntos, pensamiento crítico, trabajo en equipo.

Estación 4: Corrección de Errores Comunes

Actividad 7: "La Máquina del Tiempo" - Revisión y Corrección

Descripción: Los agentes revisan textos históricos ficticios con errores y deben corregirlos para restaurar la coherencia temporal y gramatical.

Instrucciones:

- Se distribuyen textos con errores intencionados en el uso de "don't" y "doesn't".
- Agentes trabajan en grupos para corregirlos y explicar las reglas.
- Se presentan las correcciones y se otorgan puntos por precisión y explicación.

Tiempo estimado: 35 minutos

Materiales: Textos impresos, marcadores, hojas de trabajo.

Integración con mecánicas: Trabajo colaborativo, análisis, puntos y retroalimentación.

Actividad 8: Concurso "¿Quién quiere ser un Agente Lingüístico?"

Descripción: Juego tipo concurso con preguntas de opción múltiple sobre usos correctos e incorrectos.

Instrucciones:

- Se forman equipos.
- El docente hace preguntas proyectadas o en tarjetas.
- Equipos responden levantando tarjetas con letras o usando apps interactivas.
- Puntos acumulados y premios simbólicos (insignias digitales).

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Preguntas preparadas, tarjetas o dispositivos móviles.

Integración con mecánicas: Competencia, puntos, insignias y motivación.

Estación 5: Aplicación Creativa y Diálogo

Actividad 9: Creación de Diálogos "El Código Final"

Descripción: Los agentes diseñan diálogos reales o ficticios utilizando "don't" y "doesn't" correctamente para resolver un misterio.

Instrucciones:

- En grupos, los agentes escriben un diálogo que incluya al menos 5 oraciones negativas con "don't" y "doesn't".
- Deben representar una situación relacionada con LinguaVerse (ej. detectar un error, pedir ayuda, explicar una regla).
- Presentan su diálogo a la clase.
- El docente y compañeros otorgan puntos y comentarios sobre creatividad, uso correcto y fluidez.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Hojas, recursos audiovisuales opcionales, grabadora o cámara para presentación.

Integración con mecánicas: Creatividad, trabajo en equipo, evaluación entre pares, puntos e insignias.

Actividad 10: Escape Room Gramatical (Opcional)

Descripción: Actividad final donde los agentes deben resolver una serie de acertijos y ejercicios con "don't" y "doesn't" para "escapar" y salvar LinguaVerse.

Instrucciones:

- Se preparan pistas y acertijos basados en ejercicios previos.
- Los agentes trabajan en equipos para resolverlos en un tiempo límite.
- El equipo que resuelva primero gana una insignia especial y reconocimiento.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Materiales de pistas impresos, candados simbólicos, o plataforma digital.

Integración con mecánicas: Resolución de problemas, trabajo en equipo, puntos, insignias y cierre narrativo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo o agente que acumule más puntos al finalizar todas las estaciones será reconocido como "Agente Lingüístico Supremo". Sin embargo, la misión principal es que todos los agentes completen las estaciones para restaurar LinguaVerse, enfatizando la colaboración y el aprendizaje.
- **Penalizaciones:**
 - Respuestas incorrectas restan 2 puntos.
 - Errores repetidos pueden motivar ejercicios de refuerzo (sin penalización adicional).
 - Conductas disruptivas implican pérdida de puntos y advertencias.
- **Turnos:**
 - En actividades grupales se establecen turnos para que cada agente participe activamente.
 - En juegos de preguntas, se permite un tiempo máximo para responder (10-15 segundos).
- **Roles:**
 - Agentes Gramaticales: Participan activamente en tareas y colaboran.
 - Evaluadores (rotativos): Observan y anotan errores en actividades de pares.
 - Comandante Lingüístico: Supervisa, da instrucciones y resuelve dudas.
- **Restricciones:**
 - No se permite usar traductores o dispositivos externos para responder.
 - Las preguntas o respuestas deben estar relacionadas exclusivamente con "don't" y "doesn't".
 - El respeto y la escucha activa son obligatorios para mantener un ambiente positivo.
- **Tabla de Puntos (ejemplo):**

Acción	Puntos
Respuesta correcta	+10
Respuesta incorrecta	-2
Corrección en juegos de equipo	+5
Completar misión sin errores	+20
Presentación creativa	+15
Trabajo en equipo destacado	+10
- **Sistema de Logros:**
 - Los agentes deben alcanzar al menos 70% de puntos para desbloquear el siguiente nivel.
 - Las insignias son entregadas al completar tareas específicas y representan reconocimientos especiales.

- El docente puede otorgar "medallas de honor" para motivar el esfuerzo y participación.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Dominio gramatical:** Uso correcto y consistente de "don't" y "doesn't" en diferentes contextos.
- **Comprensión:** Capacidad para identificar errores y corregirlos adecuadamente.
- **Creatividad:** Aplicación original y coherente en diálogos y situaciones comunicativas.
- **Colaboración:** Participación activa y trabajo efectivo en equipo.
- **Resolución de problemas:** Habilidad para superar retos y acertijos relacionados con la gramática.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Uso correcto de "don't" / "doesn't"	Sin errores en todas las actividades	1-2 errores menores	3-4 errores, corregidos con ayuda	Errores frecuentes sin corrección
Identificación y corrección de errores	Detecta y corrige todos los errores	Detecta la mayoría, corrige algunos errores	Detecta algunos errores, necesita ayuda	No logra identificar errores
Creatividad en producción oral y escrita	Diálogos originales, uso variado y correcto	Diálogos adecuados y correctos	Diálogos simples, con errores mínimos	Diálogos insuficientes o incorrectos
Participación y colaboración	Participa activamente y apoya al equipo	Participa de forma constante	Participa de forma irregular	No participa o afecta al equipo
Resolución de retos y problemas	Resuelve todos los retos con éxito	Resuelve la mayoría de los retos	Resuelve algunos retos con ayuda	No resuelve retos

Evidencias de Aprendizaje

- Registros de respuestas correctas en actividades y quizzes.
- Correcciones y análisis realizados en textos y ejercicios.
- Diálogos y presentaciones creadas por los agentes.
- Observaciones del docente sobre participación y colaboración.

- Resultados en juegos y retos finales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, el Comandante Lingüístico convoca a los agentes para reflexionar sobre lo aprendido y cómo el correcto uso de "don't" y "doesn't" permitió salvar LinguaVerse. Se promueve una discusión donde los estudiantes expresan qué les resultó más fácil o difícil, qué estrategias usaron y cómo aplicarán este conocimiento en su vida diaria.

Finalmente, se entrega un certificado simbólico de "Agente Lingüístico" y se anima a los estudiantes a continuar explorando el inglés con curiosidad y confianza.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Se recomienda implementar esta experiencia en un periodo de 2 a 3 semanas, dedicando entre 3 y 5 sesiones de 45 a 60 minutos, dependiendo del ritmo del grupo.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, espacio para presentaciones y zonas para estaciones o rincones de trabajo.
- **Materiales requeridos:**
 - Hojas impresas con ejercicios, textos y pistas.
 - Tarjetas con verbos, preguntas y respuestas.
 - Dispositivos tecnológicos (computadora, proyector, tabletas o teléfonos) para quizzes digitales y presentaciones.
 - Pizarras o rotafolios para trabajo colaborativo.
 - Materiales para actividades creativas (marcadores, colores, hojas en blanco).
- **Herramientas TIC sugeridas:**
 - Plataformas de quizzes en línea: Kahoot, Quizizz, Google Forms.
 - Aplicaciones para presentaciones: PowerPoint, Google Slides.
 - Herramientas para creación audiovisual si se desea grabar diálogos: grabadoras de voz o cámaras de video.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para favorecer la interacción y el trabajo colaborativo. En grupos más grandes, se recomienda dividir en subgrupos para facilitar la gestión.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y adaptar los materiales a las necesidades del grupo.
 - Configurar las plataformas digitales que se usarán.
 - Preparar el ambiente y disponer los espacios para las diferentes estaciones.
 - Familiarizarse con las mecánicas, reglas y narrativa para guiar a los estudiantes.

- **Posibles dificultades y soluciones:**

- *Falta de motivación:* Mantener viva la narrativa, usar recompensas visibles y fomentar la participación activa.
- *Diferentes niveles de competencia:* Formar equipos heterogéneos para apoyo mutuo y adaptar actividades según necesidad.
- *Problemas tecnológicos:* Tener siempre alternativas offline (papel, pizarras) para actividades digitales.
- *Gestión del tiempo:* Planificar tiempos estrictos y usar temporizadores para mantener el ritmo.
- *Desacuerdos en equipos:* Promover normas claras de respeto y escucha, y el rol del docente como mediador.