

Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple

Gamificación Narrativa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Pasado simple

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple"

Imagina que tu clase se transforma en un equipo de exploradores temporales, conocidos como los "Time Travelers". La historia comienza en el año 3024, donde la humanidad ha dominado el viaje en el tiempo, pero una falla en la máquina del tiempo ha provocado que fragmentos importantes de la historia hayan sido alterados o borrados. Los estudiantes, como agentes temporales, reciben la misión de viajar al pasado para recolectar información y corregir esos errores históricos.

La ambientación es una mezcla futurista y clásica: el aula está decorada con elementos tecnológicos (relojes digitales, paneles LED simulados) combinados con mapas históricos y artefactos simbólicos de diferentes épocas. Los estudiantes asumen roles específicos dentro del equipo de exploradores, tales como:

- **El Investigador:** Experto en recolectar datos históricos y analizar textos antiguos.
- **El Comunicador:** Encargado de traducir y presentar la información recolectada al equipo.
- **El Cronista:** Responsable de documentar las aventuras y corregir los errores en la línea temporal.
- **El Estratega:** Planifica las misiones y coordina las acciones del equipo según las pistas encontradas.

La misión principal es completar una serie de misiones en diferentes "episodios temporales", donde los estudiantes deberán practicar y dominar el uso del pasado simple en inglés para poder entender documentos históricos, entrevistar personajes del pasado (representados mediante juegos de rol o audios), y resolver enigmas que restauren el orden correcto de los eventos.

El tema de aprendizaje —el pasado simple— está intrínsecamente conectado con la narrativa: para corregir la historia, es esencial que los estudiantes comprendan y usen correctamente las formas verbales en pasado simple, tanto afirmativas, negativas como interrogativas. Cada desafío requerirá que los estudiantes formulen oraciones, describan eventos y respondan preguntas usando esta estructura gramatical, integrando el lenguaje en un contexto significativo y motivador.

La historia se divide en capítulos semanales, cada uno enfocado en diferentes aspectos del pasado simple y diferentes contextos históricos, como una expedición al Antiguo Egipto, una visita a la Inglaterra victoriana, o un encuentro con personajes emblemáticos del siglo XX.

Además, la narrativa promueve la colaboración y la inclusión, invitando a que cada estudiante aporte desde su rol para que el equipo avance en la misión. Las características de diversidad, equidad e inclusión (DEI) se reflejan en la selección de personajes históricos variados en género, cultura y origen social, así como en la adaptación de actividades para diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, garantizando la participación de todos.

En resumen, "Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple" es una experiencia educativa inmersiva que transforma el aprendizaje del inglés en un viaje épico a través del tiempo, donde cada estudiante es protagonista y agente de cambio en la restauración de la historia.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos (Time Points):** Cada actividad completada con éxito otorga "Time Points" (TP). Estos puntos reflejan el progreso individual y grupal. Los estudiantes pueden ganar puntos adicionales por creatividad y participación activa.
- **Niveles de Explorador:** Los estudiantes avanzan a través de cinco niveles: Novato, Aventurero, Experto, Maestro del Tiempo y Guardián de la Historia. Cada nivel requiere acumular una cantidad específica de Time Points y completar retos especiales.
- **Insignias Temáticas:** Se otorgan insignias digitales o físicas (stickers, pins) por logros específicos, como "Dominador del Pasado Simple Negativo", "Maestro de Entrevistas" o "Historiador Creativo". Estas insignias son visibles en un "Tablero de Logros" para motivar y reconocer el esfuerzo.
- **Retos y Misiones:** Las actividades están diseñadas como misiones que deben ser completadas para avanzar en la historia. Algunas misiones tienen retos opcionales con dificultades variables que otorgan recompensas extras.
- **Progresión y Desbloqueo:** Conforme el equipo acumula puntos, desbloquean nuevas áreas del mapa temporal y herramientas especiales, como "El Diario del Tiempo" que permite corregir errores en la narrativa o "El Traductor de Épocas" para facilitar la comprensión de textos antiguos.
- **Retroalimentación Inmediata:** Las respuestas dadas durante las actividades reciben retroalimentación inmediata mediante comentarios del docente o el sistema digital (si se usa), lo que permite correcciones rápidas y refuerzos positivos.
- **Cooperación y Roles:** Cada estudiante desempeña un rol con responsabilidades específicas, fomentando el liderazgo y la colaboración. El éxito depende del trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- **Elementos Narrativos:** Mensajes, cartas, audios y videos de personajes ficticios y reales que guían la experiencia, mantienen la inmersión y motivan a avanzar.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Misión Inicial: "La Falla en la Máquina del Tiempo"

Descripción: Introducción a la narrativa y diagnóstico inicial del conocimiento del pasado simple.

Instrucciones:

1. El docente presenta un video corto que explica la historia y el problema en la máquina del tiempo.
2. Los estudiantes forman grupos y reciben roles.
3. Se realiza una actividad de diagnóstico: completar oraciones en pasado simple, afirmativas y negativas, con un texto corto sobre un evento histórico ficticio.
4. Cada grupo traduce y corrige oraciones, usando hojas de trabajo.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Video introductorio, hojas de trabajo impresas, pizarra para consignas.

Integración con mecánicas: Los grupos ganan Time Points por cada oración correctamente completada. Se otorgan insignias de “Iniciador Temporal” a los grupos con mejores resultados.

2. Exploración en el Antiguo Egipto: "Descifrando el Pergamino"

Descripción: Actividad para practicar pasado simple interrogativo y afirmativo mediante un juego de rol y lectura.

Instrucciones:

1. Se distribuyen tarjetas con breves textos en inglés que narran eventos del Antiguo Egipto, escritos en pasado simple.
2. Los estudiantes, en sus roles, deben formular preguntas en pasado simple para obtener más información de un “Guardián del Pergamino” (docente o estudiante con guion).
3. Luego, deben escribir un breve resumen de lo aprendido usando oraciones afirmativas en pasado simple.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con textos, guion para el Guardián, hojas para resumen, diccionarios bilingües si es necesario.

Integración con mecánicas: Se asignan Time Points por preguntas correctas y resúmenes claros. Insignia “Interrogador del Tiempo” para quienes formulen preguntas creativas y precisas.

3. El Diario del Cronista: "Narrando la Historia"

Descripción: Escritura colaborativa para practicar pasado simple en afirmativo, negativo e interrogativo.

Instrucciones:

1. Los estudiantes reciben fragmentos de historias incompletas en pasado simple.
2. En grupos, completan las historias usando las tres formas del pasado simple, cuidando la coherencia y el vocabulario.
3. Después, cada grupo presenta su historia al resto, narrándola oralmente.

Tiempo estimado: 70 minutos

Materiales: Fragmentos impresos, hojas para escribir, pizarras para anotar ideas.

Integración con mecánicas: Time Points por historias completas y correctas; puntos extra por uso creativo del lenguaje. Insignia “Maestro Cronista”.

4. Reto de Entrevistas: "Personajes del Pasado"

Descripción: Juego de rol donde los estudiantes entrevistan a personajes históricos (representados por el docente o compañeros) usando preguntas en pasado simple.

Instrucciones:

1. Se asignan personajes con perfiles breves escritos en inglés.
2. Los entrevistadores preparan preguntas en pasado simple.
3. En parejas o grupos pequeños, realizan la entrevista, anotan respuestas y luego presentan lo aprendido.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Fichas de personajes, hojas para preguntas y respuestas, grabadoras o apps para grabar (opcional).

Integración con mecánicas: Time Points por calidad de preguntas y respuestas, logro "Entrevistador Temporal" para entrevistas completas y bien formuladas.

5. Misión Final: "Restaurando la Línea Temporal"

Descripción: Juego de mesa adaptado donde los estudiantes deben ordenar eventos históricos correctamente, usando oraciones en pasado simple para justificar sus elecciones.

Instrucciones:

1. Se entregan tarjetas con eventos históricos redactados en pasado simple.
2. En equipos, los estudiantes ordenan cronológicamente los eventos.
3. Cada equipo explica oralmente su orden, usando oraciones en pasado simple afirmativo, negativo e interrogativo.
4. El docente evalúa la precisión gramatical y la lógica del orden.

Tiempo estimado: 80 minutos

Materiales: Tarjetas de eventos, tablero con líneas de tiempo, hojas para anotaciones.

Integración con mecánicas: Time Points por orden correcto y calidad del lenguaje. Insignia "Guardían de la Historia" para el equipo ganador.

6. Actividad Inclusiva: "Historias de Mi Familia"

Descripción: Los estudiantes narran en pasado simple una historia breve real o inventada sobre sus familias o culturas, promoviendo diversidad y empatía.

Instrucciones:

1. Cada estudiante escribe un párrafo con oraciones en pasado simple describiendo un evento familiar.
2. Comparte su historia con un compañero o en grupos pequeños.
3. Se promueve la escucha activa y respeto por las diferencias culturales.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Hojas para escribir, grabadoras opcionales.

Integración con mecánicas: Time Points por participación y uso correcto del pasado simple. Insignia “Embajador Cultural”.

7. Mini-Reto Digital: "Quiz Temporal"

Descripción: Quiz interactivo con preguntas sobre el pasado simple, usando plataformas como Kahoot o Quizizz.

Instrucciones:

1. Los estudiantes acceden a la plataforma con sus dispositivos.
2. Responden preguntas de opción múltiple sobre afirmaciones, negaciones e interrogaciones en pasado simple.
3. El docente modera y corrige dudas en tiempo real.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Dispositivos electrónicos, conexión a internet, acceso a la plataforma.

Integración con mecánicas: Time Points por respuestas correctas y rapidez. Insignas digitales para los mejores puntajes.

8. Reflexión Final: "Carta al Futuro"

Descripción: Los estudiantes escriben una carta en pasado simple donde narran su experiencia como Time Travelers y lo que aprendieron.

Instrucciones:

1. Cada estudiante redacta una carta usando pasado simple, afirmativo, negativo e interrogativo.
2. Comparten en grupos y se seleccionan algunas para presentar en voz alta.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Hojas o documentos digitales para escribir.

Integración con mecánicas: Time Points por creatividad y corrección. Insignia “Narrador del Tiempo”.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego "Time Travelers"

- **Roles:** Cada estudiante debe desempeñar su rol asignado y cumplir con las responsabilidades para avanzar en las misiones.
- **Turnos:** En actividades grupales, se respetan los turnos para hablar y participar. El docente mediará para asegurar equidad.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo que alcance la insignia “Guardían de la Historia” y complete todas las misiones con la mayor cantidad de Time Points es declarado ganador.
- **Penalizaciones:** Se restarán puntos por falta de respeto, no cumplir los roles o entregar actividades incompletas o con errores graves.

• **Sistema de Puntos:**

- Oraciones correctas: +5 TP
- Oraciones creativas o complejas: +8 TP
- Preguntas bien formuladas: +5 TP
- Presentaciones orales claras: +10 TP
- Demora o incumplimiento: -3 TP
- Falta de participación: -5 TP

• **Logros e Insignias:** Los logros se otorgan al cumplir criterios específicos y favorecen el avance de nivel.

• **Progresión:** El progreso es visible en un tablero en el aula que muestra niveles, puntos y logros de cada equipo y estudiante.

• **Respeto y Inclusión:** Se fomentará la escucha activa, el respeto a todas las voces, y se adaptarán las actividades para que todos puedan participar según sus necesidades.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra de forma continua y formativa dentro del juego, basándose en evidencias de aprendizaje recogidas en cada actividad. El docente utiliza rúbricas claras que valoran tanto la competencia gramatical como las habilidades del siglo XXI.

Criterios de Evaluación

- **Dominio del Pasado Simple:** Correcta formación y uso de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.
- **Creatividad e Innovación:** Uso original y variado del lenguaje para narrar hechos, formular preguntas y resolver retos.
- **Liderazgo y Colaboración:** Participación activa, cumplimiento del rol, apoyo al equipo, comunicación efectiva.
- **Inclusión y Respeto:** Valoración de la diversidad cultural, respeto por las opiniones y participación equitativa.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Uso correcto del pasado simple	Usa estructuras correctas y variadas sin errores.	Usa estructuras mayormente correctas con pocos errores.	Usa estructuras básicas con varios errores.	Presenta errores frecuentes que dificultan la comprensión.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Creatividad en la comunicación	Expresa ideas de forma original y clara.	Expresa ideas claras con algo de originalidad.	Expresa ideas simples y poco variadas.	Expresa ideas confusas o repetitivas.
Trabajo en equipo y liderazgo	Participa activamente, motiva y coordina al grupo.	Participa de forma constante y coopera.	Participa de forma limitada.	No participa o dificulta el trabajo del grupo.
Respeto e inclusión	Demuestra respeto y promueve la inclusión en todo momento.	Generalmente respeta y escucha a los demás.	A veces muestra falta de respeto o exclusión.	No respeta ni incluye a otros miembros.

Evidencias de Aprendizaje

- Oraciones y textos escritos en actividades y misiones.
- Presentaciones orales grabadas o en vivo.
- Participación y desempeño en retos y juegos.
- Reflexiones finales en cartas al futuro.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión grupal donde los estudiantes comparan el "antes y después" de su comprensión del pasado simple y cómo la historia se restauró gracias a su esfuerzo. Se destaca el valor del trabajo colaborativo y la creatividad para resolver problemas. La narrativa cierra con un mensaje de que el aprendizaje es un viaje continuo, y que ellos son siempre los guardianes de su propio tiempo y conocimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede implementarse en 3 a 4 semanas, dedicando aproximadamente 3 horas semanales. Se recomienda distribuir las misiones para mantener la motivación.
- **Espacio físico:** Aula flexible con espacio para trabajo en grupos, zona de presentación y un “tablero de progreso” visible para todos. Decoración temática opcional para inmersión.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Dispositivos electrónicos (tabletas, laptops o smartphones) para actividades digitales.
 - Acceso a internet para quizzes y recursos multimedia.
 - Material impreso: tarjetas, hojas de trabajo, guiones.

- Recursos audiovisuales: videos introductorios y audios para personajes.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la gestión de roles y trabajo en equipo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con el tema del pasado simple y las mecánicas de juego.
 - Preparar y adaptar materiales para la diversidad del grupo.
 - Ensayar la narrativa para mantener la motivación e inmersión.
 - Configurar herramientas digitales y plataformas para quizzes.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Participación desigual:* Asignar roles claros y rotativos para que todos participen.
 - *Dificultades técnicas:* Preparar alternativas offline para actividades digitales.
 - *Diferentes ritmos de aprendizaje:* Adaptar actividades, ofrecer apoyos y tiempos extra, y fomentar la cooperación.
 - *Resistencia a la gamificación:* Introducir gradualmente los elementos de juego y mostrar beneficios concretos.