

English Quest: La Aventura de los Artículos y Verbos

Gamificación Progresiva | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Articles (a-an-some), Present simple Verbs to express interest and likes Wh-questions Yes/No-questions, Can/can't (to express ability and possibility), Present continuous.

Contexto Narrativo

Bienvenidos a *English Quest*, una aventura épica donde los estudiantes se convierten en exploradores lingüísticos encargados de rescatar el Reino del Inglés, un mundo mágico amenazado por el caos del mal uso del idioma. En este reino, los artículos, verbos y estructuras gramaticales funcionan como fuentes de energía que mantienen el equilibrio y la comunicación clara entre sus habitantes.

La ambientación es un mundo fantástico dividido en varios territorios: la Villa de los Artículos, el Bosque del Presente Simple, la Montaña de las Preguntas Wh, la Cueva del Can y No-can, y la Pradera del Presente Continuo. Cada territorio está custodiado por un guardián que solo permite el paso a quienes demuestren dominio en aspectos específicos del idioma inglés.

Los estudiantes asumen el rol de *Exploradores Lingüísticos*, jóvenes aventureros con la misión de restaurar la armonía en el Reino del Inglés. Para lograrlo, deberán superar desafíos y completar misiones en cada territorio, desbloqueando conocimientos y habilidades gramaticales que les permitirán avanzar al siguiente nivel.

La misión principal es ayudar a los habitantes del Reino a comunicarse correctamente y resolver problemas cotidianos que surgen por la incorrecta aplicación de los artículos, verbos en presente simple, preguntas Wh, uso de can/can't y el presente continuo. Cada territorio ofrece una serie de retos que ponen a prueba la comprensión, expresión oral y escrita, escucha y colaboración entre los exploradores.

Los desafíos incluyen diálogos con personajes no jugables (NPCs) que representan situaciones reales: presentarse a sí mismo y a otros, describir actividades y eventos, escribir mensajes simples y responder preguntas usando las estructuras gramaticales estudiadas. Los estudiantes deben cooperar, pensar críticamente y ser creativos para superar los obstáculos, usando la retroalimentación inmediata y las recompensas para motivarse.

Esta narrativa permite conectar el aprendizaje del tema con un contexto significativo, divertido y motivador, favoreciendo la participación activa y el desarrollo de competencias del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, la comunicación y la autonomía.

Además, la experiencia está diseñada para ser inclusiva y equitativa, garantizando que todos los estudiantes, sin importar sus habilidades o antecedentes, puedan participar, aportar y sentir que su progreso es valorado. Las actividades contemplan diferentes estilos de aprendizaje, fomentan el respeto y la empatía, y adaptan el nivel de dificultad al ritmo de cada grupo.

Mecánicas de Juego

La gamificación progresiva se articula a través de varias mecánicas de juego que estructuran la experiencia y motivan el aprendizaje:

- **Sistema de puntos:** Cada actividad completada con éxito otorga puntos de experiencia (XP) que se suman al perfil del explorador. Los puntos varían según la dificultad y calidad de las respuestas.
- **Desbloqueo de niveles y territorios:** El progreso se visualiza en un mapa del Reino del Inglés. Para avanzar al siguiente territorio, los estudiantes deben alcanzar un mínimo de XP y completar los retos previos. Así se asegura una progresión secuencial y motivadora.
- **Insignias y logros:** Los estudiantes pueden obtener insignias temáticas como “Maestro de los Artículos”, “Explorador de Preguntas Wh” o “Héroe del Presente Continuo” al cumplir objetivos específicos, como dominar un conjunto de estructuras o demostrar habilidades comunicativas.
- **Retos colaborativos:** Algunas actividades se diseñan para ser realizadas en parejas o grupos pequeños, fomentando la colaboración, el intercambio de ideas y la comunicación efectiva.
- **Recompensas simbólicas:** Además de puntos e insignias, se otorgan “Cristales del Reino” que pueden canjearse por ventajas, como pistas para resolver ejercicios más difíciles o tiempo extra en los desafíos.
- **Retroalimentación inmediata:** Cada actividad incluye respuestas automáticas o del docente que permiten corregir errores, reforzar conceptos y motivar la mejora continua.
- **Tablas de clasificación (opcional):** Para estimular la competencia sana, se puede mostrar un ranking semanal donde se reconocen los avances individuales y grupales, cuidando que no afecte la autoestima ni la inclusión.

Estas mecánicas se implementan mediante un sistema híbrido que combina recursos digitales (plataformas educativas, apps de cuestionarios, vídeos interactivos) y actividades presenciales en el aula, asegurando accesibilidad y dinamismo.

Actividades Gamificadas

A continuación se describen las actividades gamificadas, organizadas por territorios y con instrucciones detalladas para su aplicación. Cada actividad incluye integración con las mecánicas de juego y materiales sugeridos.

1. Villa de los Artículos (a, an, some)

Actividad: *Mercado de Artículos*

Descripción: Los estudiantes visitan un “mercado” donde deben identificar y usar correctamente los artículos “a”, “an” y “some” para describir objetos y alimentos.

Instrucciones:

- El docente distribuye imágenes o fichas con objetos comunes (apple, book, orange, bread, etc.) y alimentos en la mesa del mercado.
- En parejas, los estudiantes seleccionan 5 objetos y deben formar frases usando los artículos correctos, por ejemplo: “I want an apple”, “There is some bread”.
- Luego, un par de estudiantes actúan como vendedores y compradores, haciendo preguntas y respuestas con los artículos.
- El docente revisa las frases y otorga puntos XP por cada uso correcto.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas con imágenes, fichas de vocabulario, hojas para escribir.

Integración con mecánicas: Los puntos XP obtenidos desbloquean el acceso al Bosque del Presente Simple.

2. Bosque del Presente Simple Verbos para expresar gustos e intereses

Actividad: *Diálogo de Gustos*

Descripción: Los estudiantes crean y representan diálogos usando el presente simple para expresar gustos e intereses.

Instrucciones:

- Cada estudiante recibe una tarjeta con un personaje ficticio y una lista de intereses (por ejemplo: “I like football”, “She likes music”).
- En grupos de tres, deben hacer preguntas y respuestas usando el presente simple: “Do you like football?”, “Yes, I do” o “No, I don’t”.
- Después, representan sus diálogos frente al grupo o graban un vídeo corto.
- El docente evalúa la fluidez, uso correcto de verbos y la pronunciación, otorgando XP y una insignia de “Explorador de Gustos”.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas de personajes, hojas para escribir diálogos, dispositivos para grabar (opcional).

Integración con mecánicas: Completar esta actividad permite avanzar a la Montaña de las Preguntas Wh.

3. Montaña de las Preguntas Wh

Actividad: *El Juego de la Adivinanza*

Descripción: Los estudiantes se desafían en parejas para formular y responder preguntas Wh correctamente para adivinar un objeto, persona o lugar.

Instrucciones:

- Un estudiante piensa en un objeto/persona/lugar y el otro debe hacer preguntas Wh (What, Where, When, Who, Why, How) para adivinarlo.
- Se limita el número de preguntas a 10 para aumentar el reto.
- Luego cambian de roles.
- El docente supervisa y anota la corrección de las preguntas y respuestas.
- Se otorgan XP y la insignia “Maestro de Preguntas Wh” al equipo con mejor desempeño.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Lista de vocabulario, tarjetas con palabras para adivinar, cronómetro.

Integración con mecánicas: El logro permite desbloquear la Cueva del Can y Can’t.

4. Cueva del Can y Can't (habilidad y posibilidad)

Actividad: *Desafío de las Habilidades*

Descripción: Juego de roles donde los estudiantes deben expresar sus habilidades y posibilidades con can/can't para resolver problemas.

Instrucciones:

- Se presentan situaciones cotidianas (p.ej., "You want to join a football team but you can't run fast", "You can play the guitar").
- En grupos, los estudiantes discuten qué pueden o no pueden hacer y proponen soluciones o alternativas.
- Luego, cada grupo presenta una pequeña historia o diálogo usando can/can't.
- El docente evalúa el uso correcto y creatividad, otorgando XP y la insignia "Héroe de la Cueva".

Tiempo estimado: 35 minutos

Materiales: Tarjetas con situaciones, hojas para escribir, pizarras o papelógrafos.

Integración con mecánicas: Completar el reto permite avanzar a la Pradera del Presente Continuo.

5. Pradera del Presente Continuo

Actividad: *Diario Visual*

Descripción: Los estudiantes describen en presente continuo imágenes o vídeos sobre acciones que están ocurriendo.

Instrucciones:

- El docente muestra imágenes o vídeos cortos (p.ej., niños jugando, personas cocinando, animales corriendo).
- Los estudiantes escriben oraciones describiendo la acción con presente continuo ("They are playing football", "She is cooking dinner").
- Luego comparten oralmente sus oraciones con la clase.
- Se otorgan puntos XP por precisión y fluidez.
- Al final, se entrega la insignia "Guardián del Presente Continuo".

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Proyector o pantalla, imágenes/vídeos, hojas o dispositivos para escribir.

Integración con mecánicas: Esta actividad cierra la aventura y desbloquea la insignia final "Maestro del Reino del Inglés".

Actividades adicionales para DEI

- **Roles rotativos:** Para garantizar que todos participen en diferentes roles (hablante, escuchante, escritor).
- **Material visual y auditivo:** Uso de imágenes, vídeos y sonidos para apoyar a estudiantes con diferentes estilos y necesidades.
- **Apoyo individualizado:** Ajuste de dificultad y tiempos para estudiantes con necesidades educativas especiales.

- **Temas culturales diversos:** Selección de personajes y situaciones que reflejen diversidad cultural y social.

Reglas y Condiciones

Para garantizar el orden y el buen desarrollo de la experiencia, se establecen las siguientes reglas:

- **Condiciones de victoria:** Completar todos los territorios y obtener la insignia final “Maestro del Reino del Inglés”.
- **Penalizaciones:** No entregar actividades a tiempo implica pérdida de puntos XP; errores repetidos sin corrección no permiten avanzar.
- **Turnos:** En actividades grupales se respetan los turnos para hablar y escribir, promoviendo el respeto y la escucha activa.
- **Roles:** Cada estudiante debe rotar roles en las actividades colaborativas para desarrollar autonomía y diversidad de habilidades.
- **Restricciones:** Se prohíbe el uso de lengua materna para fomentar la inmersión en inglés, salvo excepciones para apoyo.
- **Tabla de puntos:**

Actividad	Puntos XP por correcta ejecución	Bonificación por creatividad	Penalización por errores repetidos
Mercado de Artículos	10 por frase correcta	+5 por frases originales	-3 por cada error repetido
Diálogo de Gustos	15 por diálogo bien ejecutado	+5 por pronunciación clara	-5 por respuestas incompletas
Juego de la Adivinanza	20 por adivinar correctamente	+5 si se usan preguntas variadas	-3 por preguntas mal formuladas
Desafío de las Habilidades	15 por historia coherente	+5 por soluciones creativas	-5 por uso incorrecto de can/can’t
Diario Visual	10 por oración correcta	+5 por fluidez oral	-3 por errores gramaticales repetidos

- **Sistema de logros:** Para obtener cada insignia, los estudiantes deben acumular un mínimo de 70% puntos posibles en ese territorio.

Evaluación Gamificada

La evaluación está integrada dentro del sistema gamificado y se basa en criterios claros y evidencias concretas de aprendizaje:

- **Criterios de evaluación:**
 - Uso correcto y contextualizado de artículos (a, an, some).

- Capacidad para expresar gustos e intereses con presente simple.
- Formulación y respuesta adecuada de preguntas Wh.
- Uso correcto de can/can't para expresar habilidad y posibilidad.
- Descripciones orales y escritas usando presente continuo.
- Participación activa y colaboración en actividades grupales.
- **Rúbricas integradas:** Cada actividad incluye una rúbrica sencilla que evalúa gramática, vocabulario, pronunciación, creatividad y trabajo en equipo con puntuaciones de 1 a 5.
- **Evidencias de aprendizaje:** Grabaciones de diálogos, textos escritos, respuestas orales, y participación en juegos.
- **Reflexión final:** Al concluir el juego, los estudiantes completan un breve diario personal donde reflexionan sobre lo aprendido, dificultades superadas y cómo aplicarán el inglés en su vida diaria.
- **Cierre de la narrativa:** Los exploradores presentan su insignia final y cuentan una historia breve del Reino del Inglés mostrando su progreso, fomentando la comunicación oral y la autoestima.

Recomendaciones Logísticas

Para una implementación exitosa de *English Quest* se recomienda:

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 4 a 5 sesiones de 45 minutos, una por cada territorio, con una sesión adicional para la reflexión y cierre.
- **Espacio físico:** Aula flexible con mesas para trabajo en grupo, espacio para presentaciones orales, y acceso a proyector o pantalla.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Tarjetas de vocabulario e imágenes impresas.
 - Dispositivos móviles o tablets para grabar diálogos (opcional).
 - Plataformas digitales para cuestionarios (Kahoot, Quizizz) o creación de mapas conceptuales digitales.
 - Proyector o pantalla para mostrar vídeos e imágenes.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 25 estudiantes para facilitar la dinámica colaborativa y atención personalizada.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales y recursos visuales.
 - Conocer las mecánicas y reglas para explicar con claridad.
 - Diseñar rúbricas adaptadas al grupo.
 - Planificar tiempos y sesiones.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desigualdad en niveles de inglés:* Agrupar estratégicamente para que estudiantes con distintos niveles se apoyen mutuamente.

- *Falta de motivación:* Usar recompensas visibles y reforzar logros individuales y grupales.
- *Dificultades tecnológicas:* Tener actividades alternativas sin tecnología.
- *Problemas de comportamiento:* Aplicar reglas claras y fomentar un ambiente respetuoso y seguro.