

Number Quest: La Aventura Digital para Dominar los Números en Inglés

Gamificación Estructural | Tecnologías Emergentes e Impacto Social | Inteligencia Artificial | Tema: ENGLISH NUMBER

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Una Misión para Dominar el Lenguaje Universal de los Números

En un futuro cercano, la humanidad ha desarrollado una red global de inteligencia artificial llamada "Nexon", que conecta a todas las personas a través de datos y conocimientos. Sin embargo, Nexon ha detectado una brecha importante en la comunicación básica: el dominio de los números en inglés, el idioma universal de la tecnología y la innovación, no está al alcance de todos por igual. Esto limita el acceso a oportunidades laborales y al desarrollo personal en un mundo cada vez más interconectado.

Ustedes, estudiantes, son parte de un equipo de especialistas en Tecnologías Emergentes, convocados por la organización internacional "TechBridge" para una misión crucial: ayudar a los ciudadanos a dominar los números en inglés a través de la inteligencia artificial y el aprendizaje digital. Cada uno asume un rol fundamental para lograr esta meta y crear un impacto social positivo.

Ambientación

La experiencia se desarrolla en un entorno virtual y presencial donde cada participante es un "Agente Digital" que debe superar retos y misiones para recolectar datos, desbloquear información y ayudar a ciudadanos ficticios que representan diversas culturas, edades y capacidades. Estos ciudadanos necesitan aprender los números en inglés para acceder a empleos, servicios, y participar activamente en la economía digital.

Roles de los Estudiantes

- **Agente Comunicador:** Encargado de practicar y enseñar la pronunciación y escritura de los números en inglés, facilitando la comunicación clara y efectiva.
- **Agente Creativo:** Responsable de diseñar recursos visuales y actividades innovadoras para reforzar el aprendizaje, usando herramientas tecnológicas y creatividad.
- **Agente Adaptador:** Se enfoca en adaptar las estrategias de enseñanza para que sean inclusivas y accesibles, considerando las necesidades diversas de los ciudadanos.

Misión Principal

La misión de los agentes es completar el "Number Quest", un recorrido por diferentes niveles donde aprenderán y practicarán los números en inglés del 0 al 100, con énfasis en la comprensión, pronunciación y aplicación práctica. Para lograrlo, deberán superar desafíos, acumular puntos, desbloquear niveles y ganar insignias que demuestran sus habilidades y compromiso con la equidad e inclusión.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa se conecta con el tema de "English Number" integrando la inteligencia artificial como herramienta motivadora y transformadora. Los participantes exploran tecnologías emergentes que facilitan el aprendizaje personalizado y adaptado a las diferencias individuales, mientras desarrollan competencias claves del siglo XXI: creatividad para diseñar soluciones, comunicación efectiva para interactuar y enseñar, y adaptabilidad para responder a diversos contextos y necesidades.

Esta experiencia gamificada no solo busca que los estudiantes aprendan los números en inglés, sino que entiendan su impacto social y el poder de la tecnología para empoderar a comunidades diversas. Al finalizar la misión, los agentes habrán adquirido habilidades prácticas, conciencia social y un sentido de pertenencia a una red global de aprendizaje y colaboración.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas para "Number Quest"

Sistema de Puntos

Los puntos se otorgan por cada actividad completada, participación activa, corrección de respuestas y colaboración en equipo. Existen diferentes tipos de puntos:

- **Puntos de Aprendizaje (PA):** Se ganan al responder correctamente ejercicios de números en inglés, por ejemplo, escribir y pronunciar del 0 al 100.
- **Puntos de Creatividad (PC):** Otorgados cuando los agentes diseñan recursos o actividades originales que facilitan el aprendizaje.
- **Puntos de Inclusión (PI):** Se entregan por proponer o aplicar adaptaciones que hacen las actividades accesibles para todos los ciudadanos ficticios.

Niveles de Progresión

El juego tiene cinco niveles que los agentes deben desbloquear acumulando puntos:

1. **Novato Numérico:** 0-100 puntos (números del 0 al 20)
2. **Explorador de Dígitos:** 101-250 puntos (números del 21 al 50)
3. **Maestro de Cifras:** 251-400 puntos (números del 51 al 75)
4. **Campeón de Números:** 401-600 puntos (números del 76 al 100)
5. **Agente Elite de Nexon:** Más de 600 puntos (repaso y aplicación práctica en contextos reales)

Insignias

Se otorgan insignias digitales que pueden imprimirse o mostrarse en plataformas educativas, representando logros específicos:

- **Insignia Comunicador:** Por dominar la pronunciación y escritura correcta de los números.
- **Insignia Creativo:** Por diseñar una actividad o recurso innovador.
- **Insignia Inclusivo:** Por aplicar estrategias que consideren diversidad, equidad e inclusión.
- **Insignia Colaborador:** Por ayudar a compañeros o ciudadanos ficticios durante el juego.

Retos y Recompensas

En cada nivel, los agentes enfrentan "Retos Nexon", actividades prácticas que deben superar para desbloquear recursos y avanzar. Al superar retos, reciben recompensas como pistas para resolver problemas más complejos, recursos digitales, o tiempo extra para actividades creativas.

Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, los agentes reciben retroalimentación instantánea de sus respuestas, ya sea mediante software interactivo, aplicaciones móviles o la guía del docente. Esto permite corregir errores en el momento y reforzar el aprendizaje.

Tabla de Clasificación

Se mantiene una tabla de clasificación visible para todos los agentes, mostrando puntos acumulados, niveles alcanzados y insignias obtenidas. Esto fomenta la competencia sana y la motivación colectiva.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso para "Number Quest"

Actividad 1: "¡Conoce a los Ciudadanos!" (Nivel Novato Numérico)

Descripción: Presentación de los personajes ciudadanos ficticios con diversas características culturales y necesidades. Se introducen los números del 0 al 20 en inglés.

Instrucciones:

- Dividir a los estudiantes en grupos de tres, asignando a cada uno un rol (Comunicador, Creativo, Adaptador).
- El docente presenta los personajes mediante fichas ilustradas (digitales o impresas) que incluyen datos como edad, país, contexto social y necesidad de aprender números en inglés.
- Cada grupo elige a un ciudadano para ayudar y debe comenzar aprendiendo los números del 0 al 20 usando tarjetas con números y palabras en inglés.
- Los Comunicadores practican pronunciación en voz alta, los Creativos diseñan un cartel visual con los números, los Adaptadores sugieren formas de hacer la actividad accesible (por ejemplo, con apoyo visual o audios).
- Luego, cada grupo presenta su cartel y práctica en voz alta con el resto del aula.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con números y palabras, fichas de personajes, cartulinas, marcadores, dispositivos para grabar audio (opcional).

Integración con mecánicas: Se otorgan Puntos de Aprendizaje (PA) por participación y pronunciación correcta, Puntos de Creatividad (PC) por diseños visuales, y Puntos de Inclusión (PI) por sugerencias adaptadas. Al completar, desbloquean el siguiente nivel.

Actividad 2: "Desafío Digital: Adivina el Número" (Nivel Explorador de Dígitos)

Descripción: Juego interactivo donde los estudiantes escuchan números en inglés y deben identificarlos y escribirlos del 21 al 50.

Instrucciones:

- El docente usa una aplicación gratuita (como Kahoot o Quizizz) con preguntas de audio: escuchar el número en inglés y escribirlo correctamente.
- Los agentes responden individualmente en sus dispositivos o en papel si no hay tecnología disponible.
- Se habilita la opción para que los Adaptadores sugieran alternativas para quienes tengan dificultades auditivas (por ejemplo, texto visible).
- Después de cada pregunta, el sistema muestra la respuesta correcta para retroalimentación inmediata.
- Los estudiantes acumulan puntos según respuestas correctas y rapidez.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Dispositivos móviles o computadoras, acceso a internet, aplicación Kahoot/Quizizz.

Integración con mecánicas: Puntos de Aprendizaje (PA) por respuestas, Puntos de Inclusión (PI) si proponen alternativas accesibles. El docente registra los puntos y actualiza la tabla de clasificación.

Actividad 3: "Crea Tu Propio Juego de Números" (Nivel Maestro de Cifras)

Descripción: En equipos, los estudiantes diseñan un juego simple (puede ser de mesa, digital o de rol) para practicar números en inglés del 51 al 75.

Instrucciones:

- Los Creativos lideran el diseño del juego, eligiendo formato y reglas.
- Los Comunicadores preparan las instrucciones y vocabulario en inglés para explicar el juego.
- Los Adaptadores verifican que el juego sea accesible para todos (por ejemplo, con reglas claras, materiales visuales o auditivos).
- Cada equipo presenta y realiza una sesión de juego con otro equipo.
- Se evalúan la creatividad, claridad y accesibilidad del juego.

Tiempo estimado: 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Cartulinas, marcadores, dados, fichas, dispositivos para prototipos digitales (opcional).

Integración con mecánicas: Puntos de Creatividad (PC) por diseño, Puntos de Comunicación (PA) por presentación clara, Puntos de Inclusión (PI) por adaptaciones. Insignias de Creativo y Comunicador otorgadas a los mejores juegos.

Actividad 4: "Reto de la Ciudad Inclusiva" (Nivel Campeón de Números)

Descripción: Simulación donde los agentes deben ayudar a un conjunto diverso de ciudadanos ficticios a usar los números en inglés para resolver problemas cotidianos (comprar en tiendas, pedir servicios, etc.) con números del 76 al 100.

Instrucciones:

- Se crean escenarios prácticos (role-play) con tarjetas que describen situaciones y números necesarios.
- Los agentes deben comunicarse en inglés usando números para resolver cada situación.
- Los Adaptadores proponen ajustes para que las situaciones sean inclusivas (ejemplo: instrucciones simplificadas o apoyos visuales).
- Se evalúa la creatividad para resolver problemas y la capacidad de comunicación efectiva.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Tarjetas de escenarios, fichas de personajes, espacio para role-play.

Integración con mecánicas: Puntos de Aprendizaje (PA), Creatividad (PC) y Inclusión (PI). Insignias de Inclusivo y Colaborador otorgadas por desempeño destacado.

Actividad 5: "La Gran Misión Nexon" (Nivel Agente Elite de Nexon)

Descripción: Proyecto final donde los agentes crean un recurso digital o presentación para enseñar los números en inglés a una audiencia real o simulada, integrando todas las competencias y valores.

Instrucciones:

- Los equipos eligen el formato (video, app sencilla, presentación interactiva).
- Se aplican todos los aprendizajes para diseñar contenido claro, creativo, comunicativo e inclusivo.
- Se presenta el proyecto al aula o a otro grupo de estudiantes/adultos.
- Se recibe retroalimentación y se reflexiona sobre el impacto social y tecnológico.

Tiempo estimado: 3 horas, puede repartirse en varias sesiones

Materiales: Computadoras, software de edición o presentación, materiales digitales y físicos para prototipos.

Integración con mecánicas: Acumulación máxima de puntos, otorgamiento de todas las insignias, reconocimiento como Agentes Elite en la tabla de clasificación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego "Number Quest"

Condiciones de Victoria:

- Acumular al menos 600 puntos para alcanzar el nivel "Agente Elite de Nexon".
- Obtener las cuatro insignias principales: Comunicador, Creativo, Inclusivo y Colaborador.
- Completar todas las actividades y retos asignados.
- Demostrar en el proyecto final un dominio integral de los números en inglés y competencias del siglo XXI.

Penalizaciones:

- Resta de 5 puntos por falta de respeto o no cumplir con el rol asignado durante las actividades.
- Resta de 10 puntos si no se aplican criterios de inclusión o si se bloquea la participación de otros compañeros.
- No se permite el uso de lenguaje ofensivo o discriminatorio bajo ninguna circunstancia.

Turnos y Roles:

- Las actividades en equipo deben respetar los roles asignados: Comunicador, Creativo, Adaptador.
- Los turnos para hablar o presentar se organizan para garantizar participación equitativa.
- El docente/moderador supervisa la rotación de roles para que todos experimenten cada función.

Restricciones:

- Se debe usar preferentemente inglés para practicar los números, aunque se permite apoyo en lengua materna para aclaraciones.
- Las adaptaciones deben ser propuestas y aplicadas para garantizar accesibilidad.
- No se permite el uso de dispositivos no autorizados que puedan distraer o afectar el ambiente de aprendizaje.

Tabla de Puntos:

- Actividades completadas correctamente: +20 a +50 puntos según dificultad.
- Participación activa y colaboración: +10 puntos por sesión.
- Diseño creativo y adaptaciones inclusivas: +15 a +30 puntos.
- Errores o incumplimientos: -5 a -10 puntos.

Sistema de Logros:

- Las insignias se otorgan al cumplir criterios específicos y se registran en la tabla de clasificación.
- Los logros pueden ser individuales o grupales.
- Los agentes con mejor desempeño reciben reconocimientos especiales y pueden asumir roles de mentoría.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Dominio del vocabulario numérico en inglés:** Precisión en pronunciación, escritura y comprensión de números del 0 al 100.

- **Aplicación práctica:** Capacidad para usar números en contextos cotidianos y simulados.
- **Creatividad:** Diseño de recursos y actividades originales para el aprendizaje.
- **Comunicación:** Claridad y efectividad en la transmisión del contenido en inglés.
- **Inclusión y Adaptabilidad:** Propuesta y aplicación de estrategias para garantizar accesibilidad y equidad.
- **Colaboración y compromiso:** Participación activa y apoyo a compañeros.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Necesita Mejora (1)
Dominio del vocabulario	Pronuncia y escribe números con precisión total, sin errores.	Pronuncia y escribe con mínimos errores que no afectan comprensión.	Pronuncia y escribe con errores frecuentes que dificultan comprensión.	No logra pronunciar ni escribir correctamente los números.
Aplicación práctica	Usa números fluidamente en contextos variados y complejos.	Usa números en contextos básicos con confianza.	Usa números con dificultad y solo en contextos muy guiados.	No logra aplicar números en situaciones prácticas.
Creatividad	Diseña recursos originales y efectivos que motivan el aprendizaje.	Diseña recursos adecuados con algunas ideas originales.	Diseña recursos poco originales o poco efectivos.	No participa en diseño de recursos o actividades.
Comunicación	Se expresa clara y correctamente en inglés, facilitando la comprensión.	Se expresa con claridad pero con algunas imprecisiones.	Se expresa con dificultad, limitando la comprensión.	No logra comunicarse en inglés durante las actividades.
Inclusión y Adaptabilidad	Propone y aplica estrategias inclusivas que benefician a todos.	Propone algunas estrategias inclusivas con apoyo.	Reconoce la importancia de incluir, pero no aplica estrategias.	Ignora o no reconoce la diversidad y necesidades diversas.
Colaboración y compromiso	Participa activamente y apoya a todos los compañeros consistentemente.	Participa y apoya en la mayoría de las actividades.	Participa de forma limitada y es poco colaborativo.	No participa o dificulta el trabajo en equipo.

Evidencias de Aprendizaje

- Registros de puntos y niveles alcanzados.
- Insignias digitales y físicas otorgadas.

- Proyectos finales y presentaciones.
- Grabaciones o anotaciones de pronunciación y comunicación.
- Observaciones del docente sobre participación y aplicación de estrategias inclusivas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Para concluir la experiencia, los agentes reflexionan sobre su rol en la misión de Nexon y el impacto social de dominar los números en inglés. Se promueve una discusión guiada donde expresan qué aprendieron, cómo aplicaron las competencias del siglo XXI y cómo la inclusión y la tecnología pueden transformar vidas reales.

Se entrega un certificado simbólico como "Agente Elite de Nexon" a quienes cumplieron con los objetivos, reforzando su sentido de logro y pertenencia a una comunidad global de aprendizaje y cambio social.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementar "Number Quest"

Tiempo Necesario

- Duración total estimada: 15 a 20 horas distribuidas en 5 a 7 sesiones.
- Cada sesión debe durar entre 60 y 120 minutos según la actividad.
- La actividad final puede requerir sesiones adicionales para desarrollo y presentación.

Espacio Físico

- Aula con mobiliario flexible para trabajo en equipo y role-play.
- Espacio para exposición y presentaciones (proyector o pantalla).
- Zona para actividades creativas con materiales físicos.

Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivos móviles o computadoras con acceso a internet para juegos interactivos (Kahoot, Quizizz).
- Software básico de presentación o edición (PowerPoint, Canva, aplicaciones gratuitas).
- Materiales impresos: tarjetas, fichas, cartulinas, marcadores.
- Opcional: grabadoras de audio, cámaras para registrar actividades.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 12 y 24 estudiantes para garantizar interacción activa y manejo adecuado de roles.
- Se pueden dividir en grupos pequeños para actividades colaborativas.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con las aplicaciones y recursos digitales propuestos.
- Preparar y adaptar fichas de personajes y materiales impresos considerando diversidad cultural y necesidades de los estudiantes.
- Planificar la rotación de roles y organizar la tabla de puntos y sistema de insignias.
- Establecer acuerdos claros sobre normas de convivencia, respeto e inclusión.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de acceso a tecnología:** Preparar versiones offline de las actividades, usar papel y materiales impresos.
- **Dificultades con el idioma inglés:** Permitir apoyos en lengua materna para aclarar dudas, usar recursos visuales y auditivos constantes.
- **Resistencia a roles o dinámicas:** Explicar la importancia de cada rol, rotar para que todos experimenten.
- **Desigualdad en participación:** Supervisar y fomentar la inclusión activa, aplicar reglas de participación equitativa.
- **Desmotivación:** Usar la tabla de clasificación y recompensas para incentivar la competencia sana y colaboración.
- **Dificultades para adaptaciones:** Consultar con especialistas si es posible, promover que los Adaptadores busquen soluciones creativas y simples.