

# VerbQuest: La Aventura del Reino de las Acciones

Gamificación Progresiva | Lenguaje | Escritura | Tema: Verbo

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Aventura del Reino de las Acciones

En un mundo donde las palabras tienen poder, existe un reino mágico llamado "Verbalia". Este reino está gobernado por el Consejo de las Palabras, un grupo sabio que mantiene el equilibrio de la comunicación y la expresión en todo el mundo. Verbalia es un lugar vibrante lleno de tierras diversas: la Llanura de los Verbos Simples, el Bosque de los Verbos Compuestos, las Montañas de los Tiempos Verbales y la Isla de los Verbos Irregulares.

Sin embargo, una sombra ha caído sobre Verbalia. Un hechizo llamado "El Silencio del Olvido" amenaza con borrar la fuerza de los verbos y con ello, el poder de las acciones y las historias que sostienen la vida. El equilibrio entre el lenguaje y la expresión está en peligro y solo un grupo de héroes puede restaurarlo: tú y tus compañeros.

En esta aventura, cada estudiante se convierte en un "Explorador de Verbalia", con la misión de desbloquear el poder de los verbos para salvar el reino. Los exploradores deberán superar desafíos, resolver enigmas y colaborar para restaurar la fuerza de los verbos en todas sus formas y tiempos. Cada reto superado desbloquea nuevas tierras y habilidades, acercándolos a la victoria.

El aprendizaje de los verbos —su clasificación, conjugación, uso en la escritura y análisis— es la llave para avanzar en esta aventura. Los estudiantes asumirán roles dentro del equipo: el Cronista (que documenta y comunica), el Estratega (que lidera la toma de decisiones), el Cazador de Errores (que detecta fallas y corrige), la Voz Creativa (que propone ideas y narrativas), y el Mediador (que facilita la colaboración).

La misión principal es recuperar las "Gemelas del Lenguaje": la Creatividad y la Precisión, que representan la fuerza para escribir textos claros, expresivos y efectivos. A través de esta experiencia, los estudiantes aprenderán a identificar los verbos, a usarlos correctamente en sus textos, a analizar su función y a experimentar con ellos para potenciar su expresión escrita.

Este viaje conecta directamente con el área de Lenguaje, asignatura Escritura, abordando el tema "Verbo" de manera significativa y motivadora. Además, promueve competencias del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación, la adaptabilidad y la autonomía, fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Finalmente, el diseño de esta aventura contempla la diversidad, equidad e inclusión (DEI) en todos sus aspectos, garantizando que cada explorador pueda participar activamente, respetando sus estilos de aprendizaje, ritmos y contextos culturales, y valorando la diversidad lingüística y expresiva.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

Para garantizar una experiencia gamificada efectiva, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos (Puntos de Acción - PA):** Cada actividad o reto completado otorga PA según la dificultad y calidad del desempeño. Los puntos reflejan el progreso individual y grupal, incentivando la participación activa y el esfuerzo constante.
- **Niveles:** El avance está estructurado en niveles que representan las regiones de Verbalia (Llanura de los Verbos Simples, Bosque de los Verbos Compuestos, Montañas de los Tiempos Verbales, Isla de los Irregulares). Para pasar al siguiente nivel, el equipo debe acumular un número mínimo de puntos y cumplir ciertos requisitos de logro. Esto crea una progresión secuencial y motivadora.
- **Insignias:** Se otorgan insignias por habilidades específicas y logros: por ejemplo, "Maestro del Presente", "Detective de Errores", "Narrador Creativo", "Colaborador Destacado". Estas insignias reconocen fortalezas individuales y fomentan la diversidad de talentos.
- **Retos:** Cada nivel presenta retos gamificados que combinan análisis, creación y colaboración. Los retos pueden ser individuales o en equipo, fomentando tanto la autonomía como el trabajo colaborativo.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden desbloquear "Poderes Verbales" (herramientas o ventajas para futuros retos), como pistas adicionales, tiempo extra, o la posibilidad de delegar una parte del reto.
- **Progresión:** La experiencia es progresiva y secuencial. Solo al completar un nivel pueden desbloquear el siguiente. La retroalimentación continua y los logros visibles generan motivación y sentido de logro.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada reto incluye retroalimentación clara y constructiva, a través de comentarios del docente y compañeros, además de la autoevaluación guiada. Esto permite corregir errores y reforzar aprendizajes al instante.
- **Roles Dinámicos:** Los roles dentro del equipo rotan para que todos desarrollen diferentes habilidades y competencias.
- **Ranking Amistoso:** Un tablero visual muestra el progreso de cada equipo, fomentando la motivación, pero siempre con énfasis en la colaboración y el aprendizaje, evitando la competencia negativa.

Estas mecánicas están integradas para que el aprendizaje del verbo sea significativo, entretenido y conectado con competencias transversales.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### Nivel 1: La Llanura de los Verbos Simples

Objetivo: Identificar y clasificar verbos simples en oraciones y textos breves.

##### Actividad 1: Caza de Verbos

**Descripción:** Los estudiantes trabajan en equipos para buscar verbos simples en textos proporcionados.

**Instrucciones:**

- Se distribuye a cada equipo un texto corto (100-150 palabras) diverso en género y estilo (narrativo, descriptivo, informativo).
- Los equipos leen y subrayan todos los verbos simples que encuentran.
- Clasifican los verbos según su tipo: acción, estado o proceso.
- Registran los resultados en una tabla compartida en papel o digital.

**Tiempo estimado:** 30 minutos.

**Materiales:** Textos impresos o digitales, marcadores, hojas de registro, dispositivos digitales (opcional).

**Integración con mecánicas:** Se otorgan puntos por cantidad y correcta clasificación. El equipo que identifica más verbos correctamente gana una insignia "Explorador Inicial".

**Actividad 2: Construcción de Oraciones**

**Descripción:** Cada equipo crea oraciones usando verbos simples, cuidando concordancia y sentido.

**Instrucciones:**

- Se proporciona una lista de verbos simples.
- Los estudiantes escriben oraciones originales que contengan esos verbos.
- Comparten sus oraciones con otro equipo para revisar y sugerir mejoras.

**Tiempo estimado:** 25 minutos.

**Materiales:** Listas de verbos, hojas o documentos digitales para escribir, criterios de revisión.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan puntos por creatividad, corrección y colaboración. Se desbloquea el poder "Revisión Ágil" que permite una pista en el siguiente nivel.

**Nivel 2: El Bosque de los Verbos Compuestos**

Objetivo: Reconocer y usar verbos compuestos y perífrasis verbales en textos.

**Actividad 3: Mapa de Verbos Compuestos**

**Descripción:** Los equipos exploran diferentes textos para identificar verbos compuestos y perífrasis verbales, creando un mapa visual.

**Instrucciones:**

- Se entregan textos con variedad de verbos compuestos y perífrasis.
- Los estudiantes subrayan y extraen estos verbos.
- Construyen un mapa mental o esquema que muestre los tipos y ejemplos encontrados.

**Tiempo estimado:** 40 minutos.

**Materiales:** Textos impresos o digitales, papel para mapas mentales, marcadores, herramientas digitales para mapas (opcional).

**Integración con mecánicas:** Puntaje otorgado por completitud y claridad del mapa. Insignia "Explorador Compuesto" para equipos que demuestren análisis profundo.

#### Actividad 4: Juego de Rol: Conversaciones en Verbalia

**Descripción:** En parejas, los estudiantes crean diálogos imaginativos usando verbos compuestos, para practicar su uso en contexto.

#### Instrucciones:

- Se asignan roles de personajes de Verbalia con características específicas (p.ej. el Mensajero que siempre usa perífrasis, la Hechicera que conjuga en pasado).
- Los estudiantes preparan un diálogo de 5-7 intercambios donde utilizan verbos compuestos y perífrasis.
- Presentan los diálogos frente al grupo o graban un video corto.

**Tiempo estimado:** 45 minutos (30 para preparación, 15 para presentación).

**Materiales:** Fichas con roles, guías de verbos compuestos, dispositivos para grabar (opcional).

**Integración con mecánicas:** Puntos por creatividad, uso correcto de verbos y trabajo colaborativo. Recompensa de poder "Voz Elocuente" para el siguiente desafío.

#### Nivel 3: Las Montañas de los Tiempos Verbales

Objetivo: Comprender y aplicar diferentes tiempos verbales en contextos escritos.

#### Actividad 5: Carrera del Tiempo

**Descripción:** Competencia por equipos para conjugar y usar verbos en distintos tiempos verbales en frases y textos cortos.

#### Instrucciones:

- El docente lanza un verbo base y un tiempo verbal (presente, pasado, futuro, condicional, etc.).
- Los equipos deben crear una oración correcta y coherente en ese tiempo y escribirla rápidamente.
- Se revisan las oraciones en conjunto y se asignan puntos.
- Se repite con diferentes verbos y tiempos.

**Tiempo estimado:** 40 minutos.

**Materiales:** Pizarras o hojas para escribir, lista de verbos y tiempos, cronómetro.

**Integración con mecánicas:** Puntos por rapidez y corrección. Insignia "Maestro del Tiempo" para el equipo ganador.

#### Actividad 6: Diario de un Explorador

**Descripción:** Cada estudiante escribe un diario ficticio de su viaje por Verbalia, usando distintos tiempos verbales para narrar acciones pasadas, presentes y futuras.

**Instrucciones:**

- Se proporcionan pautas para incluir al menos cinco oraciones en diferentes tiempos verbales.
- Los estudiantes escriben individualmente un texto de 150-200 palabras.
- Posteriormente, en parejas intercambian sus diarios para ofrecer retroalimentación constructiva.

**Tiempo estimado:** 60 minutos (escritura y retroalimentación).

**Materiales:** Cuadernos o documentos digitales, guía de tiempos verbales.

**Integración con mecánicas:** Puntos por creatividad, variedad y corrección. Se desbloquea el poder "Lápiz Mágico" que otorga una pista para el nivel siguiente.

**Nivel 4: La Isla de los Verbos Irregulares**

Objetivo: Identificar, conjugar y aplicar verbos irregulares en diferentes contextos.

**Actividad 7: Búsqueda del Tesoro Irregular**

**Descripción:** Juego de búsqueda donde los estudiantes encuentran y corrigen errores en textos con verbos irregulares mal conjugados.

**Instrucciones:**

- Se distribuyen textos con errores intencionales en verbos irregulares.
- Los equipos deben localizar y corregir los errores.
- Se discuten las correcciones en plenaria.

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

**Materiales:** Textos impresos o digitales con errores, hojas para anotaciones.

**Integración con mecánicas:** Puntos por cantidad y calidad de correcciones. Insignia "Cazador de Irregularidades".

**Actividad 8: Creación de Cuento con Verbos Irregulares**

**Descripción:** En grupos, los estudiantes escriben un cuento corto que incluya al menos 10 verbos irregulares correctamente conjugados.

**Instrucciones:**

- Se asignan roles para fomentar colaboración (escritor, editor, ilustrador, presentador).
- Los grupos planifican, escriben y revisan el cuento.
- Presentan su cuento al grupo, enfatizando el uso correcto de verbos irregulares.

**Tiempo estimado:** 90 minutos (planificación, escritura, revisión y presentación).

**Materiales:** Papel, computadoras o tabletas, recursos de consulta.

**Integración con mecánicas:** Puntos por originalidad, corrección y trabajo en equipo. Recompensa final: Insignia "Maestro de Verbalia" y desbloqueo de un certificado simbólico de explorador avanzado.

### Consideraciones DEI en las Actividades

- Los textos seleccionados reflejan diversidad cultural, social y lingüística para que todos los estudiantes se sientan representados.
- Materiales adaptables para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje: audios, videos, textos, esquemas visuales.
- Roles flexibles y rotativos para asegurar que todos los estudiantes participen según sus fortalezas y preferencias.
- Atención a la diversidad lingüística, valorando variantes del español y promoviendo el respeto a las diferencias.
- Espacios para la reflexión y expresión personal respetando la identidad y experiencias de cada estudiante.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego

Para garantizar un desarrollo ordenado y justo de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas:

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que logre acumular el mayor número de puntos y complete los cuatro niveles desbloqueando todas las insignias gana el título de "Maestro de Verbalia".
- **Turnos y Participación:** En actividades colaborativas, los roles rotan cada actividad para que todos los estudiantes experimenten diferentes responsabilidades. En competencias rápidas (como la Carrera del Tiempo), cada equipo tiene un turno para responder.
- **Penalizaciones:** No se penaliza la participación ni el error, sino que se fomenta la corrección constructiva. Sin embargo, se restan puntos por plagio o falta de respeto a compañeros.
- **Restricciones:** El respeto mutuo es obligatorio. No se admiten actitudes discriminatorias o exclusorias. Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad para no afectar al grupo.
- **Sistema de Puntos:**
  - Identificación correcta de verbos: 5 puntos por verbo.
  - Clasificación correcta: 3 puntos por verbo.
  - Uso creativo y correcto en oraciones: 10 puntos por oración bien construida.
  - Corrección de errores en textos: 7 puntos por error corregido.
  - Participación activa y colaboración: hasta 10 puntos por actividad.
- **Sistema de Logros:** Se otorgan insignias especiales al alcanzar hitos:
  - "Explorador Inicial": por completar el Nivel 1 con éxito.
  - "Explorador Compuesto": por superar el Nivel 2.
  - "Maestro del Tiempo": por dominar el Nivel 3.

- “Cazador de Irregularidades”: por éxito en Nivel 4.
- “Maestro de Verbalia”: por completar todos los niveles y acumular más de 400 puntos.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada

La evaluación se integra en el sistema gamificado para que sea formativa, continua y motivadora, permitiendo evidenciar el aprendizaje y las competencias desarrolladas.

#### Criterios de Evaluación

- **Dominio del contenido:** Identificación, clasificación y uso correcto de los verbos en sus diferentes formas y tiempos.
- **Creatividad:** Capacidad para construir oraciones, diálogos y textos originales y expresivos que integren verbos correctamente.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación activa en equipos, respeto a las ideas de otros y aporte constructivo.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Análisis de textos, detección y corrección de errores.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles, tiempos y calidad en las entregas.
- **Adaptabilidad:** Capacidad para asumir diferentes roles y enfrentar retos variados.

#### Rúbricas Integradas

Se usan rúbricas claras para cada tipo de actividad, por ejemplo:

- **Caza de Verbos:** Identificación (5 pts por verbo), clasificación correcta (3 pts). Puntaje máximo: 50 pts.
- **Construcción de Oraciones:** Correcta conjugación (10 pts), creatividad (5 pts), colaboración (5 pts).
- **Juegos de Rol y Presentaciones:** Uso adecuado del verbo (15 pts), expresión oral (10 pts), trabajo en equipo (5 pts).
- **Búsqueda y Corrección de Errores:** Número de errores corregidos (7 pts cada uno), explicación correcta (3 pts).
- **Creación de Cuento:** Ortografía y gramática (20 pts), uso de verbos irregulares (15 pts), originalidad (10 pts), colaboración (5 pts).

#### Evidencias de Aprendizaje

Se recogen evidencias como:

- Tablas y mapas mentales de verbos.
- Oraciones y textos escritos.
- Audios o videos de presentaciones y diálogos.
- Correcciones y análisis de textos.

- Diarios y cuentos elaborados.

### **Reflexión Final y Cierre de la Narrativa**

Al concluir la aventura, se realiza una sesión de reflexión donde cada explorador comparte qué aprendió sobre los verbos y cómo lo aplicará en su escritura diaria. Se conecta la experiencia con la importancia de las acciones y el lenguaje para comunicarse efectivamente y crear historias poderosas.

Se presenta simbólicamente la restauración de Verbalia y la recuperación de las Gemelas del Lenguaje (Creatividad y Precisión), reforzando el valor del aprendizaje logrado y la colaboración.

## **Recomendaciones Logísticas**

### **Recomendaciones para la Implementación**

#### **Tiempo Necesario**

Esta experiencia gamificada está diseñada para implementarse en aproximadamente 8 sesiones de clase de 60 minutos cada una, distribuidas según disponibilidad.

#### **Espacio Físico**

- Un aula con disposición flexible para trabajo en equipo (mesas agrupadas).
- Espacio para presentaciones orales y dinámicas grupales.
- Área con pizarra o proyector para mostrar avances y retroalimentación.

#### **Materiales y Herramientas TIC Requeridas**

- Textos impresos o digitales con variedad de verbos.
- Hojas, marcadores, cuadernos.
- Dispositivos digitales (tabletas, computadoras) para creación y presentación de materiales.
- Herramientas digitales para mapas mentales (p.ej. MindMeister, Coggle) opcionales.
- Acceso a internet para consultas y recursos multimedia.
- Aplicaciones para grabar audio o video (opcional para rol y presentaciones).

#### **Tamaño del Grupo**

Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, organizados en equipos de 4 a 5 integrantes para favorecer la colaboración y participación.

#### **Preparación Previa del Docente**

- Familiarizarse con el tema y los materiales de apoyo.
- Preparar textos y fichas con roles.
- Configurar herramientas digitales si se van a usar.
- Planificar la rotación de roles y la secuencia de actividades.
- Preparar criterios de evaluación y rúbricas.
- Considerar ajustes para estudiantes con necesidades educativas especiales.

#### Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigualdad en la participación:** Rotar roles y fomentar la escucha activa para que todos contribuyan.
- **Dificultad con la conjugación:** Prover guías de conjugación, usar ayudas visuales y permitir el uso de recursos para consulta.
- **Falta de motivación:** Mantener la narrativa viva, usar recompensas simbólicas y enfatizar el avance colectivo.
- **Limitaciones tecnológicas:** Preparar alternativas en papel y actividades offline.
- **Diversidad lingüística y cultural:** Seleccionar textos inclusivos y valorar las variantes lingüísticas de los estudiantes.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar la experiencia gamificada de manera efectiva, garantizando un aprendizaje significativo y motivador sobre el verbo y sus usos en la escritura.