

# “Time Travelers: La Aventura del Present Continuous”

Gamificación de Contenido | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: *present continuous*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina que eres parte de un equipo especial llamado “Los Viajeros del Tiempo”, un grupo de jóvenes exploradores que ha descubierto una máquina del tiempo ubicada en la antigua biblioteca de la ciudad. Esta máquina tiene la capacidad de transportar a cualquiera a distintos momentos del presente, pero con una condición: para poder viajar sin alterar la línea temporal, debes dominar el idioma universal del tiempo en movimiento: el *present continuous* del inglés.

La historia se desarrolla en una ciudad futurista, donde la comunicación entre diferentes épocas es fundamental para mantener el equilibrio temporal. Como miembro de “Los Viajeros del Tiempo”, tu rol es el de un “Explorador Lingüístico”, encargado de observar, describir y reportar lo que está ocurriendo en cada momento y lugar usando el *present continuous*. Cada misión del equipo te llevará a un escenario diferente: desde un concierto en un parque, una manifestación cultural, hasta una estación espacial en órbita.

### Roles de los Estudiantes

- **Exploradores Lingüísticos:** Los estudiantes forman equipos de 3 o 4 integrantes, que serán los exploradores encargados de investigar y comunicar lo que sucede en distintas épocas del presente.
- **Críticos Temporales:** Dentro de cada equipo, un estudiante se encargará de revisar la correcta aplicación del *present continuous* en las oraciones que el equipo genere, usando las reglas gramaticales aprendidas.
- **Reporteros del Tiempo:** Otro rol será redactar y presentar oralmente breves informes, entrevistas o descripciones con las frases en *present continuous*, para compartir con el resto de la clase.
- **Guardianes de la Máquina:** Finalmente, un estudiante podrá ser el encargado de gestionar el sistema de puntos y recompensas del equipo, animando y motivando al grupo a avanzar en la aventura.

### Misión Principal y Conexión con el Tema

La misión principal es completar una serie de “viajes temporales” donde deberán identificar y usar correctamente el *present continuous* para describir acciones en progreso. Cada misión representa un nivel con retos específicos que requieren creatividad, trabajo colaborativo, pensamiento crítico y resolución de problemas. Por ejemplo, tendrán que:

- Observar videos o imágenes de escenas cotidianas y construir descripciones usando el presente continuo.
- Realizar entrevistas ficticias a personajes (compañeros o personajes creados) que describen qué están haciendo en ese momento.
- Crear historias interactivas en las que deben narrar acciones simultáneas y dinámicas.

El aprendizaje del *present continuous* se integra de forma natural en la narrativa: para poder “viajar” y cumplir las misiones, deben dominar esta estructura gramatical, ya que sin ella no podrán comunicarse con los habitantes del “presente continuo”.

## Profundización en el Contexto

Durante la aventura, los estudiantes descubrirán que pequeñas fallas en la estructura del *present continuous* pueden provocar “fracturas temporales” que dificultan la comunicación. Por eso, la colaboración entre roles es vital para mantener la coherencia y éxito en las misiones. Además, la narrativa enfatiza la diversidad de momentos y actividades que se pueden describir en el presente continuo, desde acciones individuales hasta eventos colectivos, promoviendo la inclusión de distintas realidades y contextos culturales.

Esta experiencia no solo enseña gramática, sino que también estimula la curiosidad por el mundo que los rodea, la responsabilidad de expresarse correctamente y la creatividad para narrar situaciones cotidianas y fantásticas. El viaje es una metáfora para el aprendizaje activo y dinámico, donde el presente está en constante movimiento y ellos son protagonistas.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego Integradas

#### Sistema de Puntos

Cada equipo acumula puntos por completar correctamente las actividades usando el *present continuous*. Los puntos se otorgan de la siguiente manera:

- **Describir acciones correctamente:** 10 puntos por cada oración bien construida.
- **Presentar informes orales claros y creativos:** 20 puntos adicionales.
- **Resolver retos o acertijos gramaticales:** 15 puntos.
- **Colaboración y roles cumplidos:** 5 puntos por cada rol correctamente desempeñado.

#### Niveles y Progresión

La experiencia está dividida en 4 niveles, cada uno con dificultad creciente y nuevos retos:

- **Nivel 1 - Exploradores Novatos:** Identificar y formar oraciones simples en *present continuous*.
- **Nivel 2 - Comunicadores del Tiempo:** Construir descripciones más complejas y realizar entrevistas ficticias.
- **Nivel 3 - Narradores Dinámicos:** Crear historias con múltiples acciones simultáneas, usando conectores y adverbios de tiempo.
- **Nivel 4 - Maestros del Tiempo:** Resolver retos gramaticales avanzados y presentar proyectos finales.

Para avanzar de nivel, cada equipo debe alcanzar un mínimo de puntos que garantice el dominio progresivo del contenido.

### Insignias y Logros

Los equipos y jugadores pueden ganar insignias digitales o físicas que reconocen habilidades específicas:

- **“Constructor de Oraciones”**: Por formar 20 oraciones correctas.
- **“Orador del Tiempo”**: Por presentaciones orales destacadas.
- **“Detective Gramatical”**: Por corregir errores y ayudar a compañeros.
- **“Colaborador Estrella”**: Por participación activa y apoyo al equipo.
- **“Maestro del Present Continuous”**: Por completar todos los niveles con éxito.

## Retos y Mini-Juegos

Para mantener la motivación se incorporan retos temporales, como:

- **“Carrera de Oraciones”**: Formar tantas oraciones correctas como sea posible en 5 minutos.
- **“Desafío del Error”**: Identificar y corregir errores en frases propuestas.
- **“Historias Encadenadas”**: Cada estudiante añade una oración para continuar una historia en *present continuous*.

## Recompensas y Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad, el docente o los compañeros ofrecen retroalimentación inmediata, destacando aciertos y corrigiendo errores con apoyo visual (tarjetas, pizarras digitales). Los puntos y logros se actualizan en tiempo real en un panel visible para toda la clase, fomentando la competencia sana y el orgullo colectivo.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### Actividad 1: “Observa y Describe” (Nivel 1)

**Descripción:** Los equipos observan videos cortos o imágenes en movimiento donde personas realizan acciones cotidianas. Deben escribir oraciones en *present continuous* describiendo lo que ven.

#### Instrucciones:

- El docente muestra un video de 2 minutos (ejemplo: un grupo de niños jugando en un parque).
- Cada equipo discute y crea 5 oraciones en *present continuous* (e.g. “They are playing football”).
- Un integrante (Crítico Temporal) verifica la estructura gramatical usando una plantilla con reglas.
- El Reportero del Tiempo presenta oralmente 3 oraciones ante la clase.
- El Guardián de la Máquina registra puntos: 10 por oración correcta, 20 por presentación clara.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Videos seleccionados (YouTube o repositorios educativos), hojas para escribir, plantilla de reglas.

**Integración con mecánicas:** Uso del sistema de puntos, roles definidos, retroalimentación inmediata y reconocimiento de logros.

#### Actividad 2: “Entrevista al Personaje Misterioso” (Nivel 2)

**Descripción:** Los estudiantes crean personajes ficticios con actividades en progreso y realizan entrevistas simuladas usando preguntas en *present continuous*.

**Instrucciones:**

- Cada equipo inventa un personaje (nombre, ocupación, actividad actual).
- Preparan preguntas para entrevistar al personaje, por ejemplo: "What are you doing now?"
- Un integrante hace de entrevistador y otro de personaje, respondiendo en *present continuous* ("I am cooking dinner").
- Graban o presentan la entrevista frente a la clase.
- Se evalúa precisión gramatical, fluidez y creatividad.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Tarjetas para describir personajes, grabadoras o celulares para video (opcional), hojas para preguntas.

**Integración con mecánicas:** Puntos por uso correcto del tiempo gramatical, roles colaborativos, insignias de orador y detective gramatical.

### **Actividad 3: "Crea tu Historia en Movimiento" (Nivel 3)**

**Descripción:** Los equipos elaboran una historia colectiva donde varias acciones ocurren simultáneamente. Cada miembro añade oraciones en *present continuous* para construir la narrativa.

**Instrucciones:**

- El docente asigna un tema (ejemplo: "A day at the science fair").
- El equipo empieza con una oración: "People are setting up the booths."
- Cada estudiante agrega una oración que complemente la historia, usando conectores ("while", "as", "and").
- Al final, se lee la historia completa y se corrigen errores conjuntamente.
- Se crean ilustraciones o un cómic digital que represente la historia.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Pizarras, papel, tabletas o computadoras para crear cómics, conectores y vocabulario de apoyo.

**Integración con mecánicas:** Retos de narración, colaboración estrecha, recompensas por creatividad y uso correcto del presente continuo.

### **Actividad 4: "Desafío Final: Guardianes del Tiempo" (Nivel 4)**

**Descripción:** Los equipos enfrentan retos gramaticales complejos y deben presentar un proyecto final que incluya una historia, una entrevista y una presentación oral, todo en *present continuous*.

**Instrucciones:**

- Se entregan tarjetas con retos: corregir frases erróneas, formar oraciones complejas, identificar usos adecuados.
- Cada equipo resuelve los retos en un tiempo límite para ganar puntos.
- Preparan un proyecto final que combine elementos de las actividades anteriores.

- Presentan ante la clase y responden preguntas para demostrar su dominio.
- Se otorgan insignias “Maestro del Present Continuous” y reconocimientos.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 60 minutos

**Materiales:** Tarjetas con retos, materiales para presentación (carteles, dispositivos digitales).

**Integración con mecánicas:** Sistema de puntos, niveles, insignias, colaboración, presentación y retroalimentación final.

### Inclusión y DEI en las Actividades

Las actividades se diseñan para incluir diversas realidades culturales y personales:

- Se usan imágenes y personajes diversos para representar distintas etnias, géneros y contextos sociales.
- Se promueve el respeto y la escucha activa durante las presentaciones.
- Los roles permiten que cada estudiante aporte según sus fortalezas (oralidad, escritura, organización).
- Se adapta el tiempo y materiales para estudiantes con necesidades educativas especiales (uso de apoyos visuales, tiempo extra, materiales accesibles).

## Reglas y Condiciones

### Reglas Claras del Juego

### Condiciones de Victoria

Gana el equipo que al final de la experiencia:

- Alcance el mayor puntaje acumulado tras completar los cuatro niveles.
- Demuestre dominio del *present continuous* en oraciones, presentaciones y proyectos.
- Haya cumplido con todos los roles y colaborado eficazmente.

### Penalizaciones

- Errores repetidos en la estructura gramatical con falta de corrección restan 5 puntos.
- No cumplir con el rol asignado puede restar hasta 10 puntos.
- Falta de respeto o interrupciones injustificadas implican advertencias y posible pérdida de puntos (según criterio docente).

### Turnos y Roles

- Las actividades grupales se organizan por turnos para que cada estudiante participe como orador y crítico.
- Los roles deben rotarse en cada actividad para asegurar que todos desarrollen distintas habilidades.

### Tabla de Puntos

| Acción                                 | Puntos Positivos | Penalización              |
|----------------------------------------|------------------|---------------------------|
| Oración correcta en present continuous | +10              | -5 por error no corregido |
| Presentación oral clara y creativa     | +20              | ---                       |
| Colaboración efectiva (rol cumplido)   | +5               | -10 si no cumple          |
| Corrección de errores en equipo        | +15              | ---                       |
| Respeto y participación activa         | +10              | -5 por falta              |

Sistema de Logros

Los logros se otorgan automáticamente al cumplir metas definidas, visibles en un tablero en el aula o digitalmente:

- “Constructor de Oraciones” al lograr 20 oraciones correctas.
- “Orador del Tiempo” tras dos presentaciones exitosas.
- “Detective Gramatical” al corregir errores 3 veces.
- “Colaborador Estrella” por participación constante en roles.
- “Maestro del Present Continuous” por finalizar todos los niveles con puntajes altos.

Evaluación Gamificada

Evaluación Dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Dominio gramatical:** Correcta formación y uso del *present continuous* en oraciones y contextos.
- **Creatividad:** Originalidad en descripciones, entrevistas e historias.
- **Colaboración:** Participación activa en roles, apoyo a compañeros y trabajo en equipo.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de tareas, roles y respeto al grupo.
- **Pensamiento crítico y resolución:** Capacidad para identificar y corregir errores, resolver retos y adaptarse a desafíos.

Rúbrica Integrada

| Criterio  | Excelente (4)                                             | Bueno (3)                                | Satisfactorio (2)                                 | Necesita Mejorar (1)                   |
|-----------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Gramática | Uso correcto y variado del present continuous sin errores | Errores mínimos y no afectan comprensión | Errores frecuentes que dificultan la comunicación | No utiliza correctamente la estructura |

|                     |                                              |                                              |                                     |                                        |
|---------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------|
| Creatividad         | Ideas originales y expresadas con fluidez    | Ideas claras con algunos elementos creativos | Ideas básicas, poca innovación      | No presenta ideas claras ni originales |
| Colaboración        | Participa activamente y apoya al equipo      | Participa con cierta regularidad             | Participa poco y a veces dificulta  | No colabora ni cumple roles            |
| Responsabilidad     | Cumple todas las tareas y roles puntualmente | Cumple la mayoría de tareas y roles          | Inconstante en cumplimiento         | No cumple tareas ni roles              |
| Pensamiento Crítico | Identifica y corrige errores eficazmente     | Reconoce errores con ayuda                   | Dificultad para identificar errores | No corrige ni reconoce errores         |

## Evidencias de Aprendizaje

- Oraciones escritas en hojas o digitales.
- Grabaciones o videos de entrevistas y presentaciones.
- Historias colectivas y proyectos finales (documentos, cómics).
- Registro de puntos, insignias y logros.
- Autoevaluaciones y reflexiones individuales o grupales al cierre.

## Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar el juego, los equipos reflexionan sobre su aprendizaje y experiencia como “Viajeros del Tiempo”. Se promueve una discusión sobre:

- ¿Cómo ayudó el uso del *present continuous* a describir y entender mejor las acciones?
- ¿Qué habilidades del siglo XXI desarrollaron durante la aventura?
- ¿Cómo trabajaron en equipo y qué aprendieron del rol de cada integrante?
- ¿Qué estrategias usaron para superar retos y corregir errores?
- ¿Qué significó para ellos ser “Guardianes del Tiempo” y mantener la coherencia temporal?

Finalmente, el docente da un reconocimiento simbólico a todos como “Maestros del Present Continuous”, reforzando el logro y motivando el aprendizaje autónomo.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones Logísticas para la Implementación

#### Tiempo Necesario

- Se recomienda distribuir la experiencia en 6 a 8 sesiones de 60 minutos cada una.
- Las actividades pueden adaptarse para sesiones más cortas o combinarse según el ritmo del grupo.

## Espacio Físico

- Aula con disposición flexible para trabajo en equipo (mesas agrupadas).
- Espacio para presentaciones orales y visualización de videos.
- Zona para colocar el “panel de puntos” visible para toda la clase.

## Materiales y Herramientas TIC

- Dispositivo para proyectar videos (computadora, proyector o smart TV).
- Acceso a internet para videos y recursos digitales.
- Hojas, lápices, marcadores y cartulinas para actividades manuales.
- Opcional: tabletas o computadoras para crear cómics o grabar presentaciones.
- Tarjetas impresas con reglas gramaticales y retos.

## Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, organizados en equipos de 3 o 4 integrantes.
- Permite atención personalizada y rotación de roles.

## Preparación Previa del Docente

- Seleccionar y preparar videos e imágenes adecuados para el nivel y contexto.
- Preparar materiales impresos (tarjetas, plantillas, reglas).
- Familiarizarse con el sistema de puntos, premios e inscripciones de roles.
- Crear un panel visual para el seguimiento de puntos y logros.
- Preparar ejemplos claros y actividades de apoyo para estudiantes con necesidades especiales.

## Posibles Dificultades y Estrategias para Superarlas

- **Dificultad con la estructura gramatical:** usar apoyos visuales, ejemplos claros y practicar en parejas antes de actividades grupales.
- **Desigualdad en participación:** rotar roles y fomentar la inclusión activa de todos los miembros.
- **Problemas técnicos:** tener materiales alternativos impresos y videos descargados previamente.
- **Falta de motivación:** usar recompensas simbólicas y destacar logros continuamente.
- **Necesidades educativas especiales:** adaptar tiempos, materiales y ofrecer apoyo individualizado.