

Time Travelers: The Quest Through Past and Present

Gamificación Completa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: present perfect past simple

Contexto Narrativo

Imagina que eres parte de un equipo especial de viajeros en el tiempo, llamados "Los Crononautas". La misión de tu equipo es viajar a distintas épocas para recolectar información y resolver misterios históricos. Sin embargo, para comunicarse efectivamente con las personas de cada época, debes dominar cómo contar eventos pasados usando el Present Perfect y el Past Simple en inglés, ya que estas formas verbales son la clave para entender y explicar acciones que sucedieron en diferentes momentos del tiempo.

La ambientación del juego es una mezcla entre ciencia ficción y aventura histórica. El aula se transforma en la sede central del equipo Crononauta, equipada con una "máquina del tiempo" ficticia (puede ser un rincón decorado con relojes, mapas y pantallas con imágenes de distintas épocas). Cada estudiante asume un rol dentro del equipo con funciones específicas, tales como:

- **Historiador/a:** experto en hechos históricos y responsable de analizar los eventos que se deben reportar.
- **Lingüista:** encargado de la corrección gramatical y lingüística, asegurándose de que las formas verbales estén correctas.
- **Comunicador/a:** presenta la información al resto del equipo y mantiene la comunicación con el "centro de mando".
- **Explorador/a:** recoge pistas y datos en los retos y desafíos para avanzar en la misión.

La misión principal es completar una serie de misiones temporales que implican resolver enigmas y contar historias de eventos históricos o ficticios, utilizando correctamente el Present Perfect y el Past Simple. Por ejemplo, deberán explicar qué ha pasado recientemente en el presente (Present Perfect) y narrar hechos concluidos en el pasado (Past Simple) para desbloquear pistas y avanzar en la línea del tiempo.

El juego se divide en diferentes "épocas" o niveles, donde los estudiantes deben demostrar su dominio de las estructuras gramaticales a través de pruebas, retos y actividades colaborativas. Cada misión está diseñada para que los estudiantes reflexionen críticamente sobre cuándo usar cada tiempo verbal, se comuniquen entre ellos para compartir información y mantengan la curiosidad por descubrir detalles históricos y lingüísticos.

Además, la narrativa permite que los estudiantes vivan la experiencia de "viajar" en el tiempo y resolver problemas reales mediante el lenguaje, lo que potencia el sentido de propósito y la motivación para aprender el inglés de manera significativa. La conexión entre la narrativa y el contenido gramatical es constante: cada actividad está relacionada con un evento o situación que deben relatar, lo que integra el aprendizaje con la experiencia de juego.

En definitiva, "Time Travelers: The Quest Through Past and Present" no es solo un juego sobre gramática, sino una aventura que promueve la colaboración, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la curiosidad intelectual, competencias clave para los estudiantes de 15 a 17 años que están desarrollando su inglés en un contexto dinámico y desafiante.

Mecánicas de Juego

Para sostener la experiencia de aprendizaje y mantener la motivación alta, se implementan las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de puntos:** Cada actividad y reto completado con éxito otorga puntos al equipo. El puntaje se basa en la precisión gramatical, la creatividad en las respuestas y la colaboración demostrada. Por ejemplo, un uso correcto del Present Perfect o Past Simple vale 10 puntos, mientras que una explicación clara y creativa puede sumar puntos extra.
- **Niveles (Épocas históricas):** La experiencia está dividida en cinco niveles temáticos, cada uno ambientado en una época distinta: la Edad Media, la Revolución Industrial, los años 60, el siglo XXI, y un futuro hipotético. Para avanzar a un nuevo nivel, los equipos deben acumular un mínimo de puntos y superar un reto final en ese nivel.
- **Insignias de logro:** Se otorgan insignias digitales o físicas (pegatinas, medallas imprimibles) por logros específicos, tales como “Maestro del Present Perfect”, “Historiador Estrella”, “Comunicador Efectivo” y “Explorador Curioso”. Estas insignias reconocen competencias específicas y fomentan la participación.
- **Retos colaborativos:** Los retos requieren que los roles trabajen juntos para resolver enigmas lingüísticos e históricos. Por ejemplo, el Historiador aporta información, el Lingüista corrige, el Comunicador expone y el Explorador busca pistas. Esto fortalece la comunicación y el pensamiento crítico.
- **Recompensas y power-ups:** Los equipos pueden ganar “poderes especiales” que les permiten pedir pistas, corregir un error sin perder puntos o intercambiar roles temporalmente. Estos power-ups se consiguen al completar tareas con excelencia o mostrar actitudes positivas (ayuda a compañeros, curiosidad).
- **Progresión visual:** Un tablero de progreso visible para toda la clase muestra el avance de cada equipo en la línea del tiempo, sus puntos, insignias y niveles desbloqueados. Esto genera competencia sana y deseo de superación.
- **Retroalimentación inmediata:** En cada actividad, los estudiantes reciben feedback instantáneo sobre sus respuestas, ya sea mediante corrección directa, pistas para mejorar o elogios. Esto permite ajustar el aprendizaje en tiempo real y mantener la motivación.

La implementación de estas mecánicas se realiza con apoyo de recursos accesibles como hojas de puntuación, insignias impresas o digitales, un tablero en la pizarra o pantalla, y materiales para registrar avances. La combinación de estos elementos crea un entorno de aprendizaje activo, participativo y significativo.

Actividades Gamificadas

Actividad 1: Misión de Reconocimiento - “The Time Capsule”

Descripción: Los estudiantes reciben una cápsula del tiempo ficticia que contiene objetos y pistas sobre eventos pasados. Deben describir qué ha pasado recientemente (Present Perfect) y qué ocurrió en un momento específico (Past Simple) para abrir la cápsula.

Instrucciones paso a paso:

1. Formar equipos de 4 estudiantes asignando roles: Historiador, Lingüista, Comunicador y Explorador.
2. Entregar a cada equipo una cápsula (caja o sobre con imágenes, frases incompletas, objetos que representan eventos históricos o ficticios).
3. El Historiador lee los objetos y eventos representados.
4. El equipo debe completar oraciones usando Present Perfect para acciones recientes (ej. "We have found a mysterious object") y Past Simple para eventos terminados (ej. "The object was buried in 1990").
5. El Lingüista revisa la gramática y sugiere correcciones.
6. El Comunicador presenta las oraciones al maestro o grupo.
7. Si las oraciones están correctas, el equipo gana puntos y recibe una pista para la próxima misión.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: cápsulas del tiempo (sobres o cajas), imágenes impresas, frases incompletas, hojas para escribir.

Integración mecánicas: Puntos por precisión, retroalimentación inmediata del maestro, colaboración según roles, recompensa con pistas.

Actividad 2: Reto de la Línea del Tiempo - "Chrono Challenge"

Descripción: En una línea del tiempo gigante, los estudiantes deben colocar tarjetas con oraciones en Present Perfect o Past Simple en el lugar correcto según la época a la que se refieren.

Instrucciones paso a paso:

1. Preparar una línea del tiempo en el aula (puede ser una cinta adhesiva larga en el suelo o pared con fechas).
2. Entregar a cada equipo tarjetas con oraciones variadas que usan Present Perfect o Past Simple.
3. Los equipos analizan cada oración para decidir si corresponde a un evento reciente sin tiempo definido (Present Perfect) o a un evento terminado en un momento específico (Past Simple).
4. Colocan las tarjetas en el punto correcto de la línea del tiempo.
5. El maestro revisa la colocación y da feedback inmediato.
6. Por cada tarjeta bien colocada, el equipo gana puntos y una insignia especial "Time Master".

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: cinta adhesiva, tarjetas con oraciones, hojas para anotaciones.

Integración mecánicas: Sistema de puntos, insignias, retroalimentación inmediata, trabajo en equipo.

Actividad 3: Historias Paralelas - "Past Meets Present"

Descripción: Los equipos crean una historia breve que combine el uso del Present Perfect y Past Simple, narrando eventos de un personaje que vive en dos tiempos distintos.

Instrucciones paso a paso:

1. Cada equipo elige o recibe un personaje histórico o ficticio.

2. Discuten y elaboran una historia en la que expliquen qué ha hecho el personaje recientemente (Present Perfect) y qué hizo en un momento concreto del pasado (Past Simple).
3. El Lingüista supervisa la corrección gramatical.
4. El Comunicador prepara la presentación para contar la historia al resto de la clase.
5. Presentan la historia en formato oral o visual (pueden usar dibujos, carteles, o diapositivas simples).
6. Los demás equipos hacen preguntas para evaluar comprensión y uso correcto de los tiempos verbales.
7. El maestro otorga puntos y posibles power-ups para la siguiente ronda.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: papel, marcadores, computadora o tablet (opcional), recursos para presentación.

Integración mecánicas: Puntos, power-ups, roles definidos, comunicación efectiva, pensamiento crítico.

Actividad 4: Batalla de Conjugaciones - “Verb Duel”

Descripción: Competencia rápida en la que los estudiantes responden a preguntas o completan frases con Present Perfect o Past Simple para ganar puntos para su equipo.

Instrucciones paso a paso:

1. El docente formula oraciones incompletas o preguntas relacionadas con el tema.
2. Los equipos turnan para responder rápidamente usando la forma verbal correcta.
3. Si responden correctamente, ganan puntos; si fallan, otro equipo puede “robar” la respuesta.
4. Se registran los puntos en el tablero visible para motivar la competencia.
5. Al final, el equipo con más puntos recibe una insignia especial “Champion of Tenses”.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: lista de oraciones/preguntas, tablero o pizarra para anotar puntos.

Integración mecánicas: sistema de puntos, turnos, competencia, retroalimentación inmediata.

Actividad 5: Escape Room Lingüístico - “The Grammar Vault”

Descripción: Los equipos deben resolver puzzles y acertijos gramaticales para “abrir” una caja fuerte virtual o física que contiene la clave para continuar la aventura.

Instrucciones paso a paso:

1. Preparar una caja o una carpeta cerrada con candado (físico o simbólico).
2. Entregar a los equipos una serie de pistas en forma de ejercicios donde deben corregir o formular oraciones en Present Perfect y Past Simple.
3. Cada ejercicio resuelto correctamente da un número o letra para abrir la combinación.
4. El equipo debe trabajar colaborativamente, usando sus roles, para resolver los acertijos antes de que termine el tiempo.
5. El primer equipo que abre la caja gana puntos extra y recibe una insignia “Master Escape Artist”.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: caja o carpeta con candado, hojas con ejercicios, lápices, cronómetro.

Integración mecánicas: colaboración, puntos, roles, competencia, pensamiento crítico.

Estas actividades están diseñadas para ser accesibles y adaptables según los recursos del aula. La combinación de trabajo en equipo, retos, feedback y recompensas fomenta el aprendizaje dinámico y efectivo del uso del Present Perfect y Past Simple en inglés.

Reglas y Condiciones

Para que la experiencia sea ordenada y justa, las reglas del juego son las siguientes:

- **Formación y roles:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4, cada uno con un rol definido que debe cumplir durante toda la experiencia.
- **Turnos:** En actividades que requieren respuesta oral o escrita, los equipos participan por turnos para garantizar equidad.
- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule más puntos al finalizar el último nivel (futuro hipotético) será declarado “Gran Crononauta” y recibirá un reconocimiento especial.
- **Puntuación:**
 - Respuestas gramaticalmente correctas: 10 puntos.
 - Explicaciones creativas o detalladas: 5 puntos extra.
 - Colaboración efectiva y roles cumplidos: 3 puntos por actividad.
 - Uso correcto de vocabulario contextual: 2 puntos por actividad.
 - Errores gramaticales: -5 puntos cada uno.
 - Preguntas o respuestas incorrectas en retos: sin puntos, posibilidad de penalización si se repite.
- **Penalizaciones:**
 - Interrumpir a otros equipos: advertencia y posible pérdida de puntos.
 - No cumplir el rol asignado: reducción de puntos.
 - No respetar tiempos establecidos: penalización según la actividad.
- **Uso de power-ups:** Cada power-up puede ser usado solo una vez por equipo y debe anunciarse antes de la actividad donde se desea utilizar.
- **Respeto y colaboración:** Se espera que todos los estudiantes mantengan una actitud positiva, respeten opiniones y ayuden a sus compañeros.
- **Entrega de evidencias:** Para algunas actividades, los equipos deben presentar sus respuestas o historias por escrito o presentación para validar los puntos.

Estas reglas están diseñadas para fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo, responsable y competitivo de manera sana, asegurando que los objetivos didácticos se cumplan mientras se disfruta la experiencia gamificada.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro del sistema gamificado se integra de forma natural y continua, considerando tanto el proceso como el resultado del aprendizaje.

- **Criterios de evaluación:**

- Precisión gramatical en el uso del Present Perfect y Past Simple.
- Capacidad para diferenciar y aplicar correctamente ambos tiempos verbales según el contexto.
- Colaboración efectiva y cumplimiento de roles dentro del equipo.
- Creatividad y claridad en la comunicación oral y escrita.
- Participación activa y curiosidad demostrada durante las actividades.

- **Rúbrica integrada (ejemplo simplificado):**

Criterio	Excelente (9-10 pts)	Bueno (7-8 pts)	Aceptable (5-6 pts)	Insuficiente (<5 pts)
Precisión gramatical	Uso correcto y consistente de Present Perfect y Past Simple en todo momento.	Uso mayormente correcto con pocos errores mínimos.	Errores frecuentes pero no impiden comprensión.	Errores graves que dificultan la comunicación.
Comunicación y creatividad	Presentación clara, creativa y atractiva.	Comunicación clara con algo de creatividad.	Presentación simple, poco elaborada.	Falta de claridad o esfuerzo en la presentación.
Colaboración	Todos los miembros cumplen roles y trabajan en equipo.	Participación adecuada de la mayoría.	Participación desigual o conflictos leves.	Falta de colaboración o incumplimiento de roles.

- **Evidencias de aprendizaje:**

- Oraciones y textos escritos entregados durante las actividades.
- Presentaciones orales y debates.
- Participación activa en retos y juegos.
- Registro de puntos e insignias obtenidas.

- **Reflexión final y cierre narrativo:** Al finalizar la experiencia, los equipos reflexionan sobre lo aprendido y cómo lo aplicaron en la aventura temporal. Se realiza una sesión grupal donde cada equipo comparte:

- Qué dificultades tuvieron para usar el Present Perfect y Past Simple.
- Cómo resolvieron los retos y trabajaron en equipo.
- Qué habilidades del siglo XXI desarrollaron (pensamiento crítico, comunicación, curiosidad).
- Qué les gustaría seguir aprendiendo.

Finalmente, el docente cierra la narrativa felicitando a los “Crononautas” por haber completado su misión y

recordando la importancia de dominar estos tiempos verbales para comunicarse efectivamente en inglés.

Recomendaciones Logísticas

Tiempo necesario: La experiencia completa puede desarrollarse en 5 sesiones de clase de 60 minutos cada una, permitiendo tiempo para explicación, actividades, retroalimentación y evaluación.

Espacio físico: Un aula amplia donde se pueda organizar la línea del tiempo en la pared o suelo, espacio para que los equipos trabajen en grupo y un área para presentaciones. El rincón “máquina del tiempo” puede ser un espacio decorado para ambientar.

Materiales y herramientas TIC:

- Materiales físicos: papel, marcadores, tarjetas, sobres o cajas para cápsulas del tiempo y escape room.
- Tablero o pizarra para el registro de puntos y progreso.
- Dispositivos electrónicos (opcional): tabletas o computadoras para presentaciones digitales o para mostrar imágenes/ videos relacionados con la narrativa.
- Impresiones de tarjetas y hojas de trabajo adaptadas.

Tamaño del grupo: Ideal para grupos de 12 a 24 estudiantes, divididos en equipos de 4 para facilitar la colaboración y el rol definido. Para grupos más grandes, se pueden replicar los equipos o realizar rotaciones.

Preparación previa del docente:

- Preparar y descargar materiales (tarjetas, hojas, cápsulas, retos).
- Organizar la decoración y ambientación del aula.
- Estudiar la narrativa para presentarla con entusiasmo y conectar con los estudiantes.
- Familiarizarse con las mecánicas y posibles preguntas para retroalimentación inmediata.
- Configurar el sistema de puntos y herramientas para seguimiento.

Posibles dificultades y soluciones:

- *Dificultad:* Algunos estudiantes pueden tener problemas con la gramática.
 - *Solución:* Proporcionar ejemplos claros y apoyo adicional con mini-lecciones o fichas de referencia.
- *Dificultad:* Desorganización en los equipos o falta de participación.
 - *Solución:* Asignar roles claros, monitorear y fomentar la colaboración activa.
- *Dificultad:* Falta de materiales o recursos tecnológicos.
 - *Solución:* Adaptar actividades para que sean completamente offline usando solo papel y pizarra.
- *Dificultad:* Gestión del tiempo en actividades colaborativas.
 - *Solución:* Usar cronómetros y establecer límites claros para mantener el ritmo.

Con una buena planificación y flexibilidad, esta experiencia gamificada puede implementarse con éxito en cualquier aula, enriqueciendo el aprendizaje del inglés y desarrollando habilidades clave para el siglo XXI.