

Time Travelers: The Present Perfect Quest

Gamificación Progresiva | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Present Perfect

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo de "Time Travelers: The Present Perfect Quest"

Imagina que un grupo de jóvenes exploradores ha encontrado un antiguo reloj misterioso en la biblioteca de su escuela. Este reloj no es un reloj común: tiene el poder de transportar a quienes lo usen a distintos momentos en el pasado y el presente. Pero para usarlo correctamente, deben dominar un lenguaje especial que conecta eventos pasados con el presente: el *Present Perfect*, una estructura en inglés que no solo cuenta lo que ha pasado, sino cómo ese pasado influye en el ahora.

Los estudiantes asumen el rol de "Time Travelers" (viajeros del tiempo), encargados de resolver enigmas y misiones en diferentes épocas para reparar las líneas temporales que se están desordenando debido a un villano llamado "The Time Glitcher". Este villano ha creado confusión y caos al alterar eventos en el pasado sin que los viajeros del tiempo puedan entender lo que realmente ha ocurrido.

La misión principal de los estudiantes es restaurar el equilibrio temporal viajando a distintos escenarios históricos y contemporáneos, usando el Present Perfect para narrar acciones que han ocurrido en el pasado y tienen relevancia en el presente. A lo largo de la aventura, deberán trabajar en equipo, comunicarse efectivamente, pensar críticamente para resolver problemas, ser creativos para inventar historias y demostrar responsabilidad al cumplir las misiones asignadas.

La narrativa se estructura en etapas secuenciales que se desbloquean a medida que los estudiantes demuestran dominio de las diferentes formas y usos del Present Perfect. Cada etapa representa un "portal temporal" que abre una nueva aventura donde deberán aplicar lo aprendido para avanzar y finalmente derrotar al Time Glitcher, restaurando el orden del tiempo.

Este contexto conecta directamente con el tema de aprendizaje porque el Present Perfect se usa para expresar experiencias pasadas con relevancia actual, algo que los viajeros del tiempo deben dominar para entender y comunicar lo que ha pasado y cómo afecta el presente. La narrativa incentiva la curiosidad y la motivación al convertir el aprendizaje en una aventura épica donde cada estudiante tiene un rol importante y donde cada logro desbloquea nuevas posibilidades.

Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

- **Exploradores Lingüísticos:** encargados de descubrir y aplicar las reglas del Present Perfect en diversas situaciones.
- **Detectives Temporales:** analizan pistas y resuelven enigmas lingüísticos que el Time Glitcher ha dejado para confundirlos.

- **Creadores de Historias:** inventan relatos usando el Present Perfect para explicar los eventos que han ocurrido y su impacto actual.
- **Colaboradores del Equipo:** fomentan la comunicación y cooperación para compartir conocimientos y habilidades y completar las misiones.

Ambientación y conexión con el aula

El aula se transforma en el "Cuartel General de los Viajeros del Tiempo" con mapas temporales, relojes, imágenes de distintas épocas y recursos visuales que ambientan la experiencia. Se pueden utilizar sonidos ambientales y música temática para enriquecer la inmersión.

La experiencia está diseñada para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo del Present Perfect, integrando la práctica oral, escrita, auditiva y de comprensión, en un contexto lúdico y motivador. Además, se promueve un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o ritmo de aprendizaje, pueden participar activamente y sentirse valorados.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego del "Time Travelers: The Present Perfect Quest"

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, responder correctamente, participar en debates y colaborar en equipo. Cada acción bien realizada suma puntos individuales y para el equipo, incentivando tanto la competencia sana como la cooperación.

- Respuestas correctas: +10 puntos
- Colaboración efectiva en equipos: +5 puntos por actividad
- Creatividad en relatos o presentaciones: +15 puntos
- Ayuda a compañeros: +5 puntos
- Participación en retos rápidos: +10 puntos

Niveles y Progresión

La experiencia está dividida en cinco niveles que se desbloquean progresivamente. Cada nivel representa un portal temporal con un conjunto de actividades que profundizan en el uso del Present Perfect:

- **Nivel 1:** Formación básica (forma afirmativa y negativa).
- **Nivel 2:** Uso en preguntas y respuestas cortas.
- **Nivel 3:** Uso con expresiones de tiempo (ever, never, already, yet).
- **Nivel 4:** Narración de experiencias personales.
- **Nivel 5:** Proyecto final: crear una historia colectiva usando Present Perfect.

Para avanzar de nivel, los estudiantes deben alcanzar un mínimo de puntos y completar satisfactoriamente los retos planteados. Esto fomenta la motivación y el sentido de logro.

Insignias

Los estudiantes pueden ganar insignias digitales o físicas como reconocimiento a habilidades específicas:

- *Grammar Master*: Dominio de la estructura básica del Present Perfect.
- *Question Wizard*: Habilidad para formular preguntas correctas.
- *Time Expert*: Uso adecuado de expresiones temporales.
- *Storyteller*: Creatividad en narraciones.
- *Team Player*: Excelente colaboración y comunicación.

Retos

En cada nivel, los estudiantes enfrentan retos individuales y grupales, tales como:

- Resolver enigmas gramaticales para abrir portales temporales.
- Completar diálogos con Present Perfect correctamente.
- Realizar entrevistas entre compañeros usando preguntas en Present Perfect.
- Crear relatos orales o escritos con expresiones del tiempo.

Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes desbloquean contenidos especiales:

- Videos y audios con diálogos reales en Present Perfect.
- Mini-juegos interactivos digitales.
- Materiales para crear sus propias historias con imágenes y audios.
- Tiempo extra para actividades creativas.

Retroalimentación Inmediata

Cada actividad ofrece retroalimentación instantánea con explicaciones claras y ejemplos para corregir errores y reforzar aprendizajes. El docente puede usar herramientas digitales o tarjetas de respuestas para facilitar esta mecánica.

Progresión Visible

Se utiliza un tablero visual en el aula donde se muestra el avance de cada estudiante y equipo, con barras de progreso, insignias ganadas y puntos acumulados. Esto promueve la transparencia y el compromiso.

Inclusión de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Las mecánicas contemplan adaptaciones para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y capacidades:

- Opciones de actividades orales, escritas y visuales para que cada estudiante elija según su fortaleza.
- Grupos heterogéneos que fomentan la colaboración y el respeto por la diversidad.

- Materiales con ejemplos culturales diversos y lenguaje claro.
- Ritmos flexibles para que nadie quede excluido.
- Roles rotativos para que todos tengan oportunidad de participar en todas las facetas del juego.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Nivel 1 - Portal Básico: Construyendo Fundamentos

Actividad 1: "El Diario del Viajero"

Descripción: Los estudiantes crean un diario personal donde escriben oraciones afirmativas y negativas en Present Perfect sobre cosas que han hecho o no han hecho.

Instrucciones:

- Se presenta a los estudiantes un modelo de oración en Present Perfect (e.g., "I have visited the zoo." / "I have not eaten sushi.").
- Cada estudiante escribe 5 oraciones afirmativas y 5 negativas sobre sus experiencias personales.
- Luego, comparten en parejas sus oraciones y corrigen mutuamente con apoyo del docente.

Tiempo: 40 minutos

Materiales: Cuadernos, lápices, tarjetas con verbos comunes.

Integración con mecánicas: Cada oración correcta suma puntos; compartir y corregir otorga puntos de colaboración; al completar, desbloquean el siguiente nivel.

Actividad 2: "Caza de Verbos"

Descripción: Los estudiantes participan en una búsqueda del tesoro dentro del aula o patio, encontrando tarjetas con verbos y formando oraciones en Present Perfect.

Instrucciones:

- Se esconden tarjetas con verbos regulares e irregulares.
- Los estudiantes trabajan en equipos para encontrar tarjetas y formar oraciones usando Present Perfect.
- Al final, leen sus oraciones al grupo y reciben retroalimentación inmediata.

Tiempo: 50 minutos

Materiales: Tarjetas con verbos, cronómetro, espacio amplio.

Integración con mecánicas: Puntos por cada verbo encontrado y oración correcta; insignia "Grammar Master" otorgada al finalizar nivel.

Nivel 2 - Portal Interrogativo: Preguntas y Respuestas

Actividad 3: "Entrevista a un Compañero"

Descripción: En parejas, los estudiantes practican hacer y responder preguntas en Present Perfect.

Instrucciones:

- Se entrega una lista de preguntas modelo (e.g., "Have you ever been to the beach?").
- Los estudiantes preparan preguntas propias y entrevistan a su compañero.
- Luego, presentan a la clase lo que aprendieron de su entrevistado usando oraciones completas.

Tiempo: 45 minutos

Materiales: Listas de preguntas, hojas para anotar respuestas.

Integración con mecánicas: Puntos por cada pregunta y respuesta correcta; insignia "Question Wizard" al completar el nivel.

Actividad 4: "Reto Rápido"

Descripción: Juego en equipo donde deben responder preguntas en Present Perfect en tiempo limitado.

Instrucciones:

- El docente hace preguntas rápidas sobre experiencias (e.g., "Have you ever eaten pizza?").
- Los equipos discuten y responden en 30 segundos.
- El equipo que responde correctamente gana puntos extra.

Tiempo: 20 minutos

Materiales: Cronómetro, lista de preguntas.

Integración con mecánicas: Puntos de equipo y refuerzo de retroalimentación inmediata.

Nivel 3 - Portal de Expresiones Temporales

Actividad 5: "La Ruleta del Tiempo"

Descripción: Juego de ruleta con expresiones temporales que deben usar en oraciones con Present Perfect.

Instrucciones:

- Los estudiantes giran una ruleta física o digital que muestra palabras como "ever", "never", "already", "yet".
- Forman una oración usando la palabra obtenida y la comparten con el grupo.
- El docente corrige y explica el uso correcto.

Tiempo: 40 minutos

Materiales: Ruleta (puede ser app o cartulina), tarjetas con expresiones.

Integración con mecánicas: Puntos individuales y de equipo; desbloqueo de mini-juego digital con historias para completar.

Actividad 6: "Historias con Palabras Mágicas"

Descripción: Creación grupal de historias cortas usando expresiones temporales y Present Perfect.

Instrucciones:

- En grupos, los estudiantes inventan una historia relacionada con un evento importante usando expresiones temporales (e.g., "I have already finished my homework.").
- Escriben y luego presentan la historia al resto de la clase.

Tiempo: 60 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, hojas.

Integración con mecánicas: Insignia "Time Expert" para equipos con mejor uso de expresiones; puntos por creatividad y precisión.

Nivel 4 - Portal de Experiencias Personales

Actividad 7: "Mi Libro de Aventuras"

Descripción: Los estudiantes crean un libro personal ilustrado donde narran experiencias reales usando Present Perfect.

Instrucciones:

- Se les guía para escribir párrafos usando Present Perfect sobre viajes, comidas, juegos o eventos vividos.
- Incorporan dibujos o recortes para ilustrar sus historias.
- Comparten su libro con el grupo o en exposiciones pequeñas.

Tiempo: 120 minutos (puede dividirse en varias sesiones)

Materiales: Hojas blancas, colores, pegamento, revistas para recortar.

Integración con mecánicas: Puntos por esfuerzo, creatividad y uso correcto; insignia "Storyteller".

Actividad 8: "La Entrevista del Viajero"

Descripción: Los estudiantes preparan y graban entrevistas a compañeros sobre sus experiencias usando Present Perfect.

Instrucciones:

- Preparan preguntas creativas (e.g., "Have you ever climbed a tree?").
- Graban las entrevistas con tabletas o celulares.
- Luego, escuchan y corrigen errores con ayuda del docente.

Tiempo: 90 minutos

Materiales: Dispositivos para grabar, listas de preguntas.

Integración con mecánicas: Recompensas en puntos y desbloqueo de contenido audiovisual extra.

Nivel 5 - Portal Final: La Historia Colectiva

Actividad 9: “La Gran Aventura del Tiempo”

Descripción: Los estudiantes crean en conjunto una historia épica que explique cómo el Time Glitcher fue derrotado, usando Present Perfect en todas sus formas.

Instrucciones:

- En equipos, redactan capítulos de la historia, integrando oraciones afirmativas, negativas, preguntas y expresiones temporales.
- Se reúnen para unir todos los capítulos en un texto final.
- Presentan la historia mediante una dramatización, video o presentación digital.

Tiempo: 4 sesiones de 60 minutos

Materiales: Computadoras/tabletas, papel, materiales para presentaciones.

Integración con mecánicas: Gran cantidad de puntos y reconocimiento final; insignias especiales; cierre de la narrativa y reflexión grupal.

Actividad 10: “Reflexión del Viajero”

Descripción: Reflexión individual y grupal sobre lo aprendido y cómo lo aplicaron para superar los retos.

Instrucciones:

- Los estudiantes escriben o expresan oralmente qué han aprendido, qué retos les gustaron y cómo se sienten con su progreso.
- Compartirán sus reflexiones en pequeños grupos y con el docente.

Tiempo: 30 minutos

Materiales: Cuadernos o grabadoras.

Integración con mecánicas: Incentiva la metacognición y cierre emocional de la experiencia.

Consideraciones para DEI en actividades

- Materiales con imágenes y ejemplos culturalmente diversos y accesibles.
- Opciones para trabajar oralmente o por escrito según necesidades.
- Adaptaciones de tiempo y formato para estudiantes con dificultades.
- Roles rotativos para garantizar participación equitativa.
- Uso de tecnologías accesibles y apoyo de auxiliares si necesario.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “Time Travelers: The Present Perfect Quest”

Condiciones de Victoria

- Completar exitosamente los cinco niveles desbloqueando todos los portales temporales.
- Acumular un mínimo de 400 puntos individuales y 1500 puntos en equipo.
- Obtener al menos tres insignias principales (Grammar Master, Question Wizard, Storyteller).
- Presentar y defender la historia colectiva final ante el grupo.

Penalizaciones

- Errores repetidos sin corrección: pérdida de 5 puntos por error para incentivar la reflexión.
- Falta de colaboración o interrupciones constantes: advertencia y posible pérdida de puntos de equipo.
- No cumplir con plazos establecidos para actividades grupales: deducción de puntos en equipo.

Turnos y Roles

- Las actividades que requieren respuestas orales se hacen en turnos rotativos para garantizar participación equitativa.
- Los roles dentro de los equipos (escritor, orador, investigador, editor) se rotan en cada actividad para desarrollar habilidades diversas.
- El docente actúa como facilitador, árbitro y guía, asegurando que se respeten las reglas y el ambiente inclusivo.

Restricciones

- No se permite el uso de estructuras verbales distintas al Present Perfect durante actividades específicas para mantener el enfoque.
- Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad para mantener el ritmo del juego.
- Se fomenta el respeto, la escucha activa y la ayuda mutua durante toda la experiencia.

Tabla de Puntos (Ejemplo)

Acción	Puntos
Respuesta correcta (oral/escrita)	+10
Colaboración en equipo	+5
Creatividad en historias	+15
Ayuda a compañero	+5

Acción	Puntos
Falta de respeto o interrupción	-10
Error no corregido	-5
Entrega tardía en equipo	-10

Sistema de Logros

Los logros se entregan al completar tareas específicas y alcanzar hitos:

- Primer logro: Completar el Nivel 1 correctamente.
- Segundo logro: Completar entrevista en Nivel 2 con fluidez.
- Tercer logro: Uso correcto de expresiones temporales en Nivel 3.
- Cuarto logro: Finalización de libro personal en Nivel 4.
- Logro final: Presentación exitosa de la historia colectiva.

Estos logros se reflejan en insignias físicas o digitales y se muestran en el tablero de progreso del aula.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del “Time Travelers: The Present Perfect Quest”

Criterios de Evaluación

- **Dominio gramatical:** Uso correcto y variado del Present Perfect en afirmativas, negativas, preguntas y expresiones temporales.
- **Creatividad:** Capacidad para inventar y narrar historias originales usando la estructura aprendida.
- **Colaboración y comunicación:** Participación activa, respeto, ayuda mutua y eficacia en trabajo en equipo.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de tareas y entrega de actividades en tiempo y forma.
- **Curiosidad y pensamiento crítico:** Participación en retos y reflexión sobre el aprendizaje.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita Mejorar (1)
Dominio gramatical	Usa Present Perfect correctamente en todas las formas y contextos.	Comete pocos errores sin afectar el significado.	Errores frecuentes pero entiende la estructura básica.	No usa correctamente la estructura.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita Mejorar (1)
Creatividad	Historias originales, detalladas y coherentes.	Historias claras con algunos detalles creativos.	Historias simples y poco elaboradas.	No produce historias o muy básicas.
Colaboración y comunicación	Participa activamente y fomenta el trabajo en equipo.	Participa con buena disposición.	Participa poco o con dificultad para colaborar.	No colabora ni respeta a compañeros.
Responsabilidad	Entrega todas las actividades a tiempo y bien hechas.	Entrega la mayoría de actividades en tiempo.	Entrega con retrasos o incompletas.	No entrega actividades.
Curiosidad y pensamiento crítico	Participa en retos y reflexiona con profundidad.	Participa en retos y demuestra interés.	Participa poco y reflexiona superficialmente.	No participa ni muestra interés.

Evidencias de Aprendizaje

- Cuadernos con oraciones y diarios de viaje.
- Grabaciones de entrevistas y presentaciones.
- Libros personales ilustrados.
- Historias colectivas escritas y dramatizadas.
- Participación y desempeño en retos y juegos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan cómo han mejorado en el uso del Present Perfect y qué habilidades del siglo XXI han desarrollado. Se aprovecha para cerrar la historia del Time Glitcher, celebrando la restauración del tiempo gracias a sus esfuerzos y trabajo en equipo.

El docente guía una conversación donde se reconocen los logros individuales y grupales, se evalúan las estrategias que funcionaron mejor y se establece una conexión entre el aprendizaje y su utilidad en la vida real, incentivando la aplicación continua del idioma y las competencias desarrolladas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Se recomienda un bloque de 10 a 12 sesiones de 60 minutos para completar toda la experiencia.
- Las actividades pueden ajustarse al ritmo del grupo, pero se sugiere no extender más de 3 meses para mantener la motivación.

Espacio Físico

- Aula con espacio para movilidad y diferentes estaciones de trabajo.
- Zona para exposición o dramatización.
- Acceso a espacios exteriores para actividades de búsqueda o movimiento.

Materiales y Herramientas TIC

- Cuadernos, hojas, lápices, colores y materiales para manualidades.
- Tarjetas impresas con verbos, expresiones y preguntas.
- Dispositivos digitales (tabletas, computadoras o celulares) para grabación y uso de mini-juegos.
- Proyector o pantalla para mostrar recursos visuales y tableros de progreso.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 15 a 25 estudiantes para facilitar la gestión y participación.
- Se puede adaptar para grupos más pequeños o grandes con ajustes en el manejo de equipos y tiempos.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con la estructura y usos del Present Perfect.
- Preparar materiales físicos y digitales con anticipación.
- Organizar el aula para facilitar las estaciones y movimientos.
- Planificar la división de roles y equipos equilibrados.
- Preparar listas de preguntas, retos y retroalimentación personalizada.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desmotivación:** Mantener el juego dinámico, celebrar logros pequeños y variar las actividades para no perder interés.
- **Diferencias en niveles de habilidad:** Diseñar actividades con apoyos visuales, orales y escritos; permitir ritmo flexible; formar equipos heterogéneos.
- **Problemas tecnológicos:** Tener alternativas offline para actividades digitales; probar equipos antes de usarlos.
- **Falta de participación:** Rotar roles; dar responsabilidades específicas; usar recompensas para incentivar la participación.
- **Gestión del tiempo:** Establecer límites claros; usar cronómetros; planificar descansos.

Con estas recomendaciones, el docente puede implementar la experiencia de forma exitosa, asegurando un aprendizaje significativo y divertido del Present Perfect en un contexto lúdico, inclusivo y colaborativo.