

VerbQuest: La Aventura Épica de los Verbos en Inglés

Gamificación de Contenido | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Verbos

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a **VerbQuest**, una tierra fantástica donde el dominio de los verbos en inglés es la clave para restaurar el equilibrio en el Reino de Linguaria. Este mundo, dividido en múltiples regiones, está plagado de caos y confusión porque el poder sagrado de los verbos ha sido fragmentado y dispersado por un oscuro hechicero llamado *Syntaxor*. Él ha robado la esencia de los verbos, dejando a los habitantes sin la capacidad de expresarse correctamente, afectando la comunicación y el entendimiento en todo el reino.

Los estudiantes tomarán el rol de **Guardianes Verbales**, jóvenes aventureros con la misión de recuperar las piezas perdidas del poder verbal y devolver la armonía a Linguaria. Cada guardián es único, con habilidades especiales para descubrir, analizar y utilizar verbos en distintas formas y tiempos. La aventura se divide en varias regiones (niveles), donde deberán enfrentar desafíos para desbloquear y restaurar fragmentos de poder.

Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Exploradores Verbales:** Encargados de descubrir nuevos verbos y sus usos en contextos reales y ficticios.
- **Maestros del Tiempo:** Expertos en manejar los tiempos verbales (presente, pasado, futuro) para resolver acertijos temporales.
- **Constructores de Oraciones:** Responsables de armar oraciones coherentes y correctas que desbloquean puertas o revelan pistas.
- **Colaboradores Comunicativos:** Fomentan la colaboración grupal para resolver retos que requieren trabajo en equipo y creatividad.

Misión Principal

La misión de los Guardianes Verbales es *recuperar las cinco gemas de los verbos*: la Gema del Presente, la Gema del Pasado, la Gema del Futuro, la Gema de los Verbos Regulares e Irregulares, y la Gema de los Verbos Modales. Cada gema representa un nivel de complejidad en el aprendizaje de los verbos en inglés.

Para lograr esto, los estudiantes deben completar una serie de desafíos gamificados que integran teoría y práctica, combinando creatividad, colaboración y adaptabilidad para superar obstáculos. Durante el camino, deberán enfrentarse a minijuegos, acertijos, misiones narrativas y pruebas lingüísticas que pondrán a prueba sus habilidades verbales en inglés.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa transforma el aprendizaje de los verbos en inglés en una experiencia inmersiva donde el contenido no es solo estudiado, sino vivido. Al asumir roles activos y desarrollar estrategias para enfrentar retos, los estudiantes

internalizan los conceptos de verbos, tiempos y modales de una manera significativa y duradera.

La historia enfatiza la importancia de la colaboración y la creatividad, ya que solo trabajando en equipo y adaptándose a diferentes situaciones podrán avanzar en su misión. Así, el aprendizaje de los verbos se convierte en una aventura épica que conecta el contenido con competencias del siglo XXI, fomentando un aprendizaje profundo y motivador.

Finalmente, la narrativa está diseñada para ser inclusiva y equitativa; cada estudiante puede aportar según sus fortalezas y estilos de aprendizaje, asegurando que todos tengan un rol significativo y puedan avanzar a su ritmo y capacidad, respetando la diversidad del aula.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

- **Sistema de Puntos (Puntos Verbales):** Por cada actividad completada correctamente, los estudiantes ganan puntos verbales. Estos puntos reflejan su progreso y dominio de los verbos. Se otorgan puntos extra por creatividad y trabajo en equipo.
- **Niveles y Progresión:** La aventura está dividida en 5 niveles, cada uno representando una gema verbal. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe acumular un mínimo de puntos y completar la misión asignada. La progresión es visible en un tablero de progreso físico o digital.
- **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias digitales o físicas al cumplir hitos importantes, como “Maestro del Pasado”, “Explorador Creativo” o “Colaborador Estrella”. Las insignias reconocen competencias y motivan a superarse.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel incluye desafíos específicos, como construir oraciones complejas, identificar verbos irregulares o usar verbos modales en contextos reales. Los retos fomentan la aplicación práctica y la resolución de problemas.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden desbloquear recursos especiales para la aventura, como “Cartas de ayuda” con pistas, “Tiempo extra” para retos, o “Cambios de rol” para experimentar diferentes tareas.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad ofrece feedback instantáneo, ya sea mediante corrección automática en plataformas digitales o retroalimentación oral del docente. Esto permite ajustes y aprendizaje continuo.
- **Trabajo Colaborativo:** La experiencia está diseñada para fomentar el trabajo en equipo mediante roles complementarios y actividades grupales, incentivando la comunicación y cooperación.
- **Adaptabilidad:** Las actividades tienen niveles de dificultad ajustables y opciones para diferentes estilos de aprendizaje, asegurando inclusión y equidad.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Exploradores Verbales – Descubre la Gema del Presente”

Descripción: Los estudiantes exploran frases y textos para identificar verbos en presente simple y presente continuo, clasificándolos para desbloquear la primera gema.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4 personas.
- Recibirán un paquete de tarjetas con oraciones en inglés (mezcla de presente simple y continuo).
- En 20 minutos, deben clasificar las oraciones en dos pilas: Presente Simple y Presente Continuo.
- Después, cada equipo crea 3 oraciones propias en cada tiempo.
- Presentan sus resultados al docente para recibir retroalimentación inmediata.
- Si clasifican y crean correctamente, ganan 100 puntos verbales y desbloquean la Gema del Presente.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas impresas con oraciones, hojas para escribir, marcador para cada equipo.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos por aciertos, colaboración en equipo, feedback inmediato para corrección y motivación.

Actividad 2: “Maestros del Tiempo – El Reto del Pasado”

Descripción: Resolver acertijos y completar historias usando verbos en pasado simple y pasado continuo.

Instrucciones:

- Los equipos recibirán un texto con espacios en blanco y pistas para llenar con verbos en pasado simple o continuo.
- Deberán decidir qué tiempo usar según el contexto en 30 minutos.
- Después, un equipo narrará su historia completada usando expresiones corporales y entonación para añadir creatividad.
- Los demás equipos pueden hacer preguntas para reforzar la comprensión.
- Se otorgan 120 puntos verbales por completar el texto correctamente y 30 puntos extra por la presentación creativa.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Textos impresos con espacios en blanco, lista de verbos, cronómetro, espacio para presentación.

Integración con mecánicas: Puntos, retos narrativos, creatividad, colaboración y feedback inmediato del docente.

Actividad 3: “Constructores de Oraciones – Forjando el Futuro”

Descripción: Construir oraciones en futuro simple y futuro con “going to” para desbloquear la tercera gema.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe tarjetas con verbos y tarjetas con situaciones.
- En 25 minutos, deben combinar tarjetas para construir oraciones correctas en futuro simple y con “going to”.
- Ejemplo: verbo “travel” + situación “next summer” → “I will travel next summer” o “I am going to travel next summer”.
- Presentan 5 oraciones voluntariamente elegidas y explican la diferencia entre las dos formas de futuro.
- Ganan 100 puntos verbales por cada oración correcta y 50 puntos extra por explicar diferencias con claridad.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas de verbos, tarjetas de situaciones, pizarra o hojas para anotar.

Integración con mecánicas: Retos, puntos, colaboración, creatividad y retroalimentación inmediata.

Actividad 4: “Cazadores de Verbos Irregulares y Regulares”

Descripción: En esta misión, los estudiantes deben identificar, clasificar y conjugar verbos irregulares y regulares en diferentes tiempos.

Instrucciones:

- Equipos reciben una lista mixta de 30 verbos (regulares e irregulares).
- En 30 minutos, clasifican los verbos en dos columnas y escriben su forma en pasado simple y participio.
- Luego, crean oraciones usando al menos 5 verbos de cada tipo.
- Presentan sus oraciones y explican las reglas básicas para cada tipo de verbo.
- Se otorgan 150 puntos por clasificación correcta y 100 puntos por oraciones bien construidas.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Listas impresas, hojas para anotaciones, diccionarios si es necesario.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos, colaboración, creatividad, adaptabilidad para diferentes niveles.

Actividad 5: “Los Modales del Poder - El Desafío Final”

Descripción: Uso de verbos modales para expresar habilidad, permiso, obligación y posibilidad en una serie de situaciones simuladas.

Instrucciones:

- Equipos reciben tarjetas con situaciones cotidianas y deben decidir qué verbo modal usar para responder adecuadamente (can, must, should, might, etc.).
- En 30 minutos, elaboran diálogos breves usando modales y los representan ante la clase.
- Los demás equipos evalúan la creatividad y adecuación usando una rúbrica sencilla.
- Se otorgan puntos verbales por uso correcto, creatividad y colaboración.
- Al completar esta actividad, desbloquean la última gema y restauran el poder completo de los verbos en Lingüaria.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Tarjetas de situaciones, hojas para preparar diálogos, espacio para presentaciones.

Integración con mecánicas: Puntos, retos colaborativos, creatividad, feedback entre pares y docente.

Actividad Extra: “El Diario del Guardián Verbal” (Actividad de Reflexión y Adaptabilidad)

Descripción: Cada estudiante escribe una entrada personal sobre su experiencia en la aventura, destacando qué verbos le costaron más, cómo colaboró y qué estrategias usó para adaptarse.

Instrucciones:

- En 20 minutos, escribir un texto breve (100-150 palabras) en inglés, integrando verbos aprendidos.
- Compartir en parejas o pequeños grupos para fomentar la reflexión y el aprendizaje social.
- Docente recoge las entradas para evaluar comprensión y habilidades escritas.

Materiales: Cuadernos o dispositivos digitales para escribir.

Integración con mecánicas: Refuerzo del aprendizaje, evaluación formativa, inclusión y expresión personal.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego VerbQuest

- **Formación de Equipos:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4 para asegurar colaboración y participación equitativa.
- **Turnos y Participación:** Cada actividad tiene un tiempo límite. Durante las actividades, todos los miembros deben participar activamente, asumiendo sus roles asignados o rotándolos para diversidad de experiencias.
- **Condiciones de Victoria:** Un equipo “gana” un nivel al acumular los puntos verbales mínimos requeridos y completar satisfactoriamente la misión (actividad) asignada.
- **Penalizaciones:** Se descuentan puntos verbales por errores graves que afecten la comprensión, falta de colaboración o incumplimiento de roles. Penalizaciones máximas no impiden el avance, para mantener motivación.
- **Sistema de Puntos Verbales:**
 - Clasificación correcta de verbos: 10 puntos por verbo
 - Oraciones bien construidas: 20 puntos cada una
 - Presentaciones creativas: hasta 50 puntos extra
 - Colaboración y trabajo en equipo: hasta 30 puntos por actividad
 - Uso correcto de modales: 15 puntos cada uno
- **Logros e Insignias:** Al completar cada nivel, el equipo recibe una insignia visual (digital o física) que representa la gema obtenida. Se pueden acumular para reconocimiento final.
- **Rotación de Roles:** Para fomentar la inclusión y la equidad, los roles deben rotarse en cada actividad para que todos los estudiantes experimenten diferentes responsabilidades.

- **Respeto y Apoyo:** La comunicación debe ser respetuosa. Se fomenta el apoyo mutuo y la valoración de las fortalezas individuales para promover un ambiente seguro e inclusivo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada en la Gamificación

Criterios de Evaluación

- **Dominio de Verbos:** Capacidad para identificar, clasificar y usar verbos correctamente en diferentes tiempos y modalidades.
- **Creatividad:** Innovación en la creación de oraciones, presentaciones y soluciones a los retos.
- **Colaboración:** Participación activa, respeto, apoyo y comunicación efectiva dentro del equipo.
- **Adaptabilidad:** Habilidad para asumir diferentes roles, usar estrategias diversas y ajustar respuestas según feedback.
- **Inclusión y DEI:** Participación equitativa y respeto a la diversidad cultural, lingüística y de estilos de aprendizaje.

Rúbrica Simplificada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Dominio de Verbos	Usa verbos con alta precisión y variedad en contextos adecuados.	Usa verbos correctamente con mínimos errores.	Reconoce y usa verbos básicos con algunos errores.	Presenta dificultades para identificar y usar verbos.
Creatividad	Genera ideas originales y expresiones innovadoras que enriquecen la actividad.	Muestra ideas creativas que aportan valor.	Utiliza ideas comunes con poca innovación.	No muestra creatividad en las tareas.
Colaboración	Participa activamente, respeta opiniones y fomenta el trabajo en equipo.	Participa y coopera con el grupo.	Participa de forma limitada o con dificultad para cooperar.	No coopera o dificulta el trabajo en equipo.
Adaptabilidad	Se adapta con flexibilidad a roles y cambios, aprendiendo de errores.	Se adapta a roles y acepta sugerencias.	Se muestra resistente a cambios o roles.	No se adapta a las dinámicas ni roles.
Inclusión y DEI	Promueve activamente un ambiente inclusivo y valora la diversidad.	Respeto la diversidad y participa con equidad.	Participa pero con poca conciencia de inclusión.	No respeta diferencias o excluye a otros.

Evidencias de Aprendizaje

- Productos escritos: oraciones, textos, diarios de guardián verbal.
- Presentaciones orales y dramatizaciones.
- Participación activa y colaborativa en equipos.
- Resultados en retos y minijuegos.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la aventura, los estudiantes participan en una sesión de reflexión guiada donde comparten sus aprendizajes, retos superados y cómo aplicarán los verbos en inglés en la vida real. El docente retoma la narrativa de Linguaria, felicitando a los Guardianes Verbales por restaurar el equilibrio y recordando que el lenguaje es una herramienta poderosa para entender y transformar el mundo.

Se enfatiza la importancia del trabajo conjunto, la creatividad y la flexibilidad para enfrentar desafíos, consolidando el aprendizaje y motivando futuras exploraciones lingüísticas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en aproximadamente 5 sesiones de 60 minutos cada una, más una sesión final de reflexión y cierre.
- **Espacio Físico:** Aula con espacio suficiente para trabajar en grupos, moverse para presentaciones y un área para exhibir el tablero de progreso y las insignias. Espacios cómodos para escritura y discusión.
- **Materiales Requeridos:**
 - Tarjetas impresas con oraciones, verbos, situaciones y pistas.
 - Hojas, cuadernos, marcadores, pizarras blancas o papelógrafos.
 - Dispositivos digitales opcionales para registro de puntos y presentación (tablets, laptops, o smartphone con apps simples).
 - Impresiones o recursos digitales para rúbrica y tablero de progreso.
- **Herramientas TIC Sugeridas:** Plataformas como Kahoot, Quizizz o Google Forms para mini quizzes y retroalimentación instantánea; Google Slides o Padlet para presentaciones colaborativas y tablero visual.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 16 a 24 estudiantes, para conformar 4 a 6 equipos, permitiendo una buena dinámica colaborativa y atención personalizada.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar y revisar materiales impresos y digitales.
 - Definir roles y explicar la narrativa claramente.

- Familiarizarse con los criterios de evaluación y rúbrica.
- Planificar tiempos y espacios para cada actividad.
- Preparar estrategias para atender diversidad y necesidades específicas (materiales en formatos accesibles, apoyos visuales, etc.).

- **Posibles Dificultades y Soluciones:**

- *Falta de motivación:* Mantener la narrativa viva, usar recompensas visibles y fomentar competencia sana entre equipos.
- *Desigualdad en participación:* Rotar roles, asignar tareas específicas para cada miembro y monitorear activamente.
- *Dificultades lingüísticas:* Adaptar nivel de dificultad, ofrecer apoyos visuales y ejemplos claros.
- *Problemas técnicos:* Tener respaldo en papel y no depender exclusivamente de TIC.

- **Inclusión y DEI:** Asegurar que todos los estudiantes puedan participar según sus capacidades, ofrecer adaptaciones razonables, y valorar las diversas formas de expresión y aprendizaje.