

Time Travelers: La Aventura de los Tiempos Pasados

Gamificación Social | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Pasado simple v.s pasado perfecto

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina que la clase se convierte en un equipo de viajeros en el tiempo, llamados "Los Crononautas", que han recibido una misión crucial para salvar la historia humana. Una misteriosa falla en la línea temporal ha provocado que varios eventos históricos se mezclen y desordenen, creando un caos que amenaza con borrar momentos importantes del pasado.

Los estudiantes tomarán el rol de expertos en manipulación temporal, encargados de identificar y corregir la secuencia correcta de eventos a través del dominio del pasado simple y el pasado perfecto en inglés, dos tiempos verbales esenciales para expresar la cronología de acciones pasadas. Su tarea será reconstruir narraciones, resolver acertijos y completar misiones que les permitirán reparar las anomalías temporales y restaurar la historia.

Ambientación

La ambientación es futurista y tecnológica, con elementos visuales como relojes gigantes, máquinas del tiempo, mapas de líneas temporales y dispositivos digitales que representan las brechas en el tiempo. El aula se puede decorar con carteles de "Viaje en el Tiempo", relojes y referencias históricas sencillas para crear inmersión.

Roles de los Estudiantes

- **El Analista Temporal:** experto en identificar la secuencia correcta de eventos y detectar errores temporales.
- **El Narrador Cronológico:** responsable de construir narraciones coherentes usando los tiempos verbales adecuados para explicar las correcciones.
- **El Resolvedor de Acertijos:** encargado de resolver los retos lingüísticos y gramaticales para avanzar en la misión.
- **El Comunicador:** líder en presentar las soluciones del equipo y justificar las decisiones gramaticales ante el resto de la clase.

Cada equipo estará compuesto por estos roles que rotarán cada actividad para fomentar la colaboración, la autonomía y el desarrollo de múltiples competencias.

Misión Principal

La misión consiste en restaurar cinco líneas temporales diferentes que han sido corrompidas. Cada línea temporal representa un contexto diferente (historias personales, eventos históricos, relatos ficticios, noticias y misterios) donde los estudiantes deben:

- Identificar correctamente cuándo usar el Simple Past y el Past Perfect para ordenar los eventos.
- Completar misiones y acertijos que requieren construir oraciones y narraciones coherentes.

- Justificar sus elecciones gramaticales para asegurar la precisión temporal.
- Colaborar para superar cada etapa y obtener puntos que los acerquen a reparar la línea temporal.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

A través de esta narrativa, los estudiantes viven una experiencia inmersiva que contextualiza el uso del pasado simple y el pasado perfecto en situaciones reales y significativas. El tema no es solo un ejercicio gramatical, sino una habilidad vital para expresar la secuencia temporal en relatos, fomentando el pensamiento crítico y la comunicación efectiva en inglés.

La narrativa motiva a los estudiantes a aplicar sus conocimientos para "salvar" la historia, generando un sentido de propósito y compromiso con el aprendizaje. Además, el trabajo en equipo y los roles sociales permiten desarrollar competencias sociales y emocionales claves para el siglo XXI.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los equipos ganan puntos por cada actividad completada correctamente. Los puntos se otorgan según:

- **Precisión gramatical:** Uso correcto del Simple Past y Past Perfect (+10 puntos por respuesta correcta).
- **Justificación de elecciones:** Explicación clara y lógica del tiempo verbal empleado (+5 puntos).
- **Colaboración y roles:** Participación activa y cumplimiento de roles (+5 puntos por actividad).
- **Resolución de acertijos:** Superar retos dentro del tiempo asignado (+10 puntos).

Al final de cada línea temporal, el equipo recibe puntos extra por la calidad narrativa y presentación (+15 puntos).

Niveles

La experiencia se divide en 5 niveles, cada uno corresponde a una línea temporal con dificultad progresiva:

- *Nivel 1:* Historias personales sencillas (acciones cotidianas).
- *Nivel 2:* Eventos históricos básicos.
- *Nivel 3:* Relatos ficticios con mayor complejidad temporal.
- *Nivel 4:* Noticias y reportajes con múltiples eventos entrelazados.
- *Nivel 5:* Misterios cronológicos donde deben deducir la secuencia correcta.

Para avanzar de nivel es necesario acumular un mínimo de puntos y completar tareas colaborativas.

Insignias

Se otorgan insignias digitales o físicas al equipo y a cada integrante según:

- **Maestro del Tiempo:** por dominar el uso de los tiempos verbales.

- **Comunicador Estrella:** por presentaciones claras y justificadas.
- **Colaborador Destacado:** por trabajo en equipo ejemplar.
- **Resolutor Ágil:** por rapidez en resolver retos.

Las insignias fomentan la motivación individual y grupal, y pueden acumularse para reconocimientos finales.

Retos

Cada línea temporal incluye retos variados:

- **Orden cronológico:** ordenar oraciones con Simple Past y Past Perfect.
- **Completar espacios:** llenar huecos con la forma correcta de los verbos en pasado.
- **Construcción de narraciones:** redactar párrafos coherentes explicando la secuencia de eventos.
- **Acertijos gramaticales:** escoger la opción correcta en preguntas tipo quiz.

Recompensas

Las recompensas incluyen puntos, insignias y acceso a pistas para resolver niveles más difíciles, además de reconocimiento público durante la clase y al final del proyecto.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata tras cada reto, señalando aciertos y áreas de mejora, fomentando la reflexión y aprendizaje constante. Se usa una tabla visible en el aula o digital para mostrar la puntuación y el progreso.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: La Cronología Perdida

Descripción: Los equipos reciben tarjetas con eventos desordenados de una historia personal simple. Deben ordenar cronológicamente los eventos usando pistas temporales y construir oraciones en Simple Past y Past Perfect para explicar cada paso.

Instrucciones:

- Dividir al grupo en equipos de 4 con roles asignados.
- Entregar a cada equipo un set de 10 tarjetas con eventos desordenados (ejemplo: "He arrived at school", "She had already finished breakfast").
- El Analista Temporal guía la ordenación lógica.
- El Narrador Cronológico redacta oraciones para cada evento, usando los tiempos verbales correctos.

- El Resolvedor de Acertijos verifica la estructura y el tiempo verbal.
- El Comunicador presenta la narración al resto de la clase y explica las elecciones gramaticales.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: tarjetas impresas, hojas para redactar, pizarra para presentación.

Integración mecánicas: puntos por orden correcto (+10), oraciones precisas (+10), explicación (+5), participación (+5).

Actividad 2: Enigma Histórico

Descripción: Cada equipo recibe un breve texto histórico con huecos para completar con Simple Past o Past Perfect. También deben responder preguntas que relacionan eventos para justificar su uso.

Instrucciones:

- Se entrega un texto histórico adaptado (ejemplo sobre la llegada de los primeros exploradores).
- Los estudiantes completan los huecos con la forma verbal correcta.
- Discuten en equipo por qué eligieron cada tiempo.
- Responden preguntas de razonamiento (ejemplo: "Why did they use Past Perfect here?").
- El Comunicador expone las respuestas al grupo grande.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: hojas impresas, diccionarios o dispositivos digitales para consulta.

Integración mecánicas: puntos por respuestas correctas (+10), justificaciones (+5), colaboración (+5).

Actividad 3: La Máquina del Tiempo Texto

Descripción: Se presenta un misterio cronológico donde los equipos deben reconstruir la secuencia de una investigación ficticia. Usan pistas en inglés y deben redactar una narración completa usando los dos tiempos verbales.

Instrucciones:

- Se entrega un paquete de pistas en inglés (notas, mensajes, testimonios) con eventos mezclados.
- Los equipos deben ordenar los eventos y redactar una historia coherente.
- Cada oración debe usar el tiempo verbal adecuado para reflejar la secuencia temporal.
- El equipo debate y justifica sus elecciones.
- Presentan la historia completa a la clase.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: sobres con pistas impresas, hojas para redactar, dispositivos para buscar vocabulario.

Integración mecánicas: puntos por orden correcto (+10), narración coherente y gramaticalmente adecuada (+15), presentación (+10), participación (+5).

Actividad 4: Quiz Competitivo en Línea

Descripción: Se utiliza una plataforma digital tipo Kahoot o Quizizz para un quiz en tiempo real sobre el uso de Simple Past y Past Perfect con preguntas de opción múltiple y justificación breve.

Instrucciones:

- Cada equipo usa un dispositivo para responder.
- Las preguntas incluyen completar oraciones, elegir la forma correcta y justificar brevemente.
- El equipo discute antes de responder para fomentar colaboración.
- Se reciben puntos instantáneos y ranking en pantalla.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: tabletas o móviles con acceso a internet y plataforma de quiz.

Integración mecánicas: puntos por respuestas rápidas y correctas (+10), justificación (+5), trabajo en equipo (+5).

Actividad 5: Creación de Historias en Equipo

Descripción: Cada equipo crea una historia original ambientada en un viaje en el tiempo, donde deben aplicar los tiempos verbales para narrar una serie de eventos relacionados. Se usan plantillas para guiar la estructura narrativa.

Instrucciones:

- Se entrega una plantilla con espacios para escribir oraciones en Simple Past y Past Perfect.
- Los estudiantes colaboran para inventar una historia que incluya al menos 10 eventos.
- Se revisan y corrigen mutuamente antes de la presentación final.
- El Comunicador expone la historia, justificando el uso de los tiempos verbales.

Tiempo estimado: 70 minutos

Materiales: plantillas impresas, hojas, recursos digitales para consulta.

Integración mecánicas: puntos por creatividad (+10), precisión gramatical (+15), justificación (+10), trabajo en equipo (+10).

Consideraciones DEI

Todas las actividades están diseñadas para incluir a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia lingüística. Se promueve la participación equitativa rotando roles y adaptando materiales con apoyos visuales, vocabulario clave y ejemplos sencillos. En la evaluación se valoran diferentes aportes y se permite el uso de tecnología asistiva para asegurar la inclusión.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que al finalizar los cinco niveles haya acumulado más puntos y haya demostrado dominio en el uso del Simple Past y Past Perfect, además de haber presentado narraciones claras y justificaciones precisas.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad tiene roles asignados que deben rotar para que todos participen en todas las funciones. El rol del Comunicador se activa para la presentación final de cada nivel.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos (-5) por respuestas incorrectas sin justificación o por no participar activamente en el equipo. Penalización de -10 puntos si el equipo no cumple con la entrega de una actividad en el tiempo asignado.
- **Restricciones:** Solo se puede usar el inglés para comunicarse durante las actividades. Se fomenta la consulta en inglés para promover la autonomía y el aprendizaje.

Tabla de Puntos

Actividad	Precisión Gramatical	Justificación	Colaboración	Resolución de Retos	Presentación
Orden Cronológico	+10	+5	+5	+10	+10
Completar Texto	+10	+5	+5	+10	+10
Recuento Misterio	+15	+10	+5	+10	+15
Quiz Digital	+10	+5	+5	+10	—
Creación Historia	+15	+10	+10	—	+15

Sistema de Logros

- Los logros se desbloquean al cumplir metas específicas (ejemplo: 50 puntos en un nivel, 3 explicaciones claras consecutivas, etc.).
- Los logros se reflejan en insignias y reconocimientos públicos para motivar a los estudiantes.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Precisión gramatical:** Uso correcto y oportuno del Simple Past y Past Perfect.
- **Capacidad de justificación:** Explicación clara y lógica de la elección del tiempo verbal.
- **Colaboración y participación:** Trabajo en equipo, cumplimiento de roles y apoyo entre integrantes.
- **Creatividad y coherencia narrativa:** Construcción de relatos que respetan la secuencia temporal y son comprensibles.

- **Resolución de problemas:** Capacidad para resolver acertijos y retos gramaticales en equipo.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Precisión gramatical	Oraciones con tiempos verbales siempre correctos.	Pequeños errores sin afectar el sentido.	Errores frecuentes que dificultan comprensión.	Uso incorrecto persistente de los tiempos.
Justificación	Explicaciones claras y fundamentadas.	Justificaciones aceptables con detalles mínimos.	Justificaciones vagas o incompletas.	No puede justificar las decisiones.
Colaboración	Participa activamente y apoya a todos.	Participa con cierta influencia en el grupo.	Participación limitada y pasiva.	No colabora ni cumple roles.
Creatividad narrativa	Historias originales y coherentes.	Historias adecuadas con algo de originalidad.	Historias simples y poco claras.	Historias inconexas o sin sentido.
Resolución de problemas	Resuelve retos con rapidez y precisión.	Resuelve con apoyo y esfuerzo.	Resuelve parcialmente.	No resuelve los retos.

Evidencias de Aprendizaje

- Oraciones y narraciones escritas por los equipos.
- Grabaciones o presentaciones orales explicando justificaciones.
- Resultados de quizzes digitales y resolución de acertijos.
- Observación directa del trabajo en equipo y cumplimiento de roles.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, los estudiantes reflexionan en grupo sobre lo aprendido y cómo el dominio del pasado simple y pasado perfecto les ayuda a entender y contar eventos en orden correcto. Se cierra la narrativa con un mensaje de éxito: "Gracias a su trabajo, la línea temporal ha sido restaurada y la historia está a salvo. Ustedes son los guardianes del tiempo, capaces de narrar con precisión cualquier evento pasado."

Esta reflexión promueve la metacognición, responsabiliza a los estudiantes sobre su aprendizaje y fortalece las competencias sociales y comunicativas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Se recomienda implementar la experiencia en 5 sesiones de 70 minutos cada una, una por nivel.
- Se puede ajustar a sesiones dobles o extender a varias semanas según disponibilidad.

Espacio Físico

- Un aula amplia con mesas para trabajo en equipo.
- Espacio para presentaciones grupales (pizarra, proyector o pantalla digital).
- Zona para exhibir tabla de puntos y progreso visible para todos.

Materiales y Herramientas TIC

- Tarjetas impresas con eventos y pistas.
- Hojas para escribir y plantillas de narraciones.
- Dispositivos digitales (tabletas, laptops o móviles) para quiz y consulta.
- Plataforma digital de quizzes (Kahoot, Quizizz o similar).
- Material visual para decorar el aula y crear ambiente de viaje en el tiempo.

Tamaño del Grupo

- Idealmente grupos de 16 a 24 estudiantes, divididos en equipos de 4.
- Se puede adaptar a grupos más pequeños o grandes ajustando la cantidad de equipos y roles.

Preparación Previa del Docente

- Preparar y imprimir materiales (tarjetas, plantillas, textos).
- Configurar la plataforma digital para quizzes.
- Organizar el aula para fomentar la colaboración y la visibilidad de la información.
- Revisar el contenido gramatical y ejemplos para poder guiar y retroalimentar.
- Preparar un guion para la narrativa para mantener la atmósfera inmersiva.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Dificultades con vocabulario o comprensión:** Proveer glosarios bilingües, usar apoyos visuales y dar ejemplos previos.
- **Desigualdad en la participación:** Rotar roles estrictamente y fomentar el respeto y escucha activa.
- **Problemas tecnológicos:** Tener actividades alternativas sin TIC o comprobar con antelación la conectividad.

- **Falta de motivación:** Resaltar la narrativa, usar recompensas visibles y motivar con reconocimientos.
- **Dificultades para justificar el uso del tiempo verbal:** Realizar mini talleres explicativos y practicar con ejemplos sencillos antes de las actividades.