

Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Past simple

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina que toda la clase ha sido seleccionada para formar parte de un equipo especial llamado “Los Viajeros del Tiempo”. Su misión, como agentes del tiempo, es viajar a diferentes épocas para recopilar historias, anécdotas y biografías que ayuden a preservar el conocimiento histórico y cultural de la humanidad. Sin embargo, para poder cumplir esta misión, deben dominar la habilidad de contar hechos pasados con claridad y precisión en inglés, usando correctamente el pasado simple.

La ambientación está ambientada en una futurista Agencia de Viajes Temporales (AVT), equipada con una máquina del tiempo llamada “ChronoPort”, que permite desplazarse a distintos momentos históricos. La clase se divide en equipos que representan diferentes “escuelas de agentes temporales”, cada una con una especialidad: los narradores, los investigadores y los redactores.

Los estudiantes asumen roles activos dentro de esta narrativa:

- **Narradores:** encargados de contar oralmente las historias que recolectan en sus viajes.
- **Investigadores:** responsables de buscar y analizar información sobre eventos y personajes históricos o experiencias personales relatadas por compañeros.
- **Redactores:** quienes escriben las biografías cortas y anécdotas con el uso correcto del pasado simple.

Su misión principal es completar una “Crónica del Tiempo”, un documento colectivo donde cada equipo contribuye con relatos en pasado simple, tanto en forma oral como escrita, usando correctamente la estructura afirmativa, negativa e interrogativa, y aplicando expresiones temporales como “yesterday”, “last week” o “ago”. Para ello, deberán superar distintos desafíos y pruebas que pondrán a prueba su creatividad, comunicación y autonomía.

Esta narrativa conecta directamente con el tema de aprendizaje, ya que para relatar acontecimientos pasados, los estudiantes deben dominar el pasado simple en sus diferentes formas y verbos irregulares. La historia los motiva a practicar de forma contextualizada y significativa, trasladando el aprendizaje gramatical a situaciones reales y divertidas.

A lo largo de la experiencia, los estudiantes descubrirán que dominar el pasado simple es la clave para que sus relatos sean claros y convincentes, y que solo así podrán completar la Crónica del Tiempo y salvar la historia de la humanidad de perderse en el olvido.

Este marco narrativo también potencia el desarrollo de competencias del siglo XXI como la creatividad (al inventar y narrar historias), la resolución de problemas (al superar retos lingüísticos y colaborativos), la comunicación (al expresar y compartir ideas en inglés), la adaptabilidad (al trabajar en distintos roles y actividades) y la autonomía (al asumir responsabilidades dentro de su equipo y gestionar su aprendizaje).

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para hacer efectiva y motivadora la experiencia, se implementará un sistema de gamificación estructural basado en:

- **Puntos:** Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, participar en debates orales, usar correctamente la gramática y vocabulario, y por ayudar a compañeros. Cada actividad tiene asignado un valor en puntos, que se suman al total del equipo y del jugador individual.
- **Niveles:** El progreso se divide en niveles que representan etapas o misiones dentro del viaje temporal. Por ejemplo:
 - *Nivel 1:* Aprendices Temporales – dominar estructuras básicas del pasado simple afirmativo.
 - *Nivel 2:* Exploradores Históricos – incorporar formas negativas e interrogativas, uso de verbos irregulares.
 - *Nivel 3:* Maestros del Tiempo – narrar biografías y anécdotas completas con expresiones temporales.
 - *Nivel 4:* Guardianes de la Crónica – consolidar todo lo aprendido y presentar la Crónica del Tiempo final.

Los estudiantes suben de nivel al alcanzar ciertos umbrales de puntos y cumplir con ciertos logros.

- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas por hitos específicos, tales como:
 - “Verbo Irregular Expert” – dominio de los 10 verbos irregulares más comunes.
 - “Narrador Estrella” – por una presentación oral destacada.
 - “Redactor Preciso” – por una biografía escrita sin errores.
 - “Equipo Colaborativo” – reconocimiento al mejor trabajo en equipo.

Estas insignias fomentan la motivación y reconocen el esfuerzo individual y colectivo.

- **Tabla de Clasificación:** Se mantiene una tabla visible en el aula o en una plataforma digital donde se reflejan los puntos y niveles de cada equipo y jugador. Esto genera competencia sana y fomenta la participación constante.
- **Retos y Desafíos:** Se incluyen retos semanales que deben resolver en grupo para avanzar en la narrativa, como crear una entrevista ficticia en pasado simple o diseñar una línea del tiempo con eventos narrados. Estos retos requieren aplicar la gramática y expresiones temporales aprendidas.
- **Recompensas y Progresión:** A medida que avanzan, los equipos desbloquean recursos como tarjetas con verbos irregulares, pistas para actividades o minutos extra para presentaciones. Esto incentiva la mejora continua y el compromiso.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad incluye momentos para reflexionar y corregir errores en clase, con apoyo del docente y compañeros, favoreciendo el aprendizaje formativo y la corrección rápida.

En conjunto, estas mecánicas crean un entorno dinámico y motivador donde el aprendizaje del pasado simple está integrado en una experiencia de juego con progresión clara y reconocimiento constante.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “CronoQuiz - Dominando el Pasado Simple Afirmativo”

Descripción: Esta actividad inicial sirve para afianzar la estructura afirmativa del pasado simple con verbos regulares e irregulares. Se plantea como un concurso de preguntas rápidas en equipo.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- El docente presenta tarjetas con oraciones incompletas en presente que los equipos deben convertir correctamente al pasado simple afirmativo.
- Por ejemplo: “Yesterday, I ___ (go) to the park.” Respuesta esperada: “Yesterday, I went to the park.”
- Cada equipo tiene 30 segundos para discutir y responder.
- Cada respuesta correcta otorga 10 puntos al equipo y 2 puntos a cada jugador que participó activamente.
- Se otorgan puntos extra si el equipo puede decir la oración en voz alta con buena pronunciación.
- Duración: 30 minutos.

Materiales: Tarjetas con oraciones, pizarra para anotar puntos, cronómetro.

Integración con mecánicas: Puntos por respuestas, progresión hacia el Nivel 1, retroalimentación inmediata con corrección en grupo.

Actividad 2: “Detectives del Pasado - Negaciones e Interrogaciones”

Descripción: Los estudiantes se convierten en detectives temporales que deben identificar errores en frases negativas e interrogativas en pasado simple y corregirlas.

Instrucciones:

- Se entrega a cada equipo un conjunto de frases con errores intencionados, por ejemplo: “Did you went to the party last night?” o “She didn’t went to school yesterday.”
- Los equipos analizan, discuten y escriben la forma correcta: “Did you go to the party last night?” y “She didn’t go to school yesterday.”
- El docente supervisa y da pistas si es necesario.
- Por cada frase corregida correctamente, el equipo recibe 15 puntos.
- Duración: 40 minutos.

Materiales: Hojas con frases erróneas impresas, bolígrafos, pizarra para revisión colectiva.

Integración con mecánicas: Puntos para equipo y jugadores, avance hacia Nivel 2, retroalimentación inmediata con explicación de reglas gramaticales.

Actividad 3: “Verb Master Challenge - Verbos Irregulares al Rescate”

Descripción: Con un juego tipo “bingo” o “memoria”, los estudiantes relacionan verbos regulares e irregulares con sus formas en pasado, fortaleciendo el reconocimiento y pronunciación.

Instrucciones:

- Preparar tarjetas: una con el verbo en presente y otra con la forma en pasado.
- Repartir las tarjetas entre los equipos.
- Los equipos deben emparejar correctamente los verbos y decir la oración completa en pasado simple.
- Ejemplo: Tarjeta con “go” + tarjeta con “went” → oración: “I went to school yesterday.”
- Cada pareja correcta suma 5 puntos.
- El equipo que forme más pares en 20 minutos gana una insignia “Verbo Irregular Expert”.

Materiales: Tarjetas de verbos, espacio para jugar en mesas o suelo.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, progresión a Nivel 2, motivación por competencia amistosa.

Actividad 4: “Entrevistas del Pasado - Formando Preguntas”

Descripción: Los estudiantes se entrevistan entre ellos sobre eventos pasados usando preguntas en pasado simple.

Instrucciones:

- Cada estudiante recibe una lista con preguntas para hacer a un compañero, por ejemplo:
 - “Did you travel last summer?”
 - “Where were you yesterday?”
 - “What did you do last weekend?”
- En parejas, hacen las preguntas y anotan las respuestas.
- Luego cada pareja comparte una anécdota contada oralmente en pasado simple, usando las respuestas.
- Por cada entrevista completa y presentación oral se otorgan 20 puntos y una insignia “Narrador Estrella” al equipo que mejor se exprese.
- Duración: 45 minutos.

Materiales: Listas de preguntas impresas, cuadernos para notas.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, práctica oral, avance a Nivel 3.

Actividad 5: “Biografías en Acción - Escribiendo la Historia”

Descripción: Cada equipo redacta una biografía corta de un personaje histórico o ficticio, utilizando el pasado simple en afirmativo, negativo e interrogativo, incluyendo expresiones temporales.

Instrucciones:

- El docente asigna o los equipos eligen un personaje para investigar o inventar.
- Usan plantillas guías para redactar párrafos que incluyan:
 - Introducción (pasado afirmativo): “He was born in 1920.”
 - Eventos importantes (pasado afirmativo y negativo): “He didn’t go to college.”

- Preguntas para reflexionar o integrar (pasado interrogativo): “Did he travel abroad?”
- Expresiones de tiempo: “Last year”, “two decades ago”.
- Redactan el texto en grupos, revisan con el docente y corrigen errores.
- Finalmente presentan su biografía escrita y oralmente.
- Por la biografía completa y presentación, se otorgan hasta 50 puntos y la insignia “Redactor Preciso”.
- Duración: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Plantillas guía, diccionarios, acceso a internet (opcional), hojas para escribir o plataforma digital.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, nivel 3 a 4, aplicación integral del pasado simple.

Actividad 6: “Crónica del Tiempo - Presentación Final”

Descripción: Los equipos compilan todas sus historias, anécdotas y biografías en una Crónica del Tiempo que presentan a la clase y al docente, defendiendo el uso correcto del pasado simple.

Instrucciones:

- Cada equipo organiza su material en un documento digital o físico (murales, presentaciones).
- Preparan una presentación oral grupal donde narran sus aportes.
- El docente evalúa el contenido, gramática, creatividad y colaboración.
- Se otorgan puntos finales que suman para la clasificación general.
- Esta actividad cierra la narrativa y los niveles.
- Duración: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Computadoras/tablets, materiales para mural, proyector (opcional).

Integración con mecánicas: Puntos, insignias “Guardianes de la Crónica”, cierre de niveles, evaluación gamificada.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Para garantizar el buen desarrollo y la equidad dentro de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas:

- **Roles y Turnos:** Cada equipo debe asignar claramente sus roles (Narrador, Investigador, Redactor). Durante las actividades orales y escritas, los turnos serán respetados para que todos participen.
- **Condiciones de Victoria:** La victoria se determina por:
 - El equipo que acumule más puntos al final de la experiencia.
 - El dominio demostrado del pasado simple en sus diversas formas (evaluado en actividades y presentación final).
 - La calidad y creatividad de sus narraciones y escritos.
- **Penalizaciones:**
 - Respuestas incorrectas o falta de participación no suman puntos pero tampoco restan.

- Falta de respeto o incumplimiento de turnos puede ocasionar pérdida de puntos (mínimo 5 puntos por incidente).
- Retrasos o falta de entrega de actividades pueden reducir puntos hasta un 20% del total posible.

• **Tabla de Puntos:**

- Respuestas correctas en CronoQuiz: +10 puntos por respuesta.
- Corrección de frases en Detectives del Pasado: +15 puntos por frase.
- Formación de parejas en Verb Master Challenge: +5 puntos por pareja.
- Entrevistas completas y presentación oral: +20 puntos.
- Biografías completas y presentaciones: hasta +50 puntos.
- Participación activa: +2 puntos por contribución en clase.

• **Sistema de Logros:**

- Insignias se otorgan por méritos específicos y no son intercambiables.
- Un jugador o equipo puede obtener múltiples insignias.
- Las insignias suman para la evaluación y motivan retos adicionales.

- **Respeto y Colaboración:** El trabajo en equipo es fundamental. Se espera que los estudiantes colaboren, escuchen a sus compañeros y apoyen el aprendizaje mutuo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación del aprendizaje dentro de esta experiencia gamificada se realiza de forma continua, formativa y sumativa, integrando criterios claros y evidencias concretas.

• **Criterios de Evaluación:**

- Dominio gramatical: uso correcto del pasado simple en afirmativo, negativo e interrogativo.
- Uso adecuado de verbos regulares e irregulares.
- Aplicación de expresiones temporales en las narraciones.
- Claridad y coherencia en la expresión oral y escrita.
- Creatividad y originalidad en las historias.
- Colaboración y participación activa en el equipo.

• **Rúbricas Integradas:**

- *Oral:* Evaluación de fluidez, pronunciación, corrección gramatical y expresividad (Escala 1-5).
- *Escrita:* Evaluación de estructura, gramática, vocabulario y cohesión en biografías/anécdotas (Escala 1-5).
- *Colaboración:* Evaluación basada en observación docente y autoevaluación (Escala 1-5).

• **Evidencias de Aprendizaje:**

- Respuestas en actividades CronoQuiz y Detectives del Pasado.
- Material generado en Verb Master Challenge.
- Grabaciones o notas de entrevistas.
- Textos escritos de biografías y anécdotas.
- Presentación final y defensa de la Crónica del Tiempo.

- **Reflexión Final:**

- Al finalizar la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comparten qué aprendieron, qué dificultades enfrentaron y cómo superaron los retos.
- Se conecta la narrativa de “Viajeros del Tiempo” con su progreso real en inglés, fortaleciendo la motivación para seguir aprendiendo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 7 sesiones de 45 minutos para completar todas las actividades, incluyendo la presentación final y reflexión.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo y espacio para presentaciones orales. Pizarra o pantalla para mostrar puntos y tablas de clasificación.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Tarjetas impresas para CronoQuiz, Detectives y Verb Master Challenge.
 - Hojas impresas o digitales para preguntas y plantillas de biografías.
 - Acceso a computadora, tablet o smartphone para búsqueda de información y presentación final (opcional pero recomendable).
 - Plataforma digital para seguimiento de puntos y tablas (puede ser un documento compartido o app sencilla).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar trabajo en equipos y gestión de roles.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales impresos y digitales con anticipación.
 - Estudiar y dominar las mecánicas, la narrativa y las reglas para orientar a los estudiantes.
 - Planificar la evaluación y la retroalimentación formativa.
 - Familiarizarse con las competencias del siglo XXI que se quieren desarrollar.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Desigual participación:* Asignar roles claros y rotarlos para que todos participen.
 - *Falta de motivación:* Usar las insignias y tabla de clasificación para incentivar la competencia sana.
 - *Dudas gramaticales:* Preparar recursos de apoyo y dedicar tiempo a explicaciones claras.

- *Problemas técnicos:* Contar con versión física alternativa si no hay acceso a tecnología.
- *Gestión del tiempo:* Controlar tiempos en cada actividad y ajustar según el ritmo del grupo.