

# TimeQuest: La Aventura de los Tiempos Verbales

*Gamificación Estructural | Ciencias de la Educación | Licenciatura en lenguas extranjeras | Tema: review tenses , present simple , present continuous, past continuous , past simple , questions*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo de TimeQuest

Imagina un mundo donde el tiempo no es lineal, sino un vasto universo lleno de portales que conectan diferentes momentos: pasado, presente y futuros posibles. Este mundo se llama Tempus, y está en peligro. Los portales temporales que mantienen el equilibrio entre las eras están fallando debido a una distorsión causada por un mal uso del lenguaje temporal. Los guardianes del tiempo, seres sabios que mantienen la armonía, han convocado a un grupo especial de viajeros del tiempo: ¡ustedes, los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras!

Su misión es convertirse en Maestros del Tiempo, expertos en el uso correcto de los tiempos verbales en inglés para restaurar la estabilidad de los portales y evitar que el caos temporal destruya Tempus. Cada portal corresponde a un tiempo verbal: presente simple, presente continuo, pasado simple, pasado continuo y preguntas en diferentes tiempos. Para avanzar y cerrar cada portal, deberán completar misiones lingüísticas que demuestren su dominio y comprensión de estos tiempos verbales.

**Ambientación:** El aula se transforma en el Centro de Control Temporal, equipado con mapas temporales, relojes simbólicos y tableros que muestran el estado de cada portal. Los estudiantes se organizarán en equipos de viajeros temporales que colaboran para superar desafíos y desbloquear nuevos niveles de habilidad.

**Roles de los estudiantes:** Cada estudiante asumirá un rol dentro de su equipo para fomentar la colaboración y la comunicación:

- **Explorador Lingüístico:** Responsable de identificar y explicar los usos de los tiempos verbales en los ejercicios.
- **Constructor de Oraciones:** Encargado de crear oraciones correctas y coherentes utilizando los tiempos verbales.
- **Detective de Errores:** Busca y corrige errores en textos o ejercicios planteados.
- **Comunicador:** Presenta las soluciones del equipo y facilita la discusión con otros equipos y el docente.

**Misión principal:** La misión es avanzar por los cinco portales dominando los tiempos verbales: Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous y formular preguntas correctas en esos tiempos. Cada portal cerrado con éxito les otorgará puntos, insignias y desbloqueará niveles superiores con retos más complejos.

**Conexión con el tema de aprendizaje:** La narrativa contextualiza el aprendizaje de los tiempos verbales en un marco lúdico que motiva a los estudiantes a aplicar sus conocimientos para salvar un mundo ficticio. La historia utiliza la metáfora del control del tiempo para facilitar la comprensión de las funciones y usos de los tiempos verbales en inglés, reforzando la importancia de comunicarse correctamente en distintos contextos temporales.

Además, la historia promueve competencias del siglo XXI como la creatividad al inventar oraciones; la comunicación a través del trabajo colaborativo y la presentación de resultados; y la responsabilidad al cumplir con las misiones y roles asignados. La experiencia gamificada convierte el aprendizaje gramatical en una aventura colectiva que estimula la

motivación y el compromiso de los estudiantes universitarios.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego en TimeQuest

Para garantizar una experiencia gamificada estructurada y efectiva, se implementan las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos:**

Los estudiantes ganan puntos por cada tarea completada correctamente. Por ejemplo:

- 5 puntos por cada oración correcta.
- 10 puntos por identificar correctamente errores en textos.
- 15 puntos por responder preguntas con precisión en tiempo limitado.

La suma de puntos determina el avance en los niveles y el acceso a recompensas.

- **Niveles:**

La progresión se estructura en cinco niveles representando los portales temporales:

1. Nivel 1: Present Simple
2. Nivel 2: Present Continuous
3. Nivel 3: Past Simple
4. Nivel 4: Past Continuous
5. Nivel 5: Preguntas en los tiempos revisados

Para desbloquear cada nivel, el equipo debe alcanzar un mínimo de puntos y superar retos asociados. Esto fomenta la motivación y la progresión gradual.

- **Insignias:**

Se otorgan insignias digitales o físicas para reconocer logros específicos, tales como:

- “Maestro del Presente Simple”: por completar con éxito todas las actividades del primer portal.
- “Detective de Errores”: por encontrar y corregir errores en ejercicios.
- “Comunicador Estrella”: por presentar con claridad y precisión las soluciones.

Las insignias se muestran en el tablero de clasificación y fomentan el orgullo y la responsabilidad.

- **Retos y Misiones:**

Cada nivel incluye retos específicos, como crear diálogos, corregir textos, responder preguntas rápidas, o escribir relatos breves usando tiempos verbales. Estos retos varían en dificultad y requieren colaboración.

- **Recompensas:**

Aparte de puntos e insignias, se recompensan con privilegios en clase, como elegir el siguiente tema a practicar, tiempo extra para actividades creativas o roles especiales durante las presentaciones.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

Los estudiantes reciben retroalimentación al instante sobre sus respuestas, ya sea mediante el docente, aplicaciones digitales o compañeros que validan las soluciones. Esto permite corregir errores y consolidar aprendizajes.

Esta estructura gamificada crea un entorno dinámico donde el aprendizaje se integra con la diversión y la competencia sana, favoreciendo el compromiso y la responsabilidad en el uso correcto de los tiempos verbales.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación, se describen detalladamente cinco actividades integradas en la narrativa de TimeQuest, diseñadas para avanzar en cada portal y aplicar las mecánicas descritas. Cada una está orientada a desarrollar el uso correcto de un tiempo verbal en particular y preguntas, fomentando creatividad, comunicación y responsabilidad.

#### Actividad 1: "Portal del Presente Simple" - Construyendo la Base Temporal

**Descripción:** Los equipos deben formar oraciones correctas en presente simple para describir rutinas diarias y hechos generales, cerrando el primer portal.

**Instrucciones:**

1. El docente entrega a cada equipo una lista con verbos básicos y situaciones cotidianas.
2. El Explorador Lingüístico identifica el sujeto y verbo, y explica el uso del presente simple.
3. El Constructor crea 10 oraciones afirmativas, negativas e interrogativas usando presente simple.
4. El Detective revisa las oraciones para detectar errores.
5. El Comunicador presenta las oraciones al resto del grupo y explica su elección.

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

**Materiales:** tarjetas con verbos, hojas, pizarras pequeñas, marcadores.

**Integración con mecánicas:** Por cada oración correcta el equipo gana puntos; completar las 10 oraciones y explicación clara otorgan insignias del "Maestro del Presente Simple". El docente ofrece retroalimentación inmediata.

#### Actividad 2: "Portal del Presente Continuo" - Capturando el Momento

**Descripción:** En esta fase, los estudiantes describen acciones que están ocurriendo en el momento o alrededor, usando presente continuo para avanzar al segundo portal.

**Instrucciones:**

1. Se proyecta un video corto donde varias personas realizan diferentes actividades.
2. El equipo observa y anota 10 acciones que ocurren en ese momento.
3. El Constructor formula oraciones en presente continuo para cada acción.
4. El Detective compara las oraciones con el video para detectar errores.
5. El Comunicador presenta las oraciones y responde preguntas rápidas del docente sobre el uso del tiempo.

**Tiempo estimado:** 50 minutos.

**Materiales:** proyector, video seleccionado, hojas, pizarras.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan 5 puntos por cada oración precisa y 10 puntos extra si el equipo responde correctamente las preguntas rápidas. Al completar satisfactoriamente, reciben la insignia “Maestro del Presente Continuo”.

### **Actividad 3: "Portal del Pasado Simple" - Narrando Historias**

**Descripción:** Los equipos crean relatos breves sobre eventos pasados utilizando el pasado simple y lo comparten para cerrar el tercer portal.

**Instrucciones:**

1. Cada equipo recibe un conjunto de imágenes que representan eventos pasados (viajes, actividades, sucesos históricos simples).
2. El Explorador analiza verbos irregulares y regulares para usar en el relato.
3. El Constructor escribe un relato breve (8-10 oraciones) usando pasado simple.
4. El Detective revisa la coherencia y tiempos verbales.
5. El Comunicador narra el relato ante la clase, fomentando la expresión oral.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** imágenes impresas o digitales, hojas, diccionarios de verbos irregulares, pizarras.

**Integración con mecánicas:** El relato bien estructurado vale hasta 20 puntos. La presentación oral clara y correcta suma puntos extra. Reciben la insignia “Maestro del Pasado Simple” al superar el desafío.

### **Actividad 4: "Portal del Pasado Continuo" - Atrapando Momentos en el Pasado**

**Descripción:** En esta etapa, los estudiantes describen acciones simultáneas en el pasado usando pasado continuo, para avanzar al cuarto portal.

**Instrucciones:**

1. Se presenta un texto corto que narra una escena con varias acciones simultáneas en el pasado.
2. El equipo identifica 8-10 oraciones en pasado continuo y las reescribe explicando su estructura.
3. Luego, inventan 5 oraciones propias describiendo acciones simultáneas en el pasado.
4. El Detective revisa la corrección gramatical y semántica.
5. El Comunicador explica al grupo la diferencia entre pasado simple y pasado continuo.

**Tiempo estimado:** 50 minutos.

**Materiales:** texto seleccionado, hojas, pizarras, diccionarios.

**Integración con mecánicas:** Cada oración correcta da 5 puntos; las explicaciones claras suman 10 puntos. Se entrega la insignia “Maestro del Pasado Continuo” al equipo exitoso.

### **Actividad 5: "Portal Final: Preguntas en Tiempo Real" - Dominando la Interrogación Temporal**

**Descripción:** El último desafío consiste en formular y responder preguntas correctas en presente simple, presente continuo, pasado simple y pasado continuo en un formato de juego rápido y competitivo.

**Instrucciones:**

1. El docente prepara tarjetas con preguntas incompletas o con errores en diferentes tiempos verbales.
2. Por turnos, cada equipo selecciona una tarjeta y debe reformular la pregunta correctamente.
3. Luego, otro equipo responde la pregunta correctamente para ganar puntos.
4. Se fomenta la rapidez, precisión y colaboración para corregir y explicar dudas.
5. El equipo con más puntos al final recibe la insignia “Maestro del Tiempo”.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** tarjetas con preguntas, cronómetro, pizarras para anotaciones.

**Integración con mecánicas:** El sistema de puntos es clave en esta actividad. Cada pregunta reformulada correctamente vale 10 puntos, y cada respuesta correcta 15 puntos. La competición es saludable y motiva la comunicación efectiva.

En conjunto, estas actividades cubren los objetivos de uso correcto de los tiempos verbales, fomentan la creatividad al construir relatos y oraciones, mejoran la comunicación en equipo y responsabilizan a cada estudiante en su rol para el éxito del grupo. La retroalimentación constante y el sistema de recompensas mantienen el interés y la motivación durante toda la experiencia.

## Reglas y Condiciones

### Reglas Claras del Juego TimeQuest

- **Condiciones de Victoria:**

El equipo que cierre todos los portales (niveles 1 a 5) acumulando el mayor puntaje total y obteniendo al menos 4 insignias será declarado Maestro Supremo del Tiempo.

- **Penalizaciones:**

- Errores reiterados en la construcción de oraciones restan puntos (2 puntos por error grave).
- Falta de respeto o incumplimiento de roles implica pérdida de 5 puntos al equipo.
- Retrasos injustificados en entregas o presentaciones restan puntos según la gravedad.

- **Turnos:**

Las actividades de cada nivel se realizan por equipos con turnos rotativos para roles y presentaciones, fomentando la participación equilibrada.

- **Roles:**

Cada miembro debe cumplir su rol asignado en cada actividad. El incumplimiento afecta la puntuación del equipo.

- **Restricciones:**

- No se permite el uso de traductores automáticos.
- Se fomenta el uso del diccionario físico o digital autorizado para consultas.
- Las oraciones deben ser originales y respetar las estructuras gramaticales del tiempo verbal correspondiente.

• **Tabla de Puntos (Ejemplo):**

| Acción                                  | Puntos |
|-----------------------------------------|--------|
| Oración correcta                        | 5 pts  |
| Corrección de error detectado           | 10 pts |
| Respuesta correcta en preguntas rápidas | 15 pts |
| Presentación clara y coherente          | 10 pts |
| Incumplimiento de rol                   | -5 pts |
| Error grave en oración                  | -2 pts |

• **Sistema de Logros:**

Las insignias se otorgan al cumplir objetivos específicos. Un equipo puede coleccionar múltiples insignias, y estas se mantienen visibles en el tablero para motivar la competencia sana.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación está integrada en la experiencia gamificada y se basa en evidencias concretas y criterios claros, fomentando la autoevaluación, coevaluación y evaluación formativa.

### Criterios de Evaluación:

- **Precisión gramatical:** Uso correcto de los tiempos verbales según el nivel.
- **Creatividad:** Originalidad y coherencia en la construcción de oraciones y relatos.
- **Comunicación oral y escrita:** Claridad, fluidez y correcta pronunciación en presentaciones y respuestas.
- **Colaboración y responsabilidad:** Cumplimiento de roles, respeto a turnos y participación activa.

### Rúbrica Integrada:

| Criterio | Excelente (4) | Bueno (3) | Satisfactorio (2) | Necesita mejorar (1) |
|----------|---------------|-----------|-------------------|----------------------|
|----------|---------------|-----------|-------------------|----------------------|

|                                |                                                           |                                                |                                                         |                                             |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Precisión gramatical           | Oraciones sin errores, uso adecuado de todos los tiempos. | 1-2 errores menores sin afectar comprensión.   | Errores frecuentes que dificultan comprensión.          | Errores graves y constantes.                |
| Creatividad                    | Oraciones y relatos originales y muy coherentes.          | Algunas ideas originales, coherencia adecuada. | Poca originalidad, relatos simples.                     | Sin creatividad, estructuras repetitivas.   |
| Comunicación                   | Presentación clara, fluida y segura.                      | Presenta con claridad, algunas dudas o pausas. | Dificultades para expresarse, errores de pronunciación. | Presentación incomprensible o muy limitada. |
| Colaboración y responsabilidad | Cumple rol y participa activamente.                       | Participa pero con poca iniciativa.            | Participación limitada, requiere motivación.            | No cumple rol ni participa.                 |

### Evidencias de Aprendizaje:

- Oraciones, relatos y correcciones escritos y presentados.
- Participación oral en actividades y presentaciones.
- Resultados en el sistema de puntos y tablas de clasificación.
- Insignias obtenidas y roles desempeñados.

### Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al finalizar la experiencia, los estudiantes reflexionan sobre su desempeño y aprendizajes, discutiendo cómo dominar los tiempos verbales contribuye a una comunicación efectiva. Se retoma la narrativa de TimeQuest con una ceremonia de cierre donde se reconoce a los Maestros Supremos del Tiempo, reforzando la importancia de la responsabilidad y el trabajo en equipo para mantener el equilibrio temporal en Tempus.

Este cierre fortalece el sentido de logro y conecta el aprendizaje con un propósito significativo, promoviendo la transferencia de competencias a situaciones reales.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación de TimeQuest

#### • Tiempo necesario:

Se recomienda destinar entre 5 y 6 sesiones de clase de 60 minutos para implementar la experiencia completa, distribuyendo cada actividad en una o dos sesiones según el ritmo del grupo.

#### • Espacio físico:

Un aula con disposición flexible para trabajo en equipo, con espacio para presentaciones y zonas para trabajo colaborativo. Pizarras o tableros donde mostrar puntos, niveles e insignias.

- **Materiales y herramientas TIC:**

- Tarjetas impresas con verbos, preguntas y errores para corregir.
- Proyector o pantalla para videos y presentaciones.
- Dispositivos con acceso a diccionarios digitales o aplicaciones de gramática.
- Hojas, pizarras pequeñas, marcadores y material para anotaciones.
- Opcional: plataforma digital para seguimiento de puntos y tablas de clasificación (Google Sheets, Kahoot, Quizizz, etc.).

- **Tamaño del grupo:**

Idealmente grupos de 16 a 24 estudiantes, divididos en equipos de 4 integrantes para facilitar roles y participación.

- **Preparación previa del docente:**

- Familiarización con las reglas, roles y mecánicas del juego.
- Preparación de materiales, tarjetas y recursos audiovisuales.
- Planificación del cronograma y distribución del tiempo.
- Capacitación para ofrecer retroalimentación efectiva y motivadora.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Desigual participación:* Rotar roles en cada actividad para garantizar que todos participen.
- *Dificultades con el vocabulario o estructuras:* Facilitar diccionarios y apoyo del docente durante las actividades.
- *Desmotivación o falta de compromiso:* Usar recompensas y reconocimiento constantes; vincular las tareas con intereses reales de los estudiantes.
- *Problemas técnicos:* Preparar materiales impresos como respaldo en caso de falla tecnológica.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar TimeQuest de forma exitosa, asegurando que la gamificación aporte valor real al aprendizaje y desarrolle competencias clave para los estudiantes de lenguas extranjeras.