

Les Aventures de VerboLandia: Explorando los Verbos en -ER y los Países

Gamificación Estructural | Lenguaje | Lectura | Tema: verbes en er et les pays

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Bienvenidos a VerboLandia

Imagina un mundo mágico y vibrante llamado VerboLandia, un reino donde las palabras cobran vida y donde los verbos con terminación -er y los países del mundo son las piezas clave para desbloquear secretos y aventuras. Los estudiantes serán valientes exploradores lingüísticos que emprenderán una travesía para restaurar el equilibrio del idioma francés en VerboLandia, que se ha roto debido a la confusión y el desconocimiento sobre cómo conjugar correctamente los verbos en -er y cómo nombrar y ubicar países en francés.

El aula se transforma en diferentes regiones de VerboLandia, cada una representando temáticas específicas: la Región de los Verbos, la Tierra de los Países, y la Ciudad de la Gramática. Los estudiantes asumirán roles de exploradores, lingüistas y guardianes del idioma que deberán superar desafíos para avanzar en la historia y salvar a VerboLandia de caer en el caos.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores Verbales:** Encargados de descubrir y conjugar correctamente los verbos en -er.
- **Cartógrafos Lingüísticos:** Expertos en identificar y ubicar países en francés, y relacionarlos con la gramática adecuada.
- **Guardianes de la Gramática:** Verificadores de que las oraciones y conjugaciones sean correctas, apoyando a los compañeros y dando retroalimentación.

Los roles pueden rotar para que cada estudiante desarrolle diferentes competencias y asuma responsabilidades variadas, fomentando la colaboración y la autonomía.

Misión Principal

La misión es clara: restaurar el Gran Libro de VerboLandia, que contiene las reglas y secretos del idioma francés, específicamente sobre los verbos terminados en -er y los países. Este libro se ha fragmentado en múltiples piezas que están repartidas por todo el reino. Cada pieza solo se puede obtener superando retos lingüísticos que ponen a prueba la comprensión, la conjugación y el uso correcto de los verbos en -er, así como el conocimiento y uso de los nombres de países en francés.

Para lograrlo, los estudiantes deberán acumular puntos por cada reto superado, subir de nivel para acceder a áreas secretas, ganar insignias especiales que certifiquen sus habilidades y competir en tablas de clasificación amistosas que fomenten la motivación sin generar exclusión.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa y los roles están directamente ligados al aprendizaje de la conjugación y uso de verbos en -er y el conocimiento de los países en francés. Por ejemplo, cada desafío de conjugación representa una puerta en VerboLandia que solo se abre con la respuesta correcta. Los países y sus nombres en francés aparecen en mapas y pistas que los cartógrafos deben interpretar para avanzar. Además, la gramática correcta es esencial para que las oraciones mágicas funcionen y desbloqueen nuevas etapas.

Esta historia envuelve a los estudiantes en un contexto significativo y motivador, donde la práctica del lenguaje se convierte en una aventura colectiva, desarrollando no solo habilidades lingüísticas sino también competencias del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la adaptabilidad, la curiosidad y la autonomía.

Además, el diseño de la narrativa considera la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes, integrando países de diferentes continentes y promoviendo el respeto y la inclusión de todas las identidades. Se fomentan actividades en equipo donde cada voz es valorada y se adapta el ritmo para que todos puedan participar y progresar.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego en VerboLandia

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos según la dificultad y rapidez de respuesta. Por ejemplo, conjugar un verbo correctamente da 10 puntos, completar una frase usando el país correcto 15 puntos.
- **Niveles:** El progreso se divide en niveles que representan regiones de VerboLandia. Subir de nivel desbloquea retos más complejos y acceso a áreas especiales. Por ejemplo:
 - Nivel 1: Valle de los Verbos Simples
 - Nivel 2: Montañas de los Países
 - Nivel 3: Ciudad de la Gramática Avanzada
- **Insignias:** Son reconocimientos visuales que certifican habilidades específicas:
 - Insignia “Maestro de los Verbos” por conjugar 20 verbos correctamente.
 - Insignia “Explorador Global” por nombrar y ubicar 10 países en francés.
 - Insignia “Guardián Gramatical” por corregir y explicar errores a compañeros.

Las insignias se colocan en un mural o tablero personal visible en el aula.

- **Tablas de Clasificación:** Se muestran semanalmente para motivar a los estudiantes, destacando no solo a los primeros lugares sino también la mejora personal y el trabajo en equipo. Se evita la competencia excluyente con categorías como “Mejor Comunicador” o “Más Creativo”.
- **Retos y Misiones:** Desafíos concretos que exigen aplicar conocimientos. Por ejemplo, construir frases usando verbos en -er y países, resolver crucigramas lingüísticos, juegos de roles con diálogos, etc.

- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se incluyen recompensas simbólicas como “Llaves de VerboLandia” que permiten acceder a actividades especiales o tiempo extra en juegos digitales.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad permite al estudiante recibir corrección y explicación instantánea para que pueda mejorar. Se usan tarjetas de respuesta, apps interactivas o feedback oral del docente.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. “El Tesoro de los Verbos”

Descripción: Los exploradores deben encontrar verbos en -er en tarjetas escondidas por el aula y conjugarlos correctamente para desbloquear pistas.

Instrucciones:

- El docente esconde tarjetas con infinitivos de verbos en -er (por ejemplo: parler, manger, chanter).
- Los estudiantes, en equipos, buscan una tarjeta y en un tiempo de 5 minutos, deben conjugar el verbo en presente para “yo”, “tú” y “él/ella”.
- Cada conjugación correcta da 10 puntos al equipo y una pista para encontrar el siguiente verbo.
- Cuando terminan, reciben retroalimentación inmediata del docente o de un compañero “Guardían de la Gramática”.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas impresas, espacio para esconderlas, pizarra con reglas básicas de conjugación para consulta.

Integración con mecánicas: Puntos por conjugación correcta, progresión por pistas, rol de Guardianes para retroalimentación, recompensas en puntos e insignias al completar la actividad.

2. “Mapa Mágico de Países”

Descripción: Los cartógrafos deben ubicar en un mapa grande los países en francés, relacionándolos con verbos en -er para formar oraciones.

Instrucciones:

- Se entrega un mapa mundial grande con espacios vacíos para colocar etiquetas de países (en francés).
- Los estudiantes reciben tarjetas con nombres de países y verbos en -er.
- Debajo de cada país, deben escribir o decir una oración simple usando un verbo en -er adecuado (por ejemplo: “J’aime le Canada” o “Je visite la France”).
- Por cada país correctamente ubicado y oración correcta, ganan 15 puntos.
- El docente revisa y da feedback inmediato.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Mapa mundial impreso o digital, tarjetas con países y verbos, marcadores, hojas para escribir.

Integración con mecánicas: Puntos, niveles (avanzan al siguiente mapa más complejo), insignias para los mejores cartógrafos, retroalimentación inmediata.

3. “El Duelo de Gramática”

Descripción: En formato juego de preguntas rápidas, los guardianes de la gramática desafían a otros equipos para corregir oraciones con errores en conjugación y uso de países.

Instrucciones:

- El docente prepara oraciones con errores comunes relacionadas con los verbos en -er y países.
- Los equipos compiten para corregirlas en un tiempo límite (30 segundos por oración).
- Si corrigen bien, ganan 20 puntos; si fallan, pierden 5 puntos.
- Se fomenta que los guardianes expliquen la corrección para fomentar la comunicación y el pensamiento crítico.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Listado de oraciones, cronómetro, pizarra para registrar puntos.

Integración con mecánicas: Puntos y penalizaciones, rol de guardianes, retroalimentación inmediata, desarrollo de comunicación y pensamiento crítico.

4. “Construye tu Diario de Viaje”

Descripción: Cada estudiante crea un diario donde narra un viaje imaginario a países francófonos usando verbos en -er conjugados correctamente.

Instrucciones:

- Se entrega una plantilla de diario con espacios para escribir oraciones y pegar imágenes o dibujar países.
- Los estudiantes deben escribir al menos 5 oraciones usando verbos en -er y mencionando países en francés.
- Luego, comparten su diario con un compañero que revisa y da retroalimentación.
- El docente evalúa y otorga puntos según la corrección gramatical, creatividad y claridad.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Plantillas de diario, colores, imágenes impresas o recortes, lápices.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias por creatividad (“Explorador Creativo”), desarrollo de autonomía y comunicación.

5. “Desafío Digital: Quiz Interactivo”

Descripción: Uso de una plataforma online (Kahoot, Quizizz, etc.) para responder preguntas sobre conjugación y países en francés en tiempo real.

Instrucciones:

- El docente crea un quiz con preguntas de opción múltiple y verdadero/falso.
- Los estudiantes participan individualmente o en equipos desde tabletas o computadoras.
- Se otorgan puntos instantáneos según velocidad y acierto.
- Se discuten las respuestas al finalizar para reforzar el aprendizaje.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Dispositivos electrónicos, conexión a internet, plataforma digital.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos, retroalimentación inmediata, tablas de clasificación digitales, motivación y adaptabilidad.

6. “Teatro de VerboLandia”

Descripción: Los estudiantes crean y representan pequeñas obras de teatro donde usan verbos en -er y mencionan países para resolver una misión.

Instrucciones:

- En grupos, escriben un guion que incluya al menos 10 verbos en -er conjugados y nombres de países.
- Practican y representan la obra ante el grupo clase.
- Los espectadores otorgan puntos a los actores por uso correcto del idioma, creatividad y expresión.
- El docente supervisa y otorga insignias como “Actor Lingüístico”.

Tiempo estimado: 90 minutos (incluyendo preparación y presentación)

Materiales: Papel, lápices, espacio para representar, disfraces opcionales.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, desarrollo de comunicación, creatividad, trabajo en equipo y autonomía.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego en VerboLandia

- **Inicio y Roles:** Cada equipo o estudiante debe elegir un rol al iniciar la aventura (Explorador Verbal, Cartógrafo Lingüístico o Guardián de la Gramática). Los roles pueden rotar semanalmente para favorecer la equidad y la diversidad de experiencias.
- **Condiciones de Victoria:** Para “ganar” la aventura, los estudiantes deben:
 - Alcanzar un mínimo de puntos establecidos (por ejemplo, 300 puntos).
 - Obtener al menos tres insignias clave.
 - Completar todas las misiones propuestas.
- **Turnos y Participación:** En actividades grupales, se debe respetar el turno para expresar respuestas y opiniones, fomentando un ambiente inclusivo donde todos participen.

- **Penalizaciones:** Se aplican pequeñas sanciones para respuestas incorrectas (pérdida de 5 puntos), que fomentan la reflexión y el aprendizaje, nunca la desmotivación. Se promueve que los errores se vean como oportunidades para crecer.
- **Respeto y Equidad:** Se prohíbe cualquier conducta discriminatoria, y se promueve que los equipos sean heterogéneos para favorecer la inclusión de todos los estudiantes independientemente de sus habilidades o contexto cultural.
- **Sistema de Puntos:** Tabla estándar:
 - Respuesta correcta en actividad: +10 a +20 puntos según dificultad.
 - Respuesta incorrecta: -5 puntos.
 - Participación activa y buena actitud: +5 puntos adicionales.
- **Logros:** Cada insignia representa un logro y se suma al progreso general. Acumular 5 insignias otorga una “Llave Dorada” para desbloquear un juego especial o actividad artística.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en VerboLandia

La evaluación se integra de manera continua y formativa dentro de la experiencia, haciendo uso de las mecánicas de juego para medir el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Criterios de Evaluación

- **Conjugación Correcta:** Precisión en la conjugación de verbos en -er en diferentes personas y tiempos (presente principalmente).
- **Uso de Países en Francés:** Capacidad para nombrar correctamente los países y emplearlos en oraciones pertinentes.
- **Gramática y Ortografía:** Corrección en la estructura de las frases y ortografía básica.
- **Competencias del Siglo XXI:** Observación del trabajo en equipo, creatividad en las actividades, pensamiento crítico en corrección y resolución de problemas, comunicación clara, adaptabilidad a retos y autonomía en la realización de tareas.
- **Inclusión y Participación:** Evaluar que todos los estudiantes participen y que se respeten las normas de equidad y diversidad.

Rúbrica Simplificada

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

Conjugación correcta	Conjuga correctamente el 90-100% de los verbos.	Conjuga correctamente el 75-89%.	Conjuga correctamente el 50-74%.	Conjuga menos del 50%.
Uso de países y oraciones	Usa correctamente al menos 8 países en oraciones completas y coherentes.	Usa correctamente 6-7 países.	Usa 4-5 países con algunos errores.	Usa menos de 4 países o con errores importantes.
Participación y trabajo en equipo	Participa activamente y colabora con respeto y apoyo constante.	Participa bien y colabora la mayoría del tiempo.	Participa ocasionalmente y colabora con ayuda.	No participa o dificulta la dinámica.
Creatividad y comunicación	Muestra gran creatividad y comunica ideas claramente.	Demuestra creatividad y buena comunicación.	Creatividad y comunicación limitadas.	Falta creatividad y comunicación.

Evidencias de Aprendizaje

- Conjuguar correctamente verbos en actividades prácticas.
- Crear oraciones coherentes con países en francés.
- Participación activa en juegos y retos.
- Reflexión final escrita o oral donde los estudiantes expresan lo que aprendieron y cómo superaron los retos.

Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una ceremonia simbólica donde los estudiantes entregan el Gran Libro de VerboLandia restaurado. Se reflexiona sobre la importancia de cada verbo y país en el idioma y en la comunicación global. Se destaca que, gracias a su esfuerzo, VerboLandia volverá a brillar con fuerza, y que cada estudiante es ahora un verdadero maestro del francés, preparado para nuevas aventuras lingüísticas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda distribuir la experiencia en aproximadamente 2 semanas, con sesiones de 45 a 60 minutos diarias, para cubrir todas las actividades y permitir retroalimentación y reflexión.

Espacio Físico

- Un aula con espacio suficiente para moverse y buscar tarjetas.
- Zonas designadas para las diferentes actividades: rincón de lectura, área para juegos de mesa, espacio para presentaciones teatrales.
- Un mural o tablero visible para mostrar insignias y tablas de clasificación.

Materiales y Herramientas TIC

- Tarjetas impresas con verbos y países.
- Mapas mundiales físicos o digitales.
- Hojas y plantillas para diarios y guiones.
- Dispositivos electrónicos (tablets o computadoras) con acceso a internet para quizzes digitales.
- Pizarra o pantalla para mostrar resultados y reglas.

Tamaño del Grupo

Idealmente entre 15 y 25 estudiantes para manejar bien la dinámica y asegurar participación activa, pero pueden adaptarse para grupos mayores dividiendo en equipos.

Preparación Previa del Docente

- Preparar y plastificar tarjetas y materiales.
- Configurar plataformas digitales con quizzes y juegos.
- Repasar reglas de conjugación y nombres de países en francés para dar retroalimentación precisa.
- Planificar la rotación de roles y el sistema de puntos y recompensas.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Diferencias en niveles de conocimiento:** Adaptar retos con diferentes niveles de dificultad y fomentar apoyo entre compañeros.
- **Acceso limitado a tecnología:** Priorizar actividades físicas y usar papel para quizzes si no hay dispositivos.
- **Falta de motivación:** Incentivar con recompensas visibles, roles rotativos y reconocimiento público.
- **Problemas de inclusión:** Formar equipos diversos, promover el respeto y adaptar actividades para estudiantes con necesidades especiales.