

# Guardians of Heritage: The Festival Quest

Gamificación Progresiva | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: fe y cultura

## Contexto Narrativo

### Contexto narrativo y ambientación

Imagina una ciudad antigua que ha sido el corazón de tradiciones y festividades durante más de 400 años. En este lugar, la cultura y la fe se entrelazan en cada calle, en cada piedra de sus monumentos y en cada celebración patronal que honra a santos y a la historia religiosa que ha moldeado a sus habitantes a lo largo de los siglos. Esta ciudad está al borde de un cambio importante: la modernidad y el olvido amenazan con desvanecer su rico patrimonio inmaterial y arquitectónico.

Los estudiantes, como jóvenes exploradores y guardianes del pasado, son convocados para proteger y revivir estas tradiciones y monumentos. El aula se transforma en un centro de mando, desde donde los estudiantes recibirán misiones para descubrir, entender y defender el legado cultural y religioso que sostiene la identidad de esta comunidad.

### Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

Los estudiantes asumirán el rol de *Guardianes del Patrimonio*, un equipo multidisciplinario que trabaja en conjunto para investigar, documentar y presentar aspectos clave de las fiestas patronales y la arquitectura religiosa. Dentro de este equipo, pueden distribuirse roles específicos según intereses y habilidades personales para fomentar la autonomía y la colaboración:

- **Investigadores Lingüísticos:** Encargados de traducir y aprender vocabulario y expresiones en inglés relacionadas con la fe y cultura, para comunicar eficazmente los hallazgos.
- **Documentalistas Visuales:** Responsables de crear presentaciones, videos o collages que muestren el patrimonio arquitectónico y las festividades.
- **Relatores Históricos:** Narradores que elaboran textos y guiones en inglés para contar las historias detrás de las tradiciones y monumentos.
- **Moderadores de Debate:** Facilitan discusiones y análisis críticos sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural y cómo hacerlo.

### Misión principal

La misión que tienen los Guardianes del Patrimonio es clara y trascendente: desbloquear el conocimiento y las herramientas necesarias para proteger el patrimonio cultural inmaterial y arquitectónico ligado a las fiestas patronales y a más de 400 años de historia religiosa, usando el inglés como vehículo para comunicar y compartir este legado con el mundo.

A lo largo de la experiencia, los estudiantes viajarán en el tiempo y el espacio para conocer distintas tradiciones, traducir textos, analizar construcciones y participar en retos que les permitirán avanzar por niveles de conocimiento y responsabilidad. Al final de la aventura, presentarán un proyecto colaborativo en inglés que recoja el patrimonio estudiado y proponga acciones para su preservación y difusión.

## **Conexión con el tema de aprendizaje**

La experiencia se conecta con el área de Lengua Extranjera - Inglés, ya que los estudiantes deberán utilizar este idioma para investigar, documentar, debatir y presentar la información relacionada con la fe y cultura local. Se enfatiza el desarrollo de vocabulario específico, comprensión lectora, expresión oral y escrita, y habilidades comunicativas en contextos reales y significativos.

Al mismo tiempo, se promueven competencias del siglo XXI como la resolución de problemas (al enfrentar desafíos para entender y proteger el patrimonio), la colaboración (trabajando en equipo para cumplir las misiones) y la autonomía (tomando decisiones y gestionando su propio aprendizaje). Además, la narrativa sensibiliza a los estudiantes sobre la importancia de la diversidad cultural y la inclusión, valorando las distintas tradiciones y expresiones de la fe que conviven en su comunidad.

En resumen, esta experiencia gamificada no solo enseña inglés, sino que inspira a los estudiantes a ser guardianes activos y conscientes de su herencia cultural y religiosa, utilizando el juego como medio para aprender, conectar y transformar.

## **Mecánicas de Juego**

### **Mecánicas de juego**

#### **Sistema de puntos**

Los estudiantes ganan puntos llamados *Heritage Points (HP)* por completar tareas, participar en debates, traducir textos, crear materiales visuales y superar retos. Cada actividad tiene un valor de HP definido según su nivel de dificultad y esfuerzo.

- Ejemplo: traducir un texto básico vale 10 HP, crear una presentación visual vale 20 HP, participar activamente en un debate 15 HP, superar un reto colaborativo 30 HP.

Los HP se registran en una tabla visible para todos, promoviendo la motivación y la competencia sana entre equipos o individuos.

#### **Niveles y progresión**

La experiencia está dividida en cinco niveles que se desbloquean secuencialmente al alcanzar ciertos umbrales de HP o al completar logros específicos:

- **Nivel 1: Exploradores del Pasado** - Introducción al vocabulario y conceptos básicos de fe y cultura.
- **Nivel 2: Investigadores del Patrimonio** - Análisis de fiestas patronales y tradiciones inmateriales.

- **Nivel 3: Arquitectos del Tiempo** - Estudio del patrimonio arquitectónico religioso.
- **Nivel 4: Narradores del Legado** - Creación de textos y presentaciones en inglés.
- **Nivel 5: Guardianes de la Cultura** - Presentación final y propuesta de conservación.

Solo al cumplir los requisitos de un nivel, el siguiente se desbloquea, garantizando una progresión lógica y estructurada del aprendizaje.

### Insignias

Los estudiantes pueden obtener insignias digitales o físicas que reconocen habilidades específicas o logros, como:

- *Lingüista Destacado*: por dominar vocabulario y expresiones.
- *Colaborador Estrella*: por trabajo en equipo excepcional.
- *Investigador Curioso*: por aportar datos relevantes.
- *Orador Inspirador*: por presentaciones sobresalientes.
- *Guardián del Patrimonio*: por completar todos los niveles.

Estas insignias pueden ser mostradas en el aula o en plataformas digitales para fomentar el orgullo y la autoestima.

### Retos y misiones

Para avanzar, los estudiantes enfrentan retos que requieren aplicar conocimientos, habilidades lingüísticas y trabajo colaborativo. Por ejemplo:

- Descifrar textos antiguos en inglés relacionados con una festividad.
- Armar un mapa interactivo de monumentos religiosos usando descripciones en inglés.
- Debatir en inglés sobre la importancia de preservar una tradición específica.
- Crear un video documental corto en inglés sobre una fiesta patronal.

Los retos son temporizados y tienen criterios claros de cumplimiento, con retroalimentación para mejorar.

### Recompensas y retroalimentación inmediata

Al completar actividades, el docente otorga HP y comentarios positivos inmediatos. También se establecen recompensas simbólicas como tiempo extra para proyectos, privilegios en el aula o reconocimiento público.

### Progresión y desbloqueo secuencial

El acceso a materiales y actividades se desbloquea de forma progresiva conforme los estudiantes consiguen puntos o completan misiones. Por ejemplo, no podrán acceder a textos complejos sobre arquitectura antes de dominar vocabulario básico. Esto mantiene el interés y el sentido de logro.

## Actividades Gamificadas

## Actividades Gamificadas Paso a Paso

### Actividad 1: "Vocabulary Treasure Hunt" (Caza del Tesoro de Vocabulario)

**Descripción:** Los estudiantes forman equipos para buscar y aprender vocabulario clave en inglés relacionado con la fe y las festividades patronales.

**Instrucciones:**

- Se entregan tarjetas con palabras y frases en inglés, y sus definiciones o imágenes relacionadas con la cultura y religión local.
- Los equipos deben encontrar las tarjetas escondidas en el aula o patio (pueden estar en inglés o definidas en español para facilitar la comprensión inicial).
- Una vez encontradas, deben formar oraciones completas usando las palabras.
- Comparten sus oraciones con la clase y reciben puntos (HP) por cada oración correcta y creativa.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Tarjetas impresas o digitales, espacio para esconderlas, pizarra para anotar oraciones.

**Integración con mecánicas:** Otorga HP por vocabulario aprendido, fomenta colaboración y autonomía, y desbloquea el nivel 2 tras alcanzar 50 HP.

### Actividad 2: "Festival Diaries" (Diarios de Festival)

**Descripción:** Los estudiantes escriben un diario ficticio en inglés narrando la experiencia de participar en una fiesta patronal, integrando vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

**Instrucciones:**

- Se presenta un video o imágenes de una fiesta patronal local para contextualizar.
- Los estudiantes elaboran textos cortos (100-150 palabras) describiendo el ambiente, las tradiciones, los personajes y sus emociones.
- Se promueve el uso de conectores, tiempos verbales adecuados y vocabulario específico.
- Se realiza una corrección grupal con retroalimentación inmediata.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Cuadernos o dispositivos digitales, videos o imágenes, guía de vocabulario y gramática.

**Integración con mecánicas:** Gana HP por calidad y originalidad, posibilidad de obtener la insignia "Lingüista Destacado". Esta actividad contribuye a desbloquear el nivel 3.

### Actividad 3: "Architectural Quest" (Búsqueda Arquitectónica)

**Descripción:** Los Guardianes del Patrimonio investigan en inglés sobre monumentos religiosos de la ciudad, sus características y su importancia.

**Instrucciones:**

- Se divide la clase en grupos, cada uno recibe un monumento o iglesia para investigar.
- Usan recursos digitales (páginas web, videos, imágenes) para recopilar información en inglés.
- Crean una presentación visual (poster, diapositivas o video corto) que destaque la historia, arquitectura y significado cultural.
- Presentan ante la clase en inglés, respondiendo preguntas y fomentando la interacción.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 45 minutos cada una

**Materiales:** Acceso a internet, dispositivos electrónicos, herramientas para presentaciones (PowerPoint, Canva, cartulinas).

**Integración con mecánicas:** Cada presentación exitosa otorga HP, permite obtener la insignia "Investigador Curioso" y desbloquea el nivel 4.

**Actividad 4: "Debate: Preserve or Modernize?" (Debate: ¿Preservar o Modernizar?)**

**Descripción:** Los estudiantes debaten en inglés sobre la conservación del patrimonio versus la modernización urbana.

**Instrucciones:**

- Se divide la clase en dos grupos: uno a favor de preservar el patrimonio tal como está, otro a favor de modernizar para adaptarse a nuevas necesidades.
- Preparan argumentos usando frases y vocabulario en inglés.
- Se realiza un debate estructurado con tiempos asignados para cada intervención.
- El moderador (un estudiante o docente) guía la discusión y asegura respeto y participación equitativa.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Guía de frases para debates, lista de vocabulario, espacio para debate.

**Integración con mecánicas:** Otorga HP por participación y calidad argumentativa, fomenta colaboración, autonomía y respeto a la diversidad de opiniones. Se puede obtener la insignia "Colaborador Estrella".

**Actividad 5: "Digital Storytelling Project" (Proyecto de Narración Digital)**

**Descripción:** Los estudiantes elaboran un video documental en inglés que reúna lo aprendido sobre fiestas patronales y patrimonio arquitectónico, proponiendo acciones para su conservación.

**Instrucciones:**

- En grupos, planifican el guion que integre narración, entrevistas, imágenes y música.
- Graban y editan el video usando herramientas simples (como Canva Video, iMovie, o aplicaciones móviles).
- Presentan el video a la comunidad educativa o en eventos escolares, con una sesión de preguntas y respuestas en inglés.

**Tiempo estimado:** 3 sesiones de 45 minutos

**Materiales:** Dispositivos con cámara, software de edición, guías para producción audiovisual, acceso a internet.

**Integración con mecánicas:** Al completar este proyecto, los estudiantes obtienen HP finales para desbloquear el nivel 5, la insignia máxima "Guardían del Patrimonio" y culminan la experiencia gamificada.

#### **Actividad 6: "Reflection Circle" (Círculo de Reflexión)**

**Descripción:** Al finalizar, los estudiantes reflexionan en inglés sobre lo aprendido, las emociones experimentadas y el impacto de proteger el patrimonio cultural.

#### **Instrucciones:**

- Se forman grupos pequeños para compartir ideas y sentimientos usando preguntas guía.
- Cada grupo elabora una frase o párrafo que resuma su aprendizaje y compromiso.
- Se comparte con toda la clase, fomentando un cierre emocional y cognitivo significativo.

**Tiempo estimado:** 30 minutos

**Materiales:** Pizarra o papelógrafos para anotar conclusiones.

**Integración con mecánicas:** Refuerza autonomía y metacognición, se usa para la evaluación formativa y cierre narrativo.

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas Claras del Juego**

#### **Condiciones de victoria**

- Completar los cinco niveles desbloqueando todas las actividades y retos.
- Acumular un mínimo de 200 Heritage Points (HP) por equipo o individuo.
- Presentar el proyecto final digital y participar en la reflexión.
- Demostrar habilidades de colaboración, autonomía y resolución de problemas durante todo el proceso.

#### **Penalizaciones**

- No respetar turnos o interrupciones constantes reduce 5 HP por incidente.
- Entregar trabajos incompletos o fuera de plazo implica no sumar HP correspondientes hasta su corrección.
- Falta de participación reiterada puede llevar a asignación de tareas individuales para recuperar puntos.

#### **Turnos y roles**

- Las actividades grupales tienen roles rotativos para que todos experimenten distintas responsabilidades.
- En debates y presentaciones se asignan turnos estrictos para asegurar equidad.
- El docente actúa como facilitador, árbitro y mentor, otorgando retroalimentación inmediata.

Restricciones

- Solo se puede avanzar al siguiente nivel al completar los criterios del nivel actual y sumar los HP mínimos.
- Se debe usar preferentemente inglés para comunicarse durante las actividades, fomentando la inmersión lingüística.
- Se promueve la inclusión y respeto a todas las opiniones y orígenes culturales.

Tabla de puntos (Heritage Points - HP)

| Actividad                                        | HP otorgados |
|--------------------------------------------------|--------------|
| Vocabulary Treasure Hunt (por oración correcta)  | 10 HP        |
| Festival Diaries (por texto bien elaborado)      | 20 HP        |
| Architectural Quest (por presentación grupal)    | 30 HP        |
| Debate Participation (por intervención)          | 15 HP        |
| Digital Storytelling Project (por entrega final) | 50 HP        |
| Reflection Circle (participación)                | 10 HP        |

Sistema de logros

- Insignias otorgadas al alcanzar hitos o demostrar habilidades específicas (ver sección de mecánicas).
- Los logros se documentan en un "Pasaporte del Guardián", físico o digital.
- Recompensas extra pueden incluir ser mentor de grupos nuevos o liderar presentaciones públicas.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de evaluación

- **Dominio del vocabulario y expresiones en inglés:** precisión, variedad y uso adecuado en contextos comunicativos.
- **Calidad y creatividad en la producción escrita y oral:** coherencia, cohesión, pronunciación, fluidez y corrección.
- **Participación activa y colaboración en equipo:** respeto, aporte de ideas, responsabilidad en roles asignados.
- **Capacidad para resolver problemas y superar retos:** aplicación de estrategias, iniciativa y pensamiento crítico.

- **Compromiso con la diversidad, equidad e inclusión (DEI):** respeto y valoración de distintas expresiones culturales y opiniones.

#### **Rúbricas integradas**

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad que contemplan:

- **Vocabulario y gramática:** nivel básico, intermedio y avanzado.
- **Presentación y creatividad:** organización, diseño, originalidad.
- **Trabajo en equipo:** cooperación, comunicación, liderazgo.
- **Resolución de problemas:** estrategias usadas, efectividad.
- **Inclusión y respeto:** actitudes, lenguaje y comportamiento.

#### **Evidencias de aprendizaje**

- Textos escritos (diarios, guiones).
- Presentaciones visuales y orales.
- Videos documentales.
- Participación en debates y actividades colaborativas.
- Registros de puntos y logros obtenidos.

#### **Reflexión final y cierre de la narrativa**

Al concluir, se fomenta que los estudiantes realicen una reflexión personal y grupal en inglés sobre:

- Lo que aprendieron acerca de la fe y cultura local.
- La importancia de proteger el patrimonio intangible y arquitectónico.
- Cómo el inglés les ayudó a comunicar y compartir ese conocimiento.
- Su rol como futuros guardianes culturales y agentes de cambio.

Esta reflexión puede plasmarse en un ensayo corto o una presentación oral, reforzando la conexión emocional y cognitiva con la experiencia.

## **Recomendaciones Logísticas**

### **Recomendaciones para la implementación**

#### **Tiempo necesario**

- La experiencia completa puede desarrollarse en un ciclo de 4 a 6 semanas, con sesiones de 45 a 60 minutos, dos a tres veces por semana.

- Es posible adaptar actividades para sesiones más cortas o intensivas según disponibilidad.

#### **Espacio físico**

- Aula equipada con espacio para trabajo en grupo, pizarra, proyector o pantalla digital.
- Área externa o patio para actividades dinámicas como la caza del tesoro.
- Espacio cómodo para debates y presentaciones.

#### **Materiales y herramientas TIC**

- Dispositivos electrónicos (tabletas, laptops, smartphones) con acceso a internet.
- Software para presentaciones (PowerPoint, Google Slides, Canva).
- Herramientas para edición de video simples (Canva Video, iMovie, aplicaciones móviles gratuitas).
- Materiales impresos: tarjetas, hojas, cartulinas.
- Recursos multimedia: videos, imágenes, textos en inglés sobre fe y cultura.

#### **Tamaño del grupo**

- Idealmente grupos de 4 a 6 estudiantes para fomentar colaboración y diversidad de roles.
- Se puede adaptar a grupos más grandes dividiéndolos en subequipos.

#### **Preparación previa del docente**

- Familiarizarse con el contenido histórico y cultural local.
- Preparar y adaptar materiales bilingües para apoyar el aprendizaje del inglés.
- Configurar plataformas digitales y herramientas para las actividades.
- Planificar roles y dinámicas de grupo considerando la diversidad y necesidades especiales.

#### **Posibles dificultades y cómo superarlas**

- **Dificultad en vocabulario especializado:** usar apoyos visuales, glosarios bilingües y trabajo colaborativo.
- **Desigualdad en habilidades lingüísticas:** fomentar tutorías entre pares y grupos heterogéneos.
- **Falta de motivación o participación:** integrar recompensas, variedad de actividades y roles rotativos.
- **Limitaciones tecnológicas:** preparar alternativas analógicas y usar recursos offline.
- **Atención a DEI:** crear un ambiente inclusivo, respetuoso y adaptativo a diversas necesidades (diferentes estilos de aprendizaje, accesibilidad, culturas diversas).

Estas recomendaciones buscan garantizar que la experiencia gamificada sea significativa, accesible y efectiva para todos los estudiantes, logrando los objetivos educativos y fomentando el amor por la lengua inglesa y el patrimonio cultural.