

“Possessive Quest: La Aventura de los Adjetivos Posesivos”

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: ADJETIVO POSESIVO

Contexto Narrativo

Bienvenidos al mundo de “Possessive Quest”, una tierra mágica donde las palabras tienen vida propia y la comunicación entre sus habitantes depende del dominio de los adjetivos posesivos en inglés. En esta aventura, los estudiantes son “Exploradores Lingüísticos”, jóvenes valientes encargados de restaurar el equilibrio en el Reino Gramáticus, un lugar donde la claridad y la precisión en el lenguaje son esenciales para mantener la armonía entre sus diversas comunidades.

El Reino Gramáticus está dividido en varias regiones, cada una habitada por diferentes tribus que utilizan los adjetivos posesivos para expresar pertenencia y relaciones entre personas, objetos y lugares. Sin embargo, una sombra oscura llamada “El Caos Confuso” ha invadido el reino, haciendo que los habitantes usen incorrectamente los adjetivos posesivos, provocando malentendidos, conflictos y desunión. La misión de los estudiantes, como Exploradores Lingüísticos, es recorrer estas regiones, desbloquear sus secretos y ayudar a los habitantes a corregir sus errores, restaurando así la paz y el entendimiento.

Ambientación:

- **Escenario:** Un mundo fantástico, colorido y lleno de personajes mágicos que representan diferentes grupos sociales y culturales, enfatizando la diversidad y la inclusión.
- **Duración:** La aventura se desarrolla a lo largo de varias sesiones de clase, con cada región representando un nivel o etapa de aprendizaje.
- **Roles de los estudiantes:** Exploradores Lingüísticos, investigadores y solucionadores de problemas, trabajando en equipo para superar retos y desbloquear recompensas.
- **Misión principal:** Aprender y aplicar correctamente los adjetivos posesivos en inglés a través de actividades colaborativas y desafíos que fomentan la resolución de problemas y la curiosidad.

Conexión con el tema de aprendizaje:

Los adjetivos posesivos en inglés (my, your, his, her, its, our, their) son fundamentales para expresar relaciones de pertenencia. En “Possessive Quest”, cada desafío y actividad está diseñado para que los estudiantes reconozcan, usen y practiquen estos adjetivos en contextos significativos y variados, desde descripciones cotidianas hasta narraciones creativas. La narrativa motiva a los estudiantes a internalizar el uso correcto para “salvar” a los personajes y restaurar el orden en Gramáticus.

Diversidad e Inclusión en la narrativa:

- Los personajes del reino representan diversas culturas, géneros y habilidades, promoviendo la empatía y el respeto.

- La historia incluye situaciones que requieren colaboración entre personajes con diferentes perspectivas y fortalezas, enfatizando la importancia de la inclusión.
- Se fomenta el uso del idioma para comunicarse respetuosamente y valorar las diferencias, conectando con competencias sociales y emocionales.

En resumen, “Possessive Quest” combina una historia envolvente con un propósito educativo claro: dominar los adjetivos posesivos en inglés mientras se desarrollan habilidades de trabajo en equipo, curiosidad y pensamiento crítico, todo dentro de un marco de respeto por la diversidad y la inclusión.

Mecánicas de Juego

La experiencia gamificada “Possessive Quest” se basa en una **gamificación estructural** que utiliza un marco de juego superpuesto al contenido curricular, integrando mecánicas clásicas como puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación para motivar y guiar el aprendizaje.

- **Sistema de Puntos:** Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada correctamente, ya sea individual o en equipo. Por ejemplo, responder correctamente a un ejercicio de completar frases con adjetivos posesivos otorga 10 puntos; ayudar a un compañero suma puntos adicionales por colaboración.
- **Niveles:** La aventura se divide en 5 niveles, cada uno corresponde a una región del Reino Gramáticus. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe acumular un mínimo de puntos y superar un “Desafío Épico” que consiste en una prueba práctica integradora de lo aprendido. Los niveles son:
 - Nivel 1: El Bosque de “My” y “Your”
 - Nivel 2: La Montaña de “His” y “Her”
 - Nivel 3: El Lago de “Its”
 - Nivel 4: La Ciudad de “Our”
 - Nivel 5: El Valle de “Their” y revisión final
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas para reconocer hitos específicos y competencias desarrolladas, tales como:
 - “Explorador Preciso”: Por usar correctamente un adjetivo posesivo en una actividad oral.
 - “Colaborador Estrella”: Por ayudar a compañeros a resolver dudas.
 - “Curioso Investigador”: Por hacer preguntas relevantes o buscar ejemplos adicionales.
 - “Maestro de Posesivos”: Por completar todos los desafíos de un nivel con éxito.
- **Retos y Recompensas:** Cada nivel incluye retos variados (ejercicios, juegos de rol, acertijos) que al completarse entregan puntos y recompensas temáticas (por ejemplo, “Llaves del Conocimiento” para desbloquear el siguiente nivel). Estos retos fomentan la resolución de problemas y la colaboración.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Las actividades están diseñadas para proporcionar retroalimentación instantánea, ya sea mediante corrección entre pares guiada por el docente, uso de herramientas digitales (quiz interactivos), o dinámicas de autoevaluación. Esto permite a los estudiantes ajustar su aprendizaje en

tiempo real y mantener la motivación.

- **Tabla de Clasificación:** Se mantiene una tabla visible en el aula o plataforma digital donde se muestran los puntos acumulados por equipos y jugadores individuales, incentivando una competencia sana y el reconocimiento público de los logros.

Este conjunto de mecánicas crea un ambiente dinámico, colaborativo y motivador, alineado con los objetivos educativos y las competencias del siglo XXI, facilitando una experiencia de aprendizaje profunda y memorable.

Actividades Gamificadas

A continuación, se detallan las actividades gamificadas paso a paso para implementar “Possessive Quest”. Cada una integra las mecánicas descritas y está diseñada para ser práctica y accesible con materiales comunes y herramientas TIC básicas.

Actividad 1: “Explorando el Bosque de ‘My’ y ‘Your’”

Objetivo: Identificar y usar correctamente los adjetivos posesivos “my” y “your”.

Duración: 50 minutos

Materiales: Cartulinas con imágenes de objetos/personas, tarjetas con frases incompletas, pizarras blancas o cuadernos, proyector o pizarra digital (opcional).

Instrucciones:

1. Formar equipos de 4 estudiantes (equipo Explorador).
2. El docente presenta la historia: el Bosque está confundido porque sus habitantes no saben usar “my” y “your”.
3. Cada equipo recibe tarjetas con frases incompletas, por ejemplo: “This is ___ book.” o “Is this ___ pencil?”.
4. Los estudiantes deben completar las frases con “my” o “your” según el contexto que el docente describe (por ejemplo, “This is my book” si se habla en primera persona, o “Is this your pencil?” si se habla con alguien más).
5. Por cada frase correcta, el equipo gana 10 puntos y una “Llave del Bosque”.
6. El docente da retroalimentación inmediata, corrigiendo y explicando errores.
7. Para finalizar, cada equipo crea una frase original usando “my” y “your” y la comparte con la clase. Si es correcta y creativa, gana una insignia “Explorador Preciso”.

Integración con mecánicas: puntos por respuestas correctas, insignias por creatividad, colaboración en equipo, retroalimentación inmediata.

Actividad 2: “La Montaña de ‘His’ y ‘Her’ - Rescate de Objetos Perdidos”

Objetivo: Practicar los adjetivos posesivos “his” y “her” en contextos narrativos.

Duración: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con personajes (dibujos o fotos), tarjetas con objetos, hojas para escribir, temporizador, pizarra.

Instrucciones:

1. Equipos de 4 estudiantes siguen como exploradores.
2. El docente presenta que en la Montaña, los habitantes han perdido sus objetos personales y necesitan ayuda para identificarlos usando “his” y “her”.
3. Se distribuyen tarjetas: 1 personaje por estudiante y varias tarjetas con objetos.
4. Cada equipo debe crear frases completas como “This is his hat” o “That is her bag” relacionando correctamente el objeto con el personaje asignado.
5. Se hace un juego de roles donde un estudiante dice la frase y otro debe identificar el objeto correcto entre las tarjetas.
6. El equipo que acierte más asociaciones en 10 minutos gana 20 puntos y la insignia “Colaborador Estrella”.
7. El docente revisa las frases y corrige errores, dando retroalimentación inmediata.

Integración mecánicas: puntos por aciertos, insignias por trabajo en equipo, reto con temporizador, retroalimentación.

Actividad 3: “El Lago de ‘Its’ - Juego del Adivina Qué Es”

Objetivo: Usar el adjetivo posesivo “its” correctamente para objetos y animales.

Duración: 45 minutos

Materiales: Imágenes de animales y objetos, tarjetas con oraciones incompletas, pizarra blanca o digital.

Instrucciones:

1. Equipos de 4 estudiantes.
2. Se presenta el Lago de “Its” donde los animales y objetos están confundidos sobre sus pertenencias.
3. El docente muestra imágenes y dice frases incompletas: “The dog is wagging ___ tail.”
4. Los equipos completan con “its” y justifican por qué es correcto usarlo en ese contexto.
5. Se realiza una ronda rápida donde cada equipo debe adivinar qué animal o cosa está describiendo el docente usando “its”.
6. Por cada respuesta correcta, el equipo gana 15 puntos y una “Llave del Lago”.
7. Al final, el equipo con más llaves recibe la insignia “Curioso Investigador”.

Integración mecánicas: puntos, insignias, reto de rapidez, colaboración, reflexión sobre el uso del adjetivo posesivo.

Actividad 4: “La Ciudad de ‘Our’ - Construyendo Historias”

Objetivo: Utilizar “our” para expresar pertenencia de grupo y fomentar trabajo colaborativo.

Duración: 70 minutos

Materiales: Hojas grandes para mural o cartulina, marcadores, tarjetas con palabras clave.

Instrucciones:

1. Equipos de 5 estudiantes.

2. El docente explica que en la Ciudad de “Our” los habitantes deben contar historias que reflejen la comunidad y pertenencia.
3. Cada equipo crea una historia corta (6-8 oraciones) usando al menos 5 veces el adjetivo posesivo “our”.
4. Se usan tarjetas con palabras clave para inspirar la historia (ejemplo: “our school”, “our friends”, “our adventure”).
5. Los estudiantes escriben y decoran su historia en un mural o cartulina.
6. Presentan su historia a la clase, explicando el uso de “our”.
7. El docente y compañeros evalúan la correcta aplicación y creatividad, otorgando hasta 30 puntos por equipo y la insignia “Maestro de Posesivos” si cumplen todos los criterios.

Integración mecánicas: puntos, insignias, trabajo colaborativo, creatividad, presentación oral.

Actividad 5: “El Valle de ‘Their’ y Desafío Final”

Objetivo: Consolidar el uso correcto de todos los adjetivos posesivos aprendidos, especialmente “their”.

Duración: 90 minutos

Materiales: Juego de mesa diseñado con casillas que representan retos (juegos de palabras, preguntas, descripción de imágenes), dados, fichas.

Instrucciones:

1. Equipos de 4-5 estudiantes.
2. El docente explica que para salvar el Valle de “Their” deben completar un gran desafío integrador.
3. Se juega un juego de mesa donde cada casilla corresponde a una pregunta o reto relacionado con el uso correcto de los adjetivos posesivos.
4. Al caer en una casilla, el equipo debe responder o realizar la actividad indicada para avanzar.
5. Ejemplos de retos: describir una foto usando “their”, corregir errores en una oración, jugar un mini diálogo usando varios adjetivos posesivos.
6. El equipo que llegue primero a la meta recibe 50 puntos adicionales y la insignia “Gran Maestro de Posesivos”.
7. El docente da retroalimentación continua y evalúa el desempeño general.

Integración mecánicas: puntos, niveles, insignias, trabajo en equipo, aplicación integral de conocimientos.

Materiales Digitales Sugeridos:

- Plataformas de quiz interactivas (Kahoot, Quizizz) para preguntas rápidas.
- Herramientas de creación de murales digitales (Padlet, Jamboard) para la actividad de historias.
- Tablas de clasificación visibles en pantalla o impresas para motivar la competencia.

Estas actividades, combinadas, suman una experiencia completa, práctica y motivadora para que los estudiantes dominen los adjetivos posesivos mientras desarrollan competencias clave y practican valores de diversidad e inclusión.

Reglas y Condiciones

Para asegurar que la experiencia “Possessive Quest” funcione de manera organizada y justa, se establecen las siguientes reglas claras del juego:

- **Condiciones de Victoria:**

- Los equipos avanzan por niveles acumulando puntos.
- Para desbloquear cada nivel, deben alcanzar el umbral mínimo de puntos (ejemplo: 50 puntos por nivel).
- Al completar el nivel 5 y superar el Desafío Final, el equipo con mayor puntuación total es declarado “Gran Maestro de Posesivos”.

- **Penalizaciones:**

- Respuestas incorrectas no suman puntos y, en algunos retos, pueden restar 5 puntos para incentivar la reflexión antes de responder.
- Faltas de respeto o no colaborar con el equipo pueden ser sancionadas con pérdida de puntos individuales y de equipo.
- Se fomenta la corrección constructiva, no la penalización severa para mantener la motivación.

- **Turnos:**

- Las actividades con participación oral o dinámica trabajan por turnos rotativos dentro de cada equipo para dar voz a todos.
- En juegos de mesa o retos con tiempo, se establece un temporizador para mantener el ritmo y equidad.

- **Roles:**

- Cada estudiante debe asumir un rol dentro del equipo en cada actividad, por ejemplo: “Portavoz”, “Escriba”, “Buscador de errores”, “Animador”, para fomentar la inclusión y participación activa.
- Los roles se rotan para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

- **Restricciones:**

- Solo se permite el uso de inglés para comunicarse durante las actividades para practicar el idioma.
- No se permite copiar respuestas; se promueve la colaboración para resolver dudas.

- **Tabla de Puntos y Sistema de Logros:**

- Se mantiene una tabla visible con la puntuación individual y por equipo, actualizada al final de cada actividad.
- Los logros (insignias) se entregan al cumplir criterios específicos y se registran para fomentar el orgullo y la motivación.

Estas reglas garantizan un ambiente de respeto, equidad y compromiso con la actividad, promoviendo un aprendizaje efectivo y agradable para todos los estudiantes.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de “Possessive Quest” está integrada al sistema gamificado, permitiendo valorar tanto el dominio del contenido como las competencias transversales y la participación inclusiva.

Criterios de Evaluación:

- **Dominio del Tema:** Uso correcto de los adjetivos posesivos en contextos escritos y orales.
- **Colaboración:** Participación activa en equipo, respeto por ideas y apoyo mutuo.
- **Resolución de Problemas:** Capacidad para identificar y corregir errores, enfrentar retos con estrategias efectivas.
- **Curiosidad y Participación:** Preguntas relevantes, búsqueda de ejemplos adicionales, iniciativa para profundizar.
- **Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):** Respeto por compañeros, valoración de diferentes perspectivas, participación equitativa según roles asignados.

Rúbrica Integrada:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Uso Correcto de Adjetivos Posesivos	Usa correctamente todos los adjetivos posesivos en contextos variados y complejos.	Usa correctamente la mayoría de los adjetivos posesivos con pocos errores.	Usa algunos adjetivos posesivos correctamente, con errores frecuentes en contextos complejos.	Presenta dificultades para usar los adjetivos posesivos correctamente.
Colaboración en Equipo	Participa activamente, escucha, apoya y fomenta la inclusión en todo momento.	Participa y colabora con el equipo regularmente.	Participa de forma limitada y requiere motivación para colaborar.	No participa o dificulta el trabajo en equipo.
Resolución de Problemas	Identifica y resuelve errores con autonomía y creatividad.	Resuelve problemas con ayuda y muestra iniciativa.	Resuelve algunos problemas pero depende mucho del docente.	No logra resolver problemas ni identificar errores.
Curiosidad y Participación	Muestra interés constante, pregunta y busca ampliar conocimientos.	Participa y ocasionalmente muestra curiosidad.	Participa sólo cuando se le solicita.	No muestra interés ni participación.
Respeto e Inclusión (DEI)	Respeto todas las opiniones, valora diversidad y fomenta inclusión.	Generalmente respeta y colabora con todos.	Respeto variable; requiere recordatorios.	No respeta ni fomenta un ambiente inclusivo.

Evidencias de Aprendizaje:

- Frases y oraciones correctas producidas en actividades.
- Participación y desempeño en retos y juegos.
- Historias escritas y presentaciones orales.
- Registro de puntos, insignias y roles asumidos.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares guiadas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al finalizar el juego, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron, cómo resolvieron dificultades y cómo trabajaron en equipo. Se conecta con la narrativa: al haber restaurado el orden en Gramáticus, ellos son ahora Maestros de los Adjetivos Posesivos, capaces de usar el inglés con precisión y respeto, fortaleciendo la comunicación entre culturas y personas diversas.

El docente puede guiar preguntas como:

- ¿Qué estrategias te ayudaron a entender mejor los adjetivos posesivos?
- ¿Cómo trabajaron juntos para superar los retos?
- ¿Por qué es importante respetar y valorar las diferentes formas de expresarse?

Este cierre consolida el aprendizaje y vincula las competencias con valores de inclusión y colaboración.

Recomendaciones Logísticas

Para implementar “Possessive Quest” de manera eficaz y fluida, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas:

- **Tiempo Necesario:** Planificar entre 5 y 7 sesiones de 50-90 minutos, dependiendo del ritmo del grupo y tiempo disponible para cada actividad.
- **Espacio Físico:**
 - Aula con suficiente espacio para trabajo en equipo y movimiento.
 - Zona para exhibir la tabla de clasificación visible para todos.
 - Espacio para exposiciones y presentaciones grupales.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Materiales impresos: tarjetas, cartulinas, hojas para mural.
 - Marcadores, pizarras blancas o digitales.
 - Acceso a internet y dispositivos para usar plataformas interactivas (si es posible).
 - Proyector o pantalla para mostrar tablas y actividades digitales.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar el trabajo en equipos pequeños (4-5 integrantes).
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con los adjetivos posesivos y ejemplos contextualizados.

- Preparar materiales con anticipación (tarjetas, juegos, tablas).
- Configurar plataformas digitales necesarias.
- Planificar la distribución de roles y grupos para asegurar diversidad e inclusión.

• **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Dificultad en comprensión de adjetivos posesivos:* Utilizar ejemplos visuales y contexto cotidiano; repetir actividades con variaciones.
- *Falta de participación:* Asignar roles claros, fomentar ambiente seguro, usar incentivos y motivación positiva.
- *Desigualdad en habilidades de los estudiantes:* Agrupar estratégicamente, promover tutorías entre pares, adaptar retos según nivel.
- *Problemas técnicos con TIC:* Tener versiones impresas y alternativas manuales listas.

Siguiendo estas recomendaciones, el docente podrá ofrecer una experiencia gamificada enriquecedora, inclusiva y efectiva, que motive a los estudiantes a aprender inglés de forma activa y significativa.