

Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple

Gamificación de Evaluación | Ciencias de la Educación | Licenciatura en lenguas extranjeras | Tema: SIMPLE PAST

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: "Viajeros en el Tiempo y el Misterio del Pasado"

Imagina que eres parte de una agencia secreta llamada "ChronoLingua", una organización dedicada a preservar la historia y el lenguaje a través del tiempo. En esta aventura, los estudiantes se convierten en agentes temporales que deben viajar a diferentes épocas para recopilar información, resolver enigmas históricos y lingüísticos, y asegurar que el conocimiento del pasado no se pierda ni se distorsione.

La ambientación se sitúa en un laboratorio futurista con acceso a una máquina del tiempo, desde donde los agentes reciben sus misiones. Cada misión corresponde a una etapa del aprendizaje del pasado simple en inglés. A través de viajes a diferentes escenarios históricos y culturales, los estudiantes deberán usar el pasado simple para contar, describir y analizar hechos sucedidos.

En este escenario, los estudiantes adoptan roles específicos dentro de la agencia:

- **Investigadores Lingüísticos:** Expertos en gramática y estructuración de oraciones en pasado simple.
- **Documentalistas Históricos:** Recopilan datos y contextos culturales para enriquecer las narrativas.
- **Comunicadores Temporales:** Se encargan de presentar los hallazgos y explicar las reglas del pasado simple.
- **Analistas de Contexto:** Detectan errores y patrones en el uso del pasado simple en textos auténticos.

La misión principal es completar una serie de desafíos y pruebas en diferentes "épocas" para restaurar el archivo histórico del lenguaje, que ha sido afectado por una anomalía temporal. Para lograrlo, deben dominar el uso correcto del pasado simple, identificar errores, construir relatos coherentes y creativos, y colaborar para superar obstáculos.

La conexión con el tema de aprendizaje es directa: cada reto está diseñado para practicar, evaluar y profundizar en el uso del pasado simple en inglés desde diferentes ángulos (gramática, vocabulario, producción oral y escrita, análisis crítico). Al final de la experiencia, los estudiantes no solo habrán reforzado sus conocimientos, sino que habrán desarrollado competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, colaboración, comunicación efectiva, liderazgo y autonomía, todo en un entorno inclusivo y diverso donde cada voz es valorada.

Además, la narrativa incorpora diversidad cultural y lingüística, con misiones ubicadas en distintas partes del mundo y con personajes de variados orígenes, para fomentar la empatía, la equidad y la inclusión. Las historias y textos usados reflejan múltiples perspectivas, promoviendo un aprendizaje significativo y respetuoso.

En resumen, "Time Travelers: La Aventura del Pasado Simple" es una experiencia gamificada que transforma el aprendizaje de una estructura gramatical fundamental en una aventura colaborativa, creativa y profundamente humana, donde la evaluación es parte del juego y el juego es parte del aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

El diseño de las mecánicas busca motivar, guiar y evaluar el aprendizaje del pasado simple mediante una estructura atractiva y clara. A continuación, se describen las principales mecánicas:

- **Sistema de Puntos (XP - Experiencia):** Cada actividad completada correctamente otorga puntos de experiencia que reflejan el dominio progresivo del pasado simple. Los puntos se suman individualmente y en equipo para fomentar colaboración y competencia sana.
 - Por respuestas correctas: 10 XP
 - Por participación activa en discusiones y presentaciones: 5 XP
 - Por creatividad e innovación en relatos: hasta 15 XP adicionales
 - Por trabajo en equipo efectivo: 10 XP extra para todos los miembros
- **Niveles y Progresión:** Los estudiantes avanzan por niveles que simbolizan rangos dentro de la agencia ChronoLingua:
 - Novato Temporal (0-50 XP)
 - Explorador Cronológico (51-100 XP)
 - Agente Histórico (101-150 XP)
 - Maestro del Tiempo (151+ XP)

Cada nivel desbloquea retos más complejos y recursos exclusivos (ej. guías, tips gramaticales).

- **Insignias y Logros:** Se entregan insignias digitales o físicas por cumplir hitos específicos, como:
 - “Detective del Pasado”: por encontrar 5 errores gramaticales en textos
 - “Narrador Estelar”: por crear la mejor historia en pasado simple
 - “Colaborador Eficaz”: por demostrar liderazgo y trabajo en equipo
 - “Embajador de la Inclusión”: por aportar perspectivas diversas en sus relatos

Estas insignias pueden mostrarse en un mural o plataforma digital.

- **Retos y Misiones:** Cada actividad es una misión con objetivos claros que deben ser superados para avanzar. Los retos incluyen:
 - Resolver enigmas gramaticales
 - Construir relatos históricos
 - Debates y análisis críticos de textos
 - Creación de videos o podcasts narrativos

La dificultad aumenta conforme avanzan los niveles.

- **Retroalimentación Inmediata:** Se usa tecnología (quiz interactivos, plataformas colaborativas como Google Classroom o Kahoot) y la interacción docente para dar feedback rápido, que permita corregir errores y reforzar aciertos en tiempo real.

- **Progresión por Equipos:** Los estudiantes forman equipos heterogéneos (considerando diversidad de habilidades, estilos de aprendizaje, género, cultura) que compiten y colaboran simultáneamente. La colaboración suma puntos adicionales y brinda apoyo entre pares.
- **Elementos Narrativos:** La historia guía cada misión y se actualiza con los logros del grupo, creando un sentido de pertenencia y continuidad.

Estas mecánicas buscan integrar la gamificación con los objetivos educativos, favoreciendo la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo del pasado simple en inglés, mientras se desarrollan competencias transversales y se promueven valores de diversidad, equidad e inclusión.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Misión 1: "La Máquina del Tiempo se Activa"

Objetivo: Introducir la forma y uso básico del pasado simple en oraciones afirmativas y negativas.

Descripción: Los estudiantes reciben la primera misión para activar la máquina del tiempo, corrigiendo una serie de frases en pasado simple que contienen errores.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4 a 5 integrantes, asegurando diversidad cultural y de género.
- Entregar a cada equipo una hoja con 15 oraciones en pasado simple, algunas correctas y otras con errores comunes (uso incorrecto de verbos regulares e irregulares, forma negativa incorrecta, omisión de auxiliares).
- Los equipos deben identificar y corregir los errores en el menor tiempo posible.
- Para cada corrección válida, obtienen 10 XP; si justifican su corrección con una regla gramatical, suman 5 XP adicionales.
- Se usa una pizarra digital para que cada equipo suba sus respuestas y el docente da retroalimentación inmediata.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Hojas impresas o digitales con oraciones, pizarra digital o papelógrafos, dispositivos con acceso a internet (opcional).

Integración con mecánicas: Sistema de puntos por corrección y justificación, retroalimentación inmediata, trabajo en equipo, diversidad lingüística en las oraciones presentadas.

2. Misión 2: "Explorando el Pasado - Creación de Relatos"

Objetivo: Practicar la construcción de oraciones en pasado simple afirmativo y negativo para narrar eventos históricos o personales.

Descripción: Los equipos viajan a diferentes "épocas" asignadas (ej. la Revolución Industrial, la era de los dinosaurios, la década de 1980) y deben crear un relato corto en inglés usando el pasado simple para describir hechos o eventos.

Instrucciones:

- Cada equipo elige o recibe aleatoriamente una época o evento histórico.
- Investigan brevemente el contexto (se les provee material sencillo y adaptado para garantizar accesibilidad).
- Elaboran un relato de entre 8 y 12 oraciones, combinando afirmaciones y negaciones en pasado simple, integrando elementos creativos (personajes, lugares, acciones).
- Cada integrante debe aportar al menos 2 oraciones para fomentar la participación activa y la colaboración.
- Los relatos se presentan oralmente frente a la clase, promoviendo comunicación efectiva y liderazgo.
- Los equipos evalúan a sus compañeros con una rúbrica simple basada en corrección gramatical, creatividad y claridad.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Material de lectura adaptado, papel y bolígrafos o documentos digitales, rúbricas impresas o digitales.

Integración con mecánicas: Puntos por participación, creatividad y corrección, insignias para “Narrador Estelar”, desarrollo de comunicación, liderazgo, responsabilidad y colaboración.

3. Misión 3: "Detectives del Pasado - Análisis Crítico"

Objetivo: Desarrollar pensamiento crítico y capacidad analítica mediante la identificación de errores en textos auténticos y la corrección de los mismos en pasado simple.

Descripción: Los estudiantes reciben fragmentos de artículos, cartas o diarios (adaptados a su nivel) donde se han insertado deliberadamente errores en el uso del pasado simple. Su tarea es detectar y corregir estos errores, además de argumentar por qué son incorrectos.

Instrucciones:

- Se forman grupos heterogéneos (mezcla de niveles y estilos de aprendizaje).
- Se entrega a cada grupo un texto diferente con errores en pasado simple.
- El equipo debe leer el texto, subrayar los errores y escribir una corrección acompañada de una explicación en inglés simple.
- La actividad se realiza en una plataforma colaborativa (Google Docs o similar) para facilitar la edición conjunta y la retroalimentación del docente en tiempo real.
- Luego, cada grupo comparte sus hallazgos con el resto de la clase en una discusión guiada, fomentando la comunicación y la negociación de ideas.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Fragmentos textuales impresos o digitales, dispositivos con acceso a internet, plataforma colaborativa, pizarra para discusión.

Integración con mecánicas: Retroalimentación inmediata, puntos por correcta detección y explicación, insignia “Detective del Pasado”, desarrollo de pensamiento crítico, negociación y colaboración.

4. Misión 4: "El Podcast del Tiempo"

Objetivo: Fortalecer habilidades de comunicación oral y creatividad mediante la creación de un podcast narrativo usando el pasado simple.

Descripción: Los equipos producen un podcast corto (3-5 minutos) narrando una historia o evento en pasado simple, incorporando voces, efectos sonoros y música libre de derechos para enriquecer la experiencia.

Instrucciones:

- Los equipos eligen un tema o evento histórico aprendido en misiones anteriores.
- Escriben un guion en inglés en pasado simple, cuidando la corrección gramatical y la cohesión.
- Distribuyen roles: narradores, técnicos de audio, guionistas.
- Graban el podcast usando dispositivos móviles o computadoras y aplicaciones gratuitas como Audacity o Anchor.
- Presentan el podcast a la clase y reciben feedback en base a una rúbrica de claridad, corrección, creatividad y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Materiales: Dispositivos móviles o computadoras, aplicaciones de grabación, guías de producción de podcasts, acceso a música y efectos libres de derechos.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad y corrección, insignias “Narrador Estelar” y “Colaborador Eficaz”, desarrollo de comunicación, liderazgo, autonomía y colaboración.

5. Misión Final: "Restaurando el Archivo del Pasado"

Objetivo: Integrar y aplicar todos los conocimientos adquiridos en una actividad de evaluación gamificada que fomente la reflexión y la inclusión.

Descripción: Los equipos reciben un conjunto de documentos históricos ficticios con errores, textos incompletos y preguntas reflexivas. Deben corregir, completar y responder usando el pasado simple, además de crear un relato final que integre elementos culturales diversos y experiencias personales.

Instrucciones:

- Se entregan “archivos” (papeles físicos o digitales) con diferentes tipos de tareas: corrección, completación, preguntas abiertas y producción escrita.
- Los equipos trabajan colaborativamente para resolver todas las tareas, aplicando todo lo aprendido.
- Incorporan perspectivas culturales diversas en su relato final, fomentando la inclusión y el respeto a la diversidad.
- Presentan un informe final oral o escrito ante el docente y compañeros.
- Se realiza una reflexión grupal sobre el proceso de aprendizaje, las competencias desarrolladas y la importancia de la inclusión en el aula.

Tiempo estimado: 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

Materiales: Archivos de trabajo, guías de reflexión, dispositivos para presentación, rúbricas de evaluación.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos acumulativos, insignias por logros, retroalimentación integral, evaluación formativa y sumativa, desarrollo de todas las competencias propuestas, criterios DEI integrados.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Para garantizar un desarrollo ordenado, justo y motivador de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas:

- **Condiciones de Victoria:** La victoria se define por el logro de objetivos en todas las misiones, alcanzando el nivel “Maestro del Tiempo” con al menos 150 XP y obteniendo al menos 3 insignias de diferentes categorías.
- **Turnos:** En actividades grupales, cada estudiante debe tener oportunidad de participar activamente. Se implementan turnos rotativos para presentación y toma de decisiones.
- **Roles:** Cada equipo debe asignar roles claros (líder, secretario, presentador, investigador) que pueden rotar para fomentar liderazgo y autonomía.
- **Penalizaciones:**
 - Errores gramaticales reiterados sin corrección implican pérdida de 5 XP por error en cada instancia.
 - Falta de respeto o exclusión de compañeros conlleva advertencias y posible pérdida de puntos de equipo.
 - Retrasos injustificados o no participación activa pueden resultar en reducción de XP individuales.
- **Restricciones:** Se promueve el uso exclusivo del inglés durante presentaciones y debates para maximizar la inmersión lingüística.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad	XP Individual	XP Equipo	Insignias
Corrección de Oraciones (Misión 1)	10 por error corregido + 5 justificación	10 extra por colaboración efectiva	Detective del Pasado
Relatos (Misión 2)	10 por participación + hasta 15 por creatividad	10 por trabajo en equipo	Narrador Estelar
Análisis de Textos (Misión 3)	10 por error detectado y explicado	10 por colaboración	Detective del Pasado
Podcast (Misión 4)	10 por rol cumplido + 15 por calidad del guion	10 por trabajo en equipo	Narrador Estelar, Colaborador Eficaz
Misión Final	Varía según tareas completadas	20 por entrega completa y calidad	Maestro del Tiempo, Embajador de la Inclusión

- **Respeto e Inclusión:** Todos los participantes deben respetar las opiniones y aportes de sus compañeros, valorando la diversidad cultural y lingüística.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra al juego para que sea formativa, sumativa, motivadora y justa, considerando criterios claros y evidencias variadas.

Criterios de Evaluación

- **Dominio del Pasado Simple:** Corrección en la formación de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad en relatos, podcasts y presentaciones.
- **Colaboración y Liderazgo:** Participación activa, respeto y distribución equitativa de roles.
- **Comunicación Efectiva:** Claridad y fluidez oral y escrita en inglés.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Identificación y corrección de errores, argumentación lógica.
- **Inclusión y Diversidad:** Integración de perspectivas culturales diversas, respeto a los compañeros.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas para cada tipo de actividad, por ejemplo:

- **Corrección de Oraciones:** Precisión gramatical (0-5), justificación lógica (0-3), participación (0-2).
- **Relatos y Podcasts:** Uso correcto del pasado simple (0-5), creatividad (0-5), cohesión (0-3), presentación (0-2).
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración (0-5), liderazgo (0-3), respeto y diversidad (0-2).

Evidencias de Aprendizaje

- Correcciones y justificaciones escritas
- Relatos escritos y orales
- Grabaciones de podcasts
- Participación en debates y discusiones
- Reflexiones grupales e individuales finales

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Para cerrar, se realiza una sesión donde los estudiantes reflexionan sobre:

- Lo aprendido sobre el pasado simple y su uso en contextos reales.
- Cómo la colaboración y diversidad enriquecieron su aprendizaje.
- Su progreso en competencias del siglo XXI.
- La importancia de valorar y respetar diferentes culturas y lenguas.
- Su rol como “guardianes del tiempo” en la preservación del lenguaje.

Esta reflexión se puede realizar en formato de foro, diario personal o presentación grupal, fomentando la metacognición y la autonomía.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa se recomienda distribuir en 5 sesiones de clase, cada una entre 90 y 120 minutos, para asegurar profundidad sin sobrecargar a los estudiantes.
- **Espacio físico:** Aula flexible con mesas para trabajo en equipo, acceso a pizarra digital o proyector, y un espacio para presentaciones orales. Idealmente, contar con acceso a dispositivos tecnológicos.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Dispositivos móviles o computadoras con acceso a internet para investigación y grabación.
 - Plataformas colaborativas (Google Classroom, Google Docs, Kahoot, Padlet).
 - Aplicaciones gratuitas para grabación y edición de audio (Audacity, Anchor).
 - Material impreso adaptado con textos y ejercicios.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos heterogéneos y manejo adecuado del tiempo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Diseñar y preparar materiales adaptados al nivel y diversidad cultural del grupo.
 - Familiarizarse con las herramientas tecnológicas y aplicaciones propuestas.
 - Planificar la asignación de roles y la dinámica de equipos para asegurar inclusión.
 - Formar criterios claros para evaluación y retroalimentación inmediata.
 - Crear o adaptar rúbricas de evaluación coherentes con los objetivos.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Desigualdad en acceso a tecnología:* Proveer materiales impresos, permitir trabajo en parejas o grupos para compartir dispositivos.
 - *Resistencia a la participación oral:* Fomentar un ambiente seguro, empezar con actividades menos intimidantes, ofrecer roles alternativos.
 - *Confusión con el uso del pasado simple:* Proveer guías claras, ejemplos frecuentes, y retroalimentación formativa constante.
 - *Dificultades para integrar diversidad cultural:* Promover el diálogo abierto, usar textos multilingües y multiculturales, valorar todas las aportaciones.
 - *Gestión del tiempo:* Respetar tiempos establecidos, priorizar actividades clave, y ser flexible según las necesidades del grupo.

Con esta planificación y recomendaciones se garantiza una experiencia gamificada efectiva, inclusiva y enriquecedora que transforma el aprendizaje del pasado simple en inglés en una aventura memorable y formativa para estudiantes universitarios de lenguas extranjeras.

