

My Life Quest: La Aventura de Conocerte Mejor

Gamificación de Contenido | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: personal information and daily routine

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a **My Life Quest**, un mundo virtual donde cada estudiante es un héroe explorador. En esta tierra mágica llamada *InfoLand*, la comunicación y el autoconocimiento son las llaves para desbloquear tesoros, resolver acertijos y avanzar en la aventura. Aquí, conocer y compartir información personal, gustos y rutinas diarias es la misión para fortalecer la conexión entre los personajes y superar los desafíos del reino.

InfoLand está dividido en diferentes regiones: *La Aldea de la Rutina Diaria*, *El Bosque de los Gustos*, y *La Montaña de la Información Personal*. Cada región presenta retos basados en el inglés que giran en torno a vocabulario y estructuras para hablar sobre uno mismo, las actividades cotidianas y las preferencias personales.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes no son simples aprendices, sino **Exploradores de InfoLand**. Cada uno escoge o recibe un avatar equipado con habilidades especiales relacionadas con la comunicación, como el “Orador Ágil” o la “Creativa Escritora”. Estas habilidades influirán en cómo abordan ciertos desafíos o en las recompensas que obtienen.

Además, en cada misión, los exploradores trabajan en *equipos de aventureros* para fomentar la colaboración y comunicación, pero también tendrán momentos para enfrentar desafíos individuales y demostrar autonomía.

Misión Principal y Conexión con el Aprendizaje

La misión principal es ayudar a InfoLand a recuperar el *Libro Perdido de la Identidad*, un antiguo manuscrito que contiene la historia y características de todos sus habitantes. Sin este libro, la armonía entre las regiones se pierde y la comunicación se vuelve caótica.

Para recuperar el libro, los exploradores deben resolver **misiones y acertijos lingüísticos** que los obligan a usar el vocabulario y estructuras en inglés sobre información personal, gustos y rutina diaria. Cada acertijo superado revela un fragmento del libro, y a medida que se avanza, se fortalecen las competencias del siglo XXI: *creatividad* (al crear descripciones y respuestas originales), *comunicación* (al interactuar para resolver retos) y *autonomía* (al manejar su progreso y tomar decisiones).

El viaje se desarrollará en una serie de etapas narrativas, con desafíos crecientes y sorpresas que mantienen el interés y motivan a los estudiantes a aplicar lo aprendido en un contexto lúdico y significativo.

Resumen

- **Escenario:** InfoLand, mundo mágico dividido en regiones temáticas.
- **Roles:** Exploradores con avatares y habilidades comunicativas.
- **Misión:** Recuperar el Libro Perdido de la Identidad.

- **Conexión con aprendizaje:** Uso de vocabulario y estructuras en inglés sobre información personal, gustos y rutina diaria.
- **Competencias desarrolladas:** Creatividad, comunicación y autonomía.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

1. Sistema de Puntos y Progresión

Cada actividad completada correctamente otorga puntos de experiencia (XP) a los exploradores. Los puntos se acumulan para subir de nivel dentro del juego, desbloqueando nuevas habilidades o herramientas lingüísticas para futuros retos.

- **Puntos por actividad:** 10 XP por respuestas correctas, 5 XP por participación activa, 15 XP por retos extra o creativos.
- **Niveles:** Nivel 1 (Novato), Nivel 2 (Aprendiz), Nivel 3 (Comunicador), Nivel 4 (Maestro Explorador).
- **Beneficios de niveles:** Acceso a pistas, posibilidad de crear retos para otros, insignias exclusivas.

2. Insignias y Logros

Las insignias son reconocimientos especiales que se otorgan al completar misiones específicas o demostrar competencias clave. Ejemplos:

- **Insignia “El Conocedor”:** Por describirse detalladamente a sí mismo en inglés.
- **Insignia “Rutinólogo”:** Por dominar vocabulario y expresiones de la rutina diaria.
- **Insignia “Comunicador Estrella”:** Por ayudar a compañeros y facilitar la comunicación en equipo.

Estas insignias se muestran en un panel digital o en el aula para motivar la participación y el orgullo de los estudiantes.

3. Retos y Misiones

Las misiones están diseñadas como desafíos con preguntas, juegos de roles y creación de contenido. Algunos retos incluyen completar diálogos, resolver crucigramas, o hacer entrevistas entre compañeros.

Los retos se dividen en:

- *Retos individuales:* para fomentar la autonomía.
- *Retos grupales:* para potenciar la comunicación y colaboración.
- *Retos creativos:* para estimular la creatividad, como inventar historias o personajes.

4. Retroalimentación Inmediata

En cada actividad, el docente o la plataforma utilizada ofrece retroalimentación inmediata que corrige errores, refuerza aciertos y motiva a seguir aprendiendo. Esto puede ser a través de comentarios orales, mensajes escritos o indicadores visuales (por ejemplo, emojis o barras de progreso).

5. Sistema de Recompensas y Motivación

Además de puntos e insignias, se pueden otorgar recompensas simbólicas como “poderes temporales” que facilitan futuros retos (ej. pedir una pista extra, tiempo adicional, o obtener ayuda de un compañero). Esto incentiva la participación activa y el compromiso con la narrativa.

6. Tablero de Progreso y Clasificación

Un tablero visible para toda la clase muestra los logros de los equipos y los niveles de cada explorador. Esto genera competencia sana y fomenta la comunicación para que los estudiantes compartan estrategias.

7. Roles y Turnos

Para garantizar participación equitativa, se establecen turnos rotativos para hablar, responder y liderar actividades. Cada rol de explorador tiene responsabilidades específicas en cada misión, lo que impulsa la autonomía y la colaboración.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Mi Avatar y Yo” – Introducción a la Información Personal

Descripción: Cada estudiante crea un avatar que lo representa en InfoLand y escribe una breve descripción personal en inglés.

Instrucciones:

1. Entregar plantilla con dibujo para crear un avatar (puede ser en papel o digital).
2. Completar en inglés información básica: name, age, nationality, family members, hobbies.
3. Presentar el avatar y la descripción brevemente al grupo.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Hojas, colores, plantilla de avatar, diccionarios o dispositivos para consulta.

Integración mecánicas: Otorgar 10 XP por descripción completa, insignia “El Conocedor” al presentar, retroalimentación inmediata del docente.

Actividad 2: “El Diario de Mi Rutina” – Vocabulario y Expresiones de Rutina Diaria

Descripción: Los exploradores escriben y comparten en parejas su rutina diaria usando frases en inglés.

Instrucciones:

1. Entregar plantilla con preguntas guía: “What time do you wake up?”, “What do you do after school?”, “Describe your evening routine”.
2. Los estudiantes escriben sus respuestas en inglés.
3. Formar parejas para que se entrevisten y luego presenten oralmente la rutina de su compañero.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Plantillas, cuadernos, dispositivos para grabar (opcional).

Integración mecánicas: 10 XP por completar diario, 15 XP por presentación oral, insignia “Rutinólogo” para parejas que usen vocabulario correcto, feedback inmediato del docente y compañeros.

Actividad 3: “La Entrevista Exploradora” - Preguntas y Respuestas sobre Gustos

Descripción: En grupos de cuatro, los estudiantes se entrevistan mutuamente sobre gustos y preferencias y luego crean un póster con la información recopilada.

Instrucciones:

1. Preparar una lista de preguntas en inglés: “What is your favorite food?”, “Do you like sports?”, “What music do you listen to?”, etc.
2. En grupos, hacer las entrevistas y anotar las respuestas.
3. Crear un póster en papel o digital con dibujos y frases en inglés que reflejen los gustos de cada miembro.
4. Presentar el póster al resto de la clase.

Tiempo estimado: 120 minutos (dos sesiones o una sesión larga).

Materiales: Papelógrafos, marcadores, acceso a herramientas digitales si es posible (Canva, Google Slides).

Integración mecánicas: 15 XP por entrevista completa, 20 XP por póster creativo, insignia “Comunicador Estrella” para el grupo con mejor presentación, tablero con puntos actualizado al final.

Actividad 4: “El Reto del Puzzle Lingüístico” - Juegos de Preguntas y Respuestas

Descripción: Juego de mesa o digital donde los equipos resuelven preguntas rápidas sobre vocabulario y estructuras de información personal y rutina.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
2. Preparar tarjetas con preguntas y respuestas, por ejemplo: “What time do you usually have breakfast?” “I usually have breakfast at 7 am.”
3. Los equipos compiten para responder correctamente y avanzar en un tablero de casillas.
4. Cada respuesta correcta otorga puntos y permite avanzar; las respuestas incorrectas ofrecen pistas para intentos posteriores.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Tarjetas impresas o app de quiz (Kahoot, Quizizz), tablero impreso o digital.

Integración mecánicas: Puntos por respuestas correctas, niveles representados en el avance del tablero, feedback inmediato, uso de poderes especiales si los equipos los han ganado.

Actividad 5: “Crea Tu Historia en InfoLand” - Proyecto Creativo Final

Descripción: Cada estudiante o equipo crea una historia corta en inglés que integre información personal, gustos y rutina diaria utilizando vocabulario y estructuras vistas.

Instrucciones:

1. Plantear una plantilla para la historia: personaje principal (su avatar), descripción personal, días en InfoLand, actividades favoritas, rutina diaria.
2. Escribir y/o grabar la historia (puede ser un cuento, cómic, video corto).
3. Presentar la historia al grupo.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Hojas, dispositivos para grabar/video, programas para crear cómics (Pixton, Storyboard That) o presentaciones.

Integración mecánicas: 30 XP por historia completa, insignia “Maestro Explorador” para las historias más creativas, retroalimentación detallada, cierre de narrativa con entrega del fragmento final del Libro de la Identidad.

Resumen de Integración

Cada actividad está diseñada para conectar con las mecánicas de puntos, niveles, insignias, retos y retroalimentación, asegurando que el aprendizaje del vocabulario y estructuras sobre la información personal y rutina diaria sea significativo, divertido y colaborativo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego “My Life Quest”

- **Objetivo:** Recuperar todos los fragmentos del Libro Perdido de la Identidad completando misiones y retos lingüísticos.
- **Participación:** Todos los estudiantes deben participar activamente en cada actividad, respetando turnos y roles asignados.
- **Turnos:** En actividades grupales, cada miembro debe contribuir en su turno; se fomentan roles rotativos para que todos experimenten distintas responsabilidades.
- **Condiciones de Victoria:**
 - Completar todas las misiones con al menos 80% de respuestas correctas.
 - Demostrar participación activa y colaboración en equipo.
 - Entregar proyecto final creativo que integre vocabulario y estructuras aprendidas.

- **Penalizaciones:**

- Falta de respeto o interrupciones injustificadas implican pérdida de puntos (hasta 5 XP por incidente).
- No entregar actividades en tiempo reduce XP obtenidos.
- Uso inapropiado del idioma inglés puede corregirse con apoyo, pero repetidas omisiones pueden afectar puntos.

- **Sistema de Puntos:**

Acción	Puntos (XP)
Completar actividad individual	10
Presentación oral o grupal	15-20
Participación activa	5
Reto extra o creativo	15
Falta de respeto o interrupción	-5
Entrega tardía	-5

- **Logros e Insignias:** Se otorgan tras cumplir condiciones específicas en cada actividad (ver mecánicas).
- **Uso de “Poderes Especiales”:** Cada estudiante puede usar poderes ganados para pedir pistas, tiempo extra o ayuda en retos; deben usarse con responsabilidad y no en todas las actividades.
- **Resolución de Empates:** En caso de empate en puntos, se valorará la creatividad y la calidad de participación en la actividad final.

Evaluación Gamificada

Evaluación del Aprendizaje en “My Life Quest”

Criterios de Evaluación

- **Dominio del vocabulario:** Uso adecuado de palabras relacionadas con información personal, gustos y rutina diaria.
- **Uso de estructuras gramaticales:** Construcción correcta de preguntas y respuestas en presente simple y expresiones de rutina.
- **Participación y comunicación:** Interacción efectiva en actividades grupales y presentación oral.
- **Creatividad:** Originalidad en las respuestas, historias y presentaciones.
- **Autonomía:** Capacidad para gestionar tiempos, tomar decisiones y buscar recursos.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Insuficiente (1)
Vocabulario	Usa vocabulario preciso y variado de forma natural.	Usa vocabulario adecuado con pocos errores.	Usa vocabulario básico con algunos errores frecuentes.	Vocabulario limitado y poco adecuado.
Estructuras gramaticales	Construye oraciones correctas y variadas.	Construye oraciones correctas con pocos errores.	Oraciones simples con errores frecuentes.	Oraciones incompletas o incorrectas.
Comunicación y participación	Participa activamente y colabora eficazmente.	Participa con iniciativa y colaboración.	Participa con apoyo y colaboración limitada.	Participación mínima o nula.
Creatividad	Demuestra ideas originales y elaboradas.	Ideas claras y con cierta originalidad.	Ideas básicas y poco elaboradas.	Falta de creatividad en respuestas.
Autonomía	Gestiona tiempos y recursos con responsabilidad.	Gestiona adecuadamente con alguna supervisión.	Gestiona con dificultades y supervisión constante.	No gestiona tiempos ni recursos adecuadamente.

Evidencias de Aprendizaje

- Descripciones personales y avatares creados.
- Diarios de rutina escritos y presentados.
- Entrevistas y pósters de gustos.
- Resultados del juego de preguntas y respuestas.
- Proyecto final creativo (historias, videos, cómics).

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al finalizar, se organiza una reflexión grupal donde cada explorador comparte qué aprendió sobre sí mismo y sus compañeros, cómo usaron el inglés para comunicarse y qué competencias desarrollaron. Se entrega simbólicamente el último fragmento del Libro Perdido de la Identidad, que representa el conocimiento y habilidades adquiridas.

Este cierre fortalece la conexión entre la narrativa y el aprendizaje, fomentando la internalización y motivación para seguir explorando el idioma.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 8 a 10 sesiones de clase (45-60 minutos cada una), distribuidas para permitir actividades grupales e individuales, presentaciones y reflexiones.

- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo (mesas agrupadas), espacio para presentaciones orales y zona para exposición de pósters.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Hojas, colores, marcadores, plantillas impresas para avatares y diarios.
 - Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras o celulares) para consultas, grabaciones y creación digital de pósters o historias.
 - Acceso a plataformas de quiz o creación de contenidos (Kahoot, Quizizz, Canva, Storyboard That).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para garantizar interacción efectiva y manejo adecuado de equipos.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales y plantillas con anticipación.
 - Familiarizarse con las plataformas digitales sugeridas.
 - Planificar roles y turnos para actividades grupales.
 - Definir criterios claros para otorgar puntos e insignias.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Dificultad para expresarse en inglés:* Proveer vocabulario guía, permitir uso de diccionarios o apps de traducción moderada.
 - *Baja participación:* Incentivar con puntos y roles activos, monitorear y motivar individualmente.
 - *Problemas técnicos:* Tener alternativas en papel para actividades digitales y planificar con anticipación el uso de TIC.
 - *Desigualdad en el trabajo en equipo:* Asignar roles rotativos y supervisar para equilibrar la participación.