

Subjunctive Quest: La Aventura del Presente Subjuntivo

Gamificación de Evaluación | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: The present subjunctive

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo - La Aventura del Presente Subjuntivo

Imagina que te encuentras en un mundo donde las palabras tienen poder y la realidad depende de las decisiones que tomes al hablar. En **Subjunctive Quest**, los estudiantes son convocados como *Guardianes del Lenguaje*, protectores de la armonía y el entendimiento en el Reino de Lingualia, un lugar mágico donde la comunicación fluye y las emociones y posibilidades se manifiestan a través del uso correcto del **presente subjuntivo** en inglés.

Lingualia está atravesando un período de caos porque una fuerza oscura llamada *El Caos de la Confusión* está afectando el uso correcto del subjuntivo, generando malentendidos y conflictos entre sus habitantes. La misión de los estudiantes, como Guardianes del Lenguaje, es restaurar el equilibrio y la claridad dominando el presente subjuntivo, una herramienta esencial para expresar deseos, dudas, emociones, mandatos y situaciones hipotéticas que mantienen viva la magia del reino.

El aula se transforma en Lingualia, y los estudiantes adoptan roles únicos dentro del grupo de Guardianes, tales como:

- **El Sabio Gramático:** Especialista en reglas y estructuras gramaticales.
- **El Comunicador:** Experto en expresar y explicar ideas con claridad.
- **El Creador de Historias:** Responsable de imaginar contextos y ejemplos.
- **El Evaluador:** Encargado de dar retroalimentación y detectar errores.

La historia se desarrolla en una serie de retos que representan situaciones del mundo real y ficticio donde el subjuntivo es clave para influir en el resultado. Por ejemplo, deben ayudar a un rey que desea que sus súbditos actúen con justicia, o a una hechicera que pide que un conjuro se realice correctamente para salvar el bosque.

Durante la aventura, los estudiantes tendrán que colaborar para superar desafíos comunicativos que exigen el uso correcto del presente subjuntivo. Al hacerlo, ganarán puntos, subirán de nivel, desbloquearán insignias y conseguirán herramientas mágicas que representarán su avance y dominio de la materia.

Esta narrativa conecta directamente con el aprendizaje porque el presente subjuntivo en inglés es un modo verbal que se emplea para expresar deseos, recomendaciones, dudas y situaciones no reales o hipotéticas —todas ellas situaciones que en el juego se presentan como misiones con consecuencias reales en el mundo de Lingualia.

Además, la historia está diseñada para incluir elementos que fomentan la **diversidad, equidad e inclusión** (DEI). Por ejemplo, los personajes y escenarios representan diferentes culturas y perspectivas, y las actividades están pensadas para que todos puedan participar activamente, respetando tiempos y estilos de aprendizaje diversos. La colaboración es clave para la victoria, enfatizando la comunicación efectiva y la autonomía de cada estudiante para aportar desde su rol.

En resumen, *Subjunctive Quest* es una experiencia gamificada que envuelve a los estudiantes en una historia emocionante y significativa, donde el aprendizaje del presente subjuntivo es la llave para salvar un mundo fantástico, mientras desarrollan habilidades críticas del siglo XXI como la creatividad, la comunicación y la autonomía.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para transformar el proceso evaluativo en una experiencia lúdica y motivadora, **Subjunctive Quest** emplea las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada respuesta correcta o actividad completada otorga puntos de experiencia (XP). Los aciertos en el uso correcto del subjuntivo valen más puntos, mientras que los errores permiten retroalimentación inmediata sin pérdida excesiva, fomentando el aprendizaje.
 - Uso correcto del subjuntivo en contexto: +10 XP
 - Participación activa en debate o explicación: +5 XP
 - Corrección de compañero (feedback constructivo): +3 XP

- **Niveles:** El progreso de los estudiantes se refleja en niveles que simbolizan su dominio del presente subjuntivo.
 - Nivel 1: Aprendiz de Lingualia (0-30 XP)
 - Nivel 2: Protector de Palabras (31-60 XP)
 - Nivel 3: Maestro del Subjuntivo (61-90 XP)
 - Nivel 4: Guardián Supremo (91+ XP)

Al subir de nivel, los estudiantes obtienen herramientas o ventajas para las siguientes actividades, como pistas o tiempo extra.

- **Insignias:** Se otorgan badges digitales o físicas que reconocen habilidades específicas:
 - *Insignia del Corrector:* Por detectar errores y ayudar a compañeros.
 - *Insignia del Creativo:* Por crear oraciones originales con subjuntivo.
 - *Insignia del Comunicador:* Por explicar reglas con claridad.
 - *Insignia del Equipo:* Por colaboración efectiva.
- **Retos y Desafíos:** Cada actividad representa un reto que debe ser superado para avanzar en la historia. Algunos son individuales y otros grupales, fomentando la diversidad de roles y estilos de aprendizaje.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los estudiantes desbloquean fragmentos de la historia, personajes, pistas para actividades futuras y elementos simbólicos (como llaves, amuletos) que representan su avance.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Cada respuesta recibe feedback inmediato, con explicaciones claras y ejemplos. Si hay errores, se da oportunidad de corregir y ganar puntos parciales, promoviendo la autonomía y aprendizaje activo.

Estas mecánicas están integradas para que la evaluación no sea solo una prueba, sino una experiencia dinámica y social que promueve la motivación intrínseca y la mejora continua.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Las siguientes actividades están diseñadas para que los estudiantes practiquen y demuestren el uso correcto del presente subjuntivo en inglés, dentro de la narrativa y mecánicas descritas.

Actividad 1: La Llamada del Rey

Descripción: Los estudiantes reciben un mensaje urgente del Rey de Lingualia que necesita que expresen deseos y recomendaciones usando el presente subjuntivo para restaurar la paz en su reino.

Instrucciones:

- En grupos de 3-4, leen un conjunto de situaciones que requieren subjuntivo (por ejemplo: "The king demands that his advisors be honest").
- Cada grupo crea 5 oraciones usando el presente subjuntivo para expresar deseos, mandatos o recomendaciones.
- Escriben sus oraciones en un cartel o documento compartido.
- Presentan sus oraciones al grupo, explicando por qué usaron subjuntivo.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Hojas, marcadores, pizarras digitales o documentos colaborativos (Google Docs).

Integración con mecánicas: Cada oración correcta otorga 10 XP, presentación clara +5 XP, participación en feedback +3 XP. El grupo puede ganar la *Insignia del Comunicador* si todos participan activamente.

Actividad 2: El Duelo de los Guardianes

Descripción: Competencia entre dos equipos para corregir oraciones mal formadas usando el presente subjuntivo.

Instrucciones:

- El docente presenta 10 oraciones con errores comunes en el uso del subjuntivo.
- Los equipos se turnan para corregir una oración y explican su corrección.
- Si la corrección es correcta, el equipo gana puntos; si es incorrecta, pierde turno y el otro equipo puede intentar.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Proyector o pizarra digital, tarjetas con oraciones.

Integración con mecánicas: Corrección correcta: +10 XP por jugador activo, explicación clara: +5 XP, equipo con más puntos gana la *Insignia del Corrector*.

Actividad 3: La Misión Creativa - Historias de Lingualia

Descripción: Cada estudiante crea una mini-historia o diálogo corto usando al menos 5 oraciones con el presente subjuntivo para resolver un problema en Lingualia.

Instrucciones:

- Eligen un problema del reino (por ejemplo, un dragón que no quiere marcharse, una reina que desea paz).
- Escriben una historia breve (150-200 palabras) que incluya deseos, dudas, recomendaciones, usando el subjuntivo.
- Comparten su historia con un compañero para recibir feedback.
- Presentan la historia a la clase o la graban en audio/video.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Computadoras/tabletas, cuadernos, grabadoras o apps de audio/video.

Integración con mecánicas: Por cada oración correcta: +10 XP, creatividad y originalidad: +5 XP, feedback recibido y dado: +3 XP. Al completar, se otorga la *Insignia del Creativo*.

Actividad 4: El Consejo de los Guardianes - Debate y Evaluación

Descripción: En grupos mixtos, los estudiantes debaten situaciones hipotéticas usando el subjuntivo para expresar opiniones y recomendaciones.

Instrucciones:

- Se les presenta una situación moral o social ficticia (ejemplo: "It is important that everyone be treated equally in Lingualia").
- Cada estudiante debe expresar su opinión usando el subjuntivo.
- El grupo debe llegar a un consenso y presentar una recomendación final.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Pizarras, hojas de trabajo colaborativas.

Integración con mecánicas: Uso correcto del subjuntivo en la argumentación: +10 XP, trabajo en equipo y consenso: +10 XP, comunicación efectiva: +5 XP. El grupo puede ganar la *Insignia del Equipo*.

Actividad 5: El Desafío Final - Escape Room Lingualia

Descripción: Juego tipo Escape Room donde los estudiantes deben resolver pistas y acertijos usando oraciones y estructuras con el presente subjuntivo para "escapar" y salvar Lingualia.

Instrucciones:

- Se forman equipos de 4-5 estudiantes.
- Cada pista es una oración con subjuntivo incompleta o un reto de corrección.
- Completar correctamente cada pista desbloquea la siguiente hasta llegar al final.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Pistas impresas o digitales, candados simbólicos (pueden ser puzzles virtuales o físicos), espacio organizado para moverse.

Integración con mecánicas: Cada pista correcta: +15 XP, rapidez: +5 XP adicionales para el equipo más rápido, colaboración y roles activos: +10 XP. El equipo ganador obtiene una insignia especial de *Guardianes Supremos*.

Nota sobre diversidad, equidad e inclusión: Las actividades están diseñadas para que todas las voces sean escuchadas, ofreciendo roles que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje (auditivo, visual, kinestésico) y espacios para participación individual y grupal. Se permite el uso de tecnologías de apoyo y tiempos diferenciados para quienes lo requieran.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Para asegurar un ambiente justo y motivador, las siguientes reglas aplican en toda la experiencia gamificada:

- **Condiciones de Victoria:**
 - Individual: Alcanzar el nivel 4 (Guardián Supremo) con al menos 90 XP.
 - Grupal: Completar el Escape Room con éxito y obtener la insignia de Guardianes Supremos.
- **Turnos:** En actividades grupales competitivas (como el Duelo de los Guardianes), los turnos se respetan para responder y corregir oraciones.
- **Penalizaciones:**
 - No hay penalizaciones negativas fuertes para errores, pero se pierde turno para fomentar la reflexión.
 - Errores repetidos pueden ser señalados para reforzar la revisión y práctica.
- **Roles:** Cada estudiante debe asumir un rol definido en actividades grupales para asegurar participación equitativa y aprovechar fortalezas individuales.
- **Colaboración:** Se fomenta el respeto y el apoyo mutuo. El feedback debe ser constructivo y siempre orientado al aprendizaje.
- **Sistema de Puntos y Logros:**

Acción	Puntos (XP)
Oración con uso correcto del subjuntivo	10
Participación activa y explicación clara	5
Corrección y feedback constructivo	3
Completar un reto o pista en Escape Room	15
Creatividad en historias	5

Acción	Puntos (XP)
Trabajo en equipo y consenso	10

- **Respeto a Diversidad e Inclusión:** Se respetan los ritmos de aprendizaje, estilos y necesidades especiales. Se invita a la empatía y a la valoración de la diversidad cultural y personal.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación en **Subjunctive Quest** se integra al juego, convirtiendo cada actividad en una oportunidad para demostrar el dominio del presente subjuntivo y desarrollar competencias clave.

Criterios de Evaluación

- **Uso Correcto del Presente Subjuntivo:** Precisión gramatical en la formación y aplicación en contextos adecuados.
- **Creatividad:** Capacidad para generar oraciones y textos originales que usen el subjuntivo correctamente.
- **Comunicación:** Claridad y coherencia al explicar y argumentar usando el subjuntivo.
- **Autonomía:** Iniciativa para corregir errores propios y de compañeros, así como para buscar soluciones.
- **Colaboración:** Participación activa, respeto y apoyo en el trabajo grupal.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Uso del Presente Subjuntivo	Oraciones perfectas y variadas con subjuntivo en contexto.	Oraciones mayormente correctas, pocos errores menores.	Algunas oraciones correctas, errores frecuentes pero comprensibles.	Errores graves que dificultan comprensión.
Creatividad	Historias y ejemplos originales y bien elaborados.	Ideas claras y algunas originales.	Uso limitado de creatividad, repetitivo.	Falta de creatividad o copia evidente.
Comunicación	Explica claramente y con seguridad.	Explicación clara, con algunas dudas.	Expresa ideas pero con dificultad.	Comunicación confusa o incompleta.
Autonomía	Busca y ofrece corrección activa.	Acepta corrección y corrige con ayuda.	Requiere guía constante.	No acepta corrección.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Colaboración	Participa y apoya en todo momento.	Participa regularmente.	Participa poco.	No colabora o interrumpe.

Evidencias de Aprendizaje

- Oraciones y textos creados en las actividades.
- Participación en debates y explicaciones.
- Correcciones y feedback dados y recibidos.
- Resultados y tiempos en el Escape Room.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la aventura, los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje y experiencia:

- ¿Cómo cambió su percepción del subjuntivo?
- ¿Qué habilidades del siglo XXI desarrollaron?
- ¿Cómo ayudaron sus roles y trabajo en equipo?
- ¿Qué desafíos enfrentaron y cómo los superaron?

Finalmente, la historia se cierra con una ceremonia simbólica donde el Reino de Lingualia recupera su armonía gracias a la maestría de los Guardianes del Lenguaje, reforzando el valor del aprendizaje logrado.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda implementar la experiencia en 4-5 sesiones de 60 minutos cada una para cubrir todas las actividades y evaluación.
- **Espacio Físico:**
 - Aula con espacio para trabajo en equipo, movimientos y presentaciones.
 - Zona para el Escape Room con diferentes estaciones o áreas designadas.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tabletas con acceso a Google Docs o similar para trabajo colaborativo.
 - Pizarras digitales o proyectores para mostrar instrucciones y oraciones.
 - Tarjetas impresas con oraciones y pistas para la Escape Room.
 - Apps de grabación de audio/video para la actividad creativa.
 - Materiales para carteles y escritura (papel, marcadores, post-its).

- **Tamaño del Grupo:** Idealmente entre 12 y 24 estudiantes para facilitar la formación de equipos y asegurar participación activa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con las reglas del presente subjuntivo y errores comunes.
 - Preparar materiales impresos y digitales.
 - Asignar roles y explicar la narrativa al inicio.
 - Establecer criterios claros de evaluación y comunicación de expectativas.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Dificultad para entender el subjuntivo:* Utilizar ejemplos visuales y comparaciones con el español, ofrecer apoyo extra y tiempos diferenciados.
 - *Desigual participación en grupos:* Asignar roles claros y rotativos para asegurar que todos participen.
 - *Problemas técnicos:* Tener respaldo en materiales impresos, y probar equipos antes de la sesión.
 - *Falta de motivación:* Enfatizar la historia, recompensas y la relevancia del tema para la comunicación real.