

¡Exploradores del Gusto! La Aventura del "Me gusta" y "No me gusta" en Presente del Indicativo

Gamificación de Exploración | Lenguaje | Escritura | Tema: Me gusta Vs No me gusta + presente del indicativo

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Expedición de los Sentidos Lingüísticos

Imagina una ciudad llamada Verbópolis, donde las palabras cobran vida y los sentimientos se expresan a través de acciones cotidianas. En esta ciudad, cada habitante tiene gustos y preferencias muy particulares, pero para entenderse y convivir en armonía, deben aprender a comunicar lo que les gusta y lo que no, usando correctamente el presente del indicativo.

Los estudiantes serán exploradores lingüísticos que han llegado a Verbópolis para ayudar a sus habitantes a descubrir sus gustos y aversiones, y a expresarlos correctamente. Cada explorador tendrá la misión de recopilar información, descubrir patrones y construir textos que reflejen lo que les gusta o no les gusta a los ciudadanos, usando el presente del indicativo.

Los roles que asumirán los estudiantes serán:

- **Explorador Comunicador:** Encargado de interactuar con los ciudadanos de Verbópolis, haciendo preguntas y anotando respuestas para descubrir sus gustos.
- **Explorador Redactor:** Responsable de redactar textos claros y correctos en presente del indicativo que reflejen las preferencias descubiertas.
- **Explorador Crítico:** Analiza los textos producidos y propone mejoras, asegurando que el uso del presente del indicativo sea correcto y que la expresión sea clara.

Los estudiantes trabajarán en equipos y cada uno rotará en los roles para desarrollar todas las competencias y habilidades.

La misión principal es completar la "Guía de Gustos y Preferencias de Verbópolis", un documento que será presentado a toda la comunidad y que servirá para mejorar la comunicación y la convivencia en la ciudad. Para lograrlo, deberán explorar diferentes áreas de Verbópolis, resolver misiones abiertas, descubrir nuevos vocablos y construir diálogos y textos empleando el presente del indicativo para expresar gustos y disgustos.

Este viaje conecta directamente con el tema de aprendizaje: los estudiantes practican la estructura gramatical del presente del indicativo mientras expresan opiniones personales y de otros sobre gustos y preferencias, fomentando la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la responsabilidad en la expresión escrita.

Además, la narrativa está diseñada para promover la diversidad, equidad e inclusión (DEI), al incluir personajes con diferentes culturas, intereses y formas de expresión, y al motivar a los estudiantes a respetar y valorar todas las opiniones, haciendo que todos los gustos sean bienvenidos y respetados en Verbópolis.

La ambientación combina elementos visuales (mapas, personajes ilustrados), auditivos (grabaciones de diálogos) y kinestésicos (movimiento y exploración en el aula), para enriquecer la experiencia y atender a distintos estilos de aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para crear una experiencia atractiva y que incentive el aprendizaje autónomo y colaborativo, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos "Sabores Lingüísticos":** Los estudiantes ganan puntos por cada tarea completada correctamente, como descubrir un gusto, redactar un texto preciso o participar en debates. Estos puntos pueden canjearse por pistas para misiones más complejas o recursos adicionales para explorar.
- **Niveles de Explorador:** Los estudiantes comienzan como "Exploradores Novatos" y pueden subir a "Exploradores Expertos" y luego a "Maestros del Gusto" conforme completan misiones y acumulan puntos. Cada nivel desbloquea nuevas responsabilidades y retos más complejos.
- **Insignias de Logro:** Se otorgan insignias digitales o físicas por competencias específicas, como "Maestro del Presente", "Comunicador Empático", "Crítico Constructivo" y "Redactor Creativo". Estas insignias reconocen habilidades concretas y fomentan la motivación.
- **Retos Abiertos:** Misiones abiertas que permiten a los estudiantes elegir cómo y qué explorar dentro de Verbópolis, promoviendo el descubrimiento autónomo y la creatividad.
- **Recompensas y Pistas:** Al acumular puntos y subir niveles, los estudiantes reciben recompensas que pueden ser pistas para misiones difíciles, material extra para mejorar sus textos o la posibilidad de escoger el próximo tema a explorar.
- **Progresión Visual:** Un tablero visible en el aula muestra el progreso de cada equipo y los niveles alcanzados, promoviendo la competencia sana y el sentido de comunidad.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los docentes y compañeros ofrecen comentarios constructivos inmediatos, ayudando a los estudiantes a corregir y mejorar su uso del presente del indicativo y la expresión de gustos.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse con las actividades de forma fluida y para fomentar la autonomía, el compromiso y la colaboración entre los estudiantes, haciendo del aprendizaje una aventura significativa y divertida.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

La experiencia se divide en cuatro bloques de actividades, cada uno con misiones abiertas y tareas que integran las mecánicas descritas. Se recomienda dedicar un total aproximado de 8 sesiones de 50 minutos cada una.

Actividad 1: Misión "Conociendo a Verbópolis"

Descripción: Los estudiantes exploran un mapa ilustrado de Verbópolis con diferentes barrios donde viven personajes con gustos variados. Deben entrevistar a los personajes (simulados por tarjetas o grabaciones) para identificar qué les gusta y qué no, usando preguntas en presente del indicativo.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Entregar a cada equipo un mapa de Verbópolis con ubicaciones y tarjetas de personajes.
- Cada equipo elige un barrio para comenzar la exploración.
- Los exploradores comunicadores hacen preguntas en presente del indicativo para descubrir gustos y disgustos, por ejemplo: "¿Te gusta la música clásica?" o "¿No te gusta el fútbol?".
- Registrar las respuestas en fichas de exploración.
- Compartir con el equipo las respuestas y discutir las diferencias y similitudes entre personajes.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Mapas ilustrados, tarjetas de personajes con descripciones y grabaciones, fichas de exploración, hojas para anotaciones.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan puntos por cada personaje entrevistado correctamente y por el uso adecuado de preguntas en presente del indicativo. El docente da retroalimentación inmediata.

Actividad 2: Misión "Redactando en Verbópolis"

Descripción: Usando las fichas de exploración, los exploradores redactores crean textos breves que expresen los gustos y disgustos de los personajes entrevistados, empleando frases en presente del indicativo y conectores.

Instrucciones:

- Cada equipo selecciona 3 personajes y redacta un texto que incluya oraciones afirmativas y negativas sobre sus gustos.
- Ejemplo de frase: "María come frutas porque le gustan mucho, pero no come carne porque no le gusta."
- Los textos deben tener al menos 6 oraciones y ser claros y coherentes.
- Una vez redactado, el explorador crítico revisa el texto para corregir errores y mejorar la expresión.
- Presentar el texto al resto de la clase para recibir retroalimentación.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Fichas de exploración, cuadernos o dispositivos digitales para redactar, rúbrica de revisión.

Integración con mecánicas: Puntos por redacción clara, correcta conjugación del presente del indicativo y uso de conectores. Insignas para los que logren textos sin errores y con buena expresión.

Actividad 3: Misión "El Debate de los Gustos"

Descripción: Se organizan debates en equipos donde los estudiantes defienden gustos opuestos usando oraciones en presente del indicativo, fomentando el pensamiento crítico y la comunicación respetuosa.

Instrucciones:

- Formar parejas de equipos.
- Cada equipo recibe un tema de gustos (por ejemplo: "¿Te gusta la comida picante?").
- Un equipo defiende que sí les gusta y el otro que no, usando oraciones en presente del indicativo.
- Cada estudiante debe expresar al menos 3 oraciones durante el debate.
- El docente y compañeros asignan puntos por argumentos claros, uso correcto del presente del indicativo y respeto en la comunicación.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Tarjetas con temas de debate, lista de frases modelo, hoja para anotaciones.

Integración con mecánicas: Puntos y recompensas por participación activa, uso correcto del idioma y actitud positiva. Avance en niveles de explorador.

Actividad 4: Misión "Construyendo la Guía de Verbópolis"

Descripción: Los equipos elaboran la guía final que recopila los gustos y disgustos de los personajes explorados, incluyendo textos y dibujos, para compartir con toda la clase y otros grupos escolares.

Instrucciones:

- Consolidar todos los textos redactados y corregidos en un documento o mural.
- Agregar ilustraciones, dibujos o collages que representen los gustos y preferencias.
- Preparar una presentación oral para explicar la guía y el proceso de exploración.
- Reflexionar sobre la importancia de respetar todos los gustos y expresarlos correctamente.

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

Materiales: Pósters, marcadores, dispositivos digitales, impresiones, materiales de arte.

Integración con mecánicas: Recompensas especiales por creatividad, presentación efectiva y trabajo colaborativo. Ascenso a nivel "Maestro del Gusto" para equipos que cumplan con todos los criterios.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria:

- Completar todas las misiones asignadas con un mínimo del 80% de precisión en el uso del presente del indicativo y la expresión de gustos.
- Subir al nivel "Maestro del Gusto" acumulando los puntos necesarios.
- Presentar la Guía de Verbópolis con calidad, claridad y respeto a la diversidad de opiniones.

Penalizaciones:

- Pérdida de puntos por uso incorrecto del presente del indicativo que afecte la comprensión.
- Descuentos en puntos por falta de respeto o comunicación negativa durante debates o actividades.
- Equipos que no colaboren o participen activamente pueden perder recompensas y no avanzar de nivel.

Turnos y Roles:

- Durante las actividades, los roles rotan: explorador comunicador, redactor y crítico.
- Cada rol tiene tareas específicas y responsabilidades para asegurar la participación equitativa.
- Los turnos para hablar y presentar deben respetarse para mantener el orden y el respeto.

Restricciones:

- Solo se permite el uso del presente del indicativo para expresar gustos y disgustos durante las actividades.
- Se fomenta el uso de oraciones completas y claras, evitando respuestas monosilábicas.
- Se debe respetar la diversidad de opiniones, sin emitir juicios negativos hacia los gustos de otros.

Tabla de Puntos (Ejemplo):

Acción	Puntos
Entrevistar correctamente a un personaje (uso correcto del presente)	10
Redactar un texto claro y sin errores	20
Participar activamente en el debate	15
Presentar la Guía de Verbópolis	30
Demostrar respeto y apoyo al equipo	5
Errores graves en conjugación o estructura	-10

Sistema de Logros:

- *Insignia "Explorador Novato"*: Completar la primera misión.
- *Insignia "Redactor Creativo"*: Redactar textos sin errores que expresen gustos.
- *Insignia "Comunicador Empático"*: Participar respetuosamente en el debate.
- *Insignia "Crítico Constructivo"*: Proponer mejoras efectivas en textos de equipo.
- *Insignia "Maestro del Gusto"*: Completar la guía final y presentar con éxito.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra dentro del sistema gamificado para que sea continua, formativa y motivadora. Se basa en criterios claros y rúbricas que valoran tanto el contenido lingüístico como las competencias socioemocionales.

Criterios de Evaluación:

- **Uso Correcto del Presente del Indicativo:** Concordancia, conjugación y estructura en oraciones afirmativas y negativas.
- **Expresión Clara de Gustos y Preferencias:** Coherencia y precisión en la comunicación de opiniones propias y ajenas.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación activa, respeto a las opiniones y trabajo en equipo.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Capacidad para analizar, corregir y mejorar textos y argumentos.
- **Inclusión y Respeto a la Diversidad:** Valoración positiva de diferentes gustos sin prejuicios.

Rúbrica Integrada (Ejemplo para la redacción):

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Uso del Presente del Indicativo	Sin errores, estructuras variadas y correctas	Muy pocos errores, no afectan comprensión	Errores frecuentes que dificultan la comprensión	Errores graves que impiden entender el texto
Claridad y Coherencia	Texto claro, bien organizado y coherente	Texto generalmente claro, pocos problemas de coherencia	Texto poco claro, ideas desordenadas	Texto confuso y desorganizado
Expresión de Gustos y Preferencias	Expresa gustos y disgustos de forma precisa y variada	Expresa gustos básicos pero adecuados	Expresiones limitadas o repetitivas	No expresa claramente gustos o disgustos
Respeto y Inclusión	Incluye y respeta diversos gustos sin prejuicios	Respeto en general, aunque con poca profundidad	Algunas expresiones poco respetuosas	Falta respeto o exclusión de opiniones

Evidencias de Aprendizaje:

- Fichas de exploración con preguntas y respuestas.
- Textos redactados en presente del indicativo sobre gustos.
- Grabaciones o notas de debates.
- Guía final de Verbópolis con presentaciones orales.

Reflexión Final: Al concluir la experiencia, los estudiantes realizan una reflexión grupal y escrita sobre lo aprendido, la importancia de expresar gustos respetando a los otros y cómo aplicarán lo aprendido en su vida cotidiana.

Cierre de la Narrativa: Los exploradores de Verbópolis entregan la guía a la comunidad, celebrando la diversidad y la comunicación efectiva. Se reconoce a todos como "Maestros del Gusto", destacando que el verdadero logro fue

aprender a expresarse y respetar las diferencias.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario: Al menos 8 sesiones de 50 minutos, distribuidas en 2 semanas para permitir exploración, redacción, debate y presentación.

Espacio Físico: Aula con espacios para trabajo en equipo, rincón para debate y área para mural o presentación. Ideal contar con pizarras, tableros o paneles para mostrar progresos y guías.

Materiales y Herramientas TIC:

- Mapas y tarjetas ilustradas impresas.
- Hojas para anotaciones y fichas de exploración.
- Dispositivos digitales (tabletas, computadoras) para redactar y presentar.
- Materiales de arte para ilustrar la guía final (marcadores, cartulinas, pegamento, tijeras).
- Acceso a grabaciones de personajes para enriquecer la experiencia auditiva.

Tamaño del Grupo: Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos de 4-5 integrantes y mantener la dinámica activa.

Preparación Previa del Docente:

- Familiarizarse con la narrativa y las mecánicas de juego.
- Preparar los materiales impresos y digitales con anticipación.
- Practicar la gestión del sistema de puntos y niveles para mantener motivación.
- Establecer normas claras de respeto y participación para asegurar inclusión.
- Planear cómo dar retroalimentación inmediata y constructiva durante las actividades.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:

- *Falta de participación:* Motivar con roles rotativos y recompensas pequeñas para incentivar la colaboración.
- *Dificultad en el uso del presente del indicativo:* Proveer ejemplos claros y mini-lecciones breves antes de iniciar actividades.
- *Desacuerdos en debates:* Reforzar las reglas de respeto y comunicación asertiva, mediar cuando sea necesario.
- *Problemas técnicos con dispositivos:* Tener materiales impresos como respaldo y planificar actividades sin depender exclusivamente de la tecnología.
- *Diferencias en niveles de habilidad:* Formar equipos heterogéneos para favorecer el apoyo mutuo y adaptar las tareas según necesidades.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia gamificada se implementará de manera efectiva, garantizando un ambiente inclusivo, motivador y enriquecedor para el aprendizaje del presente del indicativo y la expresión de gustos y preferencias.

