

# Welcome to Simpleville: The Adventure of Daily Heroes

Gamificación Completa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Simple Present

## Contexto Narrativo

### Contexto narrativo para “Welcome to Simpleville”

Imagina un pueblo encantador llamado Simpleville, donde todos sus habitantes hablan inglés usando el presente simple para describir sus rutinas diarias, gustos y hábitos. Sin embargo, algo extraño ha ocurrido: el libro mágico que contiene las frases y oraciones en presente simple ha sido robado por un travieso duendecillo llamado “Confuso”. Sin este libro, los habitantes no pueden comunicarse correctamente y el pueblo está en peligro de perder su armonía y alegría.

Los estudiantes, en esta aventura, asumen el rol de “Daily Heroes” (Héroes Diarios), jóvenes valientes que han sido convocados por la alcaldesa de Simpleville para recuperar las páginas perdidas del libro mágico. Cada página contiene frases y oraciones en presente simple que deben ser reconstruidas para devolver la armonía al pueblo.

El objetivo principal de los Daily Heroes es explorar diferentes lugares dentro de Simpleville, resolver acertijos, completar misiones y construir frases y oraciones usando el presente simple. A medida que avanzan, aprenden a usar correctamente la gramática y el vocabulario, al mismo tiempo que desarrollan su creatividad, curiosidad y autonomía.

Este escenario conecta directamente con el tema de aprendizaje: el uso del **Simple Present**. Cada misión está diseñada para que los estudiantes practiquen escribir frases cortas y sencillas, describiendo hábitos, rutinas, gustos y actividades diarias, fomentando que internalicen la estructura y el vocabulario en inglés.

El pueblo de Simpleville está dividido en diferentes zonas temáticas que reflejan contextos cotidianos para que los estudiantes puedan conectar con su realidad:

- **La Plaza del Mercado:** lugar para aprender verbos relacionados con acciones diarias.
- **El Parque de los Animales:** para practicar frases sobre animales y sus hábitos.
- **La Escuela de Simpleville:** para construir oraciones sobre rutinas escolares.
- **La Casa de los Héroes:** espacio donde los estudiantes crean sus propias oraciones y comparten sus logros.

Los estudiantes trabajan en equipos llamados “Equipos Héroes”, cada uno con un nombre relacionado con la temática (por ejemplo, “Los Exploradores”, “Los Creativos”, “Los Curiosos”). Cada equipo tiene roles rotativos para fomentar la participación equitativa, como el “Escritor”, el “Investigador” y el “Orador”. Esto asegura que todos los niños participen activamente, respetando la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje.

Durante la aventura, los Daily Heroes enfrentan retos diseñados para desarrollar la *creatividad* (creando frases originales), la *curiosidad* (explorando diferentes contextos y vocabulario), y la *autonomía* (trabajando en equipo y tomando decisiones para resolver problemas). La narrativa invita a los estudiantes a sentirse protagonistas de una historia donde el aprendizaje es el motor para salvar Simpleville.

Además, la historia incluye elementos inclusivos y diversos, como personajes que representan diferentes culturas, capacidades y estilos de aprendizaje, para que todos los estudiantes se sientan reflejados y valorados. Por ejemplo, uno de los personajes, “Luna”, es una niña con discapacidad auditiva que usa lenguaje de señas y ayuda a los Héroes a entender cómo comunicar ideas de forma clara y sencilla.

Al final de esta aventura, los estudiantes no solo habrán recuperado las páginas perdidas del libro mágico, sino que también habrán construido una base sólida para escribir y comprender el presente simple en inglés, mientras desarrollan habilidades sociales y emocionales importantes para su crecimiento.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de juego de “Welcome to Simpleville”

Para mantener la motivación y el compromiso durante toda la experiencia, se integran múltiples mecánicas de juego cuidadosamente diseñadas:

- **Sistema de puntos (Daily Points):** Cada actividad completada correctamente otorga puntos a los equipos, llamados “Daily Points”. Estos puntos representan el progreso y esfuerzo de los Daily Heroes. El docente lleva un registro visible en el aula (por ejemplo, un tablero o poster).
- **Niveles de progreso (Simple Levels):** Los equipos comienzan en el nivel “Novato” y pueden avanzar a “Aprendiz”, “Experto” y “Maestro” según los puntos acumulados. Cada nivel desbloquea nuevas misiones y materiales más complejos para mantener el desafío.
- **Insignias (Badges):** Se entregan insignias digitales o físicas por logros específicos, como “Constructor de Frases”, “Detective de Verbos”, “Explorador Creativo”. Estas insignias reconocen habilidades puntuales y fomentan la diversidad de talentos.
- **Retos semanales:** Cada semana se lanza un reto especial que exige creatividad o trabajo colaborativo, como crear un mini libro con oraciones en presente simple o representar una escena en inglés. Los retos otorgan puntos extra y recompensas especiales.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas (pegatinas, diplomas, tiempo para juegos educativos) para reforzar el compromiso.
- **Progresión visible:** El aula tiene un mapa mural de Simpleville donde se colocan los avances de cada equipo con pegatinas o marcadores. Esto permite a los estudiantes visualizar su progreso y motivarse.
- **Retroalimentación inmediata:** Durante las actividades, el docente ofrece retroalimentación positiva y correctiva al instante, usando “estrellas doradas” para resaltar logros y “pistas” para mejorar errores, manteniendo un ambiente seguro y estimulante.
- **Roles rotativos:** Para fomentar el trabajo cooperativo y la inclusión, cada sesión los estudiantes cambian de rol dentro del equipo, asegurando que todos practiquen diversas habilidades (escritura, investigación, presentación).

Estas mecánicas se implementan combinando materiales físicos (tableros, pegatinas, carteles) y recursos digitales sencillos (presentaciones, hojas de trabajo interactivas). El docente es el facilitador y árbitro del sistema, asegurando que las reglas se cumplan y que la experiencia sea divertida y educativa.

# Actividades Gamificadas

## Actividades gamificadas paso a paso

### 1. Misión “Descubre el verbo” (Plaza del Mercado)

**Descripción:** Los estudiantes exploran el mercado para identificar verbos comunes en presente simple y formar frases simples.

#### Instrucciones paso a paso:

- El docente presenta una lista de verbos básicos (eat, play, like, go, have, etc.) en tarjetas ilustradas.
- Los equipos reciben una hoja de trabajo con dibujos de escenas cotidianas del mercado.
- Cada equipo debe elegir un verbo y escribir una frase corta usando el presente simple relacionada con la escena (ejemplo: “I eat apples”).
- Cuando terminen, presentan la frase al docente, que otorga puntos y retroalimentación inmediata.
- Se entregan “Daily Points” y una insignia “Detective de Verbos” al equipo que forme la frase correcta y más creativa.

**Tiempo estimado:** 30 minutos

**Materiales:** Tarjetas con verbos ilustrados, hojas de trabajo, lápices de colores.

**Integración con mecánicas:** Ganan puntos y progresan en niveles; la creatividad se premia con insignias.

### 2. Misión “Animales en acción” (Parque de los Animales)

**Descripción:** En esta actividad, los estudiantes crean frases usando el presente simple para describir hábitos y características de diferentes animales.

#### Instrucciones paso a paso:

- El docente muestra imágenes de animales comunes con etiquetas de vocabulario (dog, cat, bird, etc.).
- Se repasa la estructura del presente simple para la tercera persona singular (he/she/it + verbo + s/es).
- Los equipos reciben una ficha con un animal asignado y deben escribir 3 frases cortas describiendo hábitos del animal (ejemplo: “The dog plays”, “It likes bones”).
- Los equipos comparten sus frases con la clase y reciben retroalimentación.
- Se otorgan puntos y una insignia “Amigo de los Animales” al equipo que use correctamente la gramática y muestre variedad en sus frases.

**Tiempo estimado:** 40 minutos

**Materiales:** Imágenes de animales, fichas de trabajo, pizarras blancas para compartir frases.

**Integración con mecánicas:** Permite subir de nivel y obtener insignias, además de fomentar la creatividad.

### 3. Misión “Rutina Escolar” (Escuela de Simpleville)

**Descripción:** Los estudiantes describen la rutina diaria en la escuela usando oraciones en presente simple.

**Instrucciones paso a paso:**

- El docente presenta un video corto o imágenes de actividades escolares comunes (study, listen, write, read).
- Se repasan las estructuras afirmativas, negativas e interrogativas en presente simple.
- Los equipos reciben una plantilla para escribir oraciones sobre la rutina escolar de un estudiante ficticio (ejemplo: “He studies math”, “She does not play in class”, “Do you read books?”).
- Un representante de cada equipo presenta una oración en voz alta para practicar la pronunciación y comprensión.
- Se asignan puntos y una insignia “Estrella Escolar” por participación y precisión.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Video o imágenes, plantilla de oraciones, tarjetas con verbos escolares.

**Integración con mecánicas:** Incentiva la participación, el trabajo en equipo y la retroalimentación inmediata.

#### 4. Misión “Crea tu historia” (Casa de los Héroes)

**Descripción:** Los estudiantes usan todo lo aprendido para crear un pequeño texto o diálogo en presente simple sobre sus propias rutinas o intereses.

**Instrucciones paso a paso:**

- Cada equipo recibe una plantilla para redactar 5-7 frases cortas en presente simple sobre su día a día o gustos.
- Se fomenta la creatividad para que inventen oraciones originales y divertidas.
- Los equipos preparan una pequeña presentación oral o dramatización para compartir su historia con la clase.
- El docente y los compañeros ofrecen retroalimentación positiva y puntos extra por creatividad y uso correcto del presente simple.
- Se otorga la insignia “Héroe Creativo” y un diploma simbólico de “Guardianes del Presente Simple”.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Plantillas de escritura, hojas para presentación, materiales para dramatización (opcional).

**Integración con mecánicas:** Permite consolidar aprendizajes, obtener recompensas y cerrar la narrativa de forma celebrativa.

#### 5. Reto semanal “El libro mágico de Simpleville”

**Descripción:** Como actividad especial, los equipos colaboran para crear un libro mural con oraciones en presente simple que contengan ilustraciones y descripciones de Simpleville.

**Instrucciones paso a paso:**

- Se divide el mural en secciones: mercado, parque, escuela, hogar.
- Cada equipo es responsable de una sección, escribiendo y decorando con frases y dibujos.
- Se fomenta que integren diferentes tipos de oraciones (afirmativas, negativas, interrogativas).

- Al completar el libro, se presenta a la comunidad escolar o se exhibe en el aula.
- El reto otorga puntos extra, insignias especiales y un reconocimiento en la ceremonia final.

**Tiempo estimado:** Varias sesiones (aprox. 3 horas distribuidas)

**Materiales:** Papel mural, marcadores, revistas para recortar, pegamento, plantillas de frases.

**Integración con mecánicas:** Promueve colaboración, autonomía, creatividad y sentido de logro colectivo.

## Reglas y Condiciones

### Reglas claras del juego “Welcome to Simpleville”

- **Condiciones de victoria:** El equipo que al final de la experiencia acumule más “Daily Points” y haya obtenido al menos tres insignias gana el título honorífico de “Héroes Maestros del Presente Simple”.
- **Turnos y roles:** Cada actividad tiene un orden de participación donde los equipos presentan por turnos. Dentro de cada equipo, los roles (escritor, investigador, orador) rotan cada sesión para asegurar inclusión y equidad.
- **Penalizaciones:** No se aplican sanciones negativas severas; sin embargo, si una frase contiene errores estructurales, el equipo recibe “pistas” para corregir y debe reintentar para ganar puntos. Esto fomenta el aprendizaje sin miedo al error.
- **Tabla de puntos:**
  - Frase correcta: 5 puntos
  - Frase creativa o con vocabulario variado: 3 puntos extra
  - Participación activa (presentaciones, dramatizaciones): 4 puntos
  - Reto semanal completado: 20 puntos por equipo
  - Insignia obtenida: 10 puntos
- **Sistema de logros:**
  - Novato: 0 - 30 puntos
  - Aprendiz: 31 - 60 puntos
  - Experto: 61 - 90 puntos
  - Maestro: 91+ puntos
- **Inclusión y respeto:** Todos los estudiantes deben respetar turnos, escuchar a sus compañeros y valorar las diferentes formas de expresión.
- **Adaptaciones DEI:** Se permiten apoyos visuales, auditivos y manipulativos para estudiantes con necesidades especiales. El docente facilita herramientas y tiempos extra si es necesario.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación es continua, formativa y se integra con las mecánicas de juego para que los estudiantes reciban retroalimentación constante y se sientan motivados a mejorar.

Criterios de evaluación

- **Dominio gramatical:** Correcta construcción de frases en presente simple (sujeto + verbo en presente simple + complemento).
- **Creatividad:** Uso de vocabulario variado y originalidad en la redacción de frases y textos.
- **Participación y colaboración:** Trabajo efectivo en equipo, respeto de turnos y apoyo mutuo.
- **Autonomía:** Capacidad para completar tareas con mínima ayuda, uso de estrategias personales para resolver retos.
- **Inclusión:** Valoración y respeto por las diferencias, adaptación de materiales y roles según necesidades.

Rúbrica integrada

| Criterio                     | Excelente (4)                                  | Bueno (3)                                             | Aceptable (2)                                       | Necesita mejorar (1)               |
|------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------|
| Dominio gramatical           | Frases correctas sin errores                   | Errores mínimos que no afectan comprensión            | Algunos errores que dificultan la comprensión       | Frases incorrectas o incompletas   |
| Creatividad                  | Frases originales y variadas                   | Uso de vocabulario básico con algo de variedad        | Frases repetitivas y poco variadas                  | Frases muy simples sin creatividad |
| Participación y colaboración | Participa activamente y apoya a todos          | Participa y colabora en la mayoría de las actividades | Participa de forma limitada                         | No participa ni colabora           |
| Autonomía                    | Trabaja con independencia y corrige errores    | Necesita ayuda ocasional                              | Requiere ayuda frecuente                            | No muestra autonomía               |
| Inclusión                    | Respeto y valora la diversidad en todo momento | Generalmente respetuoso y colaborativo                | A veces requiere recordatorios para respetar normas | No respeta diversidad ni normas    |

Evidencias de aprendizaje

- Frases y oraciones escritas durante las misiones.
- Presentaciones orales y dramatizaciones.
- Libro mural colaborativo.

- Registro de puntos y logros en el tablero.

### Reflexión final y cierre de la narrativa

Al concluir la aventura, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron, cómo se sintieron siendo Daily Heroes y qué habilidades desarrollaron (creatividad, curiosidad, autonomía). Se cierra la historia celebrando la recuperación del libro mágico y la restauración de la armonía en Simpleville, reforzando el aprendizaje del presente simple y el valor del trabajo en equipo y la inclusión.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones logísticas para la implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse en un periodo de 2 a 3 semanas, con sesiones de 45 a 60 minutos, incluyendo actividades diarias y el reto semanal.
- **Espacio físico:** Aula organizada con espacios diferenciados para cada “zona” de Simpleville o con materiales visuales que simulen las zonas. Un área para exposición y presentaciones.
- **Materiales:**
  - Tarjetas ilustradas con verbos y vocabulario.
  - Hojas de trabajo y plantillas para escritura.
  - Material para mural (papel grande, marcadores, pegatinas).
  - Recursos digitales simples: videos cortos, presentaciones.
  - Pizarras blancas o pizarras de papel.
- **Herramientas TIC:** Proyector o pantalla para mostrar imágenes/videos, acceso a plataformas para crear insignias digitales (opcional).
- **Tamaño del grupo:** Ideal para grupos de 12 a 24 estudiantes para facilitar trabajo en equipos pequeños y atención personalizada.
- **Preparación previa del docente:**
  - Preparar materiales y carteles con vocabulario.
  - Familiarizarse con las mecánicas y roles para guiar a los estudiantes.
  - Planificar la distribución de roles y dinámica de rotación.
  - Prever adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
  - *Dificultad para escribir oraciones correctas:* Apoyar con ejemplos, ofrecer plantillas y trabajar en grupo para scaffolding.
  - *Falta de motivación en algunos estudiantes:* Usar recompensas simbólicas y crear retos atractivos para incentivar participación.

- *Diferencias en nivel de inglés:* Adaptar materiales con distintos grados de dificultad y promover la ayuda entre pares.
- *Desorganización en equipos:* Establecer reglas claras y roles rotativos para fomentar cooperación y orden.

Con estas recomendaciones, el docente puede implementar la experiencia de forma efectiva, asegurando un ambiente inclusivo, dinámico y centrado en el aprendizaje significativo del presente simple en inglés para estudiantes de primaria.