

# Exploradores del Verbo To Be: La Aventura en el Mundo de los Animales y Objetos

Gamificación Completa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: verb to be

## Contexto Narrativo

### Contexto narrativo: La Aventura en el Mundo de los Animales y Objetos

Imagina que los estudiantes son un grupo de jóvenes exploradores llamados "Los Exploradores del Verbo To Be". Han recibido una misión muy especial: viajar a un mundo fantástico donde los animales, objetos y personas pueden hablar, pero solo usan frases con el verbo "to be" (is, are) para describirse a sí mismos. Sin embargo, este mundo está lleno de misterios y desafíos que solo se pueden resolver usando correctamente las formas afirmativas y negativas del verbo "to be" con los pronombres "it" y "they".

Este mundo mágico está dividido en diferentes regiones temáticas: la Selva de los Animales, la Ciudad de los Objetos y el Pueblo de las Personas. Cada región tiene sus propios habitantes (animales, objetos o personajes) que necesitan ayuda para expresar cómo son, para que puedan comunicarse y convivir en armonía.

Los estudiantes asumirán el rol de exploradores-lingüistas encargados de ayudar a estos habitantes a describirse correctamente usando el verbo "to be". Para lograr esta misión, deberán superar retos lingüísticos, resolver acertijos, cantar canciones mágicas y crear descripciones para los personajes del mundo. Cada reto superado les permitirá avanzar a la siguiente región y desbloquear nuevas habilidades y recompensas.

Esta aventura no solo es un juego, sino una experiencia de aprendizaje donde los exploradores desarrollarán su creatividad al inventar descripciones, su pensamiento crítico al decidir cuándo usar "is" o "are", su comunicación para compartir ideas con sus compañeros, su adaptabilidad para enfrentar retos diferentes y su autonomía para trabajar en equipo y tomar decisiones.

Además, este mundo fantástico celebra la diversidad: los habitantes del mundo son variados, desde animales exóticos hasta objetos cotidianos de diferentes culturas y personas con distintas características. En cada desafío, se promueve la inclusión y el respeto por las diferencias, asegurando que cada explorador valore y reconozca la diversidad en el lenguaje y en la vida real.

La misión principal es ayudar a los habitantes del mundo a describirse correctamente con el verbo to be en sus formas afirmativa y negativa, utilizando los pronombres "it" para objetos y animales y "they" para grupos. Así, los estudiantes no solo aprenderán la gramática, sino que también desarrollarán habilidades sociales y cognitivas que les servirán en su vida diaria.

Al finalizar la aventura, los exploradores habrán recorrido todas las regiones, habrán ganado insignias de experto en el verbo to be, y habrán creado una "Guía Mágica de Descripciones" que podrán compartir con otros niños para que ellos también se conviertan en expertos del verbo to be.

## Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos a los exploradores. Por ejemplo, 10 puntos por identificar correctamente el uso de "is" o "are", 15 puntos por construir frases afirmativas y 20 puntos por frases negativas bien formuladas. Los puntos se acumulan para avanzar de nivel.
- **Niveles:** La aventura está dividida en tres niveles principales correspondientes a las regiones: Selva de los Animales (Nivel 1), Ciudad de los Objetos (Nivel 2) y Pueblo de las Personas (Nivel 3). Para avanzar al siguiente nivel, los estudiantes deben alcanzar una cantidad mínima de puntos y superar los retos asignados.
- **Insignias:** Al completar actividades clave, los exploradores reciben insignias digitales o físicas, como la "Insignia de Identificador de It", "Insignia de Maestro de Are", y "Insignia de Comunicador Creativo". Estas insignias motivan y reconocen el progreso individual y grupal.
- **Retos:** Cada nivel tiene retos que consisten en actividades de reconocimiento, construcción de oraciones, juegos de roles y canciones. Cada reto superado desbloquea pistas para la siguiente actividad y aumenta la participación.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los exploradores pueden ganar "Estrellas Mágicas" que pueden canjear por ayudas durante las actividades, como tiempo extra, pistas o la posibilidad de repetir un reto.
- **Progresión:** El progreso se visualiza en un tablero de clase o digital donde se muestra el avance de cada equipo y el colectivo. Esto genera un sentido de logro y competencia sana.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los docentes y/o el sistema proporcionan retroalimentación instantánea para corregir errores y reforzar el aprendizaje correcto, usando mensajes positivos y sugerencias claras.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### Actividad 1: "Detectives del Verbo To Be" (Reconocimiento y asociación)

**Descripción:** Los estudiantes investigan imágenes y frases para identificar el verbo to be correcto con "it" y "they".

#### Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 3-4 estudiantes.
- Entregar a cada equipo un set de tarjetas con imágenes de animales, objetos y grupos de personas, junto con tarjetas con frases incompletas usando "is" o "are".
- Los equipos deben emparejar cada imagen con la frase correcta completando con "is" o "are" y usando "it" o "they". Ejemplo: Imagen de un gato → "It is a cat." Imagen de dos perros → "They are dogs."
- Para cada emparejamiento correcto, el equipo gana 10 puntos.
- Tiempo estimado: 30 minutos.

**Materiales:** Tarjetas impresas o digitales con imágenes y frases incompletas, pizarras pequeñas o hojas para anotar.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad otorga puntos y es necesaria para desbloquear la insignia "Detective del To Be". La retroalimentación del docente es inmediata para corregir errores y reforzar el aprendizaje.

#### **Actividad 2: "Canta y Describe" (Uso de canciones y frases afirmativas y negativas)**

**Descripción:** Los estudiantes aprenden una canción sencilla que utiliza el verbo to be con "it" y "they" y luego crean frases para describir imágenes relacionadas.

##### **Instrucciones:**

- El docente presenta una canción original o adaptada que incluya frases como "It is big", "They are small", "It is not red", "They are not blue".
- Se canta varias veces con apoyo de gestos y visuales para facilitar la comprensión.
- Después, cada equipo recibe un conjunto de imágenes y debe crear frases afirmativas y negativas usando el verbo to be para describirlas basándose en la canción.
- Cada frase correcta vale 15 puntos.
- Tiempo estimado: 40 minutos.

**Materiales:** Grabación o letra de la canción, imágenes impresas o digitales, hojas para escribir.

**Integración con mecánicas:** Completar esta actividad permite ganar la insignia "Cantante del To Be". Los puntos ayudan a avanzar al siguiente nivel.

#### **Actividad 3: "La Aventura de la Selva" (Juego de rol y construcción de oraciones)**

**Descripción:** Los estudiantes representan personajes animales y deben describirse utilizando oraciones afirmativas y negativas con "it is"/"it is not" y "they are"/"they are not".

##### **Instrucciones:**

- El docente asigna a cada alumno o equipo un animal (real o inventado) con características específicas.
- Los estudiantes preparan una presentación breve donde describen su animal usando frases con "it is" o "it is not" para una sola criatura, o "they are" o "they are not" para grupos.
- Ejemplo: "It is a lion. It is big. It is not green." o "They are elephants. They are gray. They are not small."
- Los equipos presentan sus descripciones ante la clase.
- El docente y compañeros proveen retroalimentación positiva y sugerencias.
- Cada presentación correcta aporta 20 puntos y se otorga la insignia "Narrador de la Selva".
- Tiempo estimado: 50 minutos.

**Materiales:** Tarjetas o imágenes de animales, accesorios para disfrazarse (opcional), hojas para preparar las frases.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad mezcla la comunicación y creatividad, siendo clave para la progresión al siguiente nivel.

#### **Actividad 4: "Ciudad de los Objetos Mágicos" (Exploración y creación de frases negativas)**

**Descripción:** Los estudiantes exploran objetos mágicos ficticios y crean oraciones negativas usando "it is not" o "they are not".

**Instrucciones:**

- Se presentan imágenes o se colocan objetos (reales o imágenes) con características inusuales.
- Los equipos deben describir lo que no son esos objetos, usando frases negativas con el verbo to be.
- Ejemplo: Imagen de una varita que no es azul → "It is not blue." Para un grupo de varitas → "They are not red."
- Los equipos escriben y comparten sus frases.
- Se otorgan 15 puntos por cada frase negativa correcta y la insignia "Maestro de la Negación".
- Tiempo estimado: 35 minutos.

**Materiales:** Objetos reales o imágenes impresas, hojas y lápices, pizarras pequeñas.

**Integración con mecánicas:** El foco es el uso correcto de las formas negativas, reforzando la comprensión del verbo to be.

**Actividad 5: "Pueblo de las Personas: ¿Quiénes son?" (Juego de equipo para usar "they are" y "they are not")**

**Descripción:** Los estudiantes describen grupos de personas con características variadas usando oraciones afirmativas y negativas.

**Instrucciones:**

- Mostrar imágenes de grupos de personas con diferentes características (edad, vestimenta, actividades, etc.) que reflejen diversidad cultural y física.
- Por equipos, los estudiantes crean oraciones que describen correctamente al grupo usando "they are" y "they are not".
- Ejemplo: "They are children. They are not adults." o "They are wearing hats. They are not sad."
- Se fomenta que los estudiantes usen adjetivos simples y respetuosos.
- Cada oración correcta suma 20 puntos.
- Tiempo estimado: 40 minutos.

**Materiales:** Imágenes impresas o proyectadas, tarjetas con adjetivos, hojas para escribir.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad fortalece la comunicación y el respeto a la diversidad, además de otorgar puntos y la insignia "Defensor de la Diversidad".

**Actividad 6: "Construcción de la Guía Mágica" (Proyecto final colaborativo)**

**Descripción:** Los estudiantes elaboran una guía ilustrada que recopila las frases aprendidas para describir animales, objetos y personas usando el verbo to be.

**Instrucciones:**

- En equipos, los estudiantes seleccionan sus mejores frases afirmativas y negativas creadas durante la aventura.
- Crean ilustraciones o recortan imágenes para acompañar las frases.

- Organizan la guía en secciones: Animales, Objetos, Personas.
- Presentan la guía a la clase y la comparten con otras aulas o familias.
- Esta actividad otorga la insignia de "Explorador Experto del Verbo To Be" y 30 puntos adicionales.
- Tiempo estimado: 60 minutos (puede realizarse en varias sesiones).

**Materiales:** Cartulinas, colores, tijeras, pegamento, impresiones, dispositivos digitales (opcional).

**Integración con mecánicas:** Es el cierre del juego, integrando creatividad, comunicación y autonomía. Requiere colaboración y ofrece una recompensa significativa.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego "Exploradores del Verbo To Be"

- **Condiciones de Victoria:** Los equipos ganan la aventura al completar todas las actividades, alcanzar al menos 150 puntos y obtener todas las insignias clave.
- **Turnos:** Las actividades grupales se realizan por equipos que alternan roles de portavoz, escritor y presentador para fomentar participación equitativa.
- **Penalizaciones:** No se penalizan errores; en cambio, se usa la retroalimentación para aprender. Sin embargo, no entregar tareas o participar activamente puede afectar la suma de puntos.
- **Roles:** Cada estudiante debe cumplir un rol en su equipo para fomentar la colaboración y la autonomía: líder de equipo, responsable de materiales, portavoz, etc.
- **Restricciones:** No se permite copiar frases sin entenderlas; se fomenta la creación original basada en lo aprendido.
- **Tabla de Puntos:**

| Actividad                      | Puntos por Acierto | Insignias                          |
|--------------------------------|--------------------|------------------------------------|
| Detectives del Verbo To Be     | 10                 | Detective del To Be                |
| Canta y Describe               | 15                 | Cantante del To Be                 |
| La Aventura de la Selva        | 20                 | Narrador de la Selva               |
| Ciudad de los Objetos Mágicos  | 15                 | Maestro de la Negación             |
| Pueblo de las Personas         | 20                 | Defensor de la Diversidad          |
| Construcción de la Guía Mágica | 30                 | Explorador Experto del Verbo To Be |

- **Logros:** Para cada insignia obtenida, los estudiantes reciben un reconocimiento que pueden mostrar en un mural o carpeta digital.
- **Progresión:** Solo se puede avanzar al siguiente nivel tras acumular los puntos mínimos y obtener las insignias del nivel anterior.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada

La evaluación es continua, formativa e integrada en las actividades, permitiendo que los estudiantes reciban retroalimentación inmediata y se autoevalúen.

#### Criterios de Evaluación

- **Uso Correcto del Verbo To Be:** Precisión en el uso de "is" y "are" con los pronombres "it" y "they" en frases afirmativas y negativas.
- **Comprensión de Pronombres:** Capacidad para identificar cuándo usar "it" (singular) y "they" (plural).
- **Creatividad:** Originalidad en la construcción de frases y descripciones.
- **Comunicación:** Claridad y confianza al presentar las descripciones oralmente y por escrito.
- **Colaboración y Autonomía:** Participación activa en equipo y responsabilidad en las tareas asignadas.
- **Respeto e Inclusión:** Uso de lenguaje respetuoso y apreciación de la diversidad en las descripciones.

#### Rúbrica Integrada

| Criterio                  | Excelente (4)                                                                    | Bueno (3)                                                    | Satisfactorio (2)                              | Necesita Mejorar (1)                            |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Uso del verbo to be       | Usa correctamente "is" y "are" con todos los pronombres en afirmativo y negativo | Usa correctamente en afirmativo y negativo con pocos errores | Reconoce el uso pero comete errores frecuentes | No usa correctamente ni reconoce el verbo to be |
| Comprensión de pronombres | Identifica y usa correctamente "it" y "they" siempre                             | Generalmente identifica y usa correctamente                  | Confusión ocasional entre pronombres           | No identifica ni usa correctamente pronombres   |
| Creatividad               | Crea frases originales y variadas                                                | Crea frases adecuadas con algunas originales                 | Frases poco variadas y repetitivas             | Frases copiadas o sin sentido                   |
| Comunicación              | Presenta con fluidez y claridad                                                  | Presenta con claridad pero con inseguridad                   | Presenta con dificultad y poca claridad        | No participa en presentaciones                  |

| Criterio            | Excelente (4)                              | Bueno (3)                            | Satisfactorio (2)                    | Necesita Mejorar (1)                  |
|---------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| Colaboración        | Participa activamente y respeta roles      | Participa pero con poca iniciativa   | Participa mínimamente                | No participa o dificulta al equipo    |
| Respeto e Inclusión | Usa lenguaje inclusivo y valora diversidad | Generalmente usa lenguaje respetuoso | Algunas expresiones poco respetuosas | Usa lenguaje inapropiado o excluyente |

#### Evidencias de Aprendizaje

- Registros de puntos y logros en el tablero de clase.
- Frases y descripciones escritas por los estudiantes.
- Grabaciones o notas de presentaciones orales.
- Guía Mágica final como producto colaborativo.
- Observación directa durante actividades para evaluar participación y colaboración.

#### Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la aventura, se invita a los estudiantes a reflexionar sobre lo aprendido y cómo pueden usar el verbo to be en su vida diaria para describir el mundo que los rodea. El docente guía una conversación donde cada explorador comparte sus experiencias, desafíos y logros, reforzando la conexión entre el juego y el aprendizaje real.

## Recomendaciones Logísticas

#### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 60 minutos cada una, aunque puede ajustarse según el ritmo del grupo.
- **Espacio Físico:** Aula con espacio para trabajo en equipos, área para presentaciones y zona para mural o tablero de progreso. Espacio para actividades dinámicas (juego de roles, canto).
- **Materiales y Herramientas TIC:**
  - Tarjetas impresas o digitales con imágenes y frases.
  - Reproductor de audio para la canción (puede ser dispositivo móvil, computadora o equipo de sonido).
  - Cartulinas, colores, tijeras, pegamento para la Guía Mágica.
  - Pizarra o tablero para mostrar puntos y avances.
  - Opcional: dispositivos con aplicaciones para crear presentaciones o guías digitales.

- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 25 estudiantes, divididos en equipos pequeños de 3-4 para facilitar la colaboración y participación.
- **Preparación Previa del Docente:**
  - Familiarizarse con el verbo *to be*, pronombres y estructuras afirmativas/negativas.
  - Preparar y organizar materiales, tarjetas y recursos audiovisuales.
  - Planificar la organización de equipos y roles.
  - Ensayar la canción y preparar su letra y audio.
  - Diseñar el tablero o mural para seguimiento de puntos e insignias.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
  - *Dificultad en comprensión del verbo to be:* Utilizar muchas imágenes, gestos y repetición mediante canciones para reforzar.
  - *Desigual participación en equipos:* Asignar roles claros y rotarlos para que todos participen.
  - *Falta de motivación:* Usar premios simbólicos (estrellas, insignias) y reconocer públicamente los logros.
  - *Diversidad en niveles de inglés:* Adaptar actividades con apoyo visual y permitir que los estudiantes con más dominio ayuden a sus compañeros.
  - *Limitaciones de material:* Usar recursos digitales gratuitos o crear materiales sencillos con dibujos y textos hechos por el docente.