

HeartQuest: The Journey of Love and Friendship

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Love and friendship

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura de HeartQuest

Imagina que la clase de inglés se transforma en un mundo mágico llamado Heartland, un reino donde las emociones, la amistad y el amor son la energía vital que mantiene la armonía. Este mundo está dividido en varias regiones, cada una representando diferentes aspectos del amor y la amistad: la Isla de la Confianza, el Bosque de la Empatía, la Montaña de la Comunicación y el Valle de la Alegría.

Los estudiantes asumen el rol de “Exploradores del Corazón”, jóvenes aventureros con la misión de restaurar el equilibrio en Heartland. Un antiguo hechizo ha hecho que los habitantes pierdan la habilidad para expresar y comprender emociones relacionadas con el amor y la amistad en inglés, lo que está causando conflictos y malentendidos. La misión principal de los exploradores es aprender y dominar el vocabulario y expresiones relacionadas con estos temas para romper el hechizo y devolver la paz y la unidad al reino.

La narrativa está diseñada para que los estudiantes sientan que cada palabra, cada frase aprendida y cada interacción con sus compañeros es un paso fundamental para salvar a Heartland. A medida que avanzan, desbloquean nuevas regiones y desafíos, lo que refleja su progreso en el aprendizaje del idioma y la comprensión de los conceptos emocionales.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores del Corazón:** Cada estudiante es un explorador que gana experiencia al completar actividades y desafíos relacionados con el vocabulario y expresiones de amor y amistad.
- **Embajadores de la Empatía:** Rol rotativo en donde un estudiante facilita dinámicas de grupo para promover la colaboración y reflexión sobre las emociones.
- **Guardianes de la Comunicación:** Estudiantes encargados de diseñar pequeñas presentaciones, diálogos o juegos que refuercen el vocabulario aprendido.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia gamificada está directamente vinculada con los objetivos del área de Lengua Extranjera - Inglés, especialmente en la adquisición y uso del vocabulario relacionado con el amor y la amistad. La ambientación en Heartland sirve para contextualizar el aprendizaje y hacerlo significativo, ya que trabajar con emociones y relaciones interpersonales es relevante para adolescentes de 15 a 17 años.

Además, la narrativa potencia competencias del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante actividades que exigen a los estudiantes crear diálogos, resolver conflictos ficticios y reflexionar sobre sentimientos, todo en inglés.

Extensión y Profundidad

La historia se despliega a lo largo de varias sesiones, donde cada región y desafío representa una etapa en el aprendizaje del vocabulario y las estructuras relacionadas con el amor y la amistad. La narrativa está diseñada para enganchar emocionalmente a los estudiantes y proporcionar un contexto claro para cada actividad, haciendo que el aprendizaje sea memorable y divertido.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada correctamente, por participar activamente en discusiones y dinámicas, y por ayudar a sus compañeros. Cada tarea tiene un valor diferente dependiendo de su complejidad:

- Actividades de vocabulario (ejercicios escritos o orales): 10 puntos
- Desafíos grupales o presentaciones: 20 puntos
- Participación en roles especiales (Embajador, Guardián): 15 puntos
- Resolución de problemas o actividades creativas: 25 puntos

Niveles

Los estudiantes progresan a través de niveles que representan su avance en Heartland:

- **Nivel 1 - Novato de Corazones:** Dominan vocabulario básico (20 palabras)
- **Nivel 2 - Explorador Apasionado:** Uso de frases y expresiones (40 palabras)
- **Nivel 3 - Embajador del Amor:** Comunicación fluida en diálogos y presentaciones (60 palabras)
- **Nivel 4 - Guardián del Corazón:** Dominio avanzado y creatividad en el uso del idioma (80 palabras y más)

Para subir de nivel, deben acumular una cantidad específica de puntos que se reflejan en la tabla de clasificación.

Insignias

Las insignias son reconocimientos visuales que reflejan logros específicos:

- **Palabras Mágicas:** Por aprender correctamente 20 palabras nuevas
- **Diálogo Estelar:** Por presentar un diálogo creativo y correcto en inglés
- **Corazón Solidario:** Por ayudar a compañeros y mostrar empatía
- **Reto Resuelto:** Por superar desafíos grupales complejos
- **Maestro de la Expresión:** Por demostrar dominio avanzado de vocabulario y expresiones

Retos y Recompensas

Los retos incluyen juegos de roles, acertijos lingüísticos, creación de historias y debates. Superar estos retos otorga puntos extra, insignias y desbloquea contenido especial (videos, canciones, juegos en línea relacionados).

Progresión

La progresión es visible en un tablero o mural en el aula donde se reflejan los puntos, niveles e insignias de cada estudiante o equipo. Esto motiva la competencia sana y la colaboración.

Retroalimentación Inmediata

El docente proporciona feedback inmediato en cada actividad, resaltando aciertos y corrigiendo errores de forma constructiva. Se usan herramientas digitales como Kahoot o Quizlet para ejercicios rápidos que retroalimentan al instante, además de la evaluación oral y escrita en las actividades grupales.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "La búsqueda de las palabras mágicas"

Descripción: Los estudiantes deben encontrar y aprender vocabulario básico relacionado con amor y amistad.

Instrucciones:

- Dividir la clase en pequeños grupos de 3-4 estudiantes.
- Entregar a cada grupo un conjunto de tarjetas con imágenes y palabras en inglés (ejemplo: love, friend, care, hug, trust, smile, etc.).
- Los grupos deben emparejar correctamente la palabra con la imagen y crear oraciones sencillas con esas palabras.
- Cada oración correcta y bien pronunciada gana puntos para el grupo.
- Al final, cada grupo comparte una oración favorita con la clase.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas impresas o digitales, pizarra, marcador.

Integración con mecánicas: Cada palabra aprendida suma puntos; la participación activa y la creatividad en oraciones otorgan insignias "Palabras Mágicas".

Actividad 2: "Isla de la Confianza - Juego de Roles"

Descripción: En esta actividad, los estudiantes representan situaciones cotidianas que requieren usar expresiones relacionadas con confianza y amistad.

Instrucciones:

- Preparar tarjetas con situaciones (ejemplo: apoyar a un amigo triste, pedir disculpas, compartir un secreto).
- En parejas, cada grupo escoge una tarjeta y prepara un diálogo en inglés usando el vocabulario aprendido.
- Practican y luego representan la escena frente a la clase.
- El resto de la clase hace preguntas o comenta en inglés, promoviendo la interacción.
- El docente evalúa la corrección del vocabulario, pronunciación y creatividad.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas con situaciones, hojas para preparar diálogos.

Integración con mecánicas: Los diálogos exitosos otorgan puntos extra y la insignia "Diálogo Estelar".

Actividad 3: "Bosque de la Empatía - Debate Creativo"

Descripción: Los estudiantes debaten sobre temas relacionados con la amistad y el amor, usando el vocabulario y expresiones aprendidas.

Instrucciones:

- Dividir la clase en dos equipos.
- Proponer temas para debatir, por ejemplo: "Is it more important to be honest or kind in friendship?"
- Cada equipo tiene 10 minutos para preparar argumentos.
- Realizar un debate moderado por el docente o un estudiante con el rol de moderador.
- Los estudiantes deben usar vocabulario y expresiones específicas en sus intervenciones.
- Al finalizar, se vota por el equipo que usó mejor el idioma y presentó argumentos sólidos.

Tiempo estimado: 70 minutos

Materiales: Fichas con vocabulario, pizarras para notas, cronómetro.

Integración con mecánicas: Participar en el debate suma puntos, y se otorga la insignia "Corazón Solidario" por demostrar empatía y respeto.

Actividad 4: "Montaña de la Comunicación - Creación de Historias"

Descripción: Los estudiantes crean historias cortas en inglés que reflejen situaciones de amor y amistad.

Instrucciones:

- Dividir en grupos de 4.
- Dar una lista de palabras clave y expresiones (ejemplo: trust, support, argument, forgive, smile).
- Los grupos deben inventar una historia original usando al menos 10 palabras de la lista.
- Escriben la historia y la preparan para presentarla oralmente con dramatización o ilustraciones.
- Presentan ante la clase y responden preguntas.

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

Materiales: Hojas, marcadores, dispositivos para presentaciones si están disponibles.

Integración con mecánicas: Las historias creativas suman puntos sustanciales, pueden desbloquear la insignia "Maestro de la Expresión".

Actividad 5: "Valle de la Alegría - Juego de Kahoot Quiz"

Descripción: Juego de preguntas y respuestas en línea para reforzar el vocabulario y expresiones aprendidas.

Instrucciones:

- El docente prepara un quiz en Kahoot con preguntas tipo opción múltiple sobre vocabulario y frases vistas.
- Los estudiantes participan en equipos o individualmente desde sus dispositivos.
- Se realiza la competencia en tiempo real, con puntuaciones visibles.
- Se otorgan puntos y se actualiza la tabla de clasificación.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Dispositivos con acceso a internet, proyector o pantalla.

Integración con mecánicas: Permite retroalimentación inmediata y otorga puntos y insignias "Reto Resuelto".

Actividad 6: "Corazón Solidario - Apoyo entre Compañeros"

Descripción: Dinámica para fomentar la colaboración y el uso empático del inglés.

Instrucciones:

- Se asignan parejas o tríos donde un estudiante con mayor dominio ayuda a otro con dificultades.
- Realizan actividades conjuntas, corrigiendo errores y practicando vocabulario.
- Al final, cada estudiante reflexiona en inglés sobre cómo ayudó o fue ayudado.
- El docente reconoce públicamente estos esfuerzos con puntos y la insignia "Corazón Solidario".

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Materiales de vocabulario, hojas de reflexión.

Integración con mecánicas: Fomenta la colaboración, suma puntos y fortalece la comunidad de aprendizaje.

Actividad 7: "Desafío Final: La Gran Fiesta de Heartland"

Descripción: Evento que reúne todo lo aprendido: presentaciones, juegos, y expresiones en inglés sobre amor y amistad.

Instrucciones:

- Organizar una fiesta temática donde los estudiantes preparan stands, juegos o presentaciones creativas.
- Se forman equipos para realizar actividades en estaciones: juegos de vocabulario, diálogos improvisados, y creación de tarjetas de amistad en inglés.
- Los estudiantes usan todo el vocabulario y expresiones aprendidas para interactuar entre ellos.
- El docente y compañeros otorgan puntos y reconocimientos según desempeño, creatividad y uso del idioma.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Decoración, materiales para manualidades, dispositivos para música y video.

Integración con mecánicas: Actividad culminante para sumar puntos finales, otorgar insignias máximas y celebrar el aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego HeartQuest

- **Condiciones de Victoria:** Los estudiantes "ganan" cuando alcanzan el Nivel 4 y acumulan al menos 250 puntos. Esto indica dominio suficiente del vocabulario y expresiones.
- **Penalizaciones:** Pérdida de puntos por no participar en actividades, faltar respeto a compañeros o no cumplir con las tareas asignadas.
- **Turnos:** En todas las actividades grupales y debates, se respeta el turno para hablar y participar, moderado por el docente o estudiantes con rol de moderador.
- **Roles:** Los roles de Embajador y Guardián se rotan cada semana para fomentar la responsabilidad y variedad de experiencias.
- **Restricciones:** Se debe usar inglés en la medida de lo posible durante las actividades para mantener la inmersión.
- **Tabla de Puntos:** Visible en el aula, actualizada semanalmente. Se divide en puntos individuales y de equipo.
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan según criterios claros y se muestran en un mural o plataforma digital para motivar.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Dominio del Vocabulario:** Uso correcto y variado de palabras relacionadas con amor y amistad.
- **Pronunciación y Fluidez:** Capacidad para expresar ideas en inglés con claridad.
- **Creatividad:** Originalidad en la creación de diálogos, historias y presentaciones.
- **Colaboración y Empatía:** Participación activa y apoyo a compañeros.
- **Resolución de Problemas:** Capacidad para superar retos y desafíos lingüísticos.

Rúbricas Integradas

Se utiliza una rúbrica sencilla para cada tipo de actividad:

- **Vocabulario:** 0-5 puntos según precisión y variedad.
- **Comunicación Oral:** 0-5 puntos por pronunciación, fluidez y coherencia.
- **Creatividad:** 0-5 puntos por originalidad y uso del idioma.
- **Trabajo en Equipo:** 0-5 puntos por colaboración y respeto.

El docente registra estos puntos y los traduce en puntos del sistema gamificado.

Evidencias de Aprendizaje

- Grabaciones de diálogos y presentaciones.
- Historias escritas y dramatizadas.

- Participación en debates y actividades colaborativas.
- Resultados en quizzes digitales.
- Reflexiones escritas o orales sobre el aprendizaje y uso del vocabulario.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar HeartQuest, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan en inglés qué aprendieron, cómo se sintieron y cómo pueden aplicar este vocabulario en su vida diaria. Se hace un repaso de la historia de Heartland y se celebra que el equilibrio emocional y lingüístico se ha restaurado gracias a su esfuerzo.

Esta conclusión fortalece la conexión entre contenido y experiencia, y proporciona una sensación de logro colectivo y personal, cerrando el ciclo de aprendizaje gamificado.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- Se recomienda implementar HeartQuest en un ciclo de 3 a 4 semanas, con sesiones de 2 a 3 horas por semana para cubrir todas las actividades con profundidad.
- La actividad final puede ser una jornada especial o evento que integre todo lo aprendido.

Espacio Físico

- Un aula espaciosa con espacio para estaciones de trabajo y presentaciones.
- Zona para mural o tablero donde se exhiban puntos, insignias y progreso.
- Posibilidad de reorganizar mesas en grupos y espacio para dramatizaciones.

Materiales y Herramientas TIC

- Tarjetas impresas o digitales con vocabulario e imágenes.
- Dispositivos con acceso a internet para quizzes (smartphones, tablets, laptops).
- Proyector o pantalla para mostrar contenido y resultados.
- Materiales para manualidades (papel, colores, tijeras) para la creación de historias y tarjetas.
- Software o plataformas gratuitas como Kahoot, Quizlet y Google Slides para presentaciones y quizzes.

Tamaño del Grupo

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para asegurar dinámica grupal efectiva y suficiente interacción.
- Se pueden formar equipos pequeños para que todos participen activamente.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con el vocabulario y expresiones clave.
- Preparar y organizar materiales y tarjetas.
- Configurar las plataformas digitales para quizzes y seguimiento de puntos.
- Planificar la rotación de roles y explicar claramente la narrativa y reglas al inicio.

Posibles Dificultades y Soluciones

- **Falta de participación:** Motivar a través de roles y recompensas; adaptar actividades para intereses del grupo.
- **Diferencias en niveles de inglés:** Agrupar por niveles para ciertas actividades o fomentar la colaboración entre niveles.
- **Problemas técnicos:** Tener alternativas sin TIC, como juegos de cartas o actividades escritas.
- **Gestión del tiempo:** Ajustar duración de actividades según ritmo del grupo, priorizando calidad sobre cantidad.