

¡Aventuras en Verbolandia! La misión de los verbos viajeros

Gamificación de Contenido | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: verbos en pasado

Contexto Narrativo

Ambientación y contexto narrativo

Bienvenidos a Verbolandia, un mundo mágico donde los verbos cobran vida y viajan a través del tiempo para contar sus historias. En este universo colorido y lleno de aventuras, los verbos tienen dos formas principales: el presente, que es su forma natural, y el pasado, que es la forma que adoptan cuando cuentan lo que ya ocurrió. Sin embargo, últimamente, una tormenta temporal ha desordenado las formas de los verbos, mezclando verbos regulares e irregulares y causando confusión en todo Verbolandia.

Los estudiantes se convierten en "Guardianes del Tiempo", jóvenes exploradores encargados de restaurar el orden en Verbolandia ayudando a los verbos a transformarse correctamente al pasado. Su misión principal es identificar y clasificar los verbos en pasado, distinguiendo entre regulares e irregulares, para devolverles su forma correcta y salvar la historia de Verbolandia.

Roles de los estudiantes

Cada estudiante o grupo puede asumir un rol dentro de la misión:

- **Exploradores de Verbos:** Identifican verbos en diferentes textos y conversaciones, buscando pistas en el mundo real y en los materiales de la clase.
- **Constructores del Tiempo:** Transforman correctamente los verbos al pasado, aplicando las reglas y memorias de verbos irregulares.
- **Guardianes de la Comunicación:** Presentan y explican el uso de los verbos en pasado a sus compañeros, fomentando la comunicación efectiva y la colaboración.

Conexión con el aprendizaje

La narrativa transforma el aprendizaje de los verbos en pasado en una aventura emocionante. Los estudiantes no solo memorizan reglas, sino que interactúan con los verbos como personajes vivos que necesitan su ayuda. Esto motiva la curiosidad y el compromiso, haciendo tangible el uso de verbos regulares e irregulares en inglés.

Además, la historia fomenta competencias del siglo XXI como la resolución de problemas (al enfrentar retos para corregir verbos), la comunicación (al explicar y compartir sus descubrimientos) y la curiosidad (explorando y preguntando sobre las excepciones y reglas).

Historia envolvente

En Verbolandia, cada verbo tiene su historia y personalidad. Algunos, como "walk" (caminar), siguen reglas claras y sencillas para pasar al pasado ("walked"). Otros, como "go" (ir), son viajeros misteriosos que cambian de forma de manera inesperada ("went"). La tormenta temporal ha mezclado estas formas y ha causado que los verbos no puedan contar sus aventuras. Sin la ayuda de los Guardianes del Tiempo, las historias se perderán para siempre.

Los estudiantes deberán viajar a diferentes regiones de Verbolandia - desde el Bosque de los Verbos Regulares, pasando por la Montaña de los Verbos Irregulares, hasta el Río de las Historias Contadas - para encontrar y corregir los verbos, desbloquear secretos, ganar poderosos amuletos de conocimiento y restaurar la armonía del tiempo verbal.

Al final de la misión, los Guardianes del Tiempo no solo habrán aprendido a identificar y utilizar correctamente los verbos en pasado, sino que también habrán desarrollado habilidades para resolver problemas lingüísticos, comunicarse con claridad y valorar la diversidad de formas verbales, respetando que cada verbo tiene su propia historia y modo de expresión.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego integradas en la experiencia

- **Sistema de puntos (Puntos de Tiempo):** Cada vez que un estudiante identifica correctamente un verbo en pasado (regular o irregular) gana puntos de tiempo. Los puntos se otorgan de la siguiente manera:
 - Verbo regular identificado correctamente: 5 puntos
 - Verbo irregular identificado correctamente: 10 puntos
 - Corrección de verbo mal conjugado: 15 puntos
 - Explicación clara y correcta en la presentación: 20 puntos

Los puntos reflejan el progreso y se acumulan para subir de nivel y desbloquear recompensas.

- **Niveles y progresión:** La experiencia está dividida en cuatro niveles que corresponden a diferentes regiones de Verbolandia:
 - Nivel 1: Exploradores del Bosque de Verbos Regulares
 - Nivel 2: Aventureros en la Montaña de Verbos Irregulares
 - Nivel 3: Guardianes del Río de las Historias Contadas
 - Nivel 4: Maestros del Tiempo (nivel final donde se integran todos los aprendizajes)

Para avanzar de nivel, los estudiantes deben acumular un mínimo de puntos de tiempo y superar retos específicos.

- **Insignias y logros:** Se otorgan insignias digitales o físicas (stickers, medallas impresas) al cumplir objetivos como:
 - "Detective de Verbos Regulares" – por identificar 20 verbos regulares correctos
 - "Maestro de los Verbos Irregulares" – por identificar y conjugar 15 verbos irregulares
 - "Orador del Tiempo" – por explicar con claridad y confianza los verbos en pasado
 - "Colaborador Estrella" – por ayudar a compañeros y trabajar en equipo

- **Retos y misiones:** Cada nivel incluye retos específicos, como corregir oraciones con verbos mal conjugados, completar historias con los verbos adecuados, o competir en pequeñas batallas verbales por equipos. Estos retos promueven la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento.
- **Retroalimentación inmediata:** En cada actividad, los estudiantes reciben retroalimentación instantánea sobre sus respuestas, ya sea mediante la corrección automática (en actividades digitales) o con la guía del docente y compañeros (en actividades presenciales). Esto permite corregir errores al momento y reforzar el aprendizaje.
- **Recompensas y desbloques:** Al acumular puntos y superar retos, los estudiantes desbloquean materiales especiales como “El Libro Secreto de los Verbos”, pistas para nuevas misiones, y videos cortos con historias adicionales. Estas recompensas aumentan la motivación y permiten profundizar en el contenido.
- **Colaboración y comunicación:** Algunas misiones requieren trabajar en equipo para resolver problemas más complejos, fomentando habilidades sociales y de comunicación, e incluyendo un sistema de roles para distribuir tareas y responsabilidades.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Explora y Captura - Identificación de verbos en presente y pasado

Descripción: Los estudiantes realizan una búsqueda de verbos en textos, imágenes y conversaciones cotidianas para capturarlos y clasificarlos según su tiempo verbal.

Instrucciones:

1. Reparte tarjetas con oraciones en presente y pasado (mezclando verbos regulares e irregulares).
2. En parejas, los estudiantes leen las oraciones y subrayan los verbos.
3. Con ayuda de una tabla de verbos, clasifican cada verbo como regular o irregular y si está en presente o pasado.
4. Registran sus hallazgos en un cuaderno o ficha digital.
5. Por cada verbo identificado correctamente, ganan puntos de tiempo (5 para regulares, 10 para irregulares).

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas con oraciones, tablas de verbos, cuadernos o fichas digitales, lápices y colores.

Integración mecánicas: Los puntos de tiempo se acumulan para avanzar al siguiente nivel. La retroalimentación es inmediata: el docente revisa con cada pareja y explica dudas.

Actividad 2: Transforma el verbo - Construcción del pasado

Descripción: En esta actividad, los estudiantes transforman verbos en presente a su forma correcta en pasado, diferenciando regulares e irregulares.

Instrucciones:

1. Se entregan tarjetas con verbos en presente (verbos comunes y frecuentes para primaria).
2. Los estudiantes escriben la forma correcta en pasado, usando reglas para regulares y la memoria para irregulares.
3. Luego, forman oraciones sencillas usando el verbo en pasado correctamente.
4. Se realiza una revisión en grupos, donde cada estudiante explica por qué eligió esa forma.
5. Si corrigen un verbo mal conjugado, ganan 15 puntos de tiempo.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Tarjetas con verbos, hojas para escribir, pizarras pequeñas para grupos, diccionarios ilustrados o recursos digitales.

Integración mecánicas: Insignias por buen desempeño, feedback inmediato en la corrección grupal y puntos para subir de nivel.

Actividad 3: La carrera del tiempo - Juego en equipos

Descripción: Los estudiantes compiten en equipos en una carrera para conjugar verbos en pasado y corregir oraciones, desbloqueando pistas para la siguiente etapa de la misión.

Instrucciones:

1. Divide la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
2. Entrega a cada equipo una hoja con 10 oraciones incompletas o con verbos mal conjugados.
3. Los equipos trabajan juntos para completar o corregir las oraciones con los verbos en pasado correctos.
4. El primer equipo en terminar correctamente gana un amuleto especial (insignia física o digital).
5. Todos los equipos reciben puntos según el número de respuestas correctas.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas con oraciones, lápices, amuletos (stickers o medallas), reloj o cronómetro.

Integración mecánicas: Competencia sana, colaboración en equipo, recompensas inmediatas y sistema de puntos que suman para la progresión.

Actividad 4: Cuenta tu historia - Presentación oral

Descripción: Cada estudiante crea una mini historia utilizando verbos en pasado, que comparte oralmente con la clase o en grupos pequeños.

Instrucciones:

1. Los estudiantes eligen un tema sencillo (por ejemplo, un día en el parque, una aventura con amigos).
2. Escriben una historia corta usando al menos 10 verbos en pasado, combinando regulares e irregulares.
3. Practican la pronunciación y la fluidez con un compañero.
4. Presentan su historia al grupo, usando apoyos visuales si lo desean.
5. La audiencia y el docente otorgan puntos y retroalimentación valorando claridad, corrección y expresión.

Tiempo estimado: 70 minutos (incluye preparación y presentación)

Materiales: Papel, lápices, tarjetas para apoyo visual, espacio para presentaciones.

Integración mecánicas: Insignia “Orador del Tiempo”, puntos por participación, fomento de comunicación y curiosidad.

Actividad 5: Misión final - La gran restauración de Verbolandia

Descripción: Los estudiantes aplican todo lo aprendido en una misión integradora donde deben corregir un texto con errores verbales y crear una historia final que restaure el orden en Verbolandia.

Instrucciones:

1. Se entrega un texto narrativo con verbos en presente y errores en pasado (verbos mal conjugados o faltantes).
2. En equipos, los estudiantes identifican los errores, corrigen los verbos y explican sus elecciones.
3. Luego, cada equipo escribe la continuación de la historia usando verbos en pasado correctamente.
4. Presentan su versión al resto de la clase, defendiendo sus correcciones y creatividad.
5. Se otorgan puntos extra por creatividad, corrección y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Textos impresos, hojas para escribir, recursos para presentación (pizarra, tabletas, etc.)

Integración mecánicas: Uso completo del sistema de puntos, insignias, colaboración y retroalimentación profunda. Esta actividad motiva la reflexión final y cierre de la narrativa.

Reglas y Condiciones

Reglas del juego - La aventura de los Guardianes del Tiempo

- **Objetivo:** Identificar, clasificar y conjugar correctamente verbos en pasado para restaurar Verbolandia.
- **Turnos y roles:** En actividades grupales, cada miembro debe participar activamente asumiendo su rol asignado (explorador, constructor, guardián). En actividades individuales, cada estudiante presenta su trabajo.
- **Condiciones de victoria:** Completar todas las actividades acumulando al menos 150 puntos de tiempo y obtener las insignias clave (“Detective de Verbos Regulares”, “Maestro de Verbos Irregulares” y “Orador del Tiempo”).
- **Penalizaciones:** Por respuestas incorrectas, se pierde 2 puntos de tiempo para fomentar la revisión cuidadosa. Se incentiva la corrección y aprendizaje, no la penalización severa.
- **Restricciones:** No se permite copiar respuestas sin comprensión. Se valorará la explicación y justificación de las respuestas.
- **Uso de materiales:** Los recursos proporcionados deben usarse para apoyar el aprendizaje, no para sustituirlo.

Tabla de puntos

Acción	Puntos
--------	--------

Identificar verbo regular correctamente	5
Identificar verbo irregular correctamente	10
Corregir verbo mal conjugado	15
Explicación correcta en presentación	20
Respuesta incorrecta	-2
Colaboración efectiva en equipo	10

Sistema de logros e insignias

Para fomentar la motivación y el reconocimiento, los estudiantes recibirán insignias físicas o digitales al cumplir objetivos específicos. Estas insignias se pueden mostrar en un mural de clase o en plataformas digitales según disponibilidad.

- **Detective de Verbos Regulares:** Identificar 20 verbos regulares correctamente.
- **Maestro de los Verbos Irregulares:** Identificar y conjugar 15 verbos irregulares correctamente.
- **Orador del Tiempo:** Presentar y explicar una historia con verbos en pasado con claridad.
- **Colaborador Estrella:** Demostrar trabajo en equipo y apoyo a compañeros.

Evaluación Gamificada

Evaluación integrada en el sistema gamificado

Criterios de evaluación

- **Identificación correcta de verbos (regulares e irregulares):** Capacidad para reconocer y clasificar verbos en diferentes tiempos.
- **Conjugación adecuada al pasado:** Precisión en la transformación de verbos al pasado, aplicando reglas y excepciones.
- **Comunicación oral y escrita:** Claridad, coherencia y uso correcto del idioma en presentaciones y textos.
- **Colaboración y participación:** Trabajo en equipo, apoyo a compañeros y contribución activa.
- **Resolución de problemas lingüísticos:** Capacidad para corregir errores y explicar sus decisiones.

Rúbrica integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejora (1)
----------	---------------	-----------	-------------	---------------------

Identificación de verbos	Identifica correctamente todos los verbos en presente y pasado, distinguiendo regulares e irregulares.	Identifica la mayoría de los verbos con precisión.	Identifica algunos verbos pero confunde regulares e irregulares.	Dificultad para identificar verbos correctamente.
Conjugación al pasado	Conjuga todos los verbos correctamente, incluyendo irregulares.	Comete pocos errores en conjugación.	Comete varios errores, pero reconoce las reglas básicas.	No aplica correctamente las conjugaciones.
Comunicación oral y escrita	Presenta historias claras y coherentes con vocabulario adecuado.	Presenta historias comprensibles con algunos errores.	Presenta historias poco claras o con errores frecuentes.	Dificultad para expresarse y comunicar ideas.
Colaboración y participación	Participa activamente y apoya a sus compañeros.	Participa y coopera normalmente.	Participa poco o con poca cooperación.	No participa o dificulta el trabajo en equipo.
Resolución de problemas	Corrige errores y explica claramente sus decisiones.	Corrige errores con ayuda y explica algunas decisiones.	Reconoce errores pero con poca explicación.	No reconoce ni corrige errores.

Evidencias de aprendizaje

- Fichas o registros de identificación y clasificación de verbos.
- Oraciones y textos corregidos y escritos por los estudiantes.
- Presentaciones orales y grabaciones si es posible.
- Participación en retos y actividades grupales.
- Reflexión final escrita o verbal sobre lo aprendido y la experiencia gamificada.

Reflexión y cierre de la narrativa

Al finalizar la misión, los estudiantes reflexionan sobre cómo ayudaron a los verbos a contar sus historias correctamente y cómo aplicaron sus habilidades para resolver problemas y comunicarse. Se puede realizar un círculo de diálogo donde cada uno comparte su parte favorita de la aventura y lo que más aprendió.

Finalmente, el docente cierra la experiencia recordando que el aprendizaje es una aventura continua y que los Guardianes del Tiempo siempre estarán listos para nuevas misiones en el mundo del inglés.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la implementación

Tiempo necesario

Se recomienda implementar la experiencia en un periodo de 2 a 3 semanas, dedicando aproximadamente 4 a 5 sesiones de 60 a 90 minutos cada una. Esto permite un avance progresivo por niveles y la consolidación del aprendizaje.

Espacio físico

- Aula con mobiliario flexible que permita trabajo en parejas y grupos.
- Espacio para presentaciones orales, como una zona despejada o rincón de exposiciones.
- Un mural o tablero para exhibir insignias, puntos y materiales de la gamificación.

Materiales y herramientas TIC

- Tarjetas impresas con oraciones y verbos.
- Hojas, cuadernos y lápices de colores.
- Recursos digitales opcionales: tabletas o computadoras con aplicaciones para conjugación de verbos y creación de historias.
- Proyector o pantalla para mostrar videos o materiales visuales.
- Herramientas para realizar presentaciones (pizarra, rotafolio, etc.).

Tamaño del grupo

Idealmente grupos de 15 a 25 estudiantes para permitir una atención personalizada y trabajo colaborativo efectivo. En grupos mayores, se recomienda dividir en subgrupos y gestionar roles claramente.

Preparación previa del docente

- Revisar y adaptar las tarjetas y materiales al nivel y contexto de los estudiantes.
- Familiarizarse con la narrativa y las mecánicas para guiar la experiencia de forma fluida.
- Preparar el mural o sistema de puntos e insignias para motivar a los estudiantes.
- Planificar tiempos y posibles ajustes según la dinámica del grupo.

Consideraciones de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

- Adaptar materiales para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).
- Ofrecer soporte adicional a estudiantes con dificultades lingüísticas o cognitivas, usando apoyos visuales y ejemplos claros.
- Fomentar la participación equitativa en grupos, asegurando que todos los estudiantes tengan voz y espacio para contribuir.

- Incluir verbos y ejemplos culturalmente diversos y relevantes para el contexto de los estudiantes.
- Evitar estereotipos en la narrativa y las imágenes usadas, promoviendo respeto y valoración de la diversidad.

Posibles dificultades y estrategias para superarlas

- **Dificultad para distinguir verbos regulares e irregulares:** Utilizar ejemplos visuales y juegos de memoria para reforzar la diferencia.
- **Falta de motivación o participación:** Incentivar con recompensas visibles, rotar roles y fomentar la colaboración activa.
- **Limitaciones tecnológicas:** Preparar siempre versiones impresas y actividades manuales que no dependan de TIC.
- **Desafíos en pronunciación o comprensión oral:** Incorporar prácticas de escucha y repetición, y usar apoyo de compañeros o tutorías.

Con esta planificación y recomendaciones, la experiencia gamificada será motivadora, efectiva y accesible para todos los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero de los verbos en pasado en inglés.