

Time Travelers: La aventura del pasado simple

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Uso del pasado simple

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

Imagina que eres parte de un equipo de jóvenes exploradores temporales, los “Time Travelers”, que han descubierto una máquina del tiempo capaz de transportarlos a diferentes épocas para recopilar historias y eventos importantes. Sin embargo, esta máquina tiene un mal funcionamiento: solo puede operar correctamente si los viajeros usan el idioma inglés correctamente, específicamente dominando el uso del pasado simple para narrar lo que vivieron en cada época visitada.

Ambientados en un futuro cercano, los estudiantes forman parte de la Academia Temporal, una institución dedicada a la exploración histórica a través del tiempo. La sala de clases se convierte en el centro de comando desde donde se planifican misiones, se revisan informes y se registran las aventuras.

Roles de los estudiantes

Los estudiantes asumen roles de exploradores temporales con funciones específicas que fomentan la colaboración y el liderazgo:

- **Explorador Líder:** Coordina al equipo y toma decisiones sobre qué misiones aceptar.
- **Historiador:** Se encarga de registrar y narrar las experiencias usando el pasado simple.
- **Comunicador:** Presenta los hallazgos al resto del equipo y al docente.
- **Investigador:** Resuelve retos lingüísticos y gramaticales para asegurar que las historias sean precisas.

Misión principal y conexión con el aprendizaje

La misión principal es completar una serie de expediciones temporales visitando diferentes momentos históricos y recopilar relatos verídicos y ficticios usando el pasado simple. Cada misión implica enfrentar retos lingüísticos que aseguren el correcto uso del tiempo pasado.

Los estudiantes deberán narrar las aventuras, resolver desafíos gramaticales y colaborar para acumular puntos que reflejen su dominio del pasado simple. Al finalizar todas las misiones, los equipos habrán dominado la estructura y uso del pasado simple, habrán desarrollado habilidades de colaboración, creatividad y pensamiento crítico, y tendrán una comprensión contextualizada del tiempo verbal.

Profundización narrativa

Al principio del proyecto, los estudiantes reciben un mensaje urgente: la máquina del tiempo está inestable y necesita que los viajeros usen el pasado simple correctamente para mantener la línea temporal intacta. Si no logran narrar con precisión sus experiencias, las historias se perderán y la historia podría cambiar para siempre.

A través de las misiones, los estudiantes visitarán distintas épocas (Edad Media, Renacimiento, la Era Industrial, los años 60, etc.) y deberán investigar y contar lo que “vivieron” usando el pasado simple. Las historias serán evaluadas no solo por su corrección gramatical, sino también por la creatividad y el trabajo en equipo que muestren.

Este contexto permite que los estudiantes sientan que están participando en una aventura épica, donde el aprendizaje del pasado simple es la clave para salvar la historia y el futuro.

Mecánicas de Juego

Sistema de puntos

Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada correctamente, especialmente por el uso correcto del pasado simple. También se otorgan puntos adicionales por creatividad, trabajo en equipo y presentaciones efectivas.

- **Uso gramatical correcto:** +10 puntos por cada ejercicio o narración con buen uso del pasado simple.
- **Creatividad:** +5 puntos por relatos originales y bien elaborados.
- **Colaboración:** +5 puntos por demostración efectiva de trabajo en equipo en cada misión.
- **Presentación oral:** +5 puntos por exposiciones claras y correctas.

Niveles

Los niveles representan el progreso del equipo en la Academia Temporal:

- **Nivel 1 - Recluta Temporal:** Dominio básico del pasado simple (identificación y oraciones afirmativas).
- **Nivel 2 - Explorador Junior:** Uso de oraciones negativas e interrogativas en pasado simple.
- **Nivel 3 - Explorador Senior:** Aplicación en narraciones completas y resolución de errores complejos.
- **Nivel 4 - Maestro Temporal:** Dominio avanzado con presentaciones y creatividad máxima.

Para subir de nivel, los equipos deben acumular puntos específicos y completar retos clave.

Insignias

- **Insignia “Cronista”:** Por entregar una narración impecable en pasado simple.
- **Insignia “Resolutivo”:** Por resolver acertijos gramaticales y ejercicios en tiempo récord.
- **Insignia “Colaborador”:** Por demostrar excelente trabajo en equipo durante las misiones.
- **Insignia “Presentador Estrella”:** Por exposiciones claras y seguras.

Retos y recompensas

Cada misión incluye retos específicos que deben superar para ganar puntos y avanzar:

- Completar ejercicios con frases en pasado simple.
- Corregir errores en textos históricos.
- Crear relatos originales sobre eventos históricos.
- Resolver juegos de rol y debates usando el pasado simple.

Las recompensas incluyen puntos, insignias y acceso a “herramientas especiales” (como pistas extra o tiempo adicional en actividades). También se pueden desbloquear niveles superiores y contenidos exclusivos como videos o mini-juegos.

Progresión y retroalimentación inmediata

Los estudiantes reciben retroalimentación instantánea a través de la plataforma o en clase cuando entregan ejercicios, con correcciones y consejos para mejorar. La tabla de clasificación se actualiza semanalmente para motivar la competencia sana.

Los docentes pueden usar herramientas digitales para llevar el control de puntos y niveles, así como para entregar insignias digitales.

Actividades Gamificadas

Actividad 1: Misión “Primer salto en el tiempo”

Descripción: Los equipos reciben un breve texto sobre un evento histórico sencillo (ejemplo: la llegada de Cristóbal Colón a América). Deben identificar oraciones en pasado simple y reescribirlas en forma afirmativa, negativa e interrogativa.

Instrucciones paso a paso:

1. Se entrega el texto impreso o en digital a cada equipo.
2. El historiador lee el texto en voz alta con el equipo.
3. El equipo debe subrayar oraciones en pasado simple.
4. Reescriben cada oración en las tres formas del pasado simple: afirmativa, negativa e interrogativa.
5. El docente revisa y otorga puntos y retroalimentación inmediata.
6. El comunicador presenta dos oraciones corregidas al resto de la clase.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Texto histórico, hojas, bolígrafos o tabletas, plantilla de oraciones.

Integración con mecánicas: Ganan puntos por oraciones correctas, y la presentación otorga puntos extra. Se puede desbloquear la insignia “Cronista” si cumplen con precisión total.

Actividad 2: “El acertijo del tiempo”

Descripción: Juego de equipo donde cada equipo recibe un acertijo gramatical basado en errores comunes en el pasado simple. Deben corregirlo y explicar la regla.

Instrucciones paso a paso:

1. Docente entrega un enigma con oraciones incorrectas (por ejemplo, “He go to the cinema yesterday”).
2. Los investigadores analizan y corrigen las oraciones.
3. Explican al resto del grupo la regla del pasado simple involucrada.

4. El docente evalúa la corrección y claridad de explicación.
5. Se suman puntos y se otorga la insignia “Resolutivo” al equipo más rápido y correcto.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas con oraciones erróneas, pizarra o papel para anotaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por corrección y explicación clara, plus por rapidez.

Actividad 3: “Relatos del pasado”

Descripción: Los equipos crean un relato original sobre una aventura en una época histórica asignada, usando el pasado simple para narrar. Deben incluir al menos 15 oraciones en pasado simple, en afirmativo, negativo e interrogativo.

Instrucciones paso a paso:

1. Se asigna a cada equipo una época histórica diferente.
2. El equipo investiga brevemente características y eventos claves de esa época.
3. El historiador redacta el relato usando el pasado simple.
4. El comunicador prepara una presentación oral del relato.
5. Se presenta al resto del grupo.
6. El docente evalúa el uso gramatical, creatividad y trabajo en equipo.
7. Se otorgan puntos y las insignias “Cronista” y “Presentador Estrella”.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 50 minutos

Materiales: Libros, tabletas o smartphones para investigación, hojas, o documentos digitales para escribir, recursos para presentación (PowerPoint, posters).

Integración con mecánicas: Puntos por calidad gramatical, creatividad y presentación. Permite subir niveles y acceder a recompensas.

Actividad 4: “Debate temporal”

Descripción: Los equipos participan en un debate donde defienden o discuten un evento histórico, usando oraciones en pasado simple para argumentar. Deben escuchar y responder con corrección gramatical.

Instrucciones paso a paso:

1. Se asignan roles y posiciones a cada equipo sobre un tema histórico (ejemplo: “¿Fue positiva la Revolución Industrial?”).
2. Los equipos preparan argumentos y preguntas usando el pasado simple.
3. Se realiza el debate en rondas.
4. El docente y los compañeros evalúan la corrección gramatical y la capacidad argumentativa.
5. Se otorgan puntos por uso correcto y participación.
6. Se entrega la insignia “Colaborador” para quien demuestre liderazgo y respeto.

Tiempo estimado: 1 sesión de 50 minutos

Materiales: Guías para construir argumentos, papel o tabletas, cronómetro para turnos.

Integración con mecánicas: Puntos por participación activa y correcta gramática, incentiva liderazgo y colaboración.

Actividad 5: “El diario del viajero”

Descripción: Al final del proyecto, cada estudiante redacta un diario personal ficticio de sus viajes temporales, integrando todo lo aprendido.

Instrucciones paso a paso:

1. Cada estudiante escribe un texto de 200-250 palabras con experiencias en pasado simple.
2. Se revisa en parejas para corregir errores.
3. Se entrega al docente para evaluación final.
4. Se comparten voluntariamente algunos diarios con la clase.
5. Se otorga la insignia “Maestro Temporal” a los mejores textos.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 40 minutos

Materiales: Cuadernos o documentos digitales, guías de autoevaluación.

Integración con mecánicas: Refuerza autonomía y responsabilidad, puntos por calidad y corrección, culmina la progresión de niveles.

Reglas y Condiciones

Reglas del juego “Time Travelers”

- **Condiciones de victoria:** El equipo que al final del proyecto acumule más puntos, haya subido al nivel “Maestro Temporal” y obtenido al menos tres insignias principales, será declarado “Guardianes del Tiempo”.
- **Turnos:** En actividades grupales como debates o presentaciones, cada equipo tiene un tiempo límite para participar (2-3 minutos por intervención). El docente controla los tiempos para asegurar equidad.
- **Roles y responsabilidades:** Cada miembro debe cumplir su rol asignado en las misiones. Cambiar roles es posible solo entre misiones para asegurar variedad y aprendizaje integral.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos por:
 - Uso incorrecto del pasado simple sin corregir (-5 puntos por error en narraciones finales).
 - No participar activamente en actividades grupales (-3 puntos por falta de colaboración).
 - Incumplir los tiempos establecidos para presentaciones o entregas (-2 puntos por retraso).
- **Restricciones:** No se permite el uso de traductores automáticos para la creación de textos. Se fomenta la autonomía y reflexión.
- **Sistema de logros y tabla de puntos:** El docente mantiene una tabla visible (física o digital) con puntajes y niveles de cada equipo. Se actualiza después de cada actividad para mantener la motivación.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación se integra en el juego y se basa en criterios claros que reflejan tanto el dominio del pasado simple como las competencias del siglo XXI.

Criterios de evaluación

- **Dominio gramatical:** Corrección en el uso del pasado simple en afirmaciones, negaciones e interrogaciones.
- **Creatividad:** Originalidad y riqueza en las narraciones y presentaciones.
- **Colaboración y liderazgo:** Participación activa y asunción de responsabilidades en el equipo.
- **Resolución de problemas:** Capacidad para corregir errores y superar retos lingüísticos.
- **Comunicación oral y escrita:** Claridad, coherencia y fluidez en presentaciones y textos.

Rúbricas integradas

Se utiliza una rúbrica detallada para cada actividad, combinando niveles descriptivos para cada criterio:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
Dominio gramatical	Uso impecable del pasado simple sin errores	Errores mínimos que no afectan la comprensión	Errores frecuentes pero comprensibles	Errores graves que dificultan la comprensión
Creatividad	Relato muy original y atractivo	Relato con ideas buenas y algún elemento original	Relato básico y poco original	Relato poco desarrollado o copiado
Colaboración	Participa activamente y apoya al equipo	Participa regularmente	Participa poco	No participa ni coopera
Resolución de problemas	Corrige errores y ayuda a otros equipos	Corrige sus errores con ayuda	Necesita mucha ayuda para corregir	No corrige errores ni acepta ayuda
Comunicación	Presentación clara, fluida y bien organizada	Presentación clara con pequeños errores	Presentación poco clara o desorganizada	Presentación confusa o incompleta

Evidencias de aprendizaje

Se recopilan evidencias a lo largo del proyecto:

- Textos escritos y corregidos.
- Grabaciones o notas de presentaciones orales.
- Evaluaciones de participación y colaboración.
- Registros de puntos y niveles alcanzados.

Reflexión final y cierre de narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron sobre el pasado simple y cómo la aventura temporal les ayudó a entender mejor su uso. Se discute cómo sus habilidades de colaboración, liderazgo y creatividad fueron clave para “salvar la historia”.

Finalmente, el docente entrega reconocimientos simbólicos y felicita a todos por convertirse en verdaderos “Guardianes del Tiempo”. Esta ceremonia cierra la narrativa y motiva a los estudiantes a aplicar lo aprendido en otras áreas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para implementación

- **Tiempo necesario:** Se recomienda implementar la experiencia en un bloque de 2 a 3 semanas, con sesiones de 50 minutos, para poder desarrollar todas las actividades con profundidad.
- **Espacio físico:** Aula flexible que permita trabajo en equipos, con acceso a pizarra o proyector. Espacio para presentaciones orales.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Hojas, bolígrafos, marcadores.
 - Dispositivos digitales (tabletas o computadoras) para investigación y creación de textos.
 - Software para presentaciones (PowerPoint, Google Slides).
 - Plataforma digital o sistema sencillo para llevar tabla de puntos (puede ser Excel o Google Sheets).
 - Acceso a recursos históricos digitales (videos, artículos, imágenes).
- **Tamaño del grupo:** Idealmente entre 15 y 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 a 5 integrantes para facilitar la colaboración.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con el pasado simple y sus dificultades frecuentes.
 - Preparar textos históricos y acertijos gramaticales adaptados al nivel.
 - Diseñar o adaptar rúbricas y tablas de puntos.
 - Configurar la sala para facilitar el trabajo en equipo y las presentaciones.
 - Crear un ambiente motivador y explicar claramente la narrativa y las reglas.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Falta de motivación inicial:* Use la narrativa para enganchar a los estudiantes y enfatizar la aventura y el desafío.
 - *Diferencias en niveles de inglés:* Formar equipos heterogéneos para que se apoyen mutuamente.
 - *Problemas con la gestión del tiempo:* Controlar estrictamente los tiempos y ser flexible para ajustar actividades si es necesario.

- *Uso excesivo de traductores:* Motivar la autonomía y corregir con paciencia, enfocándose en la reflexión y el aprendizaje.
- *Dificultad en trabajo en equipo:* Promover roles claros y ejercicios previos de colaboración.