

Welcome Quest: Tu Aventura para Presentarte en Inglés

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: presentación

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo - Welcome Quest: La Misión de Autodescubrimiento

Imagina que los estudiantes son exploradores recién llegados a una ciudad internacional llamada "Lingua City", un lugar vibrante y diverso donde se hablan múltiples idiomas, pero donde el inglés es la lengua universal para conectar con todos.

Esta ciudad está dividida en varios distritos temáticos: Distrito Creativo, Distrito Científico, Distrito Artístico, Distrito Deportivo y Distrito Social. Cada estudiante tomará el rol de un "Embajador Cultural" que debe presentarse a los demás habitantes para formar alianzas, crear equipos y participar en eventos locales.

La narrativa se desarrolla durante una semana escolar, donde cada día representa una etapa en la exploración de Lingua City. Los embajadores deben completar misiones comunicativas para avanzar en su aventura: desde presentarse, compartir información personal básica, hasta expresar intereses, gustos y habilidades.

La misión principal es lograr que cada estudiante sea capaz de presentarse con confianza y claridad en inglés, utilizando un vocabulario adecuado, estructuras gramaticales básicas y expresiones naturales. A la vez, deben descubrir y valorar la diversidad de sus compañeros, fomentando la inclusión y la empatía.

Este mundo ficticio sirve para que los alumnos comprendan que la habilidad de presentarse no solo es un ejercicio académico sino una herramienta fundamental para conectar con personas de diferentes culturas y contextos, alineándose con las competencias del siglo XXI como la comunicación, creatividad, pensamiento crítico, liderazgo, responsabilidad y curiosidad.

Los roles dentro de la narrativa son flexibles y rotativos, permitiendo que los estudiantes experimenten ser presentadores, entrevistadores y evaluadores, de modo que desarrollen varias perspectivas comunicativas.

Cada reto o actividad se presenta como una "misión" que otorga recursos valiosos (puntos, insignias, niveles) para que los embajadores puedan avanzar y desbloquear nuevas áreas del mapa de Lingua City. La historia se enriquece con elementos visuales, mapas, perfiles de personajes ficticios y desafíos que reflejan situaciones reales de presentación personal.

De esta manera, la narrativa no solo contextualiza el aprendizaje, sino que genera un ambiente motivador y seguro para que los estudiantes practiquen y perfeccionen sus habilidades en inglés, respetando y celebrando la diversidad cultural y personal.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para Welcome Quest

La estructura del juego se basa en cuatro pilares fundamentales que impulsan la motivación y el aprendizaje progresivo:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos según el nivel de dificultad y calidad de la presentación. Por ejemplo, 10 puntos por presentarse claramente, 15 puntos por usar vocabulario variado, 20 puntos por creatividad en la presentación.
- **Niveles:** Los estudiantes comienzan en el nivel “Novato Lingüístico” y pueden subir hasta “Embajador Máster” a medida que acumulan puntos. Los niveles desbloquean nuevas misiones y retos más complejos.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas por logros específicos, como “Gran Comunicador” (por buena fluidez), “Creatividad Explosiva” (por uso de elementos originales en la presentación), “Líder Inclusivo” (por demostrar respeto y empatía en las actividades grupales).
- **Tabla de Clasificación:** Visible para toda la clase, actualizada diariamente. Refleja el ranking por puntos y niveles, fomentando una competencia sana y estimulante. Para promover DEI, la tabla incluye categorías de reconocimiento individual y grupal, incentivando la colaboración.
- **Retos y Recompensas:** Misiones diarias con objetivos claros que deben cumplirse en equipo o individualmente. Cumplir retos otorga puntos extra y acceso a recursos especiales (ej. plantillas para presentaciones, frases útiles, videos motivacionales).
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Al terminar cada actividad, los estudiantes reciben retroalimentación personalizada rápida con consejos para mejorar, además de la actualización automática de puntos e insignias para mantener la motivación.

Estas mecánicas están integradas en una plataforma sencilla (puede ser un blog de aula, Google Classroom o una hoja de cálculo compartida) y combinadas con dinámicas presenciales para que los estudiantes vivan la experiencia completa.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Misión “Crea tu Avatar Lingüístico”

Objetivo: Que el estudiante se presente creando un avatar que lo represente y escriba una breve presentación en inglés.

Instrucciones:

- Los alumnos reciben una plantilla digital o impresa para diseñar un avatar (puede ser dibujo, collage o uso de apps sencillas como Canva o Bitmoji).
- Debajo del avatar, escriben las frases básicas para presentarse: nombre, edad, país, hobbies y una frase favorita.
- Se les ofrece una lista de vocabulario y estructuras modelo para guiar su redacción.
- Comparten su avatar con un compañero para practicar la pronunciación y recibir retroalimentación.
- Suben su trabajo a la plataforma o lo exponen en clase.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Plantillas, colores, dispositivos con internet, lista de vocabulario.

Integración mecánicas: Completar la misión otorga 10 puntos, la insignia “Avatar Creativo” y avanza al nivel 2.

Actividad 2: Misión “Entrevista Relámpago”

Objetivo: Practicar preguntas y respuestas para presentarse oralmente con fluidez y confianza.

Instrucciones:

- Se forman parejas. Cada uno recibe un rol: entrevistador o entrevistado.
- El entrevistador tiene una lista de preguntas básicas (What is your name? Where are you from? What do you like to do?) y debe hacerlas en orden natural.
- El entrevistado responde usando frases completas y expresiones aprendidas.
- Después de 5 minutos, rotan roles y repiten.
- Finalmente, cada pareja presenta frente a otro grupo un resumen de la entrevista.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas con preguntas, cronómetro, espacio para presentaciones.

Integración mecánicas: Cada entrevista exitosa otorga 15 puntos, insignia “Comunicación Ágil” y puntos extra si usa vocabulario variado.

Actividad 3: Misión “Mapa de Intereses”

Objetivo: Expresar gustos y preferencias en inglés y descubrir afinidades con otros compañeros.

Instrucciones:

- Se reparte un gran mapa mural con categorías (música, deportes, libros, películas, comida, etc.).
- Los estudiantes reciben stickers para añadir bajo cada categoría sus gustos escritos en inglés.
- En grupos pequeños, discuten sus elecciones y preparan una presentación para explicar sus intereses y encontrar puntos en común.
- Cada grupo presenta su resumen a la clase.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Mapa mural, stickers, marcadores, hojas con vocabulario temático.

Integración mecánicas: Completar la actividad otorga 20 puntos, nivel “Explorador Social” y la insignia “Conector Cultural”. Los grupos con más puntos en conjunto reciben reconocimiento especial.

Actividad 4: Misión “Presentación Creativa”

Objetivo: Realizar una presentación en inglés para presentarse usando elementos creativos (video, música, dibujos, dramatización).

Instrucciones:

- Los estudiantes eligen libremente el formato para presentarse (pueden grabar un video corto, hacer una mini obra, un poster con explicación, etc.).
- Planifican su presentación usando guías con criterios claros: claridad, vocabulario, fluidez, creatividad, inclusión de datos personales relevantes.
- Presentan frente a la clase o comparten en la plataforma digital.
- Reciben retroalimentación de sus compañeros y docente.

Tiempo estimado: 90 minutos (planificación y presentación)

Materiales: Dispositivos para grabar, materiales artísticos, guías impresas o digitales.

Integración mecánicas: Esta misión otorga hasta 30 puntos, la insignia “Maestro Presentador” y el salto a nivel “Embajador Lingüístico”. Puntos extra por incluir elementos que reflejen diversidad cultural y personal.

Actividad 5: Misión “Desafío Inclusivo”

Objetivo: Reconocer y valorar las diferencias culturales y personales dentro de la clase a través de presentaciones inclusivas.

Instrucciones:

- Cada estudiante prepara una breve presentación donde incluye un aspecto de su cultura, familia o personalidad que lo hace único.
- Se promueve el uso de lenguaje respetuoso e inclusivo (ej. evitar estereotipos y generalizaciones).
- Se forman grupos mixtos para compartir sus presentaciones y generar preguntas respetuosas.
- Se reflexiona en clase sobre la importancia de la diversidad y la inclusión.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Soportes para presentaciones, guías para preguntas inclusivas.

Integración mecánicas: Se otorgan 20 puntos y la insignia “Líder Inclusivo”. Esta actividad es clave para la evaluación formativa y el cierre del juego.

Actividad 6: Misión “Batalla de Presentaciones”

Objetivo: Competir en equipos para realizar presentaciones rápidas y creativas, fomentando liderazgo y trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- Se forman equipos de 4-5 estudiantes.
- Cada equipo recibe una tarjeta con un tema o característica para presentar (por ejemplo: “Mi familia”, “Mis hobbies”, “Mi ciudad favorita”).
- Tienen 15 minutos para preparar una presentación grupal en inglés.
- Presentan frente a la clase en un formato dinámico (dramatización, canción, juego).
- Los demás equipos votan por la presentación más clara, creativa y respetuosa.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Tarjetas temáticas, materiales para apoyar presentaciones.

Integración mecánicas: Los equipos ganadores reciben puntos extra, insignias grupales de “Equipo Estrella” y reconocimiento en la tabla de clasificación.

Nota: Todas las actividades incluyen criterios para asegurar la participación equitativa, adaptaciones para estudiantes con diferentes estilos y necesidades, y fomentan el respeto y la inclusión.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego Welcome Quest

- **Condiciones de Victoria:** Para “ganar” la experiencia, cada estudiante debe alcanzar el nivel “Embajador Lingüístico” y obtener al menos 3 insignias principales (Comunicación Ágil, Creatividad Explosiva, Líder Inclusivo).
- **Penalizaciones:** No se aplican penalizaciones severas; sin embargo, la falta de participación activa o respeto hacia compañeros puede resultar en la pérdida de puntos (máximo 5 puntos por actividad). Se promueven sanciones restaurativas y diálogo.
- **Turnos:** Para actividades orales y grupales, los turnos se organizan para que todos participen equitativamente. El docente actúa como moderador.
- **Roles:** Los estudiantes alternan roles en cada actividad para desarrollar habilidades diversas: presentador, entrevistador, evaluador, líder de grupo.
- **Restricciones:** El uso del inglés es obligatorio durante las actividades orales y escritas. Se permite el apoyo en lengua materna solo para aclaraciones puntuales, fomentando la inmersión gradual.
- **Tabla de Puntos:** Se actualiza al final de cada día y refleja puntos individuales y grupales. Los puntos se distribuyen así:
 - Actividad básica completada correctamente: 10-20 puntos
 - Presentación creativa: hasta 30 puntos
 - Participación activa y respetuosa: 5 puntos extra
 - Logro de metas en retos diarios: 10 puntos extra
- **Sistema de Logros:** Los estudiantes desbloquean insignias al cumplir objetivos específicos. Se requiere un mínimo de 3 insignias para avanzar a niveles superiores.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en Welcome Quest

La evaluación es continua, formativa y sumativa, integrada al sistema de juego para generar evidencias reales y motivadoras.

Criterios de Evaluación

- **Claridad y corrección en la presentación personal:** Uso adecuado de vocabulario y estructuras básicas.
- **Creatividad y originalidad:** Incorporación de elementos visuales, narrativos o tecnológicos.
- **Fluidez y pronunciación:** Capacidad de expresarse con naturalidad y comprensión oral.
- **Participación y colaboración:** Actitud respetuosa, escucha activa y trabajo en equipo.
- **Inclusión y respeto a la diversidad:** Uso de lenguaje inclusivo y valorización de las diferencias.

Rúbricas Integradas

Se emplean rúbricas sencillas por actividad, con niveles (Inicial, En Progreso, Avanzado) que asignan puntos y guían la retroalimentación. Ejemplo para presentación oral:

- **Inicial (1-5 pts):** Presentación incompleta, errores frecuentes, poca fluidez.
- **En Progreso (6-15 pts):** Presentación clara con algunos errores, buen vocabulario, participación adecuada.
- **Avanzado (16-20 pts):** Presentación fluida, vocabulario variado, creatividad y actitud positiva.

Evidencias de Aprendizaje

- Avatares y presentaciones escritas
- Grabaciones o videos de entrevistas y presentaciones
- Mapas de intereses y resultados grupales
- Observaciones del docente y autoevaluaciones
- Participación en tabla de clasificación y logros

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al final de la experiencia, se organiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron, qué dificultades superaron y cómo se sienten respecto a su habilidad para presentarse en inglés.

Se conecta con la narrativa de Lingua City: cada uno ya es un “Embajador Lingüístico” listo para explorar nuevos horizontes.

El docente puede realizar una ceremonia simbólica de entrega de diplomas o certificados digitales que incluyen las insignias obtenidas, reforzando el logro y la motivación para futuros aprendizajes.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de Welcome Quest

- **Tiempo Necesario:** Al menos 5 sesiones de 60-90 minutos cada una, distribuidas durante una semana o dos, para permitir reflexión y práctica progresiva.
- **Espacio Físico:** Aula flexible con zonas para trabajo en parejas, grupos y presentaciones. Espacio para mural o tablero para el mapa de intereses y tabla de clasificación visible.

- **Materiales y Herramientas TIC:**

- Dispositivos con acceso a internet para buscar vocabulario y crear avatares (tablets, computadoras, smartphones).
- Herramientas digitales gratuitas recomendadas: Google Classroom, Canva, Bitmoji, Kahoot para retos rápidos.
- Materiales artísticos: hojas, colores, marcadores, stickers para actividades creativas.

- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 25 estudiantes para manejar dinámicas grupales y personalizadas.

- **Preparación Previa del Docente:**

- Familiarizarse con la narrativa y mecánicas para explicar claramente el juego.
- Preparar materiales y recursos digitales con antelación.
- Establecer normas claras para promover un ambiente respetuoso e inclusivo.
- Planificar adaptaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales (por ejemplo, apoyo lingüístico, tiempo extra, formatos alternativos).

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de motivación:* Usar la tabla de clasificación y recompensas visibles para incentivar participación.
- *Dificultades en inglés:* Brindar material de apoyo y acompañamiento cercano, promover trabajo colaborativo.
- *Desigualdad en participación:* Supervisar roles y turnos, fomentar que todos tengan voz.
- *Problemas técnicos:* Tener materiales offline preparados y alternativas para actividades digitales.