

ShapeQuest: La Aventura de los Adjetivos y Formas

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: shapes y adjectives

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a **ShapeQuest**, una aventura épica ambientada en el mundo mágico de *Geometria*, un reino donde las formas y colores cobran vida. En Geometria, las formas geométricas no sólo existen, sino que tienen personalidades y características únicas que se describen con adjetivos en inglés. Sin embargo, el equilibrio del reino está amenazado porque una tormenta de confusión ha hecho que las formas pierdan sus descripciones, y por lo tanto, su identidad y poderes.

Los estudiantes se transformarán en *Exploradores Lingüísticos*, jóvenes héroes encargados de restaurar el orden en Geometria. Para ello, deberán descubrir, describir y conectar las formas con los adjetivos correctos, utilizando sus habilidades en inglés para salvar el reino. Cada forma recuperada y correctamente descrita devolverá su poder al reino y desbloqueará nuevos niveles de conocimiento y desafíos.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores Lingüísticos:** Son los jugadores principales que realizan las tareas de aprendizaje, colaboran en equipo y avanzan en la historia.
- **Guardianes de Forma:** Personajes asignados por turnos para supervisar que las descripciones sean claras y participen en la retroalimentación.
- **Maestros de la Aventura:** El docente asume el rol de guía y narrador del mundo de Geometria, facilitando los retos y monitoreando el progreso.

Misión Principal

La misión de los Exploradores Lingüísticos es restaurar la identidad de todas las formas geométricas del reino, describiéndolas con adjetivos precisos y creativos en inglés. Para lograrlo, deberán superar retos de vocabulario, gramática y creatividad, ganando puntos, insignias y niveles que les permitirán acceder a nuevas áreas del reino y desbloquear secretos ocultos.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La historia se basa en el dominio de dos áreas fundamentales de la lengua inglesa: las **shapes (formas geométricas)** y los **adjectives (adjetivos)**. A través de la narrativa, los estudiantes practican la identificación, descripción y combinación de formas y adjetivos, desarrollando habilidades comunicativas en inglés. La gamificación hace que el aprendizaje sea significativo y motivador, ya que cada acción tiene un impacto en el progreso del juego y en la restauración del reino mágico.

Extensión y Profundización

La narrativa se va enriqueciendo con cada nivel: desde las formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) hasta formas más complejas (pentágono, hexágono), y desde adjetivos básicos (big, small, red, blue) hasta adjetivos más descriptivos y comparativos (shiny, rough, bigger, smaller). Además, se integran situaciones que requieren pensamiento crítico y creatividad para describir combinaciones y escenarios, fomentando competencias del siglo XXI. Los estudiantes se ven inmersos en un mundo donde el aprendizaje del inglés es la clave para restaurar la armonía y salvar Geometria, haciendo que el contenido sea relevante y motivador desde una perspectiva lúdica y pedagógica.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por cada tarea completada correctamente, incluyendo:

- **Identificación correcta de formas:** +10 puntos.
- **Uso adecuado de adjetivos para describir formas:** +15 puntos.
- **Creatividad en las descripciones (evaluada por pares y docente):** +20 puntos.
- **Colaboración efectiva en equipo:** +10 puntos.
- **Retroalimentación constructiva dada a compañeros:** +5 puntos por comentario útil.

Los puntos se acumulan individualmente y en equipo para fomentar responsabilidad y colaboración.

Niveles

Los niveles representan áreas del reino Geometria que se desbloquean según el puntaje acumulado:

- **Nivel 1: La Llanura de las Formas Básicas** (0-100 puntos)
- **Nivel 2: El Bosque de los Adjetivos** (101-200 puntos)
- **Nivel 3: Montañas de la Creatividad** (201-300 puntos)
- **Nivel 4: La Fortaleza del Pensamiento Crítico** (301-400 puntos)
- **Nivel 5: El Palacio de la Maestría Lingüística** (401+ puntos)

A medida que avanzan, los retos se vuelven más complejos y se requieren habilidades más desarrolladas.

Insignias

Las insignias son reconocimientos por logros específicos, otorgados digitalmente o físicamente:

- **Insignia “Forma Perfecta”:** Por identificar correctamente todas las formas básicas.
- **Insignia “Descript@ Dor”:** Por usar 10 adjetivos diferentes correctamente.
- **Insignia “Creatividad en Acción”:** Por crear descripciones originales y detalladas.
- **Insignia “Colaborador Estrella”:** Por participación activa y apoyo a compañeros.
- **Insignia “Maestro de la Gramática”:** Por uso correcto de estructuras gramaticales en las descripciones.

Retos

Los retos son actividades diseñadas para aplicar los conocimientos:

- Retos individuales: completar descripciones, corregir errores, elegir adjetivos adecuados.
- Retos en equipo: crear historias cortas con formas y adjetivos, realizar presentaciones.
- Retos creativos: diseñar nuevas formas y describirlas usando el vocabulario aprendido.

Superar un reto otorga puntos y la posibilidad de subir de nivel o ganar insignias.

Recompensas

Además de puntos e insignias, las recompensas incluyen:

- Acceso a contenido exclusivo (videos, juegos interactivos).
- Roles especiales temporales (ej. “Líder de Equipo”).
- Beneficios en la clase: poder elegir compañero, turno de preguntas, tiempo extra en actividades.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata tras cada actividad mediante:

- Comentarios del docente y compañeros.
- Indicadores visuales en la tabla de clasificación y en el tablero de puntos.
- Señales positivas (sonidos, animaciones) al lograr aciertos.

Esto mantiene la motivación y permite ajustes instantáneos en el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Exploradores en la Llanura de las Formas Básicas

Objetivo: Identificar y nombrar formas geométricas básicas en inglés.

Duración: 45 minutos

Materiales: Tarjetas con imágenes de formas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo), pizarra, fichas para puntos.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Mostrar una tarjeta con una forma y pedir que cada equipo nombre la forma en inglés y diga un adjetivo simple que la describa (por ejemplo, “big circle”).
- El equipo que responda correctamente gana puntos y una ficha.
- Rotar el turno entre equipos, asegurando que todos participen.
- Al final, cada equipo crea una lista en inglés con las formas y sus adjetivos.

Integración con mecánicas: Ganan puntos por respuestas correctas, se otorgan insignias “Forma Perfecta” y “Descript@ Dor” al completar la actividad con éxito.

2. El Bosque de los Adjetivos: Descripciones Creativas

Objetivo: Usar una variedad de adjetivos para describir formas geométricas.

Duración: 60 minutos

Materiales: Cartulinas con formas dibujadas, lista de adjetivos en inglés, diccionarios, hojas de trabajo.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe un conjunto de cartulinas con formas geométricas grandes y vacías.
- Los estudiantes deben escribir al menos 3 adjetivos para cada forma, usando el vocabulario dado o buscando nuevos en el diccionario.
- Fomentar que usen adjetivos de tamaño, color, textura y forma (ej. “small”, “red”, “shiny”, “round”).
- Luego, cada equipo presenta sus descripciones al resto de la clase.
- El docente y compañeros evalúan creatividad y corrección, otorgando puntos y retroalimentación inmediata.

Integración con mecánicas: Ganan puntos por uso correcto y creatividad, se otorgan insignias “Creatividad en Acción” y “Descript@ Dor”.

3. Montañas de la Creatividad: La Construcción de Formas Compuestas

Objetivo: Construir y describir formas compuestas usando vocabulario avanzado.

Duración: 90 minutos

Materiales: Figuras geométricas recortables, pegamento, cartulinas, marcadores, hojas para escribir descripciones.

Instrucciones:

- Cada equipo crea una figura compuesta combinando dos o más formas geométricas básicas (por ejemplo, un “house” formado por un triángulo y un cuadrado).
- Escriben una descripción en inglés que incluya:
 - Los nombres de las formas usadas.
 - Al menos cinco adjetivos que describan la figura completa y sus partes.
 - Comparaciones simples (ej. “The triangle is bigger than the square”).
- Presentan su creación al grupo, explicando por qué eligieron esas formas y adjetivos.
- Los otros equipos hacen preguntas o comentarios, fomentando la colaboración y el pensamiento crítico.

Integración con mecánicas: Puntos por descripción, creatividad, uso de comparativos y colaboración. Insignias “Maestro de la Gramática” y “Colaborador Estrella”. Avance al nivel siguiente si superan los 200 puntos.

4. Fortaleza del Pensamiento Crítico: Corrección de Descripciones

Objetivo: Identificar y corregir errores en descripciones de formas y adjetivos.

Duración: 50 minutos

Materiales: Textos con descripciones erróneas, papel, bolígrafos.

Instrucciones:

- El docente entrega textos con descripciones intencionalmente erróneas sobre formas y sus adjetivos (ej. “The circle is sharp and square”).
- Los estudiantes trabajan en parejas para identificar errores y corregirlos, justificando sus correcciones en inglés.
- Luego, cada pareja comparte sus correcciones con el grupo.
- El docente valida y da retroalimentación inmediata.

Integración con mecánicas: Puntos por corrección correcta y explicación clara. Insignia “Maestro de la Gramática”.

5. El Palacio de la Maestría Lingüística: Proyecto Final

Objetivo: Crear y presentar una historia original en inglés que integre formas y adjetivos aprendidos.

Duración: 2 sesiones de 60 minutos cada una

Materiales: Papel, colores, acceso a herramientas digitales para presentaciones (opcional).

Instrucciones:

- Los equipos diseñan una historia ambientada en Geometría, donde las formas y sus características (adjetivos) son protagonistas.
- La historia debe incluir al menos 10 formas con sus descripciones completas y creativas.
- El equipo prepara una presentación oral y visual (puede ser dibujo, cartel, presentación digital).
- Presentan su historia frente a la clase y responden preguntas.
- La clase y el docente evalúan usando rúbrica, enfocándose en contenido, creatividad, gramática y colaboración.

Integración con mecánicas: Mayor cantidad de puntos, insignias especiales, y posibilidad de que el equipo sea “Guardians of Geometría” con privilegios para futuras actividades.

Inclusión de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Para asegurar la participación de todos los estudiantes, las actividades son adaptables en dificultad y se ofrecen diferentes roles según sus fortalezas (por ejemplo, narrador, diseñador, corrector). Se usan materiales visuales y auditivos para apoyar distintos estilos de aprendizaje. Se fomenta el respeto y valoración de todas las ideas, garantizando que todos tengan voz y espacio para contribuir. Además, las historias pueden incluir personajes diversos y representativos para promover la inclusión cultural y social.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

- Los estudiantes ganan la partida colectiva cuando el equipo alcanza el nivel 5 (Palacio de la Maestría Lingüística) restaurando todas las formas y adjetivos del reino.
- Individualmente, se reconocen los mejores puntajes y contribuciones con premios y reconocimientos.

Penalizaciones

- Respuestas incorrectas no suman puntos y pueden restar hasta 5 puntos si no se corrigen tras retroalimentación.
- No respetar turnos o roles implica que el equipo pierda 5 puntos para fomentar responsabilidad y colaboración.
- Falta de participación activa puede reducir la puntuación individual.

Turnos y Roles

- Las actividades grupales tienen turnos rotativos para asegurar que todos participen.
- Los roles de “Guardián de Forma” se asignan por sesión y tienen la responsabilidad de supervisar y apoyar la correcta aplicación de adjetivos.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos Individuales	Puntos en Equipo
Identificar forma básica correctamente	+10	+10
Usar adjetivo correcto para descripción	+15	+15
Crear descripción creativa	+20	+20
Colaborar efectivamente en equipo	+10	+10
Dar retroalimentación constructiva	+5	+5
Respuesta incorrecta sin corrección	-5	0
Falta de respeto o interrupción	-5	-5

Sistema de Logros

- Las insignias se otorgan al alcanzar metas específicas, se muestran en un tablero visible para motivar.
- Los niveles desbloquean contenido y privilegios, incentivando la progresión.
- Se promueve el reconocimiento mutuo entre estudiantes para fortalecer la autoestima y el sentido de comunidad.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Precisión Lingüística:** Correcta identificación de formas y uso adecuado de adjetivos.
- **Creatividad:** Originalidad y riqueza en las descripciones y presentaciones.
- **Colaboración:** Participación activa, respeto a turnos y apoyo a compañeros.
- **Pensamiento Crítico:** Capacidad para corregir errores y justificar respuestas.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles y tareas asignadas con compromiso.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejorar (1)
Precisión Lingüística	Sin errores en formas y adjetivos, gramática impecable.	Uno o dos errores menores.	Algunos errores que no afectan comprensión.	Errores frecuentes que dificultan la comprensión.
Creatividad	Descripciones muy originales y detalladas.	Descripciones claras y con algo de originalidad.	Descripciones simples y repetitivas.	Descripciones limitadas o copiadas.
Colaboración	Participa activamente y apoya al equipo constantemente.	Participa y coopera la mayoría del tiempo.	Participa ocasionalmente.	No participa o dificulta la dinámica.
Pensamiento Crítico	Corrige errores y justifica con claridad.	Corrige errores con ayuda.	Identifica errores pero no corrige bien.	No reconoce errores.
Responsabilidad y Autonomía	Cumple tareas sin supervisión y respeta roles.	Cumple tareas con supervisión mínima.	Requiere apoyo constante para cumplir.	No cumple tareas asignadas.

Evidencias de Aprendizaje

- Listas de formas y adjetivos creadas.
- Descripciones escritas y presentaciones orales.
- Correcciones realizadas en textos.
- Proyectos finales y participación en retos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir ShapeQuest, los estudiantes reflexionan sobre su progreso, compartiendo qué aprendieron sobre formas y adjetivos, cómo colaboraron y qué retos superaron. Se puede realizar una discusión grupal o un diario de aprendizaje donde expresen sus sensaciones y aprendizajes.

Finalmente, el docente narra la resolución del conflicto en el reino de Geometría, destacando cómo la restauración de las descripciones devolvió la armonía y el poder a las formas, simbolizando el dominio del inglés por parte de los

estudiantes. Se felicita a todos con insignias y reconocimientos, reforzando la motivación para continuar aprendiendo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda distribuir la experiencia en unas 10 sesiones de clase de 50-60 minutos cada una, permitiendo repaso, práctica y consolidación.

Espacio Físico

- Un aula con espacio para trabajo en equipo y movimiento.
- Zona para mostrar materiales visuales y tablero de puntos visible para todos.
- Mesas o zonas para actividades manuales (recortar, pegar).

Materiales y Herramientas TIC

- Tarjetas con imágenes de formas y adjetivos.
- Cartulinas, tijeras, marcadores, pegamento.
- Acceso a diccionarios bilingües o digitales.
- Proyector o pantalla para presentaciones y mostrar tablas de clasificación digitales.
- Herramientas digitales opcionales: plataformas de gamificación, apps para crear presentaciones.

Tamaño del Grupo

Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 personas para optimizar la colaboración y participación.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con las formas y adjetivos en inglés, así como con las mecánicas del juego.
- Preparar materiales físicos y digitales con anticipación.
- Diseñar o adaptar tarjetas, hojas de trabajo y presentaciones.
- Establecer las reglas claras con anticipación y comunicarlas a los estudiantes.
- Organizar el aula para facilitar el trabajo colaborativo y la visualización de la información.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Diferencias en niveles de inglés:** Adaptar retos y roles según fortalezas, ofrecer apoyos visuales y auditivos, usar pares para apoyo mutuo.
- **Baja motivación:** Utilizar recompensas y reconocimientos visibles, hacer la narrativa atractiva y relevante, involucrar a los estudiantes en la creación de contenido.

- **Desorganización en equipos:** Establecer roles claros y rotativos, fomentar la responsabilidad y supervisar activamente.
- **Limitaciones de recursos:** Usar materiales reciclados o digitales gratuitos, priorizar actividades que requieren menos recursos.
- **Tiempo insuficiente:** Dividir actividades en partes, asignar tareas para hacer en casa, priorizar objetivos clave.

Con estas recomendaciones, la implementación de *ShapeQuest* será fluida, motivadora y efectiva, garantizando un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias del siglo XXI en un entorno inclusivo y participativo.