

Time Travelers: The Quest to Master Present & Past Simple

Gamificación Social | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: ENGLISH TENSES: Present and Past simple

Contexto Narrativo

Narrativa: "Time Travelers: The Quest to Master Present & Past Simple"

Imagina que eres parte de un equipo de jóvenes exploradores temporales, miembros de la prestigiosa organización "ChronoGuardians". La misión de los ChronoGuardians es proteger la línea temporal de la historia humana, asegurándose de que los eventos pasados y presentes se mantengan intactos y sin alteraciones que puedan causar caos en el futuro.

Los estudiantes son asignados a equipos, cada uno representando un grupo de exploradores temporales con roles específicos: el Líder Estratega (organiza y motiva al equipo), el Cronista (documenta el progreso y estrategias), el Comunicador (responsable de las presentaciones orales y debates), el Analista (encargado de resolver problemas gramaticales y detectar errores), y el Embajador (gestiona las alianzas y negociaciones entre equipos).

El aula se transforma en una base temporal, equipada con "portales" (estaciones de aprendizaje) que representan diferentes épocas históricas: la era presente y la era pasada. Cada portal presenta desafíos relacionados con el uso correcto de los tiempos verbales Present Simple y Past Simple, que son las herramientas esenciales para que los ChronoGuardians puedan comunicarse y corregir alteraciones temporales.

La historia comienza cuando una distorsión temporal ha sido detectada. Fragmentos de mensajes y documentos históricos llegan alterados, con errores en los tiempos verbales que podrían hacer que eventos cruciales cambien para siempre. La misión principal de cada equipo es restablecer el equilibrio temporal corrigiendo estos mensajes y comunicándose efectivamente para evitar una paradoja temporal.

Cada equipo debe colaborar para resolver retos lingüísticos, decodificar mensajes, narrar eventos históricos y actuales usando el tiempo verbal apropiado, y competir sanamente para ganar puntos que les permitan acceder a "artefactos temporales" con poderes especiales. Estos artefactos pueden ayudarles a avanzar más rápido o protegerlos de penalizaciones.

Los estudiantes aprenderán a identificar, comprender y usar correctamente el Present Simple y el Past Simple, no solo desde un punto de vista gramatical, sino también contextual y comunicativo. Además, el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación efectiva y la creatividad serán esenciales para superar las misiones y salvar la línea del tiempo.

Este enfoque gamificado no solo hace que la práctica de los tiempos verbales sea dinámica y atractiva, sino que también desarrolla competencias clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico (para detectar errores y elegir soluciones), la resolución de problemas (al corregir textos y crear narrativas correctas), la colaboración (trabajando en equipo y asumiendo roles), la comunicación (presentando y negociando) y la adaptabilidad (frente a nuevos retos y

reglas).

En resumen, los estudiantes serán agentes activos dentro de una historia apasionante que conecta directamente con el aprendizaje de los tiempos verbales en inglés, garantizando una experiencia memorable y efectiva.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de puntos:** Cada actividad o reto superado otorga puntos al equipo, dependiendo de la complejidad y la calidad de la respuesta (correctitud gramatical, creatividad y cooperación). Por ejemplo, corregir correctamente un texto otorga 10 puntos, una presentación oral correcta 15 puntos, y una solución creativa a un reto 20 puntos.
- **Niveles:** Los equipos avanzan por niveles según la cantidad acumulada de puntos: Novato Temporal (0-50 puntos), Guardián en Entrenamiento (51-100), Cronista Experto (101-150), Maestro Temporal (más de 150 puntos). Cada nivel desbloquea un “artefacto temporal” con ventajas especiales.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas al equipo y a jugadores individuales por logros específicos: “Corrector Rápido” (por rapidez y precisión), “Narrador Estrella” (mejor presentación), “Líder del Tiempo” (mejor coordinación), “Detective Gramatical” (mejor análisis), y “Embajador de la Paz Temporal” (mejor trabajo inter-equipos).
- **Retos y misiones:** Las actividades están diseñadas como misiones que deben completar colaborativamente, con objetivos claros y tiempo límite para fomentar la toma de decisiones rápidas y efectivas.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos obtienen “artefactos temporales” que pueden usar estratégicamente para obtener ventajas, como pedir una pista, tiempo extra o anular un error penalizado.
- **Progresión:** La tabla de puntos se actualiza en tiempo real en un tablero visible para todos, fomentando la competencia sana y la motivación colectiva.
- **Retroalimentación inmediata:** Al finalizar cada actividad, el docente y los compañeros ofrecen comentarios constructivos, destacando aciertos y áreas de mejora, reforzando el aprendizaje inmediato y la reflexión.
- **Roles sociales:** Cada miembro del equipo asume un rol específico, con responsabilidades claras, fortaleciendo la colaboración y la comunicación.
- **Competencia sana:** Se promueve el respeto y el apoyo entre equipos, valorando el esfuerzo y la mejora continua más que solo la victoria.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas

1. Misión “Corrección del Mensaje Perdido”

Descripción: Los equipos reciben fragmentos de mensajes históricos y actuales con errores en Present Simple y Past Simple. Deben identificar y corregir los errores para restaurar el mensaje correcto.

Instrucciones paso a paso:

- El docente entrega a cada equipo un texto con 10 oraciones que contienen errores en los tiempos verbales.
- Los estudiantes leen en voz alta el texto y discuten en equipo cuáles son los errores.
- El Analista lidera la corrección gramatical mientras el Cronista anota las correcciones.
- Una vez corregido, el equipo presenta el texto corregido al docente para recibir retroalimentación inmediata.
- Si está correcto, el equipo gana 10 puntos y una insignia de “Corrector Rápido”.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Copias impresas o digitales de textos con errores, hojas y lápices o dispositivos para corregir.

Integración con mecánicas: Sistema de puntos por corrección, rol del Analista, retroalimentación inmediata, competencia sana.

2. Misión “La Máquina del Tiempo Oral”

Descripción: Cada equipo debe preparar y presentar un relato breve usando Present Simple y Past Simple para explicar un evento histórico o una rutina diaria, dependiendo del portal temporal asignado.

Instrucciones paso a paso:

- El docente asigna a cada equipo un “portal temporal”: presente o pasado.
- Los equipos investigan brevemente (materiales proporcionados o acceso a internet supervisado) para crear un relato coherente y correcto.
- El Comunicador prepara la presentación oral, apoyado por todo el equipo.
- Cada equipo presenta su relato en 5 minutos frente a la clase.
- Los demás equipos y el docente evalúan la corrección gramatical, claridad y creatividad.
- El equipo ganador recibe 15 puntos y la insignia “Narrador Estrella”.

Tiempo estimado: 45 minutos (30 para preparación, 15 para presentaciones)

Materiales: Recursos de consulta, papel, pizarras, dispositivos digitales si se desea.

Integración con mecánicas: Roles sociales, sistema de puntos, insignias, retroalimentación inmediata y competencia sana.

3. Misión “Desafío Cronológico”

Descripción: A partir de una serie de eventos mezclados, los equipos deben ordenar cronológicamente y redactar oraciones en Present Simple o Past Simple para describir cada evento correctamente.

Instrucciones paso a paso:

- El docente entrega tarjetas con eventos escritos en desorden.
- Los equipos discuten y ordenan las tarjetas según la secuencia temporal.
- El Embajador y el Líder Estratega coordinan la organización y comunicación.

- Cada equipo escribe oraciones para cada evento usando el tiempo verbal correcto.
- Las respuestas se entregan para revisión y retroalimentación.
- Los equipos reciben puntos según precisión y rapidez.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas con eventos, hojas para escribir, pizarras.

Integración con mecánicas: Roles, puntos, niveles, colaboración y pensamiento crítico.

4. Misión “Batalla de Tiempos” (Competencia Interequipos)

Descripción: Equipos compiten en rondas rápidas para responder preguntas de opción múltiple, completar oraciones y corregir frases en Present Simple y Past Simple.

Instrucciones paso a paso:

- El docente plantea preguntas o frases incompletas en la pizarra o proyector.
- Cada equipo discute rápidamente y levanta una tarjeta con la respuesta correcta.
- El docente controla el tiempo y otorga puntos por respuestas correctas y rapidez.
- Se realizan varias rondas aumentando dificultad.
- El equipo con más puntos al final recibe un artefacto temporal.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tarjetas de respuesta, pizarra o proyector.

Integración con mecánicas: Competencia sana, sistema de puntos, niveles y recompensas.

5. Misión “Creación del Diario Temporal” (Proyecto Colaborativo)

Descripción: Cada equipo crea un diario narrando un día en la vida de un personaje ficticio usando Present Simple para las rutinas y Past Simple para eventos pasados.

Instrucciones paso a paso:

- El equipo elige o crea un personaje.
- El Líder Estratega organiza tareas y el Cronista redacta el contenido.
- Se elaboran al menos 10 entradas con oraciones correctas en ambos tiempos verbales.
- Se puede usar formato papel o digital (blog, presentación, video).
- Presentan el diario a la clase, explicando el uso de los tiempos verbales.
- Reciben retroalimentación y puntos por creatividad, corrección y colaboración.

Tiempo estimado: 2 sesiones de clase (90 minutos totales)

Materiales: Papel, computadoras/tabletas, acceso a internet, programas de presentación o blogs.

Integración con mecánicas: Roles, colaboración, creatividad, sistema de puntos, insignias y progresión.

6. Misión “Desafío de Adaptabilidad”

Descripción: A mitad de la experiencia, se introduce una “distorsión temporal” que cambia algunas reglas: se deben usar tiempos verbales en contextos inesperados (ej. narrar una rutina en pasado o un evento pasado en presente para justificar hipótesis).

Instrucciones paso a paso:

- El docente explica la nueva regla y entrega ejercicios especiales.
- Los equipos trabajan juntos para adaptarse y justificar el uso de los tiempos.
- Presentan sus soluciones y reciben comentarios.
- Ganan puntos extra por creatividad y flexibilidad.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Ejercicios impresos o digitales.

Integración con mecánicas: Adaptabilidad, pensamiento crítico, puntos y recompensas.

Estas actividades, combinadas dentro de la narrativa y con roles definidos, aseguran que el aprendizaje de los tiempos verbales sea profundo, significativo y motivador, mientras se desarrollan competencias sociales y cognitivas del siglo XXI.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “Time Travelers”

- **Formación de equipos:** 4 a 5 estudiantes por equipo, con roles asignados (Líder Estratega, Cronista, Comunicador, Analista, Embajador).
- **Turnos:** Las actividades se desarrollan en rondas donde cada equipo tiene tiempo para planear y ejecutar.
- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule más puntos al final de todas las misiones se declara Maestro Temporal y recibe la medalla especial.
- **Penalizaciones:**
 - Errores gramaticales no corregidos restan puntos (5 por error en actividades de corrección).
 - Falta de colaboración o incumplimiento de roles puede resultar en advertencias y pérdida de puntos (10 puntos).
 - Uso inapropiado del tiempo asignado para cada actividad reduce puntos (5 puntos por 5 minutos de retraso).
- **Roles sociales:** Cada miembro debe cumplir con su función; cambios o ausencia deben notificarse al docente para reajustes.
- **Sistema de puntos:**

Acción	Puntos
Corrección correcta de texto (por oración)	10

Acción	Puntos
Presentación oral clara y correcta	15
Orden correcto de eventos y redacción	10
Respuesta correcta en batalla de tiempos	5
Creatividad en proyectos y adaptabilidad	20
Uso efectivo del artefacto temporal	No suma puntos, pero evita penalizaciones

- **Logros y recompensas:** Se entregan insignias por logro individual y grupal que suman puntos para el avance de niveles.
- **Respeto y deportividad:** La competencia debe ser sana, respetando opiniones y tiempo de los demás.
- **Tiempo límite:** Cada misión tiene un tiempo establecido; el equipo debe gestionar su tiempo para cumplir objetivos.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de la experiencia “Time Travelers” es integral y formativa, enfocada en evidenciar el aprendizaje de los tiempos verbales Present Simple y Past Simple, así como el desarrollo de competencias sociales y cognitivas.

Criterios de Evaluación

- **Dominio gramatical:** Corrección en el uso de Present Simple y Past Simple en actividades escritas y orales.
- **Creatividad y originalidad:** En la creación de relatos, diarios y soluciones ante retos adaptativos.
- **Colaboración y comunicación:** Efectividad en asumir roles, trabajar en equipo y presentar ideas.
- **Resolución de problemas:** Capacidad para identificar errores y encontrar soluciones rápidas y adecuadas.
- **Responsabilidad y autonomía:** Gestión del tiempo, cumplimiento de roles y participación activa.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Dominio Gramatical	Uso correcto y variado de Present y Past Simple sin errores.	Uso mayormente correcto con pocos errores.	Errores frecuentes que afectan la comprensión.	Uso incorrecto de los tiempos verbales.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)
Creatividad	Ideas originales y narrativas atractivas.	Buenas ideas con algunos elementos creativos.	Ideas poco originales o repetitivas.	Falta de creatividad o esfuerzo.
Colaboración y Comunicación	Participación activa y excelente comunicación.	Colabora y comunica con pocas dificultades.	Participación limitada y comunicación poco clara.	No colabora ni comunica efectivamente.
Resolución de Problemas	Identifica y resuelve problemas rápidamente.	Resuelve problemas con algo de ayuda.	Dificultad para resolver problemas.	No logra resolver problemas.
Responsabilidad y Autonomía	Cumple roles y gestiona tiempo eficazmente.	Generalmente cumple y gestiona bien.	Inconsistencias en roles y gestión del tiempo.	No cumple roles ni gestiona tiempo.

Evidencias de Aprendizaje

- Textos corregidos y escritos.
- Grabaciones o videos de presentaciones orales.
- Diarios temporales y relatos elaborados.
- Participación activa y entrega de retos.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones entre compañeros.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, cada equipo reflexiona sobre cómo su trabajo colaborativo y el dominio de los tiempos verbales contribuyeron a salvar la línea temporal. Se promueve una reflexión escrita o en grupo sobre aprendizajes, desafíos superados y competencias desarrolladas.

Finalmente, se hace una ceremonia simbólica en la que se otorgan los títulos de “Maestros Temporales” y se reconocen los logros individuales y grupales, reforzando el sentido de logro y motivación para futuros aprendizajes.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 4 a 5 sesiones de clase de 45 minutos cada una, ajustando actividades según disponibilidad.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a pizarra o proyector, y estaciones para actividades (portales temporales).

- **Materiales:**

- Copias impresas o digitales de textos y ejercicios.
- Tarjetas con eventos y preguntas.
- Pizarras, marcadores, hojas, y dispositivos digitales (computadoras, tablets, o smartphones) para presentaciones y búsquedas.
- Material para entregar insignias físicas (stickers, medallas, diplomas) o digitales (badges en plataformas educativas).

- **Herramientas TIC:**

- Acceso a internet para investigaciones rápidas.
- Programas o apps para crear presentaciones, blogs o videos (PowerPoint, Canva, Google Docs, Padlet, etc.).
- Plataforma para seguimiento de puntos (puede ser un simple documento compartido o app de gamificación).

- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la formación de 4 a 6 equipos.

- **Preparación previa del docente:**

- Preparar materiales y textos con errores adaptados al nivel.
- Asignar y explicar claramente los roles a los estudiantes.
- Familiarizarse con las mecánicas y herramientas tecnológicas.
- Planificar tiempos y secuencia de las misiones.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Desigual participación:* Incentivar roles claros y rotación si es necesario para que todos participen.
- *Falta de motivación:* Mantener la narrativa viva, usar recompensas y feedback positivo.
- *Dificultad técnica:* Probar con anticipación las herramientas TIC y tener alternativas offline.
- *Gestión del tiempo:* Ser estricto con los límites de tiempo y usar artefactos temporales para flexibilizar si necesario.
- *Errores en correcciones:* El docente debe revisar y guiar cuidadosamente para asegurar aprendizaje correcto.