

Legacy Quest: The English Time Capsule Challenge

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Compartir el legado de cuarto medio en inglés

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Bienvenidos, jóvenes exploradores del tiempo y guardianes del legado, a **Legacy Quest: The English Time Capsule Challenge**. En esta aventura épica ambientada en un futuro cercano, la generación de estudiantes de cuarto medio tiene una misión crucial: preparar y compartir su legado en inglés para las generaciones futuras. La historia se sitúa en la ficticia ciudad de *Futureville*, donde la escuela local ha decidido crear una cápsula del tiempo digital que será abierta dentro de 50 años. Esta cápsula no solo almacenará objetos físicos, sino también mensajes, experiencias y aprendizajes en inglés que reflejen quiénes son y qué han vivido como generación.

Los estudiantes asumen el rol de **Guardianes del Legado**, un grupo selecto encargado de explorar, recopilar, seleccionar y presentar el contenido que representará su historia y valores. Como guardianes, deben utilizar sus habilidades en inglés para comunicar eficazmente, pensar críticamente sobre su propia identidad y autonomía para tomar decisiones sobre qué incluir y cómo presentarlo.

Misión Principal

Su misión es diseñar y construir una cápsula del tiempo digital en inglés que contenga:

- Testimonios personales y colectivos sobre su experiencia escolar y cultural.
- Reflexiones escritas y orales sobre aprendizajes y sueños para el futuro.
- Elementos culturales representativos de su generación y comunidad.
- Un mensaje final que inspire a quienes abrirán la cápsula dentro de 50 años.

Además, deberán compartir este legado con la comunidad escolar mediante presentaciones y publicaciones, utilizando el inglés como vehículo principal de comunicación.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta narrativa vincula el aprendizaje del inglés con una experiencia significativa, real y colaborativa. Al tener que expresar en inglés ideas propias y colectivas, los estudiantes practican la lengua extranjera en contextos auténticos y motivadores. La cápsula del tiempo se convierte en un proyecto que potencia la comunicación, el pensamiento crítico y la autonomía, competencias clave del siglo XXI. También promueve la reflexión sobre su identidad cultural y personal, fomentando respeto y valoración de la diversidad.

Durante la experiencia, los estudiantes explorarán diferentes formatos y registros del inglés: escritura creativa, discursos, entrevistas, debates y presentaciones. Además, la gamificación estructural con puntos, niveles e insignias les impulsará a comprometerse activamente, colaborar y superar desafíos que requieren esfuerzo y creatividad.

Roles de los Estudiantes

- **Investigadores:** Recopilan información sobre la historia y cultura de su generación.
- **Escritores:** Elaboran textos, relatos y mensajes en inglés.
- **Oradores:** Preparan y realizan presentaciones orales.
- **Diseñadores digitales:** Crean la cápsula del tiempo digital usando herramientas TIC.
- **Evaluadores:** Dan retroalimentación constructiva a sus compañeros para mejorar los contenidos.

Estos roles se rotan para que cada estudiante desarrolle diversas competencias y habilidades.

Ambientación

El aula se transforma en el *Centro de Comando Legacy Quest*, donde se reúnen semanalmente para avanzar en su misión. Mapas visuales, relojes que marcan el "tiempo restante para cerrar la cápsula", y paneles con los puntos, niveles e insignias visibles crearán un ambiente inmersivo y motivador.

Al final, la cápsula digital se presentará en un evento escolar especial, invitando a toda la comunidad a conocer el legado de la generación.

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por cada actividad completada con calidad, esfuerzo y creatividad. Los puntos se asignan según:

- Participación activa en roles (10-20 puntos)
- Entrega puntual y completa de tareas (15 puntos)
- Calidad del inglés escrito y oral (hasta 30 puntos)
- Colaboración y apoyo a compañeros (10 puntos)
- Innovación y creatividad en presentaciones y diseños (15 puntos)

Los puntos se registran semanalmente y se reflejan en una tabla de clasificación visible para todos.

Niveles

El progreso de cada estudiante se mide con niveles que simbolizan el avance en la misión:

- **Novato del Legado** (0-100 puntos): Introducción y familiarización con la cápsula.
- **Explorador del Tiempo** (101-200 puntos): Participación activa y primeras producciones en inglés.
- **Guardián Creativo** (201-300 puntos): Producciones de calidad y liderazgo en roles.
- **Maestro del Legado** (301+ puntos): Excelencia en comunicación, pensamiento crítico y autonomía.

Insignias

Se otorgan insignias digitales para reconocer habilidades y actitudes específicas:

- **Comunicación Efectiva:** Por presentaciones orales sobresalientes.

- **Pensador Crítico:** Por contribuciones reflexivas y análisis profundos.
- **Autonomía Brillante:** Por iniciativa y responsabilidad en tareas individuales.
- **Colaborador Estrella:** Por apoyo y trabajo en equipo ejemplar.
- **Innovador Digital:** Por creatividad en diseño y uso de TIC.

Retos

Se plantean retos semanales para motivar y dinamizar la experiencia:

- Redactar un testimonio personal en inglés con vocabulario específico.
- Entrevistar a un miembro de la comunidad escolar y presentar un resumen oral.
- Diseñar un elemento visual para la cápsula usando herramientas digitales.
- Debatir en inglés sobre el valor de preservar legados culturales.

Superar retos otorga puntos extra y desbloquea pistas para la siguiente fase.

Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes reciben:

- Reconocimiento público en eventos escolares.
- Acceso a recursos y talleres especiales.
- Posibilidad de ser parte del comité organizador del evento final.

Progresión

La experiencia se divide en cuatro fases correlativas que corresponden a los niveles:

- *Exploración:* Descubrir el contexto y definir el legado.
- *Recopilación:* Reunir testimonios, textos e ideas.
- *Construcción:* Crear la cápsula digital y preparar presentaciones.
- *Compartir:* Presentar el legado a la comunidad y reflexionar.

Retroalimentación Inmediata

Los docentes y compañeros ofrecen retroalimentación constructiva en cada actividad, usando rúbricas claras y comentarios específicos. Además, el sistema digital integrado muestra alertas y sugerencias para mejorar en tiempo real.

Actividades Gamificadas

Actividad 1: “My Story, Our Legacy” - Redacción de Testimonios Personales

Descripción: Cada estudiante escribe un testimonio personal en inglés que refleje su experiencia durante la educación media, sus aprendizajes y sueños.

Instrucciones:

- Se presenta el vocabulario y expresiones útiles para contar experiencias y deseos.
- Los estudiantes planifican su texto con un esquema que incluye introducción, desarrollo y conclusión.
- Redactan un texto de 150-200 palabras en inglés.
- Se revisa en parejas para corregir errores y mejorar el contenido.
- Se entrega al docente para evaluación y asignación de puntos.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Cuadernos, diccionarios bilingües, plantillas de esquema, acceso a procesadores de texto.

Integración con mecánicas: Los estudiantes ganan puntos por calidad, uso adecuado del inglés y entrega puntual. Aquellos que superen la expectativa reciben la insignia *Comunicación Efectiva*.

Actividad 2: “Interview Quest” - Entrevistas en Inglés

Descripción: En parejas, los estudiantes realizan una entrevista a un miembro de la comunidad escolar (profesor, exalumno, directivo) sobre sus experiencias y perspectivas sobre la educación.

Instrucciones:

- Preparan preguntas en inglés con apoyo del docente.
- Realizan la entrevista grabada o en vivo.
- Elaboran un resumen oral de 3 minutos en inglés con las ideas principales.
- Presentan el resumen al grupo para recibir retroalimentación.

Tiempo estimado: 3 sesiones (una para preparar, una para realizar la entrevista, una para presentación).

Materiales: Grabadoras o celulares, guías para preguntas, plantillas para resumen.

Integración con mecánicas: Los estudiantes suman puntos por preparación, fluidez y precisión lingüística. Se otorga la insignia *Comunicación Efectiva* y *Pensador Crítico* si elaboran preguntas profundas.

Actividad 3: “Digital Legacy Designer” - Creación de la Cápsula Digital

Descripción: Grupos diseñan partes de la cápsula digital usando herramientas TIC para integrar testimonios, imágenes, audios y videos.

Instrucciones:

- Se forman grupos con roles definidos (diseñadores, editores, curadores).
- Eligen una plataforma web accesible (ej. Google Sites, Padlet, Genially).
- Compilan y organizan los materiales generados previamente.
- Diseñan la estructura y estética del sitio o presentación digital.
- Realizan pruebas y presentan avances para retroalimentación.

Tiempo estimado: 4 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Computadoras o tablets, conexión a internet, tutoriales básicos de las plataformas.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por originalidad, funcionalidad y trabajo en equipo. La insignia *Innovador Digital* se concede a los grupos más creativos.

Actividad 4: “Debate: Preserving Our Legacy” - Debate en Inglés

Descripción: Debate estructurado en inglés sobre la importancia de preservar el legado cultural y educativo para el futuro.

Instrucciones:

- Se forman dos equipos con posiciones a favor y en contra.
- Preparan argumentos y evidencias en inglés.
- Se establece un moderador y reglas claras para el debate.
- Realizan el debate ante el grupo con tiempo limitado para cada intervención.
- Se realiza una reflexión grupal post-debate.

Tiempo estimado: 2 sesiones (preparación y debate).

Materiales: Guías para debate, hojas con vocabulario útil, cronómetro.

Integración con mecánicas: Puntos por participación, argumentación y uso correcto del inglés. Insignias *Pensador Crítico* y *Comunicación Efectiva* disponibles.

Actividad 5: “Final Presentation and Reflection” - Presentación del Legado y Reflexión Final

Descripción: Cada grupo presenta su parte de la cápsula digital en un evento escolar, seguido de una reflexión en inglés sobre el aprendizaje y significado de la experiencia.

Instrucciones:

- Preparan una presentación oral de 10 minutos en inglés.
- Incorporan elementos visuales y multimedia.
- Practican para asegurar fluidez y confianza.
- Realizan la presentación ante la comunidad escolar.
- Escriben una reflexión individual en inglés sobre lo aprendido y sentido del legado.

Tiempo estimado: 3 sesiones para preparación y 1 evento.

Materiales: Proyector, computador, sistema de sonido, hojas para reflexión.

Integración con mecánicas: Puntos máximos otorgados por presentación final, trabajo en equipo y reflexión. Insignias *Maestro del Legado* y todas las anteriores entregadas según méritos.

Consideraciones DEI

- Se promueve la inclusión de todos los estudiantes en roles y actividades ajustando apoyos según necesidades.
- Los materiales y plataformas son accesibles, con alternativas para estudiantes con discapacidades (textos con audio, subtítulos, etc.).

- Se valora la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes, permitiendo referencias personales y comunitarias en los testimonios.
- Se fomenta un ambiente respetuoso donde todas las voces sean escuchadas y valoradas.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego Legacy Quest

- **Roles y Turnos:** Los estudiantes rotan semanalmente entre roles para garantizar desarrollo integral.
- **Condiciones de Victoria:** La victoria colectiva se logra al completar las cuatro fases con la cápsula digital lista y presentaciones realizadas con éxito.
- **Individualmente:** Se reconoce a los estudiantes que alcanzan el nivel *Maestro del Legado* y acumulan al menos 350 puntos.
- **Penalizaciones:** Pérdida de puntos por entregas tardías (-10 puntos) o falta de participación (-15 puntos).
- **Respeto y Colaboración:** Se espera un ambiente respetuoso y apoyador; faltas graves pueden implicar pérdida de insignias o puntos.
- **Uso de TIC:** Se debe respetar la normativa de uso de dispositivos electrónicos en el aula para garantizar foco y equidad.
- **Tabla de Puntos:** Actualizada semanalmente y visible en el aula y plataforma virtual.
- **Sistema de Logros:** Cada insignia tiene requisitos claros; los estudiantes pueden consultar sus avances con el docente.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada de Legacy Quest

La evaluación se realiza mediante un enfoque formativo y sumativo, utilizando evidencias diversas que se integran en el sistema gamificado.

Criterios de Evaluación

- **Competencia Comunicativa en Inglés:** Correcta producción oral y escrita, uso adecuado de vocabulario y estructuras.
- **Pensamiento Crítico:** Capacidad para analizar, argumentar y reflexionar acerca del legado y su significado.
- **Autonomía:** Responsabilidad en la entrega de tareas, iniciativa para asumir roles y superar retos.
- **Colaboración:** Trabajo en equipo eficaz, apoyo mutuo y respeto a la diversidad.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad en diseño y presentación de contenidos.

Rúbricas

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad clave, por ejemplo:

- **Testimonios escritos:** Organización, gramática, vocabulario, coherencia y creatividad (puntuación de 1 a 5 en cada ítem).
- **Entrevistas y presentaciones orales:** Claridad, fluidez, pronunciación, contenido y uso de recursos.
- **Diseño digital:** Usabilidad, estética, integración de materiales y originalidad.
- **Debates:** Calidad de argumentos, respeto de turnos, uso del inglés y pensamiento crítico.

Evidencias de Aprendizaje

- Textos escritos y grabaciones orales.
- Archivos digitales de la cápsula del tiempo.
- Registros de participación y puntos obtenidos.
- Reflexiones personales y grupales.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan en inglés cómo la experiencia les ayudó a comprender la importancia de comunicar en otro idioma, valorar su identidad y trabajar en equipo. Esta reflexión se documenta en video o texto y forma parte del contenido de la cápsula.

Finalmente, se organiza el evento de presentación ante la comunidad escolar, cerrando la narrativa con el acto simbólico de "cerrar la cápsula del tiempo", un momento emotivo que reafirma el sentido del legado y la misión cumplida.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de Legacy Quest

Tiempo Necesario

La experiencia se recomienda desarrollar en un período de 6 a 8 semanas, con dos sesiones semanales de 45 minutos cada una. Esto permite avanzar con calma, profundizar en cada fase y dar espacio para la retroalimentación y mejora continua.

Espacio Físico

Un aula equipada con mesas para trabajo en grupos, pizarras, espacio para presentaciones y acceso a computadoras o tablets. El aula debe adaptarse para crear la ambientación de “Centro de Comando” con paneles visibles de puntos y niveles.

Materiales y Herramientas TIC

- Computadoras o tablets con acceso a internet.
- Proyector y sistema de sonido para presentaciones.

- Plataformas digitales accesibles para crear la cápsula (Google Sites, Padlet, Genially).
- Aplicaciones para grabación de audio y video.
- Recursos impresos: guías, esquemas, plantillas para redacción y debate.

Tamaño del Grupo

Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes para garantizar interacción y diversidad de roles sin perder control y atención personalizada.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con las plataformas digitales y herramientas TIC propuestas.
- Preparar materiales didácticos y guías para cada actividad.
- Definir claramente los criterios de evaluación y rúbricas.
- Planificar la ambientación del aula y sistema de registro de puntos.
- Capacitarse en estrategias de inclusión para atender diversidad y garantizar equidad.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigualdad en habilidades TIC:** Proporcionar talleres introductorios y apoyo continuo.
- **Resistencia al inglés oral:** Generar un ambiente seguro y motivador, usar actividades lúdicas previas.
- **Falta de participación:** Uso del sistema de puntos y roles rotativos para incentivar compromiso.
- **Problemas técnicos:** Tener siempre un plan B (materiales impresos, actividades offline).
- **Diversidad cultural y lingüística:** Respetar y valorar todas las expresiones, adaptar materiales y permitir aportes plurilingües como soporte.

Con esta planificación detallada y recursos accesibles, *Legacy Quest* se presenta como una experiencia gamificada completa, motivadora y enriquecedora para que los estudiantes de cuarto medio desarrollen sus competencias en inglés y competencias del siglo XXI mientras construyen un legado significativo para su comunidad educativa.