

Jungle Quest: Can & Can't Adventure

Gamificación Estructural | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: *aniamles de jungla plus can and cant*

Contexto Narrativo

Imagina que te adentras en la exuberante y misteriosa jungla amazónica, hogar de una infinidad de animales fascinantes y únicos. Esta jungla no es un lugar común, sino un territorio mágico donde los animales pueden hablar inglés, y cada uno tiene habilidades especiales para expresar lo que *pueden* y lo que *no pueden* hacer. Sin embargo, esta armonía está en peligro: una tormenta mágica ha confundido a los animales, y ellos han olvidado cómo expresar correctamente sus habilidades y limitaciones en inglés usando "can" y "can't".

Los estudiantes asumen el rol de exploradores lingüísticos, llamados "Guardianes del Lenguaje", cuya misión principal es ayudar a los animales de la jungla a recordar y enseñar cómo usar "can" y "can't" para describir sus habilidades. Para lograrlo, deberán interactuar con diferentes personajes animales, completar retos lingüísticos, y recolectar pistas a través de juegos y actividades que les permitirán restaurar el equilibrio en la jungla.

Esta aventura se desarrolla en diferentes "áreas" de la jungla, cada una habitada por animales específicos con habilidades distintas. Por ejemplo, en el río habitan los cocodrilos que pueden nadar pero no volar, en la copa de los árboles los monos que pueden trepar pero no nadar, y en la selva densa los tigres que pueden correr rápido pero no trepar árboles. Los estudiantes aprenderán a usar "can" y "can't" para describir estas habilidades, y además crearán sus propios personajes animales al final del juego.

Además de ayudar a los animales, los estudiantes competirán y colaborarán entre ellos para acumular puntos, desbloquear niveles y ganar insignias que reflejan sus progresos y habilidades lingüísticas. La narrativa incorpora elementos de misterio, trabajo en equipo y creatividad para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos durante toda la experiencia.

Este marco narrativo conecta directamente con el tema de aprendizaje, ya que la estructura de "can" y "can't" es fundamental para que los estudiantes puedan expresar habilidades y limitaciones, una base esencial en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en este caso el inglés. Al usar un contexto atractivo y significativo, la jungla no solo se convierte en un escenario divertido, sino en un espacio donde la lengua cobra vida y sentido real.

Los roles de los estudiantes incluyen: exploradores lingüísticos, investigadores de animales y narradores, quienes documentarán sus hallazgos y crearán mini relatos utilizando estructuras con "can" y "can't". Este enfoque promueve la creatividad y la autonomía, ya que los estudiantes decidirán cómo presentar la información y cómo ayudar a los animales.

Finalmente, al concluir la misión, los estudiantes habrán desarrollado no solo habilidades lingüísticas concretas, sino también competencias del siglo XXI como la colaboración, al trabajar en equipo para resolver retos, la creatividad al diseñar sus propios personajes y relatos, y la autonomía al gestionar su propio aprendizaje y progreso dentro del juego.

Mecánicas de Juego

Para estructurar esta experiencia gamificada en el aula, se implementan las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos a los estudiantes o equipos. Por ejemplo, responder correctamente a preguntas sobre "can" y "can't" otorga 10 puntos, mientras que completar una mini-historia usando estas estructuras puede otorgar 20 puntos. Los puntos se acumulan y permiten avanzar en niveles.
- **Niveles:** La experiencia está dividida en tres niveles de dificultad creciente. Nivel 1: reconocimiento y uso básico de "can" y "can't". Nivel 2: formación de oraciones y preguntas. Nivel 3: creación de relatos y presentación oral. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo o estudiante debe acumular un mínimo de puntos y completar ciertos retos clave.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales (pueden ser impresas o en formato digital) para reconocer logros específicos, como "Explorador Rápido" (por completar actividades en tiempo), "Narrador Creativo" (por crear historias originales), "Colaborador Destacado" (por ayudar a compañeros). Estas insignias fomentan el reconocimiento positivo y la motivación.
- **Retos Semanales:** Cada clase o sesión incluye un reto especial basado en el tema, por ejemplo, "El desafío del mono" donde deben formar oraciones con "can" y "can't" sobre lo que pueden y no pueden hacer los monos. Los retos tienen un tiempo límite y puntos extra para quienes los resuelvan.
- **Recompensas:** Al final de cada nivel, los equipos pueden "comprar" ayudas o pistas para las siguientes actividades usando puntos acumulados, como tarjetas con ejemplos extra o tiempo adicional. Esto promueve la estrategia y autonomía.
- **Progresión Visual:** En el aula habrá un tablero visible (puede ser digital o físico) con la tabla de clasificación, niveles alcanzados, puntos y insignias ganadas. Esto genera competencia sana y permite a los estudiantes ver su avance.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente o las aplicaciones utilizadas ofrecen corrección instantánea y comentarios que guían al estudiante para mejorar, reforzando el aprendizaje constructivo.

Estas mecánicas se integran para crear una experiencia cohesiva donde los estudiantes se sienten motivados, reconocidos y desafiados, al tiempo que aprenden el contenido previsto.

Actividades Gamificadas

Actividad 1: Conociendo a los Animales de la Jungla

Descripción: Los estudiantes deben identificar animales de la jungla y describir qué pueden y no pueden hacer usando "can" y "can't".

Instrucciones:

- Se forman equipos de 3-4 estudiantes.
- Se entregan tarjetas con imágenes de animales (mono, tigre, cocodrilo, loro, elefante).

- Cada equipo escribe cinco oraciones usando "can" y "can't" para describir habilidades del animal. Ejemplo: "The monkey can climb trees." / "The monkey can't swim."
- Luego, cada equipo comparte sus oraciones con la clase.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: Tarjetas impresas con imágenes, hojas y lápices.

Integración mecánicas: Cada oración correcta otorga 5 puntos. Compartir y explicar correctamente ofrece puntos extras. Los equipos que completen la actividad en tiempo ganan la insignia "Explorador Rápido".

Actividad 2: Reto del Río - Can & Can't en Acción

Descripción: En esta actividad, los estudiantes interactúan con un juego de roles donde deben ayudar a animales del río a explicar sus habilidades.

Instrucciones:

- Se asignan roles a los estudiantes: animales (cocodrilo, pez, tortuga) y exploradores.
- Los animales preparan frases con "can" y "can't" sobre lo que pueden hacer.
- Los exploradores hacen preguntas para descubrir las habilidades de cada animal.
- Los animales responden usando oraciones completas con "can" y "can't".
- Finalmente, los exploradores presentan un breve resumen en inglés de lo aprendido.

Tiempo estimado: 40 minutos.

Materiales: Tarjetas de rol, hojas para notas.

Integración mecánicas: La precisión y creatividad en las respuestas otorgan puntos. La presentación final suma puntos extra y puede obtener la insignia "Narrador Creativo".

Actividad 3: Carrera de Preguntas - ¿Can or Can't?

Descripción: Competencia rápida donde los estudiantes deben responder correctamente preguntas usando "can" y "can't".

Instrucciones:

- Se divide la clase en dos equipos.
- El docente pregunta: "Can a tiger climb trees?"
- El primer equipo que responde correctamente gana un punto.
- Se hacen 20 preguntas rápidas sobre animales y sus habilidades.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: Lista de preguntas preparada.

Integración mecánicas: Cada respuesta correcta suma puntos para el equipo. El equipo ganador recibe la insignia "Equipo Ágil".

Actividad 4: Creación de Personajes Animales

Descripción: Los estudiantes crean su propio animal de la jungla y describen qué puede y no puede hacer usando "can" y "can't".

Instrucciones:

- Individualmente o en parejas, los estudiantes dibujan un animal inventado.
- Escriben un párrafo en inglés describiendo habilidades con "can" y "can't".
- Presentan su animal a la clase usando oraciones completas.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: Hojas, colores, marcadores.

Integración mecánicas: Creatividad y uso correcto de estructuras otorgan puntos. Las mejores presentaciones reciben la insignia "Narrador Creativo".

Actividad 5: Diario del Guardián del Lenguaje

Descripción: Durante la experiencia, cada estudiante mantiene un diario donde registra frases aprendidas, reflexiones y retos superados.

Instrucciones:

- Se entrega un cuaderno o formato digital para el diario.
- Al final de cada sesión, los estudiantes escriben al menos tres oraciones con "can" y "can't".
- También anotan qué les gustó y qué les costó.

Tiempo estimado: 10 minutos al final de cada clase.

Materiales: Cuadernos o tabletas/computadoras.

Integración mecánicas: La constancia en el diario suma puntos y ayuda a la autoevaluación y reflexión, promoviendo la autonomía.

Actividad 6: Mapa de la Jungla Interactivo

Descripción: Un mapa físico o digital de la jungla donde se colocan stickers o iconos con animales y su descripción con "can" y "can't".

Instrucciones:

- Cada equipo recibe una zona de la jungla.
- Investigan o crean oraciones para cada animal de su zona.
- Colocan las tarjetas en el mapa y presentan al resto.

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Mapa grande impreso o pizarra digital, tarjetas, marcadores.

Integración mecánicas: Completar el mapa desbloquea el siguiente nivel y suma puntos al equipo. También promueve colaboración.

Actividad 7: Quiz Digital “Can or Can't?”

Descripción: Quiz interactivo en plataformas como Kahoot! o Quizizz para evaluar conocimiento y rapidez.

Instrucciones:

- El docente crea un quiz con preguntas de selección múltiple sobre "can" y "can't".
- Los estudiantes responden en sus dispositivos.
- Se muestran resultados en tiempo real.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: Computadoras/tabletas, acceso a internet.

Integración mecánicas: Puntos instantáneos por respuesta correcta y rapidez. Los mejores puntajes reciben la insignia "Explorador Digital".

En total, estas actividades suman una experiencia gamificada completa, práctica y ajustada al aula real, donde las mecánicas de juego y el aprendizaje de "can" y "can't" sobre animales de la jungla están integrados de manera natural y motivadora.

Reglas y Condiciones

Para mantener el orden y claridad, se establecen las siguientes reglas para "Jungle Quest: Can & Can't Adventure":

• Condiciones de victoria:

- Los equipos o estudiantes que acumulen la mayor cantidad de puntos al finalizar los tres niveles y completen todas las actividades clave ganan el título de "Guardianes Supremos del Lenguaje".
- También hay reconocimientos individuales para logros especiales (mejor narrador, mejor colaborador, etc.).

• Penalizaciones:

- Respuestas inadecuadas o mala conducta restan puntos (5 puntos por cada incidencia).
- No completar actividades clave dentro del tiempo límite impide avanzar de nivel.

• Turnos:

- Las actividades en equipo se realizan por turnos, respetando el tiempo asignado para que todos participen.
- En las competencias rápidas, el docente será el árbitro de los turnos y respuestas.

• Roles:

- Los estudiantes deben respetar los roles asignados (animal, explorador, narrador) y cumplir con sus responsabilidades.
- Se fomentan roles rotativos para que todos experimenten diferentes funciones.

• **Restricciones:**

- No se permite el uso de traductores automáticos o ayuda externa no autorizada durante las actividades.
- El lenguaje ofensivo o discriminatorio será sancionado con pérdida de puntos y amonestación.

• **Tabla de puntos (ejemplo):**

- Oración correcta con "can/can't": 5 puntos
- Presentación oral clara y creativa: 15 puntos
- Respuesta rápida y correcta en quiz o competencia: 10 puntos
- Completar reto semanal en tiempo: 20 puntos
- Ayuda a compañeros (autoevaluado y docente): 10 puntos
- Pérdida por mala conducta o error grave: -5 puntos

• **Sistema de logros:**

- Al alcanzar ciertos umbrales de puntos, los estudiantes desbloquean insignias visibles en el tablero.
- Las insignias tienen efectos simbólicos positivos y algunos beneficios prácticos (ej. tiempo extra).

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de "Jungle Quest: Can & Can't Adventure" está integrada al sistema gamificado, permitiendo valorar tanto el aprendizaje lingüístico como las competencias del siglo XXI y criterios DEI.

Criterios de Evaluación:

- **Dominio del contenido:** Uso correcto de "can" y "can't" en oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.
- **Creatividad:** Originalidad en la creación de personajes y relatos.
- **Colaboración:** Participación activa en equipo, ayuda a compañeros, respeto y comunicación.
- **Autonomía:** Gestión del propio aprendizaje, constancia en el diario, iniciativa en retos.
- **Inclusión y respeto:** Respeto a la diversidad cultural y de capacidades, lenguaje inclusivo y actitud positiva.

Rúbrica Integrada (ejemplo simplificado):

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Uso correcto de "can" y "can't"	Oraciones correctas y variadas en todos los contextos	Oraciones correctas con pocos errores	Oraciones simples con errores frecuentes	No usa correctamente las estructuras

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Creatividad	Ideas originales y presentación atractiva	Ideas claras y presentación adecuada	Pocas ideas originales, presentación básica	Sin creatividad o presentación pobre
Colaboración	Participa activamente y apoya a todos	Participa con algunos aportes	Participa poco o con dificultad	No participa ni colabora
Autonomía	Gestiona el trabajo y reflexiona críticamente	Gestiona el trabajo con apoyo	Necesita supervisión constante	No cumple con tareas ni reflexiones
Inclusión y respeto	Respeto y valora a todos, lenguaje inclusivo	Generalmente respetuoso	Respeto irregular	Falta de respeto o discriminación

Evidencias de Aprendizaje:

- Oraciones y textos escritos con "can" y "can't".
- Grabaciones o presentaciones orales.
- Diarios personales de reflexión.
- Participación y resultados en actividades y quizzes.
- Trabajo en equipo y actitudes observadas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Al finalizar el juego, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron, qué les gustó más y cómo pueden aplicar el uso de "can" y "can't" en su vida diaria. Se cierra la narrativa con una ceremonia simbólica donde los "Guardianes del Lenguaje" restauran la armonía en la jungla, destacando que gracias a sus esfuerzos los animales pueden expresarse correctamente nuevamente.

El docente conduce esta reflexión guiando a los estudiantes a identificar sus logros y áreas de mejora, vinculando las competencias desarrolladas con situaciones reales y futuras experiencias de aprendizaje.

Recomendaciones Logísticas

Para asegurar una implementación exitosa de "Jungle Quest: Can & Can't Adventure" se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas:

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 6 a 8 sesiones de 50 minutos cada una, distribuido en:
 - Introducción y nivel 1: 2 sesiones
 - Nivel 2 y actividades intermedias: 3 sesiones

- Nivel 3 y cierre: 2-3 sesiones
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en grupos. Espacio para tablero físico visible a todos. Área para presentaciones orales.
- **Materiales:**
 - Tarjetas con imágenes y roles.
 - Hojas, colores, marcadores.
 - Cuadernos o dispositivos para diarios.
 - Tablero de puntos visible (pizarra, cartulina o digital).
 - Acceso a internet y dispositivos para quizzes digitales.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar trabajo en equipos y manejo del aula.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar materiales impresos y digitales.
 - Diseñar y probar quizzes digitales.
 - Familiarizarse con las mecánicas y reglas.
 - Planificar cómo rotar roles y asignar equipos equilibrados.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desigualdad en participación:* Rotar roles, fomentar que todos contribuyan, usar rúbricas claras.
 - *Dificultad con las estructuras:* Realizar mini-lecciones y apoyos visuales.
 - *Problemas técnicos:* Tener actividades alternativas sin tecnología listas.
 - *Baja motivación:* Usar recompensas visibles y variedad de actividades.
 - *Necesidades de inclusión:* Adaptar material visual, permitir apoyos y diferentes formas de expresión.

Con estas recomendaciones, el docente podrá organizar y llevar a cabo esta experiencia gamificada con éxito, fomentando un ambiente inclusivo, colaborativo y dinámico que promueva el aprendizaje efectivo del inglés a través del tema de animales de la jungla y el uso de "can" y "can't".