

Time Travelers: Journey Through Cruz del Eje's Past and Present

Gamificación de Exploración | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: pronunciar verbos en ingles en pasado simple relacionados con transporte, comunicacion y noticias. relacionados con el ayer y hoy de cruz del eje

Contexto Narrativo

Narrativa: Aventura Temporal en Cruz del Eje

Imagina que eres un joven explorador del tiempo, un "Time Traveler", que tiene la misión de descubrir cómo han cambiado los medios de transporte, la comunicación y las noticias en Cruz del Eje desde ayer hasta hoy. En esta aventura, viajarás a diferentes épocas para recolectar verbos en pasado simple relacionados con estos temas, aprenderás a pronunciarlos correctamente y a usarlos en contexto, entendiendo cómo estas transformaciones impactaron la vida de las personas.

La ambientación está situada en Cruz del Eje, un lugar con una rica historia y desarrollo, donde podrás comparar el ayer y el hoy a través de las tecnologías y formas de movilidad. La aventura comienza en el presente, en una sala de exploradores temporales equipada con tecnología para saltar en el tiempo, y cada equipo de estudiantes representará un grupo de viajeros temporales encargados de una misión: recopilar información, practicar la pronunciación y contar historias usando los verbos en pasado simple.

Los estudiantes asumirán roles específicos dentro de sus equipos para fomentar la colaboración y la autonomía:

- **El Explorador Lingüístico:** Responsable de identificar y pronunciar correctamente los verbos en pasado simple.
- **El Cronista:** Encargado de registrar las historias y hechos relacionados con el transporte, comunicación y noticias de ayer y hoy.
- **El Tecnólogo:** Maneja los materiales digitales y apoya en la búsqueda de información.
- **El Presentador:** Se encarga de comunicar los hallazgos al resto de la clase y participar en los retos orales.

La misión principal es completar un diario de exploración temporal que documente el uso de verbos en pasado simple, pronunciados y aplicados correctamente en el contexto histórico y actual de Cruz del Eje. Este diario será el producto final, que deberá ser presentado en un formato creativo, como un video narrativo, una presentación digital o un mural interactivo.

La conexión con el aprendizaje del inglés se da al tener que descubrir y practicar verbos en pasado simple relacionados temáticamente con transporte, comunicación y noticias, siempre vinculados con el contexto local, fomentando no solo la adquisición del idioma sino también el conocimiento cultural y social del entorno.

Esta experiencia promueve la exploración autónoma y el aprendizaje activo mediante misiones abiertas, donde los estudiantes deciden cómo recolectar la información, qué recursos utilizar y cómo presentar sus resultados, favoreciendo la creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y comunicación. Además, se fomentan valores de responsabilidad, adaptabilidad y autonomía, ya que cada equipo debe gestionar su propia

estrategia de trabajo y cumplir con los objetivos establecidos.

Para asegurar la inclusión, los materiales y actividades están diseñados para ser accesibles a estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo el uso de recursos visuales, auditivos y kinestésicos, y promoviendo un ambiente respetuoso y colaborativo donde todos puedan aportar y sentirse valorados.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Esta experiencia gamificada utiliza varias mecánicas que integran los objetivos de aprendizaje con la exploración y el trabajo colaborativo:

- **Sistema de Puntos:** Los equipos ganan puntos al completar actividades, pronunciar correctamente los verbos, presentar historias coherentes y ayudar a otros equipos. Cada verbo correctamente pronunciado vale 5 puntos, cada historia completa y bien estructurada 10 puntos, y la colaboración y ayuda 3 puntos.
- **Niveles de Progreso:** Los equipos avanzan por niveles que representan diferentes épocas de Cruz del Eje (por ejemplo, Nivel 1: Ayer - Transporte; Nivel 2: Ayer - Comunicación; Nivel 3: Hoy - Noticias). Para desbloquear el siguiente nivel, deben superar los retos del nivel anterior.
- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas como “Maestro de la Pronunciación”, “Cronista Histórico” y “Comunicador Estelar”, que reconocen habilidades específicas y fomentan la motivación intrínseca.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel tiene misiones abiertas que requieren la exploración y el descubrimiento autónomo. Por ejemplo, encontrar verbos en textos, entrevistar a personas (simuladas o reales), o crear relatos usando los verbos en pasado simple.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se otorgan recompensas simbólicas como “Tiempo Extra para Presentar” o “Ayuda del Docente” que pueden usar estratégicamente en actividades posteriores.
- **Progresión Visual:** Un tablero de progreso visible para toda la clase muestra el avance de cada equipo, fomentando la competencia sana y la colaboración entre grupos.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente y los propios compañeros ofrecen feedback inmediato, especialmente en la pronunciación y uso correcto de los verbos, a través de métodos interactivos como juegos orales, grabaciones y encuestas rápidas.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse naturalmente en las actividades, incentivando la exploración, la práctica constante, la colaboración y el desarrollo de competencias socioemocionales y lingüísticas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas

Actividad 1: Exploración Inicial - Descubre los Verbos del Ayer

Descripción: Los equipos reciben mapas y documentos históricos (adaptados) de Cruz del Eje con textos relacionados con el transporte y la comunicación del pasado. Su misión es identificar verbos en pasado simple presentes en estos textos.

Instrucciones paso a paso:

- Dividir la clase en equipos de 4 estudiantes con roles definidos.
- Entregar a cada equipo un paquete con textos históricos (pueden ser extractos de noticias antiguas, descripciones de medios de transporte antiguos, cartas o anuncios).
- Los Exploradores Lingüísticos leen los textos en voz alta y subrayan los verbos en pasado simple relacionados con transporte y comunicación.
- El Cronista registra estos verbos en una tabla, anotando su significado y contexto.
- El Tecnólogo puede buscar en tablets o computadoras la pronunciación correcta de los verbos y preparar su audio para el equipo.
- El Presentador practica la pronunciación con el equipo para luego compartirlos con la clase.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Textos impresos, tablets o computadora con acceso a diccionarios en línea, cuadernos o hojas para registro.

Integración con mecánicas: Cada verbo identificado y pronunciado correctamente otorga puntos; el equipo adquiere la insignia “Explorador del Ayer” al completar al menos 15 verbos correctamente.

Actividad 2: Misión Oral - Cuenta la Historia de Cruz del Eje

Descripción: Los equipos crean una historia oral que relate un evento histórico relacionado con transporte o comunicación en Cruz del Eje, usando los verbos en pasado simple recién aprendidos y practicando su pronunciación.

Instrucciones paso a paso:

- Los equipos eligen un evento o inventan una historia basada en información local o imaginaria.
- El Cronista escribe el texto, asegurándose de incluir al menos 10 verbos en pasado simple relacionados con el tema.
- El Explorador Lingüístico guía la práctica de pronunciación del texto.
- El Presentador ensaya la narración para compartir con la clase.
- Se realiza una sesión de presentación oral, donde cada equipo cuenta su historia.
- Los otros equipos y el docente ofrecen retroalimentación inmediata sobre la pronunciación y el uso correcto de los verbos.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Papel y lápiz, grabadora o celular para registrar la narración (opcional), espacio para presentaciones orales.

Integración con mecánicas: Puntos otorgados por la cantidad de verbos correctamente usados y pronunciados, además de la creatividad en la historia. Insignia “Cronista Histórico” para el equipo que demuestre mayor coherencia y dominio del vocabulario.

Actividad 3: Reto Visual - Crea tu Línea del Tiempo Interactiva

Descripción: Los equipos diseñan una línea del tiempo que muestre la evolución del transporte, comunicación y noticias en Cruz del Eje, usando verbos en pasado simple para describir cada cambio.

Instrucciones paso a paso:

- Los equipos investigan datos históricos y actuales sobre los temas asignados.
- El Cronista elabora descripciones breves para cada evento, incorporando verbos en pasado simple.
- El Tecnólogo utiliza herramientas digitales gratuitas (como Canva, Google Slides o Timeline JS) para crear la línea del tiempo interactiva.
- El Explorador Lingüístico graba audios con la pronunciación correcta de los textos para que se puedan reproducir al hacer clic en cada evento.
- El Presentador prepara la explicación general para compartir con el resto de la clase.
- Se realiza una exposición donde cada equipo muestra su línea del tiempo y practica la pronunciación en voz alta.

Tiempo estimado: 2 horas (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: Computadoras o tablets, acceso a internet, programas o plataformas digitales gratuitas, audífonos, proyector o pantalla.

Integración con mecánicas: Puntos por cada evento correctamente descrito y pronunciado, uso creativo de recursos digitales. Insignia “Tecnólogo del Tiempo” para el equipo que destaque por calidad y originalidad.

Actividad 4: Desafío Final - La Feria de Noticias del Ayer y Hoy

Descripción: Los equipos organizan una feria donde presentan noticias, entrevistas o reportajes ficticios o reales que reflejen cómo ha cambiado la comunicación y las noticias en Cruz del Eje, usando verbos en pasado simple para narrar los hechos.

Instrucciones paso a paso:

- Cada equipo elabora un stand temático (transporte, comunicación o noticias) con materiales visuales, textos y grabaciones.
- El Cronista redacta noticias o entrevistas, asegurándose del uso correcto de verbos en pasado simple.
- El Explorador Lingüístico practica la pronunciación para presentaciones orales en la feria.
- El Tecnólogo prepara videos o audios para complementar la presentación.
- El Presentador interactúa con otros equipos y visitantes, explicando el contenido y respondiendo preguntas.
- Se realiza la feria en el aula o espacio amplio, donde cada equipo rota para visitar stands y practicar la pronunciación con los textos de otros.

Tiempo estimado: 2 a 3 horas

Materiales: Cartulinas, marcadores, dispositivos para reproducir audio/video, impresiones, espacio para montar stands.

Integración con mecánicas: Puntos por la calidad de la presentación, uso correcto y pronunciación de los verbos, interacción y colaboración. Insignia “Comunicador Estelar” para el equipo con mejor desempeño global.

Actividad 5: Reflexión y Retroalimentación – Diario del Viajero Temporal

Descripción: Individualmente, cada estudiante redacta una reflexión personal donde cuenta qué aprendió, qué dificultades tuvo, cómo mejoró su pronunciación y qué le gustó de la experiencia.

Instrucciones paso a paso:

- El docente proporciona una plantilla con preguntas guía para la reflexión.
- Los estudiantes escriben en inglés o español (según nivel) sus respuestas, enfocándose en los verbos en pasado simple.
- Se realiza una ronda de comentarios voluntarios donde algunos estudiantes comparten sus reflexiones con el grupo.
- El docente ofrece retroalimentación personalizada y general sobre el progreso y áreas de mejora.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Hojas o dispositivos para escribir, plantilla de reflexión.

Integración con mecánicas: Puntos adicionales por participación en la reflexión y uso consciente de los verbos. Esta actividad cierra la narrativa y permite evaluar el aprendizaje vivencial.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptarse al ritmo y necesidades del grupo, asegurando que todos los estudiantes participen activamente, desarrollen competencias del siglo XXI y afiancen el conocimiento lingüístico dentro de un contexto cultural y significativo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Para garantizar el buen desarrollo de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas claras:

- **Condiciones de Victoria:** El equipo ganador será el que acumule más puntos al finalizar la feria de noticias (Actividad 4) y haya demostrado dominio de la pronunciación y uso correcto de los verbos en pasado simple.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad se realiza en turnos definidos, respetando los roles asignados. Los roles pueden rotar en actividades posteriores para fomentar la autonomía y aprendizaje integral.
- **Penalizaciones:**
 - Restar 2 puntos por cada verbo mal pronunciado o mal usado en las presentaciones, detectado mediante la retroalimentación inmediata.
 - Restar 3 puntos por faltas de respeto o interrupciones durante presentaciones.

• **Sistema de Puntos:**

Actividad	Acción	Puntos
Exploración Inicial	Verbo correctamente identificado y pronunciado	5
Misión Oral	Verbo correctamente usado y pronunciado	5
Misión Oral	Historia completa y coherente	10
Línea del Tiempo	Evento con verbo correctamente usado y pronunciado	5
Feria de Noticias	Presentación de stand (calidad y uso de verbos)	15
Colaboración	Ayuda a otros equipos, participación activa	3
Reflexión	Participación y uso consciente de verbos	5

- **Restricciones:** No se permite el uso de traductores automáticos para la construcción de textos; se fomenta el uso de diccionarios y recursos de inglés accesibles para asistir la autonomía.
- **Respeto y Equidad:** Todos los miembros deben respetar las ideas y tiempos de palabra de sus compañeros, asegurando un ambiente inclusivo y equitativo.

Estas reglas garantizan un ambiente de aprendizaje seguro, motivador y efectivo, donde la competencia se convierte en un motor para la colaboración y el desarrollo integral.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación está integrada en todo el proceso gamificado, utilizando criterios claros y rúbricas que permiten valorar tanto el aprendizaje lingüístico como las competencias socioemocionales y de siglo XXI.

Criterios de Evaluación:

- **Dominio del vocabulario y verbos en pasado simple:** Correcto reconocimiento, uso y pronunciación.
- **Creatividad y coherencia en la producción oral y escrita:** Uso adecuado del lenguaje y estructuración de historias y descripciones.
- **Colaboración y comunicación:** Participación activa, respeto, y contribución en equipo.
- **Autonomía y responsabilidad:** Gestión del tiempo y recursos, cumplimiento de roles.
- **Adaptabilidad:** Capacidad para enfrentar retos y modificar estrategias.

Rúbrica Integrada (ejemplo para la Actividad 2 - Misión Oral):

Criterio	Excelente (5 pts)	Bueno (3 pts)	Necesita Mejorar (1 pt)
Pronunciación de verbos en pasado simple	Pronuncia todos los verbos correctamente y con entonación adecuada.	Pronuncia la mayoría correctamente, con pequeños errores sin afectar la comprensión.	Pronunciación incorrecta que dificulta la comprensión.
Uso adecuado de verbos en contexto	Usa correctamente todos los verbos en contexto.	Usa la mayoría correctamente con mínimas imprecisiones.	Uso incorrecto o confuso de los verbos.
Creatividad y coherencia de la historia	Historia original, clara y coherente.	Historia comprensible pero poco creativa o con algunas incoherencias.	Historia poco clara o incoherente.
Colaboración en el equipo	Participación activa e involucramiento de todos los miembros.	Participación parcial de los miembros.	Participación mínima o desbalanceada.

Evidencias de Aprendizaje:

- Listas de verbos identificados y pronunciados.
- Grabaciones o presentaciones orales.
- Líneas del tiempo digitales o impresas.
- Stands y materiales de la feria de noticias.
- Reflexiones escritas individuales.

Reflexión Final y Cierre Narrativo:

Al concluir la experiencia, los estudiantes comparten sus reflexiones personales y grupales sobre lo aprendido, cómo se sintieron como viajeros del tiempo y qué les motivó a mejorar su inglés. El docente cierra la narrativa reconociendo el esfuerzo y crecimiento de cada equipo, entregando las insignias finales y motivando a seguir explorando el idioma y la cultura local desde nuevas perspectivas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en al menos 5 sesiones de clase (de 50 a 60 minutos cada una) para garantizar el desarrollo completo de actividades y reflexiones.
- **Espacio Físico:** Aula con mesas para trabajo en equipo, espacio para presentaciones orales y zona para montar la feria (puede ser el mismo aula si se reorganiza). Espacio para proyectar o mostrar trabajos digitales.
- **Materiales y Herramientas TIC:**

- Textos impresos o digitales con información histórica.
 - Dispositivos digitales (tablets o computadoras) con acceso a internet para búsqueda y uso de diccionarios en línea.
 - Software o plataformas gratuitas para creación de líneas del tiempo (Canva, Google Slides, Timeline JS).
 - Materiales para elaboración de stands: cartulinas, marcadores, impresiones.
 - Dispositivos para grabación y reproducción de audio/video (celulares, grabadoras).
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente grupos de 4 estudiantes para facilitar la colaboración y gestión de roles. La experiencia es adaptable a grupos más grandes dividiéndolos en varios equipos.
 - **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar y adaptar materiales históricos y textos al nivel de los estudiantes.
 - Familiarizarse con las herramientas digitales propuestas.
 - Establecer criterios claros de evaluación y comunicar las reglas a los estudiantes.
 - Planificar la asignación y rotación de roles.
 - **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Dificultad en la pronunciación:* Utilizar grabaciones nativas, prácticas grupales y apoyo del docente o compañeros más avanzados.
 - *Acceso limitado a tecnología:* Proporcionar versiones impresas o grupales, usar dispositivos compartidos y planificar actividades sin tecnología cuando sea necesario.
 - *Desigualdad en la participación:* Supervisar roles y fomentar rotación, crear un ambiente seguro donde todos se sientan valorados.
 - *Falta de motivación:* Reforzar la narrativa, ofrecer recompensas simbólicas y visibilizar avances mediante el tablero de progreso.
 - **Inclusión y Diversidad:** Adaptar materiales para estudiantes con necesidades educativas especiales (ej. textos con letra grande, audio, vídeos subtitrulados), fomentar el respeto y valorar las aportaciones diversas.

Siguiendo estas recomendaciones, el docente podrá implementar una experiencia gamificada rica, motivadora y efectiva que conecte el aprendizaje del inglés con la historia y cultura local, desarrollando competencias clave para el siglo XXI en un ambiente inclusivo y colaborativo.