

Storykeepers Academy: El portal de los cuentos perdidos
Área: Lengua Extranjera - Inglés Nivel: Educación
secundaria, estudiantes de 12 a 15 años Duración
sugerida: 8 sesiones de 45 a 60 minutos, o 6 sesiones de
90 minutos Producto final: Un cuento breve en inglés,
escrito, revisado, ilustrado o digitalizado y narrado ante
una audiencia. Competencias del siglo XXI: creatividad,
comunicación y autonomía. Propósito de aprendizaje: que
los estudiantes escriban textos narrativos cortos en
inglés utilizando palabras clave, organizando sus ideas en
una secuencia lógica y conectándolas mediante
expresiones temporales y conectores básicos, de acuerdo
con los desempeños esperados del CNEB para la
producción de textos escritos en lengua extranjera.

Gamificación Narrativa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Narrando un cuento

Contexto Narrativo

El mundo de Auralia y los cuentos perdidos

En una dimensión paralela llamada Auralia, los cuentos no se escriben en libros comunes. Cada historia vive dentro de una esfera luminosa conocida como *Story Orb*. Las esferas contienen aventuras, personajes, conflictos, emociones y aprendizajes que ayudan a mantener el equilibrio entre los distintos mundos. Durante siglos, los guardianes de Auralia conservaron las historias y las compartieron con otros pueblos. Sin embargo, una criatura llamada *The Silence* comenzó a robar las palabras de las esferas. Primero desaparecieron los adjetivos; luego, los verbos de acción; finalmente, las palabras que conectaban una idea con otra. Como consecuencia, las historias comenzaron a fragmentarse. Los personajes olvidaron sus misiones, los acontecimientos dejaron de tener orden y los finales desaparecieron.

La *Storykeepers Academy*, la academia de guardianes de historias, ha enviado una señal urgente a la clase. La señal llegó a través de un mapa antiguo que muestra varios portales dañados. Cada portal conduce a una parte del proceso de creación de un cuento: el portal de los personajes, el portal del escenario, el portal del conflicto, el portal de la secuencia, el portal de la revisión y el portal de la narración final. Los estudiantes han sido seleccionados como nuevos *Storykeepers*, es decir, guardianes y guardianas capaces de reconstruir historias usando el poder de las palabras en inglés.

La clase se convierte en una división especial de la academia. El aula puede decorarse con un mapa de Auralia colocado en una pared o proyectado en la pantalla. En el mapa aparecen seis territorios: *Character Valley*, *Setting Forest*, *Problem Mountain*, *Sequence River*, *Revision Station* y *Final Story Hall*. Cada territorio representa una etapa de aprendizaje y entrega un fragmento de la *Master Story Orb*. La esfera solo podrá reactivarse cuando los estudiantes demuestren que saben seleccionar palabras clave, organizar ideas, conectar acontecimientos y escribir un texto breve comprensible en inglés.

Al inicio de la experiencia, el docente adopta el rol de *Head Archivist*, el archivista principal de la academia. No es simplemente quien entrega ejercicios, sino quien comunica las misiones, administra los recursos, ofrece pistas y proporciona retroalimentación. El docente puede iniciar cada sesión con una breve transmisión: “Storykeepers, the portal is losing energy. Today you must recover the words that make stories come alive.” También puede utilizar música instrumental suave, sonidos de portal o una imagen proyectada para reforzar la ambientación, sin necesidad de contar con tecnología avanzada.

Los estudiantes asumen distintos roles dentro de equipos de tres o cuatro integrantes. En cada misión pueden rotar los roles para favorecer la autonomía y la participación equitativa. El *Word Hunter* busca y selecciona palabras clave. El *Sequence Keeper* organiza los acontecimientos. El *Connection Builder* revisa los conectores y la relación entre las ideas. El *Story Speaker* lee, explica o presenta las decisiones del equipo. En grupos de tres, una persona puede asumir dos roles, pero todos deben escribir y participar. Los roles no representan jerarquías; son responsabilidades temporales para que el equipo pueda avanzar.

La misión principal es recuperar seis fragmentos de la *Master Story Orb* y producir una historia breve titulada *The Lost Story*, *The Secret Door*, *The Unexpected Friend* o un título elegido por el equipo. Para lograrlo, cada grupo deberá superar retos narrativos. No ganará únicamente el equipo que escriba más rápido. La victoria se obtiene demostrando que el cuento tiene un inicio reconocible, personajes y escenario definidos, un problema o acontecimiento central, una secuencia comprensible, conectores adecuados y un cierre. El cuento debe ser breve y apropiado para el nivel de los estudiantes, por ejemplo, entre 100 y 150 palabras, aunque el docente puede ajustar la extensión.

La conexión con el aprendizaje es directa. En lugar de presentar las palabras clave y la organización textual como ejercicios aislados, la narrativa las convierte en recursos necesarios para resolver una misión. Cuando los estudiantes seleccionan *forest*, *old house*, *frightened*, *key*, *suddenly* y *escaped*, no solo están practicando vocabulario: están reuniendo los objetos que permitirán abrir un portal. Cuando ordenan tarjetas con *First*, *Then*, *After that* y *Finally*, no solo están estudiando conectores: están reparando el río de la secuencia. Cuando revisan si cada oración se conecta con la siguiente, están evitando que la historia vuelva a fragmentarse.

La historia comienza con un mensaje que el docente puede leer o mostrar:

“Dear new Storykeepers, the stories of Auralia are disappearing. The Silence has removed the words that connect events. One story orb is still alive, but it is broken into six fragments. To restore it, you must build a new story in English. Choose your words carefully. Put your ideas in order. Connect every event. A story is not a list of sentences; it is a journey. If you succeed, the portal will open and your story will travel to another reader.”

Durante la primera sesión, los estudiantes reciben su *Storykeeper Passport*, una hoja o cuaderno donde registran su nombre de equipo, roles, palabras nuevas, puntos, insignias, pistas utilizadas y reflexiones. El pasaporte refuerza la autonomía porque cada estudiante puede observar su progreso y decidir qué habilidad necesita mejorar. En cada misión se entrega un sello, sticker, símbolo dibujado o firma del docente. Si no hay impresora, se pueden dibujar seis símbolos sencillos: una persona, un árbol, una montaña, un río, una pluma y una esfera.

La progresión narrativa se organiza en niveles. En el nivel *Word Scout*, los estudiantes identifican palabras clave. En *Character Crafter*, crean personajes y describen sus características. En *World Builder*, construyen el escenario. En *Plot Navigator*, organizan el conflicto y los acontecimientos. En *Story Engineer*, escriben y conectan las ideas. En *Master Storykeeper*, revisan, presentan y reflexionan sobre el texto final. Cada nivel se relaciona con una evidencia concreta, por lo que avanzar no depende únicamente de acumular puntos.

La narrativa también permite introducir decisiones. En ciertos retos, los equipos reciben dos o tres caminos narrativos. Por ejemplo, pueden elegir que el personaje principal entre en una casa abandonada, siga una luz azul o ayude a un animal perdido. Cada decisión conduce a un conjunto distinto de palabras clave, pero todas exigen que el estudiante describa, organice y conecte. De esta manera, la creatividad se expresa en las elecciones y en la construcción del cuento, mientras que el objetivo lingüístico permanece estable.

Para evitar que la competencia perjudique la colaboración, los equipos compiten principalmente contra *The Silence*, no contra sus compañeros. En una esquina del aula puede colocarse un marcador común con seis casillas de energía. Cada vez que la clase completa una misión, recupera energía para la esfera. Si la clase alcanza las seis casillas, todos desbloquean el final de la narrativa. Los puntos de equipo sirven para obtener privilegios pequeños, como escoger primero una imagen, solicitar una pista o elegir el orden de presentación. No se recomienda convertir los puntos en premios materiales costosos ni asociarlos directamente con calificaciones.

El conflicto narrativo ofrece oportunidades para la retroalimentación inmediata. Si un equipo escribe oraciones sin relación, el archivista puede decir: “The Silence has broken the bridge. Which connector can repair it?” y entregar una tarjeta con *because, but, so, then, finally*. Si el equipo incluye muchas palabras, pero no una idea central, el docente puede preguntar: “What is the most important event in your story?” En lugar de marcar todos los errores de una vez, se ofrece una pista breve relacionada con el reto. Así, la retroalimentación se percibe como ayuda para continuar la aventura.

El cierre ocurre en el *Final Story Hall*. Cada equipo presenta su historia a otra pareja, a toda la clase o mediante una galería. Los lectores reciben una tarjeta de visitante y escriben una reacción sencilla en inglés, por ejemplo: “*I liked the setting because it was mysterious*” o “*My favorite part was the ending.*” Después, los Storykeepers colocan el cuento en la esfera final. El docente comunica que Auralia ha sido restaurada, pero aclara que la verdadera recompensa es haber aprendido a transformar palabras sueltas en una historia comprensible.

La narrativa puede adaptarse a distintos intereses. Algunos grupos pueden escribir una aventura, otros una historia de misterio, fantasía, amistad, ciencia ficción o humor. El universo común aporta cohesión, pero no obliga a todos a producir el mismo cuento. Lo esencial es que cada historia contenga los componentes trabajados y que los estudiantes puedan explicar por qué eligieron ciertas palabras, cómo organizaron los acontecimientos y qué cambios hicieron después de recibir retroalimentación.

Mecánicas de Juego

1. Sistema de puntos: Story Energy

Cada equipo obtiene puntos llamados *Story Energy*. Los puntos representan la energía que vuelve a la *Master Story Orb*. Se registran en una tabla visible o en los pasaportes individuales. La puntuación debe reconocer el aprendizaje, el esfuerzo y la colaboración, no solo la rapidez o la corrección gramatical.

- **5 puntos:** identifica correctamente cinco o más palabras clave relacionadas con la misión.
- **5 puntos:** aporta una idea creativa y pertinente para el cuento.
- **5 puntos:** organiza acontecimientos en una secuencia lógica.
- **5 puntos:** utiliza al menos tres conectores apropiados.
- **5 puntos:** cumple el rol asignado y ayuda respetuosamente al equipo.
- **10 puntos:** entrega una evidencia completa dentro del tiempo establecido.
- **10 puntos:** mejora el texto después de recibir retroalimentación.
- **10 puntos:** presenta el cuento con claridad y participación equilibrada.

El docente puede otorgar entre 0 y 5 puntos por criterio usando una lista de cotejo rápida. Los puntos se anotan al final de cada reto y se explica brevemente la razón. Por ejemplo: “You earned four points for connectors because you used *first, then, and finally*, but one sentence needs a clearer connection.” Esta explicación convierte la puntuación en retroalimentación formativa.

2. Niveles de progresión

Los niveles muestran la evolución de los estudiantes y desbloquean misiones más complejas. No es necesario que todos los equipos avancen exactamente al mismo ritmo; el docente puede ofrecer una misión de recuperación o una versión simplificada.

- **Nivel 1 - Word Scout:** reconoce y clasifica palabras clave de personajes, lugares, acciones y emociones.
- **Nivel 2 - Character Crafter:** crea un personaje y escribe oraciones descriptivas sencillas.
- **Nivel 3 - World Builder:** describe un escenario utilizando vocabulario sensorial y espacial.
- **Nivel 4 - Plot Navigator:** formula un problema y organiza acontecimientos con inicio, desarrollo y final.
- **Nivel 5 - Story Engineer:** redacta un borrador conectado y comprensible.
- **Nivel 6 - Master Storykeeper:** revisa, mejora, presenta y reflexiona sobre el cuento.

Para pasar de nivel, el equipo necesita completar la evidencia principal de la misión y demostrar al menos un indicador lingüístico. Por ejemplo, no basta con decorar una tarjeta de personaje; debe incluir al menos tres palabras descriptivas y una oración completa en inglés.

3. Insignias

Las insignias son reconocimientos concretos de habilidades. Pueden elaborarse con cartulina, dibujarse en el pasaporte o entregarse como sellos.

- **Key Word Hunter:** selecciona palabras clave pertinentes y evita incluir vocabulario que no ayuda a la historia.
- **Creative Spark:** propone un personaje, escenario o giro original.
- **Sequence Master:** organiza correctamente cinco o más acontecimientos.
- **Connector Builder:** utiliza conectores temporales o lógicos para unir ideas.
- **Revision Detective:** encuentra y mejora al menos tres aspectos del borrador.
- **Brave Storyteller:** participa en la narración oral, aunque necesite apoyarse en notas.
- **Team Guardian:** escucha, distribuye tareas y ayuda a que todas las voces participen.
- **Independent Explorer:** consulta recursos disponibles y toma decisiones antes de pedir ayuda.

Las insignias no deben ser exclusivamente competitivas. Una misma insignia puede ser obtenida por varios estudiantes o equipos. Para asignarla, el docente señala la evidencia: “You received the Connector Builder badge because your final text uses *first*, *then*, *because* and *finally* appropriately.”

4. Retos y misiones

Cada actividad se presenta como una misión breve con una meta visible, una condición de éxito y una recompensa. Las misiones alternan trabajo individual, trabajo en parejas y colaboración grupal. Esto evita que un estudiante dependa completamente de sus compañeros y permite observar la autonomía.

- **Retos de exploración:** descubrir vocabulario, identificar palabras clave y relacionarlas con imágenes.
- **Retos de construcción:** crear personajes, escenarios y problemas.
- **Retos de navegación:** ordenar acontecimientos y elegir conectores.
- **Retos de escritura:** transformar tarjetas y esquemas en oraciones y párrafos.
- **Retos de revisión:** mejorar claridad, secuencia, vocabulario y corrección básica.
- **Retos de comunicación:** leer, narrar y responder a preguntas sobre el cuento.

5. Recursos y recompensas

Los equipos pueden ganar *Story Tokens*, fichas de cartón, palitos de helado, estrellas de papel o marcas en el pasaporte. Los tokens se canjean por ayudas pequeñas, no por respuestas completas. Cada equipo puede elegir entre las siguientes recompensas:

- **Hint Token:** recibir una pista de vocabulario o un ejemplo de conector.
- **Time Token:** obtener tres minutos adicionales en una misión.

- **Choice Token:** elegir entre dos imágenes, escenarios o problemas.
- **Dictionary Token:** consultar el diccionario del docente o una herramienta digital durante un minuto adicional.
- **Reader Token:** pedir a otra pareja que lea el borrador y dé una sugerencia.
- **Skip Token:** omitir una palabra difícil de una lista obligatoria, siempre que se reemplace por otra pertinente.

Una regla importante es que ningún recurso puede sustituir el trabajo cognitivo. El *Hint Token* puede revelar el significado de una palabra, pero no escribir la oración por el estudiante. El *Time Token* ayuda a terminar, pero no modifica los criterios de evaluación.

6. Retroalimentación inmediata

Se utiliza el código narrativo *Portal Feedback*. El docente ofrece comentarios breves según cuatro símbolos:

- **Lupa:** “Look closer.” Indica que hay una palabra o idea que necesita revisión.
- **Puente:** “Build the bridge.” Solicita agregar un conector o explicar la relación entre dos ideas.
- **Reloj:** “Check the order.” Invita a revisar la secuencia temporal.
- **Estrella:** “Powerful idea.” Reconoce una decisión creativa o una formulación eficaz.

El docente puede colocar el símbolo en el papel y formular una pregunta, en vez de proporcionar la solución. Por ejemplo, junto a *He went home. He was tired.* puede colocar un puente y preguntar si conviene utilizar *because*. Junto a una secuencia confusa puede colocar un reloj y pedir que el equipo explique qué ocurrió primero.

7. Progresión colectiva

Además de los puntos por equipo, toda la clase recupera *Portal Energy*. Cada misión completada con evidencias suficientes añade una pieza al mapa común. Si la clase reúne seis piezas, desbloquea el *Final Story Hall*. Este sistema promueve la cooperación entre grupos: un equipo puede compartir una palabra, una estrategia o un ejemplo con otro y ambos contribuyen al objetivo común.

Actividades Gamificadas

Actividad 1. The Emergency Signal: activación narrativa y diagnóstico

Propósito: introducir la historia, activar conocimientos previos y diagnosticar la capacidad de los estudiantes para identificar elementos de un cuento y producir frases breves en inglés.

Tiempo estimado: 45 a 60 minutos.

Materiales: mensaje de la academia impreso o proyectado, mapa de Auralia, sobres, tarjetas con imágenes, hojas de diagnóstico, lápices, cinta adhesiva y pasaportes de Storykeeper.

Preparación: coloque el mapa en una pared. Prepare un sobre por equipo con seis tarjetas de imágenes: un personaje, un lugar, un objeto, una emoción, una acción y un problema. No es necesario comprar materiales; se pueden dibujar imágenes simples o recortar ilustraciones de revistas.

Instrucciones paso a paso:

- Reciba a los estudiantes con el mensaje de emergencia. Lea el mensaje en inglés lentamente y explique solo las palabras indispensables. Puede acompañar *lost, story, words, portal, help* con gestos o imágenes.
- Explique que cada estudiante ha sido elegido como Storykeeper y entregue el pasaporte. Pida que escriban su nombre, el nombre del equipo y una meta personal, por ejemplo: *"I want to use more English words"* o *"I want to organize my ideas."*
- Forme equipos de tres o cuatro integrantes. Cada equipo elige un nombre relacionado con la narrativa, como *The Blue Keys, The Brave Readers* o *The Word Wizards*.
- Entregue el sobre de emergencia. Los estudiantes observan las imágenes y, durante tres minutos, dicen o escriben palabras que asocian con ellas. Pueden utilizar palabras conocidas en inglés y consultar un pequeño banco de apoyo.
- Cada equipo escoge seis palabras clave. Debe clasificarlas en *Who?, Where?, What happens?* y *How does the character feel?*.
- Solicite que escriban un microcuento diagnóstico de cuatro oraciones. No se busca calificar la perfección, sino observar qué pueden hacer sin enseñanza previa. Un ejemplo puede ser: *"A girl is in a forest. She finds a key. Suddenly, she hears a strange sound. She runs home."*
- Los equipos leen su microcuento. El docente registra rápidamente el uso de vocabulario, orden de ideas, conectores y participación.
- Cierre la misión colocando la primera pieza del mapa si la mayoría de equipos logró identificar al menos cuatro palabras clave y escribir una secuencia comprensible.

Integración con las mecánicas: el equipo gana hasta 20 puntos: cinco por clasificación, cinco por selección pertinente de palabras, cinco por secuencia comprensible y cinco por participación. Los estudiantes reciben el nivel inicial *Word Scout*. No se penalizan los errores gramaticales propios del diagnóstico.

Producto: microcuento diagnóstico y meta individual. Esta evidencia sirve para organizar apoyos y formar parejas de ayuda.

Actividad 2. Word Hunters: recuperar las palabras clave

Propósito: ampliar y seleccionar vocabulario útil para la narración, diferenciando palabras esenciales de palabras accesorias.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: tarjetas de vocabulario, imágenes, cuatro carteles con las categorías *characters, settings, actions, feelings*, diccionarios físicos o digitales, hojas de registro y Story Tokens.

Preparación: prepare entre 30 y 40 tarjetas. Incluya palabras como *boy, girl, traveler, witch, dog, forest, village, castle, cave, school, found, opened, ran, helped, followed, scared, happy, lonely, surprised*. Para grupos con mayor dominio, agregue palabras como *mysterious, suddenly, dangerous, disappeared*.

Instrucciones paso a paso:

- Explique que *The Silence* mezcló las palabras en una sala del archivo. Cada equipo debe recuperar solo las palabras que podrían ayudar a contar una historia.
- Distribuya las tarjetas boca abajo. Por turnos, cada estudiante toma una tarjeta, la lee con ayuda del equipo y decide en qué categoría colocarla.
- Si la tarjeta es una palabra desconocida, el equipo puede usar un diccionario o representar su significado. No se permite traducir todas las tarjetas automáticamente; primero deben inferir mediante imagen, parecido con el español o contexto.
- Cuando todas las palabras estén clasificadas, cada equipo elige diez palabras clave: dos personajes o seres, dos lugares, cuatro acciones y dos emociones. Deben justificar por qué esas palabras son útiles.
- Entregue una hoja con la fórmula *"Our key words are important because..."*. Los estudiantes completan dos oraciones, por ejemplo: *"The key is important because it opens the door."*
- Realice una ronda de intercambio. Un representante de cada equipo visita otro equipo y observa sus palabras. Puede tomar una idea, pero debe sustituirla por una palabra propia o explicar cómo la incorporará.
- Cada equipo crea una mini lista personal en su pasaporte: cinco palabras que ya conoce, tres palabras nuevas y una palabra que quiere usar en el cuento final.

Integración con las mecánicas: se otorgan cinco puntos por clasificación, cinco por selección pertinente, cinco por justificar las elecciones y cinco por autonomía en el uso de recursos. Los equipos que demuestran una clasificación sólida reciben la insignia *Key Word Hunter*. Si encuentran diez palabras pertinentes sin ayuda, obtienen un *Story Token*.

Variación inclusiva: para estudiantes que necesitan apoyo, incluya imágenes y un banco bilingüe. Para quienes avanzan más rápido, pida que añadan adjetivos, expresiones de lugar o verbos en pasado que puedan utilizar en el cuento.

Actividad 3. Character Forge: crear al protagonista

Propósito: crear un personaje utilizando palabras clave y escribir una descripción breve con oraciones sencillas.

Tiempo estimado: 55 minutos.

Materiales: ficha de personaje, dados o tarjetas de atributos, lápices de colores, tarjetas de adjetivos, ejemplos de oraciones y pasaporte.

Ficha sugerida: *Name, age, appearance, personality, special object, fear, goal*. Para nivel inicial se puede reducir a *Name, place, feeling, object, action*.

Instrucciones paso a paso:

- Presente el reto: *"The Character Portal is empty. You must create a person or creature that can enter your story."* Muestre un ejemplo: *"Milo is a young explorer. He has curly black hair. He is curious but sometimes afraid. He carries a silver key."*
- Cada equipo lanza un dado o extrae una tarjeta para obtener un atributo. Por ejemplo, un número puede indicar *brave, curious, shy, clever, kind*; otro, un objeto como *old map, red scarf, magic book, broken watch*.

- Los estudiantes completan individualmente una ficha de personaje durante cinco minutos. Esta fase individual garantiza que cada estudiante practique la escritura y tome decisiones propias.
- En el equipo, comparan sus propuestas. Pueden elegir un personaje, combinar dos o crear uno nuevo. Deben conservar al menos una idea de cada integrante.
- Escriben entre cuatro y seis oraciones descriptivas. El docente ofrece estructuras de apoyo: *"His/Her name is..."*, *"He/She lives in..."*, *"He/She is..."*, *"He/She has..."*, *"He/She wants to..."*.
- El equipo intercambia su ficha con otro grupo. El grupo visitante identifica tres palabras clave y responde: *"What does the character want?"* y *"How does the character feel?"*.
- Si el visitante no puede responder, el equipo original revisa si la descripción comunica con claridad la información principal.
- Coloque las fichas en *Character Valley* o guárdelas en el portafolio.

Integración con las mecánicas: el equipo gana puntos por utilizar palabras clave, escribir oraciones comprensibles, tomar decisiones creativas y revisar a partir de la pregunta del grupo visitante. Se entrega la insignia *Creative Spark* a propuestas originales y *Team Guardian* cuando se observa participación equilibrada. La ficha de personaje se convierte en un recurso obligatorio para el cuento final.

Ejemplo de producto: *"Lina is a thirteen-year-old girl. She is curious and brave. She lives near a dark forest. She has an old blue map. She wants to find her missing brother."*

Actividad 4. Setting Forest: construir el escenario

Propósito: escribir una descripción breve del lugar y comprender cómo el escenario puede influir en las acciones y emociones de los personajes.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: imágenes de lugares, tarjetas de clima, sonidos opcionales, ficha de escenario, papelotes o cartulinas, marcadores y banco de expresiones.

Banco lingüístico sugerido: *There is/There are, in, near, behind, next to, dark, quiet, noisy, cold, mysterious, dangerous, beautiful, at night, in the morning.*

Instrucciones paso a paso:

- Explique que el segundo portal no se abre porque el mundo de la historia está vacío. Cada equipo debe diseñar un lugar donde los acontecimientos puedan ocurrir.
- Muestre cuatro o seis imágenes: un bosque, una ciudad, una isla, una escuela antigua, un planeta, una casa abandonada. Cada equipo elige una imagen o combina dos.
- Los estudiantes realizan una exploración sensorial. Escriben una palabra para cada sentido: *see, hear, smell, feel*. Por ejemplo: *"We see tall trees. We hear birds. The air feels cold."*
- Agregan información espacial utilizando *there is, there are, near, behind*. Deben describir al menos tres elementos del lugar.

- Deciden qué emoción produce el escenario y por qué. Escriben una oración: *"The place is frightening because it is dark and silent."*
- Relacionan el escenario con el personaje: *"Lina enters the forest because her brother is there."* o *"The old school makes Tom feel nervous."*
- Preparan un cartel o mapa sencillo del lugar con etiquetas en inglés. Los estudiantes que no desean dibujar pueden construir el mapa con palabras y flechas.
- Un representante explica el escenario en 30 segundos. Los oyentes anotan una palabra que recuerdan y una pregunta.

Integración con las mecánicas: los equipos recuperan el fragmento de *Setting Forest* al completar tres descripciones espaciales, dos palabras sensoriales y una relación entre lugar y personaje. Ganan la insignia *World Builder* cuando el escenario aporta información útil para la trama, no solo decoración. Los equipos pueden obtener un *Choice Token* por conectar de manera creativa el escenario con el conflicto.

Actividad 5. Problem Mountain: crear el conflicto

Propósito: comprender que una narración necesita un problema o situación que provoque acciones y escribir el acontecimiento central.

Tiempo estimado: 55 minutos.

Materiales: tarjetas de problemas, tarjetas de objetivos, dados, organizador gráfico y tiras de papel.

Tarjetas de problemas sugeridas: *a friend disappears, a door is locked, a special object is stolen, the character is lost, a storm arrives, a secret is discovered, an animal needs help, the character has only one hour.*

Instrucciones paso a paso:

- Presente la montaña como una barrera narrativa. Explique que un personaje sin problema no tiene una razón clara para actuar.
- Cada equipo extrae una tarjeta de problema y una tarjeta de objetivo. Por ejemplo, problema: *"A magic book is stolen"*; objetivo: *"The character must find it before sunset."*
- Los estudiantes pueden aceptar, modificar o combinar las tarjetas. Deben escribir el problema en una oración completa usando estructuras como *"One day, ..."*, *"Suddenly, ..."* o *"The problem is that..."*.
- Completan el organizador con tres preguntas: *What happened? Why is it important? What will the character do?*
- Escriben dos posibles soluciones. Una puede ser fácil y otra más arriesgada. Después eligen la solución que ofrece una mejor historia.
- Realizan una ronda de "prueba de conflicto". Un equipo lee su problema y otro responde si entiende quién está en dificultad, qué está en juego y qué debe hacer el personaje.
- Si la respuesta no es clara, el equipo revisa la oración utilizando una palabra clave adicional o un conector de causa: *because*.
- Colocan la tarjeta del problema junto al personaje y el escenario. El docente verifica que los tres elementos estén relacionados.

Integración con las mecánicas: se entregan puntos por formular un problema comprensible, conectar el problema con el objetivo del personaje, proponer una solución creativa y explicar las decisiones. La insignia es *Plot Navigator* cuando el equipo establece una relación clara entre personaje, escenario y conflicto. Si un grupo detecta que su problema no genera ninguna acción, puede utilizar un *Hint Token* para recibir una pregunta guía.

Actividad 6. Sequence River: ordenar los acontecimientos

Propósito: organizar ideas en una secuencia narrativa y utilizar conectores temporales.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: tiras con acontecimientos, tarjetas de conectores, cuerda o cinta para representar el río, organizador de cinco pasos y lápices.

Conectores objetivo: *First, at the beginning, then, next, after that, suddenly, because, but, so, finally, in the end.*

Instrucciones paso a paso:

- Coloque una cuerda en el aula como si fuera un río. Explique que los acontecimientos se han caído al agua y están desordenados.
- Entregue a cada equipo entre seis y ocho tiras con acontecimientos relacionados con un cuento breve. Por ejemplo: *"Maya found an old map." "She entered the forest." "A storm began." "She saw a small door." "She used the key." "She found her brother."*
- Los estudiantes ordenan las tiras físicamente en el suelo o sobre una mesa. Deben justificar qué acontecimiento va primero y cuál después.
- Incorpore una tira sorpresa que diga *"A strange bird gave Maya a message."* Los equipos deciden dónde ubicarla y explican cómo cambia la historia.
- Entregue tarjetas de conectores. Los estudiantes colocan un conector entre cada dos acontecimientos. No todos los conectores sirven en todos los espacios.
- Copian la secuencia en un organizador de cinco partes: *Beginning, Event 1, Event 2, Problem/Solution, Ending.*
- Cada equipo transforma la secuencia en un párrafo oral. Un integrante lee la primera oración, otro continúa y así sucesivamente. Si un estudiante se detiene, puede mirar el organizador, pero debe intentar producir la oración.
- Realice una revisión rápida con tres preguntas: *What happened first? What was the problem? How did the story end?*

Integración con las mecánicas: se gana la insignia *Sequence Master* si el equipo ordena correctamente al menos cinco acontecimientos y utiliza tres conectores adecuados. El equipo recupera la pieza de *Sequence River* si todos sus integrantes pueden explicar oralmente el orden. Los puntos adicionales se conceden por incorporar la tira sorpresa sin romper la coherencia.

Transferencia al cuento propio: después del modelo común, cada equipo crea seis tiras con sus propios acontecimientos. Esta producción se guarda para utilizarla en la escritura del borrador.

Actividad 7. The First Draft Portal: escribir el primer borrador

Propósito: producir un cuento breve utilizando las palabras clave, la ficha de personaje, el escenario, el problema y la secuencia previamente construidos.

Tiempo estimado: 70 minutos.

Materiales: organizador narrativo, hoja de borrador, banco de conectores, banco de verbos, diccionarios y tarjetas de ayuda.

Extensión sugerida: 100 a 150 palabras. Para estudiantes con menor dominio, se puede solicitar entre 60 y 90 palabras sin reducir la exigencia de organización. Para estudiantes con mayor dominio, se puede pedir entre 150 y 180 palabras o incluir diálogo breve.

Instrucciones paso a paso:

- Explique la condición de apertura del portal: el cuento debe incluir un título, un personaje principal, un escenario, un problema, al menos cinco acontecimientos ordenados y un final.
- Antes de escribir, cada estudiante completa individualmente una planificación de cinco minutos. Debe anotar una palabra o frase para cada parte del relato.
- El equipo compara las planificaciones y acuerda una versión común. Se recomienda que una persona no sea la única autora; todos deben escribir una sección o proponer oraciones.
- El docente presenta una estructura opcional: *"One day, ..."* para el inicio; *"Then ..."* para el desarrollo; *"Suddenly, ..."* para introducir un cambio; *"Finally, ..."* para el cierre.
- Los estudiantes redactan el primer párrafo o inicio. Deben presentar al personaje y el escenario.
- Escriben el desarrollo, donde aparece el problema y ocurren al menos dos acciones para resolverlo.
- Escriben el final. Se les recuerda que un final puede ser feliz, triste, sorprendente, abierto o humorístico, pero debe mostrar qué ocurrió con el problema.
- Subrayan las palabras clave utilizadas y encierran los conectores. Esta acción permite verificar la relación entre la misión y el texto.
- Realizan una lectura en voz baja para comprobar si pueden seguir la historia sin mirar las tarjetas originales.
- Entregan el borrador para recibir el código de retroalimentación del docente. El docente selecciona dos fortalezas y una prioridad de mejora para cada equipo.

Integración con las mecánicas: se otorgan puntos por completar la planificación, integrar palabras clave, organizar los acontecimientos, usar conectores y finalizar el texto. El equipo recibe la insignia *Story Engineer* cuando transforma las tarjetas en un texto continuo. Puede ganar un *Hint Token* si identifica por sí mismo una dificultad antes de entregar el borrador.

Ejemplo de texto modelo: *"One night, Lina entered a dark forest because her brother was missing. First, she followed a blue light. Then, she found an old door behind a tree. Suddenly, a loud noise came from inside. Lina was frightened, but she used her silver key. The door opened, and she saw her brother with a small dragon. Finally, they returned home before sunrise. Lina was tired, but she was happy because she had found her brother."*

Actividad 8. Revision Detectives: reparar la historia

Propósito: revisar el texto atendiendo a palabras clave, secuencia, conectores, claridad, vocabulario y aspectos básicos de forma.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: borradores, lista de cotejo, lápices de colores, tarjetas de símbolos de retroalimentación, diccionarios y hojas de versión final.

Lista de cotejo para estudiantes:

- *Our story has a title.*
- *We introduce a character.*
- *We describe a place.*
- *There is a clear problem.*
- *The events are in order.*
- *We use at least three connectors.*
- *The ending solves or changes the problem.*
- *We use capital letters and full stops.*
- *We checked difficult words.*
- *Every member improved at least one part.*

Instrucciones paso a paso:

- Explique que los estudiantes se convierten en detectives de la revisión. Revisar no significa buscar culpables, sino reparar puentes para que el lector comprenda la historia.
- Entregue a cada estudiante un borrador de otro equipo. Si la clase es pequeña, pueden revisar dos textos en parejas.
- En la primera lectura, no deben corregir palabras. Solo escriben en el margen una frase en español o inglés que indique qué entendieron: *"The character is lost"* o *"The story happens in a forest."*
- En la segunda lectura, utilizan la lista de cotejo. Marcan con una estrella una fortaleza y con una pregunta un aspecto que no está claro.
- Subrayan los conectores de un color y las palabras clave de otro. Si hay dos oraciones que parecen desconectadas, dibujan el símbolo del puente.
- Devuelven el texto al equipo autor. Los autores leen las sugerencias y deciden qué aceptar, qué modificar y qué no aplicar. Deben explicar una decisión.
- El docente realiza una mini conferencia de dos minutos con cada equipo. Formula preguntas como: *"What happens after this?" "Why does the character do that?" "Can you add a connector?"*
- Los estudiantes producen la versión revisada. No se limitan a copiar; deben mostrar al menos tres cambios visibles.

Integración con las mecánicas: los revisores pueden obtener la insignia *Revision Detective* por ofrecer sugerencias específicas y respetuosas. Los autores ganan 10 puntos por utilizar la retroalimentación de manera pertinente. El símbolo del puente puede canjearse por un *Story Token* cuando el equipo mejora efectivamente la conexión entre dos

ideas.

Actividad 9. Voice of the Story: preparar la narración oral

Propósito: comunicar el cuento de manera comprensible y desarrollar confianza para compartir una producción escrita.

Tiempo estimado: 50 minutos.

Materiales: versión final del cuento, tarjetas de presentación, celular o grabadora opcional, imágenes, objetos sencillos y rúbrica oral.

Instrucciones paso a paso:

- Explique que una Story Orb no se activa hasta que otra persona escucha la historia. Cada equipo puede elegir entre leer el texto, narrarlo con apoyo de imágenes o realizar una presentación breve.
- Dividan el cuento en partes. Cada integrante debe participar con una oración, una sección o un efecto sonoro relacionado con la historia. Los estudiantes que necesiten apoyo pueden leer desde una tarjeta.
- Practiquen la pronunciación de palabras esenciales. El docente modela únicamente las palabras que afectan la comprensión. No es necesario corregir cada acento.
- Incluyan una frase inicial para captar la atención: *"Have you ever entered a mysterious forest?"* o *"This is the story of a girl who found a secret door."*
- Realicen un ensayo frente a otra pareja. La pareja visitante responde: *Who is the main character? Where does the story happen? What is the problem?*
- El equipo revisa si el público comprendió esos tres elementos. Puede añadir una palabra, una imagen o una pausa.
- Si hay tecnología disponible, graben un audio de un minuto. Si no, hagan una presentación en vivo.

Integración con las mecánicas: se obtiene la insignia *Brave Storyteller* por participar en la presentación y la insignia *Team Guardian* por distribuir las intervenciones. Los puntos se asignan por claridad, preparación, uso de inglés y respuesta a las preguntas del público.

Actividad 10. Final Story Hall: galería, audiencia y cierre de misión

Propósito: compartir la producción final, recibir una respuesta auténtica de lectores y cerrar la narrativa mediante una reflexión.

Tiempo estimado: 60 a 90 minutos.

Materiales: cuentos finales, cartulinas, cinta adhesiva, pasaportes, tarjetas de visitante, insignias, rúbricas y marcador de energía colectiva.

Instrucciones paso a paso:

- Organice el aula como una galería. Cada equipo prepara un puesto con el título del cuento, el texto, una ilustración o mapa y las palabras clave utilizadas.
- Entregue a cada visitante una tarjeta con tres preguntas: *What is the best word in the story? What is your favorite event? What question do you have?*

- Realice dos rondas. En la primera, la mitad de los equipos permanece junto a su producción y la otra mitad visita. En la segunda, cambian los roles.
- Cada equipo puede narrar su cuento en uno o dos minutos. Los visitantes escriben una respuesta positiva y una pregunta sencilla en inglés.
- Después de la galería, cada equipo revisa las tarjetas recibidas. Elige una reacción que demuestre que el público entendió el cuento.
- El docente aplica la rúbrica final y entrega las insignias que correspondan. Debe destacar avances específicos, no únicamente declarar un ganador.
- Los estudiantes completan la reflexión del pasaporte: *"I used these key words..."*, *"I connected my ideas with..."*, *"One part I improved was..."*, *"Next time, I want to..."*.
- El docente lee el mensaje final de la academia: *"The Silence is not defeated by perfect English. It is defeated when people use words to connect ideas and share meaning."*
- La clase añade la última pieza a la *Master Story Orb* y realiza una celebración breve: aplauso por equipos, fotografía del mapa o lectura colectiva de una frase favorita.

Integración con las mecánicas: la clase desbloquea el nivel *Master Storykeeper* si todos los equipos entregan una versión final y participan en una audiencia. Los puntos finales consideran tanto el producto escrito como la comunicación y la reflexión. El cierre no se basa en un único equipo ganador: se reconocen categorías como *Best Use of Connectors*, *Most Creative Character*, *Clearest Sequence*, *Strongest Revision* y *Most Supportive Team*.

Reglas y Condiciones

Reglas generales del juego

- Todos los estudiantes son Storykeepers y tienen derecho a participar, equivocarse, pedir aclaraciones y mejorar sus producciones.
- El inglés es la lengua principal de las misiones. Se permite utilizar español para comprender una instrucción compleja, planificar una idea o reflexionar, pero el producto lingüístico central debe construirse en inglés.
- Los equipos deben respetar los turnos de palabra. Nadie puede realizar todas las tareas mientras los demás observan.
- Los roles rotan en cada misión o, como mínimo, cada dos sesiones.
- Las decisiones creativas son libres siempre que el cuento mantenga los componentes solicitados y utilice un lenguaje apropiado para el aula.
- No se permite burlarse de los errores de pronunciación, vocabulario o escritura. La retroalimentación debe centrarse en el texto y expresarse con respeto.
- Los puntos no se quitan por cometer errores lingüísticos durante un primer intento. Solo puede reducirse una recompensa cuando el equipo no cumple una responsabilidad, copia el trabajo de otro grupo o impide deliberadamente la participación.

- Las herramientas digitales y los diccionarios se utilizan para aprender y verificar, no para copiar un cuento completo producido por otra persona.
- La velocidad no determina por sí sola el éxito. Un equipo puede recibir una misión de recuperación si necesita más tiempo.

Condiciones de victoria

La misión colectiva se considera completada cuando la clase recupera los seis fragmentos de la *Master Story Orb*. Para ello, cada equipo debe presentar una historia final que cumpla los siguientes requisitos mínimos:

- Contiene un título.
- Presenta al menos un personaje identificable.
- Describe un escenario o lugar.
- Incluye un problema, objetivo o acontecimiento central.
- Organiza las ideas en una secuencia comprensible.
- Utiliza al menos tres palabras o expresiones de conexión, preferentemente *first, then, after that, suddenly, because, but, so, finally*.
- Integra al menos cinco palabras clave seleccionadas durante las misiones.
- Presenta un final o una consecuencia del problema.
- Muestra evidencias de revisión después de recibir retroalimentación.
- Es compartida con una audiencia mediante lectura, narración, galería o audio.

Un equipo puede terminar con una versión diferente a la planificada inicialmente. La creatividad no se penaliza si la nueva versión es coherente y cumple los criterios de aprendizaje.

Tabla de puntos

- **5 puntos:** asistencia activa, preparación de materiales y cumplimiento del rol.
- **5 puntos:** identificación o uso adecuado de palabras clave.
- **5 puntos:** aporte creativo pertinente.
- **5 puntos:** organización de ideas.
- **5 puntos:** uso de conectores.
- **5 puntos:** revisión autónoma.
- **10 puntos:** producto escrito completo.
- **10 puntos:** presentación comprensible.
- **5 puntos:** retroalimentación respetuosa a otro equipo.

El máximo orientativo por misión es de 20 a 30 puntos. El docente puede ajustar la cantidad para que la puntuación no eclipse el aprendizaje. Se recomienda mostrar los puntos como información de progreso y no convertir automáticamente cada punto en una nota.

Penalizaciones y reparación

Las penalizaciones deben ser pocas y educativas. Si un estudiante interrumpe constantemente, no cumple su rol o excluye a un compañero, el equipo recibe una tarjeta de *Portal Pause*. Antes de perder puntos, el estudiante debe reparar la situación: escuchar una intervención, distribuir una tarea o pedir disculpas. Si el comportamiento continúa, se descuentan hasta tres puntos de colaboración, nunca puntos de producción lingüística.

Si un equipo copia un texto completo de internet o de un traductor automático sin comprenderlo, pierde el *Story Token* obtenido en la misión y debe explicar oralmente cinco oraciones propias. La finalidad es recuperar la autoría y demostrar comprensión, no castigar de forma desproporcionada.

Cuando un equipo utiliza una pista, no pierde puntos. La pista tiene un costo de un token porque representa un recurso limitado, pero pedir ayuda se considera una conducta positiva. El docente puede otorgar tokens adicionales a quienes muestren autonomía, consulten el banco de palabras o revisen antes de solicitar apoyo.

Turnos y roles

- **Word Hunter:** localiza palabras, consulta significados y verifica que sean pertinentes.
- **Sequence Keeper:** organiza tarjetas, identifica qué ocurre antes y después y vigila el orden.
- **Connection Builder:** selecciona conectores y comprueba que las oraciones estén relacionadas.
- **Story Speaker:** comunica las decisiones del grupo y participa en la presentación.
- **Archivist Assistant:** registra puntos, tokens, acuerdos y cambios. Este rol puede rotar o combinarse.

En cada reto se utiliza una ficha de “quién habla”. Puede ser un lápiz, una tarjeta o un objeto pequeño. Solo quien tiene la ficha inicia la respuesta, pero puede entregar la ficha a otra persona después de una oración. En actividades de escritura, todos deben aportar al menos una frase, una palabra clave o una decisión registrada.

Sistema de logros

Los logros se registran en el pasaporte. Un estudiante puede obtenerlos individualmente aunque su equipo no gane la mayor cantidad de puntos.

- **Five Useful Words:** registra y utiliza cinco palabras nuevas.
- **Three Clear Links:** conecta tres ideas mediante conectores adecuados.
- **Story Repair:** realiza tres cambios pertinentes después de una sugerencia.
- **Independent Choice:** toma una decisión lingüística o narrativa consultando un recurso antes de pedir la respuesta.
- **Audience Mind:** modifica una parte del cuento para que el público pueda comprenderla mejor.

Evaluación Gamificada

Enfoque de evaluación

La evaluación es formativa, criterial y basada en evidencias. El juego no reemplaza la evaluación; organiza oportunidades para observar el aprendizaje, ofrecer retroalimentación y permitir la mejora. Se recomienda combinar evaluación del docente, coevaluación entre pares, autoevaluación y revisión del producto final.

Los objetivos se traducen en cuatro desempeños observables:

- Selecciona y utiliza palabras clave relacionadas con personajes, lugares, acciones, emociones y objetos.
- Organiza ideas narrativas con una secuencia reconocible de inicio, desarrollo, problema, solución o consecuencia y cierre.
- Conecta ideas mediante conectores temporales, causales o de contraste adecuados al nivel.
- Escribe un texto corto en inglés que comunica una historia comprensible y muestra revisión.

Evidencias de aprendizaje

- Microcuento diagnóstico de cuatro oraciones.
- Lista de palabras clave y clasificación por categorías.
- Ficha descriptiva del personaje.
- Mapa o párrafo del escenario.
- Tarjeta del problema y posibles soluciones.
- Organizador de secuencia con conectores.
- Primer borrador del cuento.
- Lista de cotejo completada durante la revisión.
- Versión final del cuento.
- Presentación oral, lectura o audio.
- Reflexión individual del pasaporte.

El docente puede conservar las evidencias en una carpeta física por equipo o en un portafolio digital. Si el tiempo es limitado, las tarjetas y organizadores pueden fotografiarse y archivarse.

Rúbrica integrada para el texto final

La siguiente rúbrica puede utilizarse con cuatro niveles. Se sugiere compartirla antes de la escritura para que los estudiantes sepan qué significa una historia completa.

- **Nivel 4 - Portal restaurado:** el texto utiliza palabras clave pertinentes y variadas; presenta una secuencia clara; conecta las ideas con varios conectores adecuados; comunica un cuento comprensible y creativo; muestra cambios significativos después de la retroalimentación.
- **Nivel 3 - Historia estable:** el texto utiliza varias palabras clave; presenta inicio, desarrollo y final reconocibles; emplea al menos tres conectores generalmente adecuados; se comprende aunque tenga algunos errores; incluye una revisión visible.
- **Nivel 2 - Historia en reparación:** utiliza algunas palabras clave, pero varias no se relacionan con la historia; el orden presenta confusiones; usa uno o dos conectores de manera repetitiva o imprecisa; el lector necesita ayuda para comprender; la revisión es limitada.
- **Nivel 1 - Fragmentos recuperados:** presenta palabras u oraciones aisladas sin una secuencia clara; casi no utiliza conectores; el problema y el final no se identifican; requiere acompañamiento constante para comunicar el

mensaje.

Rúbrica analítica sugerida

Palabras clave y vocabulario - 25%: valora si el estudiante selecciona vocabulario pertinente, incorpora palabras trabajadas y evita repetir siempre las mismas expresiones. No se exige vocabulario avanzado; se valora el uso funcional.

Organización narrativa - 30%: valora la presencia de personaje, escenario, problema, acontecimientos ordenados y final. Una historia creativa puede alterar el esquema tradicional, pero debe mantener una progresión comprensible.

Conexión de ideas - 25%: valora el empleo de conectores temporales y lógicos, la relación entre oraciones y la claridad de las referencias. Se puede considerar *first, then, after that, suddenly, because, but, so, finally*.

Convenciones y comprensibilidad - 10%: considera mayúsculas, puntos, orden básico de la oración, formas verbales trabajadas y ortografía de palabras esenciales. Los errores no deben pesar más que el significado global.

Revisión y autonomía - 10%: valora si utiliza la lista de cotejo, consulta recursos, incorpora sugerencias y puede explicar al menos un cambio realizado.

Evaluación de la comunicación oral

- **Claridad:** el público puede identificar personaje, escenario y problema.
- **Participación:** todos los integrantes intervienen de acuerdo con sus posibilidades.
- **Pronunciación comprensible:** se entienden las palabras esenciales, aunque exista acento o inseguridad.
- **Preparación:** utiliza el texto o notas sin limitarse a leer de manera inaudible.
- **Interacción:** responde preguntas sencillas de la audiencia.

La oralidad puede evaluarse con una escala de 1 a 4 o con observaciones breves. Para estudiantes con ansiedad, se permite narrar en pareja, grabar el audio previamente o presentar ante un grupo pequeño. La adaptación mantiene el objetivo de comunicación sin convertir la exposición pública en una barrera.

Autoevaluación y coevaluación

Al terminar el proyecto, cada estudiante completa una tarjeta de salida:

- *One word I learned is...*
- *One connector I used is...*
- *My story is clear because...*
- *One change I made was...*
- *Next time, I will...*

Para la coevaluación, los estudiantes utilizan la fórmula “dos estrellas y un portal”. Escriben dos aspectos logrados y una pregunta o sugerencia. Por ejemplo: “*Star: The setting is very clear. Star: The ending is surprising. Portal: Can you explain why the dog followed the girl?*” Esta estructura evita comentarios vagos como “está bonito” y orienta la retroalimentación hacia los criterios.

Cierre de la narrativa y metacognición

El cierre debe conectar la ficción con el aprendizaje. Después de anunciar la restauración de Auralia, el docente pregunta: “What made the story understandable?” Las respuestas esperadas pueden ser: *key words, order, connectors, revision, teamwork*. Luego se explica que las palabras por sí solas no forman una historia; necesitan una organización y conexiones que permitan al lector construir significado.

Cada estudiante escribe una breve reflexión en español, inglés o una combinación según su nivel. Debe identificar qué hizo bien, qué dificultad tuvo, qué estrategia utilizó y cuál será su próximo desafío. Esta reflexión se incluye en la calificación de autonomía, pero no se evalúa por corrección gramatical estricta.

Recomendaciones Logísticas

Duración y secuencia logística

La experiencia completa requiere aproximadamente entre ocho y diez horas pedagógicas. Una distribución práctica para sesiones de 45 a 60 minutos es la siguiente:

- **Sesión 1:** activación narrativa, diagnóstico y formación de equipos.
- **Sesión 2:** Word Hunters y Character Forge.
- **Sesión 3:** Setting Forest y Problem Mountain.
- **Sesión 4:** Sequence River y planificación del cuento.
- **Sesión 5:** escritura del primer borrador.
- **Sesión 6:** revisión entre pares y conferencia con el docente.
- **Sesión 7:** versión final y preparación de la narración.
- **Sesión 8:** galería, presentación, evaluación y cierre.

Si se dispone de bloques de 90 minutos, se pueden combinar las sesiones 2 y 3, y las sesiones 7 y 8. Si solo se dispone de cuatro sesiones, conviene conservar las etapas esenciales: vocabulario y planificación, secuencia, escritura y revisión-presentación. No se recomienda eliminar la revisión, porque es la fase que permite evidenciar mejora y autonomía.

Organización del espacio

El aula puede organizarse en equipos de tres o cuatro estudiantes. Deje un espacio visible para el mapa de Auralia, la tabla de puntos y el banco de conectores. Si el aula es pequeña, los portales pueden representarse con carteles en las mesas y no es necesario que los estudiantes se desplacen demasiado.

- **Pared o pizarra principal:** mapa, energía colectiva y reglas.
- **Mesas de equipo:** tarjetas, pasaporte y materiales de escritura.
- **Zona de recursos:** diccionarios, banco de palabras, ejemplos y tarjetas de pistas.
- **Zona de presentación:** espacio para narrar o colocar los productos.

Para evitar ruido excesivo, establezca una señal de atención, por ejemplo, levantar una tarjeta azul o reproducir tres golpes suaves. Explique que cuando aparece la señal todos deben detenerse, dejar el lápiz y mirar al archivista.

Materiales accesibles

- Hojas reutilizadas o cuadernos.
- Cartulina, papel periódico o cajas de cereal para elaborar insignias y portales.
- Marcadores, lápices, colores, tijeras y cinta adhesiva.
- Tarjetas hechas a mano con palabras e imágenes.
- Dados comunes o tarjetas numeradas.
- Sobres reciclados para las misiones.
- Un mapa dibujado por el docente o por los estudiantes.
- Diccionarios impresos o glosarios elaborados por la clase.
- Celular del docente para grabar audios, si se considera pertinente.

La experiencia no depende de internet, plataformas de puntos ni dispositivos individuales. Las TIC son opcionales. Puede utilizarse una presentación para proyectar la narrativa, un generador sencillo de códigos QR para enlazar audios, una pizarra digital para el mapa o una carpeta compartida para conservar los cuentos. Si hay conectividad limitada, descargue previamente imágenes y audios o trabaje completamente con papel.

Preparación previa del docente

- Defina la extensión del cuento y los contenidos lingüísticos que desea priorizar: pasado simple, conectores temporales, adjetivos, expresiones de lugar o verbos de acción.
- Prepare el mensaje inicial y seis fragmentos simbólicos de la esfera.
- Elabore los pasaportes, aunque sea en una hoja doblada. Incluya espacio para roles, puntos, insignias, palabras nuevas y reflexión.
- Seleccione entre 30 y 40 palabras adecuadas al nivel. Clasifíquelas previamente para ofrecer apoyo diferenciado.
- Prepare modelos breves de oraciones y un cuento de ejemplo. El modelo debe ser claro, no excesivamente perfecto ni demasiado largo.
- Diseñe la rúbrica antes de iniciar y explíquela con ejemplos sencillos.
- Forme equipos heterogéneos considerando nivel lingüístico, participación, necesidades de apoyo y relaciones interpersonales.
- Prepare una versión de apoyo con imágenes, estructuras incompletas y menos palabras obligatorias.
- Prepare una versión de ampliación con diálogo, descripción sensorial o un giro narrativo para quienes requieran mayor desafío.

Tamaño de grupo y distribución de responsabilidades

La experiencia funciona mejor con equipos de tres o cuatro estudiantes. En grupos de cinco, algunos pueden quedar en segundo plano, por lo que se recomienda asignar un quinto rol de *Illustrator* o *Evidence Keeper*, siempre acompañado de una responsabilidad lingüística. En clases numerosas, el docente puede designar dos archivistas asistentes que revisen pasaportes, distribuyan tarjetas y ayuden a registrar puntos.

No conviene crear equipos permanentes durante todo el año. Después de la experiencia, pueden reorganizarse para que los estudiantes practiquen otras formas de colaboración. Dentro del proyecto, la rotación de roles evita que el estudiante con mejor nivel de inglés se convierta siempre en el portavoz o escriba principal.

Atención a la diversidad

La gamificación debe ser accesible. No todos los estudiantes tienen el mismo dominio del inglés, la misma velocidad de escritura o la misma seguridad para hablar. Se pueden mantener los mismos retos con diferentes niveles de apoyo.

- Ofrezca bancos de palabras con imágenes y traducción solo cuando sea necesario.
- Permita construir primero las ideas en dibujos, esquemas o palabras sueltas y después convertirlas en oraciones.
- Utilice marcos lingüísticos como “*One day, ...*”, “*Then, ...*”, “*The character felt ... because ...*”.
- Permita que un estudiante dicte una idea y otro la escriba, alternando responsabilidades para que todos desarrollen ambas habilidades.
- Para estudiantes con dificultades de lectura, use letra grande, menos tarjetas y lectura compartida.
- Para estudiantes con dificultades de motricidad, acepte respuestas orales grabadas o escritura digital.
- Para estudiantes con ansiedad oral, permita presentación en pareja, audio o narración ante un grupo pequeño.
- Para estudiantes avanzados, solicite mayor variedad de conectores, diálogo breve o dos puntos de vista.

Posibles dificultades y soluciones

Dificultad: los estudiantes se concentran en ganar puntos y no en aprender. Solución: vincule cada punto a una evidencia concreta y pregunte antes de otorgarlo: “What did you learn or improve?” Utilice el marcador colectivo para que la cooperación tenga más importancia que la clasificación.

Dificultad: algunos estudiantes dominan el equipo. Solución: rote roles, utilice la ficha de turno y establezca que cada integrante debe aportar al menos una palabra, una oración o una decisión. Puede otorgar la insignia *Team Guardian* a quienes distribuyan la participación.

Dificultad: el alumnado traduce todo palabra por palabra. Solución: presente imágenes, gestos y ejemplos en contexto. Permita consultar el diccionario después de intentar inferir el significado. Recuérdeles que una palabra útil es aquella que pueden usar en una oración, no solamente traducir.

Dificultad: los cuentos se convierten en listas de oraciones. Solución: utilice tarjetas de secuencia y preguntas de relación: “Why did this happen?” “What happened next?” “How did the character feel?” Exija al menos tres conectores y una relación de causa o consecuencia.

Dificultad: los estudiantes escriben un problema, pero no lo resuelven. Solución: incluya en la rúbrica el criterio de final o consecuencia. Durante la planificación, pida completar: “*The problem is...*”, “*The character tries to...*”

y *"In the end..."*.

Dificultad: hay demasiado ruido durante las misiones. Solución: establezca niveles de voz, limite el material disponible en cada momento y utilice una señal de atención. No entregue todas las tarjetas a la vez si eso genera desorden.

Dificultad: falta tiempo para terminar. Solución: reduzca la decoración, no la planificación ni la revisión. Ofrezca organizadores parcialmente completados y permita terminar el texto como tarea. También puede asignar una misión de recuperación de 15 minutos al inicio de la siguiente clase.

Dificultad: los estudiantes esperan que el docente corrija cada oración. Solución: utilice los símbolos de retroalimentación y preguntas guía. Enseñe a revisar en este orden: significado, orden, conectores y finalmente forma. La meta es que los estudiantes puedan mejorar antes de recibir una corrección directa.

Dificultad: algunos estudiantes dependen demasiado del traductor automático. Solución: establezca que el texto final debe poder ser explicado oralmente por sus autores. Permita utilizar herramientas digitales para verificar una palabra o escuchar pronunciación, pero solicite que registren en el pasaporte qué recurso consultaron y qué aprendieron.

Uso responsable de recompensas

Las recompensas deben ser pequeñas, inmediatas y relacionadas con el aprendizaje. Evite dulces, premios costosos o privilegios que humillen a quienes obtienen menos puntos. Las mejores recompensas son elegir una imagen, usar una pista, obtener tiempo adicional, seleccionar el orden de presentación o recibir una insignia. Reconozca también el esfuerzo, la mejora y la colaboración, no únicamente la producción más creativa.

Se recomienda que los puntos no determinen toda la calificación. Una posibilidad es utilizar el sistema así: 70% evaluación del producto y proceso mediante la rúbrica, 20% autonomía y reflexión, y 10% participación gamificada. De esta forma, un estudiante que necesita apoyo lingüístico puede alcanzar un buen resultado si organiza sus ideas, revisa y comunica su intención.

Comunicación con las familias

Si se considera oportuno, envíe una breve explicación a las familias: los estudiantes participarán en una misión de escritura en inglés y podrán llevar a casa palabras, dibujos o un borrador. No es necesario que las familias sepan inglés para colaborar. Pueden preguntar al estudiante qué personaje creó, cuál es el problema y cómo termina la historia. También pueden ayudar a conseguir materiales reciclados para el mapa o los portales.

Lista de verificación final para el docente

- ¿La narrativa aparece en todas las actividades y no solamente en la introducción?
- ¿Cada mecánica de juego está vinculada a una habilidad lingüística observable?
- ¿Los estudiantes tienen oportunidades individuales y grupales?
- ¿Las recompensas ayudan a aprender sin sustituir el esfuerzo?
- ¿La evaluación considera palabras clave, organización, conexión y revisión?

- ¿Hay apoyos para distintos niveles de inglés?
- ¿La presentación final tiene una audiencia real?
- ¿El cierre ayuda a comprender que escribir es seleccionar, organizar, conectar y revisar?

Con esta organización, *Storykeepers Academy: El portal de los cuentos perdidos* puede implementarse en un aula real utilizando materiales sencillos. La historia ofrece un propósito común, las mecánicas hacen visible el progreso y las actividades llevan gradualmente al estudiante desde la identificación de palabras hasta la creación, revisión y comunicación de un cuento breve en inglés.