

The Shepherdess' Quest: Discovering English Through Adventure

Gamificación Narrativa | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: The shepherdess

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a un remoto valle escondido entre montañas verdes y praderas infinitas, donde la vida transcurre apacible bajo el cuidado de una joven pastora llamada Elara, "The Shepherdess". En esta historia, el valle es un lugar mágico donde las palabras y el lenguaje tienen poder real: cada palabra en inglés que los habitantes pronuncian con confianza fortalece la armonía del lugar y mantiene alejadas las sombras del desorden y la confusión.

El valle está en peligro. Una extraña niebla llamada "The Silence" ha comenzado a cubrir las tierras, haciendo que las palabras se desvanezcan y que la comunicación se vuelva difícil. Sin la capacidad de expresarse bien en inglés, los habitantes pierden su energía y alegría. La misión de los estudiantes, convertidos en aprendices de Elara, es ayudarla a restaurar el equilibrio comunicativo del valle y vencer la niebla oscurantista.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes asumirán roles dentro de esta comunidad mágica, cada uno con una responsabilidad especial para la misión:

- **Shepherdess's Assistant:** Ayuda a Elara a recolectar palabras y frases útiles para el día a día, mejorando su vocabulario y expresiones.
- **Guardian of Grammar:** Se encarga de corregir errores y construir oraciones firmes, haciendo que el lenguaje sea fuerte y claro.
- **Explorer of Stories:** Descubre leyendas y relatos del valle para practicar comprensión lectora y creatividad en inglés.
- **Messenger:** Comunica mensajes entre los habitantes, usando habilidades de speaking y listening para mantener viva la conversación.

Los roles rotarán con cada actividad para que todos los estudiantes desarrollen múltiples habilidades.

Misión Principal

La misión principal es detener la expansión de "The Silence" y devolver la armonía al valle restaurando el poder del lenguaje inglés a través de cuatro grandes desafíos:

- **El Reto del Vocabulario:** Recolectar nuevas palabras y frases para enriquecer el lenguaje del valle.
- **El Reto de la Gramática:** Construir oraciones claras y correctas para fortalecer la comunicación.
- **El Reto de la Narración:** Crear y compartir historias que mantengan viva la cultura y el conocimiento.

- **El Reto de la Comunicación Oral:** Practicar la expresión y comprensión auditiva para conectar a los habitantes.

Cada reto completado debilita la niebla y acerca a los estudiantes a la victoria.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Este mundo ficticio se conecta con el aprendizaje del inglés de manera natural y significativa. A través de la narrativa, el vocabulario, la gramática, la narración y la comunicación oral se presentan como herramientas imprescindibles para salvar el valle y ayudar a sus habitantes. La historia motiva a los estudiantes a involucrarse activamente, usar la lengua extranjera en contextos reales y desarrollar competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, curiosidad y autonomía.

Así, “The Shepherdess’ Quest” no es solo un juego, sino un viaje de descubrimiento lingüístico y personal que transforma el aula en un espacio mágico de aprendizaje.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos (Sheep Points):** Cada actividad completada otorga “Sheep Points” que representan el progreso y la fuerza del lenguaje en el valle. Los puntos se acumulan individualmente y en equipo.
- **Niveles de Dominio:** Los estudiantes comienzan como “Novatos del Valle” y pueden ascender a “Guardianes de las Palabras”, “Narradores Expertos” y finalmente “Maestros de la Comunicación” según sus puntos acumulados.
- **Insignias Especiales:** Por logros específicos, como completar un reto sin errores, mostrar creatividad en la narrativa, o ayudar a un compañero, los estudiantes reciben insignias digitales o físicas como “Grammar Guardian”, “Creative Storyteller” y “Fluent Messenger”.
- **Retos Semanales:** Cada semana se presenta un reto especial (por ejemplo, escribir un diario en inglés, crear un diálogo, o interpretar un audio) que ofrece puntos extra y una insignia exclusiva.
- **Progresión Narrativa:** La historia avanza conforme los estudiantes superan retos. Se desbloquean capítulos adicionales de la aventura que revelan secretos del valle y permiten nuevas actividades.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, el docente y compañeros dan retroalimentación constructiva inmediata, reforzando aciertos y corrigiendo errores para mantener el ritmo y la motivación.
- **Tablero de Progreso:** Un tablero visible en el aula o digital muestra el nivel y puntos de cada estudiante y equipo, fomentando la competencia sana y el trabajo colaborativo.
- **Roles Rotativos:** Para fomentar la autonomía y diversidad de habilidades, los roles dentro de la narrativa rotan cada actividad para que todos experimenten distintas perspectivas del lenguaje.

Implementación de las Mecánicas

El docente utilizará una hoja de registro (física o digital) para anotar los puntos y niveles de cada estudiante. Se recomienda usar plataformas como ClassDojo o Google Classroom para mostrar insignias digitales y tablero de progreso. Los retos semanales se anuncian al inicio de cada semana y se revisan en sesiones de clase. Las insignias

pueden imprimirse y entregarse físicamente para reforzar la motivación. La narración se actualizará con audios, imágenes o videos para mantener el interés y ofrecer contexto.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. El Reto del Vocabulario: “Recolección de Palabras Mágicas”

Descripción: Los estudiantes exploran textos cortos, imágenes y audios para identificar y recolectar nuevas palabras relacionadas con la vida en el valle y la naturaleza.

Instrucciones:

- El docente presenta un mapa del valle con diferentes zonas (bosque, pradera, río, aldea).
- Cada zona tiene una lista inicial de palabras en inglés (adjetivos, sustantivos, verbos).
- Los estudiantes, en parejas, deben buscar y añadir 5 palabras nuevas por zona utilizando diccionarios, videos o audios proporcionados.
- Luego, crearán oraciones usando las palabras recolectadas para demostrar comprensión.
- Al finalizar, presentan sus oraciones y reciben “Sheep Points” según la precisión y creatividad.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Mapas impresos, diccionarios bilingües, tablets o computadoras con acceso a videos y audios, hojas de trabajo.

Integración con mecánicas: Puntos por cada palabra correctamente usada, avance de nivel por cantidad y calidad, insignia “Word Collector” para parejas que consigan más palabras creativas.

2. El Reto de la Gramática: “Construyendo Puentes de Oraciones”

Descripción: Los estudiantes fortalecen su gramática construyendo oraciones correctas y conectando ideas para “construir puentes” que unen partes del valle.

Instrucciones:

- Se entrega a cada estudiante un conjunto de tarjetas con palabras y frases en inglés (sujeto, verbo, complemento, conectores).
- En grupos de cuatro, deben formar oraciones completas y luego combinarlas en párrafos cortos coherentes.
- Cada grupo presenta un “puente narrativo” que conecta dos áreas del valle usando sus oraciones.
- El docente revisa la gramática y da retroalimentación inmediata.

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Tarjetas con palabras, pizarras o papelógrafos, marcadores.

Integración con mecánicas: Puntos por oraciones correctas, niveles suben con coherencia y cohesión, insignia “Grammar Guardian” para el grupo con mejor construcción.

3. El Reto de la Narración: “Leyendas del Valle Encantado”

Descripción: En esta actividad, los estudiantes crean y cuentan historias inspiradas en la ambientación del valle para practicar escritura y speaking.

Instrucciones:

- Se divide la clase en equipos de cinco.
- Cada equipo recibe una imagen o frase inicial para inspirar su leyenda.
- El equipo escribe una historia corta (150-200 palabras) en inglés, integrando vocabulario y estructura gramatical aprendida.
- Luego, preparan una presentación oral para contar su leyenda al resto de la clase.
- Los equipos escuchan y hacen preguntas en inglés para fomentar la interacción.

Tiempo estimado: Dos sesiones de 60 minutos (una para escribir, otra para presentar y discutir)

Materiales: Papel, bolígrafos, imágenes inspiradoras, grabadora o dispositivo para presentar audio/video.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad, cohesión y pronunciación; niveles suben con participación activa; insignia “Creative Storyteller” para el equipo más original y claro.

4. El Reto de la Comunicación Oral: “Mensajeros del Valle”

Descripción: Se simulan diálogos y situaciones cotidianas de la aldea para practicar speaking y listening en inglés.

Instrucciones:

- Los estudiantes trabajan en parejas y reciben tarjetas con roles y situaciones (por ejemplo: comprar en el mercado, pedir ayuda, invitar a un evento).
- Preparan un diálogo de 3-4 minutos en inglés.
- Practican la pronunciación y fluidez con ayuda del docente.
- Luego presentan el diálogo frente al grupo, que evalúa la claridad y corrección.
- Después se realiza un juego de “teléfono descompuesto” donde un mensaje se pasa oralmente entre estudiantes para poner a prueba la comprensión auditiva.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas de roles y situaciones, grabadora o teléfono para grabar, espacio para presentaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por fluidez y comprensión; niveles suben con participación; insignia “Fluent Messenger” para la pareja más efectiva.

5. Reto Semanal Especial: “Diario del Shepherdess”

Descripción: Cada estudiante mantiene un diario en inglés donde relata su experiencia en el valle, usando vocabulario, gramática y expresiones aprendidas.

Instrucciones:

- Al inicio de la semana, se explica la actividad y se entrega una plantilla sencilla de diario con preguntas guía.
- Diariamente escriben una entrada corta (3-5 oraciones) sobre su progreso y aventuras.
- Al final de la semana, los estudiantes comparten voluntariamente algunas entradas y reciben retroalimentación.

Tiempo estimado: 15 minutos diarios, 1 hora para compartir

Materiales: Cuadernos o documentos digitales, plantillas de diario.

Integración con mecánicas: Puntos extra por constancia; insignia “Dedicated Scribe” para quienes completan todas las entradas; avance en niveles individual.

Resumen de la Integración

Cada actividad está diseñada para implicar las mecánicas de puntos, niveles, insignias y retroalimentación inmediata. La narrativa progresa con el avance en los retos, fortaleciendo el sentido de propósito y conexión con el aprendizaje del inglés. La rotación de roles asegura que todos los estudiantes desarrollen habilidades diversas y practiquen la autonomía y creatividad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo o estudiante que acumule más “Sheep Points” y alcance el nivel “Maestro de la Comunicación” antes de finalizar el ciclo de actividades gana el título honorífico y una insignia especial.
- **Penalizaciones:** -5 puntos por faltas de respeto o no cumplir con las instrucciones. No hay eliminación; se fomenta la corrección y aprendizaje.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad define roles específicos que rotan para asegurar participación equitativa. Los turnos de presentación se asignan para mantener orden y tiempo.
- **Restricciones:** El uso del inglés es obligatorio durante las actividades. Se permiten dudas en la lengua materna solo para aclaraciones breves.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad	Sheep Points por logro
Recolección de Palabras (por palabra correcta)	2 puntos
Construcción de Oraciones (por oración correcta)	3 puntos
Presentación de Leyenda (por historia clara y creativa)	10 puntos
Diálogo Oral (por fluidez y corrección)	8 puntos

Actividad	Sheep Points por logro
Entradas de Diario (cada entrada)	1 punto
Retos Semanales (completados)	15 puntos

- **Sistema de Logros:** Cada 50 puntos, el estudiante sube un nivel y recibe una insignia relacionada con su progreso (Word Collector, Grammar Guardian, Creative Storyteller, Fluent Messenger, Dedicated Scribe, Shepherdess Hero).

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación es continua, formativa y basada en evidencias concretas obtenidas a través de las actividades gamificadas. Se integra una rúbrica clara para cada tipo de actividad que valora:

- **Vocabulario:** Uso correcto y variado de palabras nuevas.
- **Gramática:** Precisión en la construcción de oraciones y cohesión textual.
- **Narración:** Creatividad, estructura y claridad en la historia.
- **Comunicación Oral:** Fluidez, pronunciación y comprensión auditiva.
- **Participación y Autonomía:** Iniciativa, colaboración y constancia.

Ejemplo de Rúbrica para la Presentación Oral

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Fluidez	Habla con naturalidad y sin pausas largas	Algunas pausas, pero mantiene ritmo	Pausas frecuentes que dificultan comprensión	Habla muy despacio o con muchas interrupciones
Pronunciación	Pronuncia claramente con pocos errores	Errores menores que no impiden el entendimiento	Errores frecuentes que dificultan la comprensión	Pronunciación incorrecta que impide entender
Contenido	Usa vocabulario adecuado y completo	Usa vocabulario suficiente y adecuado	Vocabulario limitado o repetitivo	Vocabulario inadecuado o muy limitado
Interacción	Responde y formula preguntas correctamente	Responde con ayuda, pocas preguntas	Dificultad para responder o preguntar	No participa en la interacción

Evidencias de Aprendizaje

- Listas de palabras y oraciones recolectadas.

- Textos escritos (leyendas y diarios).
- Grabaciones de diálogos y presentaciones orales.
- Participación en debates y preguntas durante las presentaciones.
- Registros de puntos y niveles alcanzados.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comentan qué aprendieron, cómo usaron el inglés para salvar el valle y qué habilidades desarrollaron. Se proyecta un video o cuento que muestra el valle restaurado gracias a su trabajo, cerrando la historia con un mensaje motivador sobre el poder del lenguaje y la colaboración.

El docente entrega certificados simbólicos y se celebra el logro colectivo, reforzando la autoestima y el compromiso con el aprendizaje continuo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda implementar la experiencia en un ciclo de 4 a 6 semanas, con 2-3 sesiones semanales de 60-75 minutos para cubrir todas las actividades y retos.
- **Espacio Físico:** Aula flexible que permita trabajo en grupos, presentaciones orales y acceso a recursos tecnológicos. Un rincón del aula puede dedicarse al “Tablero del Valle” para mostrar puntos y niveles.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Mapas y tarjetas impresas
 - Diccionarios bilingües (físicos o apps)
 - Computadoras o tablets con acceso a videos y audios
 - Software o plataformas para mostrar insignias y tablero (ClassDojo, Google Classroom)
 - Grabadoras o smartphones para registrar presentaciones orales
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para permitir interacción adecuada y manejo del aula. Se puede adaptar para grupos más pequeños o grandes dividiendo en equipos.
- **Preparación Previa del Docente:** Familiarizarse con la narrativa y mecánicas, preparar materiales con antelación, planificar la rotación de roles y establecer normas claras desde el inicio. Ensayar la retroalimentación para que sea efectiva y motivadora.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Falta de motivación:* Mantener la narrativa viva, usar recompensas y reconocer logros frecuentemente.
 - *Diferencias de nivel en inglés:* Agrupar a estudiantes por habilidades, ofrecer apoyo extra y materiales diferenciados.

- *Problemas técnicos:* Tener versiones impresas de materiales y plan B para actividades sin tecnología.
- *Gestión del tiempo:* Respetar tiempos asignados y ser flexible para extender actividades si es necesario.