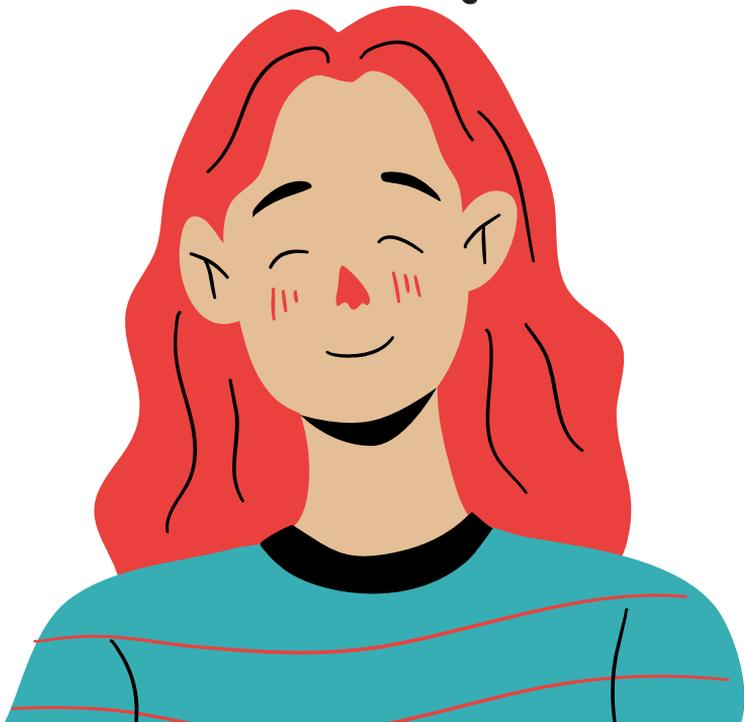


NARRATIVA Y PRUEBAS



IDEAS PARA GAMIFICAR

E-BOOK



JENNIFER NIÑO



IDEAS DE NARRATIVA Y PRUEBAS

I

NARRATIVA: LA AVENTURA DEL TESORO PERDIDO

Eres un cazador de tesoros que está en busca del tesoro perdido del Capitán Pérez, un famoso pirata español. Para encontrarlo, tendrás que superar distintos desafíos que pondrán a prueba tus habilidades lingüísticas en español. Cada desafío estará relacionado con un tema distinto, como la gramática, el vocabulario, la pronunciación, etc.

En tu camino hacia el tesoro, te encontrarás con distintos personajes que te ayudarán o te dificultarán el camino. Algunos te darán pistas útiles, mientras que otros te plantearán retos que tendrás que superar para avanzar.

El objetivo final es encontrar el tesoro y descifrar el mensaje encriptado que te llevará a la localización del siguiente tesoro. Con cada tesoro que encuentres, irás avanzando en el juego y mejorando tus habilidades en español.

Al final del juego, el jugador habrá aprendido y mejorado sus habilidades en el idioma mientras se divierte en una emocionante aventura en busca del tesoro perdido.

EJEMPLOS DE PRUEBAS:



- Juegos de asociación de palabras:** en esta prueba, se mostrarán dos columnas de palabras relacionadas y el jugador deberá unir las correctamente arrastrándolas con el ratón.
- Ejercicios de gramática:** en esta prueba, se presentará una oración con una palabra o frase subrayada y el jugador deberá identificar la opción correcta que complete o modifique esa palabra o frase.
- Actividades de pronunciación:** se le pedirá al jugador que escuche una palabra o frase en español y que la repita en voz alta. La herramienta de reconocimiento de voz evaluará la pronunciación del jugador y le dará una puntuación.
- Juegos de vocabulario:** se presentarán imágenes con palabras en español y se deberá seleccionar la palabra correcta que corresponda con la imagen.



IDEAS DE NARRATIVA Y PRUEBAS



EJEMPLOS DE PRUEBAS:

5. **Retos de comprensión oral:** se presentará un audio o un vídeo en español y el jugador deberá responder preguntas sobre lo que acaba de escuchar.
6. **Ejercicios de lectura:** en esta prueba, se presentará un texto en español y el jugador deberá responder preguntas sobre el contenido del mismo.
7. **Juegos de crucigramas o sopas de letras en español:** se mostrará un crucigrama o sopa de letras con palabras en español relacionadas con el tema de la prueba.

¿QUÉ TAL
LA IDEA?



IDEAS DE NARRATIVA Y PRUEBAS

2



NARRATIVA: LOS CINCO SENTIDOS

La historia se desarrolla en un parque temático, donde cada atracción está relacionada con uno de los cinco sentidos. El jugador es un turista que visita el parque por primera vez y tiene como objetivo completar todas las atracciones.

La narrativa se puede dividir en cinco niveles, cada uno de los cuales corresponde a un sentido. Cada nivel comienza con una introducción en la que se presenta el sentido y su importancia. A continuación, el jugador deberá superar diferentes desafíos relacionados con ese sentido para completar la atracción.

EJEMPLOS DE PRUEBAS:

1. **Nivel 1 (vista):** en esta atracción, el jugador debe encontrar objetos ocultos en un laberinto lleno de distracciones visuales, como espejos deformantes o luces parpadeantes.
2. **Nivel 2 (oído):** el jugador debe identificar sonidos en un ambiente ruidoso y caótico, como una discoteca, una ciudad llena de tráfico o una jungla.
3. **Nivel 3 (olfato):** en esta atracción, el jugador debe identificar diferentes olores en un mercado, un jardín de flores o una cocina.
4. **Nivel 4 (gusto):** aquí, se deben identificar sabores en una cata de vinos, una degustación de chocolates o una selección de platos típicos.
5. **Nivel 5 (tacto):** en esta atracción, el jugador debe identificar texturas y sensaciones al tocar diferentes materiales, como telas, piedras o plantas.



Al completar cada nivel, el jugador recibirá una recompensa, como un sello en su pasaporte virtual, un premio simbólico o un bonus de puntos. Al completar todos los niveles, el jugador habrá recorrido todo el parque temático y habrá aprendido sobre los cinco sentidos de una manera lúdica y divertida.

IDEAS DE NARRATIVA Y PRUEBAS



3



NARRATIVA: GRANDES MOMENTOS

La historia se desarrolla en una ciudad _____ donde hay un gran evento que se celebra cada año: _____. Los aprendientes son organizadores de eventos y han sido contratados para coordinar todas las fiestas y celebraciones familiares y laborales que se llevarán a cabo durante este evento.

La narrativa se puede dividir en diferentes niveles, cada uno de los cuales corresponde a un tipo de celebración (por ejemplo, cumpleaños, bodas, graduaciones, Navidad, Año Nuevo, etc.). Cada nivel comienza con una introducción que presenta el tipo de celebración y sus tradiciones, y luego el jugador debe planificar y coordinar diferentes aspectos de la celebración para que sea exitosa.

EJEMPLOS DE PRUEBAS:



1. Nivel 1 (cumpleaños): en este nivel, el jugador debe planificar una fiesta de cumpleaños sorpresa para un amigo o un cliente, eligiendo la decoración, la música, el menú, los regalos, etc.
2. Nivel 2 (bodas): en este nivel, el jugador debe planificar una boda, eligiendo la iglesia, el vestido de la novia, el traje del novio, la música, el banquete, etc.
3. Nivel 3 (graduaciones): aquí, los aprendientes deben planificar una fiesta de graduación, eligiendo la decoración, la música, el menú, los regalos, etc.
4. Nivel 4 (Navidad): llega el momento de planear una cena de Navidad, eligiendo el menú, la decoración, los regalos, etc.
5. Nivel 5 (Año Nuevo): y aquí planifican una fiesta de Año Nuevo, eligiendo la decoración, la música, el menú, los regalos, etc.



Al completar cada nivel, el jugador recibirá una recompensa, como una medalla, un diploma o un bonus de puntos. Al completar todos los niveles, el jugador habrá aprendido sobre las diferentes tradiciones y costumbres de las fiestas y celebraciones familiares y laborales en español, y habrá mejorado sus habilidades para planificar y coordinar eventos.

IDEAS DE NARRATIVA Y PRUEBAS

4



NARRATIVA: PROYECTOS CON FUTURO

La historia se desarrolla en una ciudad ficticia que se encuentra en una situación de pobreza y exclusión social.

Los aprendientes son activistas sociales y han sido escogidos para liderar un proyecto social en la ciudad y mejorar las condiciones de vida de sus habitantes. La narrativa se puede dividir en diferentes niveles, cada uno de los cuales corresponde a una etapa del proyecto social.



EJEMPLOS DE PRUEBAS:

1. Nivel 1 (análisis de la situación): investigar y analizar la situación de la ciudad y sus habitantes, identificando las principales problemáticas y las necesidades más urgentes.
2. Nivel 2 (diseño del proyecto): el objetivo aquí será el de diseñar un proyecto social que responda a las necesidades identificadas en el nivel anterior, definiendo los objetivos, los recursos necesarios, los plazos, los indicadores de éxito, etc.
3. Nivel 3 (movilización de recursos): aquí el jugador debe movilizar los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto social, como el financiamiento, los voluntarios, los materiales, etc.
4. Nivel 4 (implementación del proyecto): en este nivel el objetivo es implementar el proyecto social, coordinando las actividades, supervisando el trabajo de los voluntarios, manteniendo una buena comunicación con la comunidad, etc.
5. Nivel 5 (evaluación del proyecto): por último, los aprendientes deben evaluar el impacto del proyecto social, midiendo los resultados y el nivel de satisfacción de la comunidad, y proponiendo mejoras para futuras intervenciones.



En el blog encontrarás varias entradas con materiales e ideas para gamificar tus clases.



MÁS DE GAMIFICACIÓN EN EL BLOG



¡RESPECTA LOS DERECHOS DE AUTOR!

No puedes editar este material ni subirlo en su totalidad a Internet o redes sociales. No puedes eliminar ni comercializar el logotipo/distintivo de **Profe-de-español.de**, propiedad de Jennifer Niño.

Si tienes preguntas sobre el material, no dudes en [contactarnos a través de nuestra página.](#)



Antes de imprimir este material, considera tu responsabilidad con la naturaleza. Imprime solo lo que realmente necesitas.