



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA  
ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE  
OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA “SAN LORENZO”, CANTÓN GUARANDA,  
PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021 – 2022.**

**AUTORES:**

**MONAR COLOMA JULIO CÉSAR**  
**PALACIOS MONCAYO JONATHAN EDUARDO**

**TUTOR:**

**ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ**

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCION A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA  
DE LA INFORMÁTICA**

**2022**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA  
ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE  
OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA “SAN LORENZO”, CANTÓN GUARANDA,  
PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021 – 2022.**

**AUTORES:**

**MONAR COLOMA JULIO CÉSAR**  
**PALACIOS MONCAYO JONATHAN EDUARDO**

**TUTOR:**

**ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ**

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCION A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA  
DE LA INFORMÁTICA**

**2022**

## **I. DEDICATORIA**

*Esta tesis está dedicada a mi familia por los valores que me inculcaron y las adversidades que superaron junto a mí; a mis padres, Gladys y Julio, pues sin ellos no sería la persona que soy en este momento, por apoyarme siempre y saber orientarme en la vida; a mis hermanos: Javier, Verónica y José, porque poseen maravillosas cualidades que sirvieron de ejemplo para convertirme en lo que soñé; a Tatiana, por ayudarme a creer en mis aptitudes e impulsarme a lograr aquello que me he propuesto. ¡Gracias por acompañarme en mis objetivos!*

*A Dios por darme la sabiduría necesaria y la gracia para lograr mis objetivos y anhelos planteados.*

*Julio Monar*

*A mi familia, que siempre me ha apoyado a lo largo de mi vida, en especial a Tania, mi madre, quien ha sabido guiarme por el camino del bien y poder crear la persona que ahora soy; a Eduardo, mi padre que me enseñó a salir adelante a pesar de la adversidad y por apoyarme en esta etapa de mi vida.*

*A la familia Mullo Caluña, por brindarme su apoyo y cariño durante mi período universitario.*

*Todo esto es posible gracias a ustedes.*

*Jonathan Palacios*

## II. AGRADECIMIENTOS

*Quiero utilizar este espacio para agradecer a las personas que me han apoyado a lo largo de mi vida, a quienes continúan aquí, e incluso a quienes no están, porque cada momento compartido dejó una enseñanza en mí que no es en vano; a mis padres, por el esfuerzo que pusieron día a día para ayudarme a cumplir mis objetivos y por su amor incondicional, por último y no menos importante, quiero agradecer a la Universidad Estatal de Bolívar y a sus profesores, en especial al Ing. Roberto Usca por guiarnos en este arduo proceso.*

*Julio Monar*

*A Dios, por brindarme la oportunidad de alcanzar esta meta y no dejar que me rinda durante todo este tiempo.*

*Al Ing. Roberto Usca por su tiempo y la paciencia que nos ha brindado, gracias por estar dispuesto a darnos su ayuda y cumplir su profesión con ética y profesionalismo.*

*A la Universidad Estatal de Bolívar por abrir sus puertas y darnos la posibilidad de crecer profesionalmente, a todos los docentes que contribuyeron en mi desarrollo y demostraron lo lindo de esta profesión.*

*Gracias a todas las personas que creyeron en mí.*

*Jonathan Palacios*

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz

#### CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica denominado: **“GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN LORENZO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022”**, elaborado por los señores Monar Coloma Julio César y Palacios Moncayo Jonathan Eduardo, egresados de la Carrera de Pedagogía de la Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanistas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporadas las recomendaciones emitidas en la asesoría, en tal, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto pueda certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 07 de Julio del 2022



TUTOR

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de Trabajo de Integración Curricular – Propuesta Tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Monar Coloma Julio César  
025024659-2



Palacios Moncayo Jonathan Eduardo  
172640979-8





Factura: 001-002-000021215



20220203001D00294

**DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220203001D00294**

Ante mí, NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) JULIO CESAR MONAR COLOMA portador(a) de CÉDULA 0250246592 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en SAN MIGUEL, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; JONATHAN EDUARDO PALACIOS MONCAYO portador(a) de CÉDULA 1726409798 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en QUITO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaría, no asume responsabilidad alguna. - Se archiva un original. CHIMBO, a 7 DE JULIO DEL 2022. (10:28).

JULIO CESAR MONAR COLOMA  
CÉDULA: 0250246592



JONATHAN EDUARDO PALACIOS MONCAYO  
CÉDULA: 1726409798




NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO  
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN CHIMBO



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTOS .....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V. ÍNDICE.....	6
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	1
VII. ABSTRACT .....	2
VIII. INTRODUCCIÓN .....	3
1. TEMA.....	4
2. ANTECEDENTES .....	5
3. PROBLEMA.....	7
3.1. Descripción del problema .....	7
3.2. Formulación del problema .....	8
4. JUSTIFICACIÓN .....	9
5. OBJETIVOS .....	11
5.1. Objetivo general.....	11
5.2. Objetivos específicos .....	11
6. MARCO TEÓRICO .....	12
6.1. Teoría científica .....	12
6.1.1 La Gamificación .....	12
6.1.2. Gamificación en la educación.....	12
6.1.3. Gamificación en el Aula .....	13
6.1.4. Ventajas de la Gamificación.....	13
6.1.5. Desventajas de la Gamificación.....	13

6.1.6. Reglas .....	14
6.1.7. ¿Cómo y cuándo gamificar? .....	14
6.1.8. ¿Cómo gamificar?.....	15
6.1.9. ¿Cuándo gamificar? .....	16
6.1.10. Juego y aprender .....	17
6.1.11. Proceso enseñanza - aprendizaje.....	18
6.2. Teoría legal .....	20
6.3. Teoría referencial.....	21
6.3.1. Reseña histórica .....	21
6.3.2. Misión .....	22
6.3.3. Visión.....	23
6.3.4. Investigaciones en relación al tema de estudio como propuesta tecnológica .....	23
7. MARCO METODOLÓGICO .....	25
7.1. Enfoque de la investigación.....	25
7.2. Diseño o tipo de estudio .....	25
7.2.1. Métodos .....	26
7.3. Nivel de investigación .....	26
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
7.5. Universo y muestra .....	27
7.5.1. Población .....	27
7.5.2. Muestra .....	27
7.6. Procesamiento de información.....	27
8. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	29
8.1. Encuesta sobre gamificación .....	29
8.2. Entrevista sobre gamificación al rector de la unidad educativa.....	43

8.3. Entrevista sobre gamificación al docente encargado del área de Ingles.	45
9. CONCLUSIONES .....	48
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA.....	49
10.1. Título.....	49
10.2. Introducción .....	49
10.2.1. ¿Qué es Unity?.....	51
10.2.2. ¿Por qué Unity? .....	51
10.2.3. Sky: Undelible Learning.....	52
10.3. Objetivos.....	52
10.3.1. Objetivo General.....	52
10.3.2. Objetivos Específicos .....	53
10.4. Desarrollo .....	53
10.4.1. Descarga e instalación .....	54
10.4.2. Búsqueda de recursos.....	57
10.4.3. Programación y adaptación de objetos a usar .....	59
10.4.4. Personaje.....	59
10.4.5. Escenario.....	65
10.4.6. Objetos.....	68
10.4.6.1. Fondo .....	69
10.4.6.2. Texto .....	70
10.4.6.3. Portales .....	72
10.4.6.4. Transición .....	77
10.4.6.7. Cartel de información .....	78
10.4.6.8. Monedas.....	82
10.4.7. Aplicación.....	82
10.5. Análisis Estadístico.....	83

11. BIBLIOGRAFÍA .....	85
12. ANEXOS .....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de frecuencias de la pregunta 1.....	29
Tabla 2. Tabla de frecuencias de la pregunta 2.....	30
Tabla 3, Tabla de frecuencias de la pregunta 3.....	31
Tabla 4. Tabla de frecuencias de la pregunta 4.....	33
Tabla 5. Tabla de frecuencias de la pregunta 5.....	34
Tabla 6. Tabla de frecuencias de la pregunta 6.....	36
Tabla 7. Tabla de frecuencias de la pregunta 7.....	37
Tabla 8. Tabla de frecuencias de la pregunta 8.....	39
Tabla 9. Tabla de frecuencias de la pregunta 9.....	40
Tabla 10. Tabla de frecuencias de la pregunta 10.....	41
Tabla 11. Entrevista al rector de la unidad educativa .....	43
Tabla 12. Entrevista a la docente encargada del área de Inglés.....	45
Tabla 13. Comparación del software a utilizar. ....	49
Tabla 14. Características del software utilizado. ....	53
Tabla 15. Comparación de resultados de la prueba diagnóstica y finalización. ....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pregunta sobre si conocen el término gamificación o ludificación.....	29
Figura 2. Pregunta para conocer su gusto por sus clases habituales.....	31
Figura 3. Pregunta sobre el interés por clases dinámicas en su día a día.....	32
Figura 4. Pregunta sobre el uso que tienen sobre aplicaciones educativas.....	34
Figura 5. Pregunta para conocer la frecuencia de uso de aplicaciones de los estudiantes.....	35
Figura 6. Pregunta sobre el interés de los estudiantes por las aplicaciones con fines educativos, .....	37
Figura 7. Pregunta para entender su conocimiento sobre aplicaciones. ....	38
Figura 8. Pregunta para conocer la frecuencia de actividades lúdicas en su día a día. ....	39
Figura 9. Pregunta sobre la actividad del docente dentro del aula de clase.....	41
Figura 10. Pregunta sobre el gusto de los estudiantes por clases diferentes.....	42
Figura 11. Sitio web oficial. ....	55
Figura 12. Licencias de Unity.....	55
Figura 13. Licencias gratuitas de Unity.....	56
Figura 14. Sitio de descarga de Unity.....	56
Figura 15. Sitio web oficial de recursos de Unity.....	58
Figura 16. Parámetros para búsqueda de recursos gratuitos.....	58
Figura 17. Recurso Pixel Adventure 1 .....	59
Figura 18. Recursos utilizables del personaje.....	60
Figura 19. Configuración de Box Collider 2D del personaje. ....	60
Figura 20. Configuración de Rigidbody 2D del personaje. ....	61
Figura 21. Script Movimiento Personaje .....	62
Figura 22. Configuración del script Movimiento Personaje.....	63

Figura 23. Configuración del Box Collider 2D de CheckGround.....	64
Figura 24. Script CheckGround.....	65
Figura 25. Configuración de Tilemap Collider 2D del Grid.....	66
Figura 26. Herramienta Tile Palette.....	67
Figura 27. Visualización del Grid.....	68
Figura 28. Herramienta Hierarchy.....	68
Figura 29. Fondos de colores básicos.....	69
Figura 30. Fondos con temática variada.....	69
Figura 31. Visualización y ordenamiento de textos.....	70
Figura 32. Visualización del Canva.....	71
Figura 33. Configuración de texto inteligente.....	72
Figura 34. Visualización de los portales.....	73
Figura 35. Configuración Box Collider 2D en los portales.....	73
Figura 36. Script Portal.....	74
Figura 37. Configuración de script Portal.....	75
Figura 38. Script Transición.....	75
Figura 39. Configuración del script Portal Menú.....	76
Figura 40. Script PortalError.....	76
Figura 41. Configuración del script PortalError.....	77
Figura 42. Herramienta Animation.....	77
Figura 43. Script Información.....	79
Figura 44. Configuración del componente Información.....	80
Figura 45. Orden de objetos del Cartel de Información.....	81
Figura 46. Funcionamiento del objeto Cartel de Información.....	81
Figura 47. Script RecogeObjeto.....	82

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El presente trabajo está centrado en cómo la gamificación influye de manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación Básica, para ello, es necesario conocer los factores que provocan el desinterés hacia la asignatura. De esta manera, se presenta una propuesta tecnológica con el objetivo de dar solución al problema identificado dentro de la institución. La finalidad principal es motivar a los estudiantes a través de una serie de estrategias integradas en un juego que resulte atractivo para ellos, reflejado en su mecánica, como son los niveles o dificultades. Es necesario recalcar que la psicología juega un papel fundamental en este proceso, pues potencia las capacidades cognitivas del individuo, como la percepción, memoria e incluso sus reflejos.

**Palabras clave:** gamificación, videojuegos, aprendizaje, conducta, educación.

## **VII. ABSTRACT**

The present work is focused on how gamification positively influences the learning of the English language in students in the eighth year of Basic Education, for this, it is necessary to know the factors that cause disinterest in the subject. In this way, a technological proposal is presented with the aim of solving the problem identified within the institution. The main purpose is to motivate students through a series of strategies integrated into a game that is attractive to students, reflected in its mechanics, such as levels or difficulties. It is necessary to emphasize that psychology plays a fundamental role in this process, since it enhances the individual's cognitive abilities, such as perception, memory and even their reflexes.

**Keywords:** gamification, video games, learning, behavior, education.

## VIII. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, todo el mundo ha experimentado grandes cambios gracias a la tecnología, pues en estos últimos años ha avanzado a pasos agigantados, y con ello, la sociedad ha aprendido a vivir y se ha vuelto normal ver a niños de edades tempranas dando uso de teléfonos inteligentes y *tablets* mejor que los propios adultos; es así que podemos observar que interactúan con la información al usar las redes sociales, aprovechando así la infinidad de usos que se le puede dar a la tecnología.

Existe toda clase de aplicaciones disponibles para estos dispositivos, cada una con una funcionalidad diferente, pero con una cosa en particular, todas estas son amigables con el usuario y fáciles de usar, de manera que crea interés en las personas y motiva a usarlos en su día a día, sucede lo mismo en el ámbito educativo, ya que lo más usual en estas aplicaciones es la competencia que puede darse y las recompensas o premios, despertando el interés de los estudiantes e innovando el proceso habitual de aprendizaje.

Junto a todos los avances tecnológicos los procesos educativos habituales se van volviendo obsoletos, de manera que se debe adecuar dichos procesos a la necesidad actual de los estudiantes, incorporando las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tic's) dentro del proceso enseñanza – aprendizaje y convirtiéndolas en un recurso indispensable en la educación actual.

## **1. TEMA**

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN LORENZO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022.

## **2. ANTECEDENTES**

El presente proyecto se realiza con la finalidad de identificar cómo la gamificación constituye un pilar fundamental en el entorno académico, además del significativo aporte que brinda a los estudiantes al momento de aprender.

Para culminar con nuestros estudios universitarios, se ideó un tema correspondiente a un área de interés y que posea el valor científico necesario acerca de la gamificación y las diferentes técnicas y dinámicas que contribuyen a la motivación de los alumnos.

Para realizar esta investigación se consideran distintos aspectos como: el interés, la actividad intelectual, la comunicación y jugabilidad, sin olvidar el esfuerzo que se promueve mediante las experiencias adquiridas a través del juego.

La gamificación como tal incluye una serie de estrategias que promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes, como es la memoria, e incluso por medio de los videojuegos permite desarrollar habilidades motrices, esto supone una gran ventaja para la aplicación en la enseñanza, no solo del Inglés, sino también de varias asignaturas, pues la educación está en constante en evolución.

A lo largo del tiempo, el proceso educativo ha sufrido transformaciones que han aportado para su desarrollo y otras que lo han estancado, como fue el caso de la pandemia causada por el COVID-19; esto generó un impacto, tanto en la parte económica, como social y las consecuencias se vieron reflejos en el sector laboral y académico. Todas las personas se vieron en la necesidad de cambiar el ambiente al que estaban acostumbradas, pasando a la virtualidad, y por consecuente, adaptarse a este medio.

El problema radica a nivel mundial, pues el aprendizaje del inglés se ha expandido, y que este se convirtió en una lengua universal, y, por lo tanto, fundamental. No obstante, todavía quedan países (en especial los hispanohablantes) que son reacios a aprender este idioma, por cuestiones culturales, o como ellos han manifestado, por simple desinterés.

En Ecuador el nivel de inglés sigue siendo bajo, y mucho más para un país que se considera potencia turística, en el cual sus habitantes deberían tener como mínimo los conocimientos básicos para poder establecer una adecuada comunicación y generar vínculos culturales.

En la Provincia Bolívar el nivel es paupérrimo, incluso la gente no se preocupa por aprender su lengua materna, y por consiguiente no va a tener interés en una lengua extranjera. Es por ello que a través de esta propuesta tecnológica se ofrece una solución para motivar a la población a expandir sus conocimientos comunicativos y culturales.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

Debido a los distintos avances de la tecnología y las considerables transformaciones que la educación presenta con el tiempo, se torna complejo captar la atención de los niños, puesto que su núcleo familiar influye de manera significativa al usar dispositivos inteligentes para condicionar a sus hijos y mantenerlos tranquilos. Es así que se considera necesario el uso de una serie de modelos con diferentes orientaciones centradas en el proceso cognitivo del estudiante, con base en esto, es válido implementar nuevas estrategias de estudio, con el fin de otorgarle relevancia.

A través de las tecnologías de la información y comunicación se fomenta el acceso a la construcción del conocimiento, además de que permite desarrollar diversas habilidades o aptitudes, que son fundamentales en el crecimiento como estudiantes, esto se plasma en el interés que muestran por la tecnología aplicada en la educación, ya que mientras más dinámico sea el contenido, mayor será el aprendizaje y de esta manera la ganancia también es dirigida hacia el docente.

Como nos indica Aguirre, Zhindon, Pomaquero (2020), podemos considerar cuatro factores que resultan importantes dentro de la educación virtual, los cuales son el Ministerio de Educación, Disponibilidad de acceder a dispositivos tecnológicos, acceso a internet y las políticas económicas, cada una resulta importante ya que estos pueden ayudar o impedir el acceso a la educación virtual. (Aguirre Rea, Zhindon Palacios, & Pomaquero Yuquilema, 2020)

El ligero cambio que se pueda dar en los factores anteriormente mencionados definirá si la educación virtual es eficaz o no, y al pensarlo de manera mas realista sabemos que en mas de la mitad de estudiantes ecuatorianos logran hacer coincidir estos actores y alcanzar la educación virtual, pero aun existen estudiantes que por una u otra razón no logran cumplir con lo necesario y así llega a fracasar la educación virtual.

La gamificación nos brinda un sinnúmero de beneficios dentro del ámbito pedagógico, y mucho más en la actualidad, y pues con todos los avances

tecnológicos que se han presentado, es posible apreciarlos en toda clase de herramientas para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, es vital garantizar su buen uso del proceso educativo a nivel local, pues esta participación es el eje fundamental de la función pedagógica.

No obstante, ¿quién respalda la buena aplicación de estas estrategias en las instituciones? en la Unidad Educativa “San Lorenzo” se encontró deficiencias en el área de inglés, ya que al ser una institución que como especialidad tiene el área de música, gran parte de sus actividades están ligadas a ello y el inglés queda en segundo plano, es así que la solución a esta falencia es implementar elementos y dinámicas orientadas a esta asignatura con el fin de lograr un mayor conocimiento.

Indistintamente, los docentes tienen la obligación de actuar como cooperantes y orientadores. Deben conocer, planificar y desarrollar los medios necesarios para promover y fomentar el esfuerzo de los alumnos con los recursos proporcionados, siempre respetando las características individuales y grupales de los mismos. Todo esto, conlleva a una buena formación profesional permanente y un adecuado modelo de educación, en medida de que exista la motivación, predisposición e indagación por parte de los maestros.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo influye la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de inglés aplicado a los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “San Lorenzo”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período lectivo 2021 – 2022?

#### **4. JUSTIFICACION**

Ante los avances tecnológicos, muchos de gran impacto, de los que han resonado no solo en medios de comunicación, sino también en redes sociales y que han causado una fuerte curiosidad sobre las ventajas que brindan, resulta interesante profundizar su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes y su función como recurso didáctico, pues otorga el soporte necesario para promover los conocimientos que ellos necesitan y una adaptación idónea de sus requerimientos y necesidades.

La presente investigación surge de la necesidad de estudiar la gamificación como un recurso al impartir la asignatura de inglés, con el propósito de identificar cómo las estrategias didácticas, en especial al ser innovadoras, cumplen un rol significativo en la construcción de destrezas y, por tanto, aprendizajes. Por supuesto que este proceso necesita de un orientador que promueva sus conocimientos con la metodología adecuada.

Por otro lado, la investigación contribuye a expandir los datos sobre la gamificación para contraponerlos con otros estudios semejantes. Esta propuesta persuade de manera significativa al estudiante, debido a que lo compromete a hacer lo que lo apasiona: jugar, pero con una meta determinada, que es incrementar su vocabulario y activar sus conocimientos previos utilizando la tecnología, planteando retos que incluyan la aplicación de la gamificación.

Dentro de este proyecto es indispensable identificar los factores que afectan o fortalecen el aprendizaje, por ende, se aplicó abordar el siguiente tema: “Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura inglés aplicado a los estudiantes de octavo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “San Lorenzo”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período lectivo 2021 – 2022”. La importancia de indagar el mencionado tema es identificar la acción intencional para la realización de acciones que conducen al logro del desarrollo integral del educando, pues exige respetar las condiciones que conlleva una serie de medidas por los docentes para conseguir que los alumnos que

están a su cargo consigan cumplir con las metas establecidas y así equilibrar las aptitudes dentro de la unidad educativa.

El proyecto tiene una utilidad metodológica, pues existe la posibilidad de desarrollar futuros estudios que emplearán metodologías conciliables, es así que posibilitarán análisis con respecto al tema o relacionados con el mismo. La investigación se considera factible, puesto que se dispone de los recursos necesarios para ejecutarla.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Aplicar la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Inglés aplicado a los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “San Lorenzo”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período lectivo 2021 – 2022.

### **5.2. Objetivos específicos**

- Indagar sobre estrategias dinámicas y elementos didácticos con el fin de apoyar al proceso enseñanza - aprendizaje.
- Establecer la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de inglés.
- Desarrollar una guía metodológica acerca de técnicas de gamificación, para fortalecer el conocimiento en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría científica**

#### **6.1.1 La Gamificación**

Según Ferran (2015), nos menciona que “La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos.” (p. 17)

Como sabemos, el proceso educativo se ha apoyado de toda clase de recursos a lo largo del tiempo, esto para lograr el aprendizaje en los estudiantes, pero esta ha variado en base a las necesidades que se han ido presentando con el pasar del tiempo. A tal punto que actualmente se encuentra toda clase de metodología que puede ser aplicada dentro o fuera del entorno educativo.

Con todo eso, se tiene como objetivo el cambio de comportamiento por parte de los estudiantes, de manera que esta se alinee con los objetivos e intereses a tal punto que el estudiante presente motivación y con ello se involucre aun mas con el proceso educativo.

#### **6.1.2. Gamificación en la educación**

La gamificación llega a tratar de la utilización de toda clase de elementos únicos que llegan a considerarse como “atractivos”, de manera que su objetivo es generar el mismo efecto de atracción que al estar dentro de algún juego. Lo que se busca es que el estudiante presente motivación e interés por el aprendizaje para que los resultados del aprendizaje sean duraderos y consistentes.

Esta se ha vuelto cada vez mas habitual dentro del entorno educativo pero principalmente se lo ha asociado a la primaria educativa, ya que en esta etapa se encarga del desarrollo motriz y para un optimo desarrollo de esta se aplica toda clase de actividades lúdicas que pueden ser representadas como juegos para ellos y adicionalmente se trabaja con sistemas de puntuación – recompensa – objetivo

dentro de la actividad, así logrando obtener la interiorización de contenidos y mejorando su participación y motivación.

### **6.1.3. Gamificación en el Aula**

Dentro del entorno educativo, la gamificación puede considerarse como un método de aprendizaje donde se usa el potencial que tienen los juegos y se los aplica en el ámbito educativo, con el objetivo de tener un mejor resultado. De manera que mediante una charla previa el estudiante pueda conocer la dinámica a utilizar y con ello se pueda dar la gamificación dentro del aula, como consecuencia se consigue una mayor implicación y así legando a los objetivos propuestos.

### **6.1.4. Ventajas de la Gamificación**

Dentro del sin número de ventajas que podemos encontrar sobre la gamificación, podemos resaltar las siguientes:

- Contribuye a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje volviéndolo mas atractivo para el estudiante.
- Puede ser aplicado en varios niveles educativos, ya que solo debe ser adecuado a la asignatura y edad para mayor eficacia.
- Busca la motivación del estudiante para lograr la adquisición de conocimientos y mejorar su atención dentro del entorno educativo.
- Gracias al internet, podemos tener acceso a un sin numero de aplicativos educativos que se pueden ajustar a cada estudiante.
- Al dar uso de estas técnicas, se puede mejorar enormemente la comprensión de áreas que resultan complicadas para los estudiantes, un claro ejemplo seria el área de “Programación”.

### **6.1.5. Desventajas de la Gamificación**

En el caso de las desventajas, podemos encontrar muy pocas ya que estas ya se pueden asociar mas con el propio entorno y la disponibilidad de recursos. Entre los mas importantes están:

- Su eficacia esta sujeta de la disponibilidad de las herramientas a utilizar, ya que al aplicar y no contar con lo necesario dará como resultado la perdida de interés del estudiante.
- La gamificación podrá ser aplicada en todo entorno, pero aun así existen entornos donde será mas adecuado la aplicación de esta.
- Existen asignaturas donde resultara mas complicado aplicar la gamificación, ya que puede variar el contenido que se busca enseñar y resulta difícil adecuar las técnicas para poder cumplir con el objetivo.

#### **6.1.6. Reglas**

La gamificación está compuesta por una serie de mecánicas o reglas que se deben tener en cuenta para potenciar su innovación. Al momento de desarrollar dichas reglas, es necesario considerar un factor esencial: los engaños o trampas. ¿Acaso la tensión por vencer promueve las trampas? Si es así, ¿es merecido aprobar un límite de trampas ayuda a obtener los resultados esperados? En ocasiones puede merecer la pena si potencia la innovación. (Mittelmark, 2012)

La gamificación no está exenta de normas que permitan su funcionamiento, estas brindan la oportunidad de que los estudiantes adquieran una mayor responsabilidad y compromiso para vencer distintos desafíos a los que están expuestos.

#### **6.1.7. ¿Cómo y cuándo gamificar?**

Antes de contestar esta interrogante, es imprescindible aclarar que este término tiene su origen en el mundo empresarial. Las personas encargadas de la mercadotecnia se encargaron de implementar dinámicas y elementos enfocados en los videojuegos para atraer a los clientes. Sin embargo, el concepto conocido en la actualidad se remonta al año 2003, y es un cognado de la palabra inglesa “gamification”, fue acogido por Nick Pelling, un programador de software empresarial británico. Desde su percepción, la cultura del juego tiene el potencial para revolucionar la sociedad, es así que ha llegado a expandirse hasta el contexto académico, con el fin de sacar provecho a la educación, a través de la motivación.

Dicho esto, lo siguiente es contestar de qué manera se debe aplicar la gamificación y cuándo es el momento adecuado para hacerlo.

#### **6.1.8. ¿Cómo gamificar?**

Al escuchar sobre gamificación, muchas personas pueden darse una idea del trabajo que implica implementarlo en una clase, y es así, puesto que el esfuerzo que demanda es considerable. Se debe tomar en cuenta que desarrollar un entorno para el aprendizaje desde cero no es una tarea sencilla. La buena noticia es que, debido al avance de la tecnología, ya existen plataformas basadas en la gamificación que ayudan a agilizar el proceso, y así ludifican el aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los docentes.

Antes de aplicar la gamificación es imprescindible determinar un objetivo de acuerdo a la propuesta hacia los estudiantes, de esta manera se pueden despejar dudas y adquirir más ideas, con lo que se podrá realizar una comparación entre el antes y después de la clase.

Por su parte, Deloitte LLP(2017) estipulas diversas normas que deben tomarse en consideración a la hora de gamificar. Dichas normas funcionan como un primer paso en todo proceso gamificador:

- a) **Objetivos de negocio y métricas:** primer paso en el que se definen los objetivos de que se aspiran a lograr con el sistema gamificado y las medidas para distinguir la conducta de los estudiantes.
- b) **Público objetivo:** se precisa el público al que va dirigido para poder conocer sus intereses y motivaciones.
- c) **Objetivos de los jugadores:** en este paso es fundamental determinar la finalidad de los usuarios involucrados en el sistema gamificado. Se debe organizar los objetivos del negocio con los de los jugadores para lograr una Gamificación sustentable.
- d) **Engagement model:** es conocido como el estándar que posibilita aumentar la interacción y papel de los usuarios del sistema. En este modelo se debe establecer las propiedades generales del juego, también se fijará si el juego

es más colaborativo que competitivo, el balance entre las motivaciones esencial y las externas, el grado de aleatoriedad que se introduce en el juego, la modalidad de juego y la duración del mismo.

- e) **Ruta del jugador:** luego de haber definido la modalidad del juego como dirigido o emergente, se establece cuál será la ruta que deberá seguir el jugador. Se intentará nivelar la dificultad de los retos con el grado de destreza de los usuarios.
- f) **Game economy:** según la economía del juego de Gartner, esta se corresponde de acuerdo a la conceptualización del juego utilizadas para lograr una secuencia de motivos, que ellos sintetizan en cuatro, las cuales son: socialización, autoestima, diversión, compilación de logros y recursos.
- g) **Jugar, probar e iterar (realizar varias veces):** la intervención en el sistema gamificado debe estar dirigida por un refinamiento continuo. (pp. 2-18)

#### 6.1.9. ¿Cuándo gamificar?

Mittelmark estipula que al momento de gamificar un proceso se tiene que revisar factores como la estructura, motivación, tareas propuestas y los conflictos potenciales. Con respecto a la motivación, se debe dictaminar si los usuarios están lo suficientemente motivados en el entorno gamificado, y de qué manera contribuye a un aumento significativo de la motivación y el compromiso a la mejora de la actividad. (Mittelmark, 2012)

En relación con las actividades propuestas por el sistema gamificado, K. Werbach y D. Hunter proponen un análisis para saber si la tarea es lo suficientemente atractiva e interesante para el usuario. De ser atractiva, puede llegar a convertirse en algo más importante que el objetivo final. Otro aspecto importante que debe ser tenido en cuenta tiene que ver con la estructura del entorno a gamificar, ya que muchas veces puede impedir las innovaciones y la introducción de gamificación.

En el mismo orden de ideas (Gartner, 2011) señalan que la clave de una gamificación sostenible está en evitar conflictos potenciales que puedan surgir entre

las partes involucradas. Por lo tanto, es importante analizar si los objetivos de la institución se encuentran alineados con los objetivos de los usuarios. (p. 2)

#### **6.1.10. Juego y aprender**

El juego ha sido una actividad que ha sido usado a lo largo del tiempo para generar aprendizaje, pero solo ha sido limitado al desarrollo de habilidades y destrezas del ser humano, un claro ejemplo podemos observarlo en la educación básica, exactamente en los primeros niveles de educación, donde además se busca llamar la atención del estudiante y motivarlo a continuar aprendiendo.

Aunque el juego puede ser considerado como una sucesión de reglas para llegar a su objetivo, podemos considerarlo de la siguiente manera.

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Johan, 1968, p. 12)

Resulta fácil de entender al mencionarlo así, ya que al mencionar “juego” siempre lo asociamos con alguna clase de actividad lúdica, algo donde se podrá divertirse o entretener, algo diferente por hacer.

El juego está relacionado con el neurodesarrollo de un ser humano, esto se debe a que durante pre-escolar se utiliza el juego como una herramienta indispensable para lograr estimular el aprendizaje, de manera que el docente logre motivar situaciones que pueden ser placenteras, y así poder guiar al estudiante a cumplir con el objetivo.

El juego puede ayudar a fortalecer todas las áreas del desarrollo infantil, las cuales son:

- Sensorial: Sentidos y Percepción.
- Motricidad: Propiocepción, Motricidad fina y Motricidad gruesa.
- Cognición: Memoria, Atención, Cognición y Procesamiento Lógico.
- Comunicación: comprensión, expresión y socialización.

- Habilidades socioemocionales: Teoría de la mente y resolución de conflictos.

Por lo general, el juego llegar a representar la unión de varios retos que llegan a atraer la atención del estudiante, al involucrarse en ello llegan a mostrar interés y motivación por la actividad.

#### **6.1.11. Proceso enseñanza - aprendizaje**

El proceso enseñanza – aprendizaje podemos entenderlo como el momento donde se da la educación, en el que es principal actor es el alumno y el docente será el encargado de ser el facilitador de los procesos de aprendizaje. El alumno será el encargado de construir su propio conocimiento, esto se dará mediante la lectura, sus experiencias donde logrará reflexionar y aprender sobre ellas, mediante el dialogo poder compartir su punto de vista a otros alumnos o a su docente. Este tiene el objetivo de que el alumno llegue a disfrutar el proceso educativo y así tome interés por el. (Abreu, Barrera, Breijo, & Bonilla, 2018)

Al tratarse de un proceso educativo, este puede ser aplicado en diferentes contextos, y su efectividad dependerá de ello, de manera que se debe diferenciar entre los mas importantes, la educación que se da dentro de un entorno educativo como es una institución educativa resulta ser una educación mas completa junto a docentes preparados en diferentes áreas de educación, la educación que se da dentro de una familia es mas básica ya que en esta se prioriza los valores y emociones importantes para la formación de la personalidad del estudiante y por ultimo tenemos una educación que se da comunitariamente, el aprendizaje se da al interactuar con mas personas.

El proceso enseñanza – aprendizaje tiene como objetivo la formación integral de la formación integral de la personalidad del alumno, de manera que se asemeje a la de un futuro profesional, siempre teniendo en cuenta que este proceso va a ser dirigido por un docente para apoyar el aprendizaje de los diferentes saberes primordiales como son las habilidades, valores y el propio conocimiento.

Entonces, al ser un proceso donde el principal involucrado es el alumno y el docente se convertirá en su guía, la comunicación se volverá primordial entre estos ya que, por parte del docente, estará encargado de facilitar los contenidos científico – históricos – sociales, los organizará y expondrá de manera adecuada a los estudiantes.

Los alumnos se podrán comunicar con el docente y socializar sobre el contenido, de manera que se mejore su comprensión y pueda compartirlo con la comunidad. Por esta razón la intercomunicación es primordial dentro de este proceso educativo.

#### Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas podemos entenderlas como la serie de procedimientos y recursos que pueden ser utilizados por el docente para llegar al aprendizaje significativo, de manera que se busca facilitar el procesamiento de esta clase de contenido Y que ésta pueda ser utilizada de forma reflexiva y pueda ser considerada como flexible para el propio estudiante.

Al referirnos a los docentes que estarán encargados del proceso enseñanza aprendizaje, deberán estar capacitados en cuanto al diseño y/o planificación de una clase, y de la misma manera en la operacionalización de situaciones pertenecientes al carácter didáctico.

Para Sánchez Romero (2013) nos dice que “las estrategias didácticas clásicas permiten al educador social la posibilidad de seleccionar la herramienta adecuada para el contexto desfavorecido. La motivación en la consecución de la misma a través del cuestionamiento didáctico y el afianzamiento de su actuación hacia la mejora de la situación de riesgo, le servirá para convertir este proceso en un procedimiento de indagación”. (pp. 15-16)

Con esto entendemos que con el pasar del tiempo, persiste la idea de facilitar la enseñanza dando uso de estrategias, ya que estas además de ser consideradas herramientas pueden ser útiles dentro de contextos que pueden ser desfavorecidos para los alumnos. De manera que al dar un correcto uso de estas estrategias, se logra el aprendizaje significativo sin ningún problema, eso si se deberá analizar varios

factores para poder estar consiente de qué estrategia es la más favorable para cada situación.

## **6.2. Teoría legal**

### **Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su:

**Art. 26.-** Estipula que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

**En su Art. 28.-** indica lo siguiente “La educación responderá al interés público y no estará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o equivalente”.

**En su Art. 343.-** Determina que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

**En su Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

**En su Art. 347.-** Es responsabilidad del Estado en su inciso 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar en enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI,2017) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad, así como la relación entre sus actores.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), establece en el **Art. 37** numeral 4 “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

### **6.3. Teoría referencial**

#### **6.3.1. Reseña histórica**

La unidad educativa a lo largo de sus 46 años de senda profesional ha entregado a la sociedad jóvenes en el bello arte de la música. En un principio se fundó la Escuela Elemental de Música en mediados de los años 60, específicamente en el año 1965, posterior a ello se implementó el Ciclo Básico con el nombre de Colegio Nacional “San Lorenzo”, a través del Decreto Presidencial número 1017, del 30 de septiembre de 1974 y publicado de manera formal en el Registro Oficial número 705 del 19 de diciembre de 1974, luego se consignó el Cuarto Curso de Bachillerato especializado en el área musical, por medio del Acuerdo Ministerial número 1858 del 14 de octubre de 1977. El Colegio Nacional San Lorenzo se eleva a la categoría de Instituto Técnico Superior, mediante el Acuerdo Ministerial número 561 del 3 de abril 2003, para luego obtener el Registro Institucional del CONESUP con el número 02-006 del 12 de mayo del 2003, obteniendo así la autorización para el funcionamiento para la carrera de Docencia Musical en el Nivel Técnico.

Con base en la Décima Disposición Transitoria del Reglamento de los Institutos Técnicos y Tecnológicos que organiza la caracterización directa como Institutos Tecnológicos a los actuales Institutos Técnicos Superiores registrados en el CONESUP y debido a esto, el Instituto Técnico Superior “San Lorenzo” solicitó el análisis de factibilidad del Nivel Tecnológico, el mismo que fue emitido favorablemente por la Secretaría Técnica Administrativa de CONESUP, por lo que el Presidente del Consejo Nacional de Educación Superior, Acuerda reconocer al Instituto Técnico Superior “San Lorenzo” como Instituto Tecnológico y concederle autorización de labores para la carrera en Docencia Musical, con enfoque en Arreglística y Composición en el Nivel Tecnológico, en la modalidad presencial con Acuerdo N: 177 del 4 de Enero del 2004. El Instituto Tecnológico “San Lorenzo” abarca un mercado ocupacional para Técnicos Docentes en Educación Musical a lo largo y ancho del país, trabajando en establecimientos educativos del sector público y privado, en organismos musicales, así como bandas, orquestas y diferentes agrupaciones de instituciones municipales o policiales

De acuerdo a la normativa vigente, la SENESCYT asume lo que es la Educación Superior y el Ministerio de Educación La Educación Básica y el Bachillerato, mantiene el Nombre de Instituto Tecnológico “San Lorenzo” en la educación Superior y cambia la nominación mediante acuerdo ministerial N° 0407-12, suscrito por la doctora Gloria Vidal Ministra de Educación, el Nombre de Instituto Tecnológico a Unidad Educativa “San Lorenzo”.

### **6.3.2. Misión**

La Unidad Educativa “San Lorenzo” en la parroquia del mismo nombre, Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, tiene como misión “formar a estudiantes mediante el desarrollo del pensamiento reflexivo, participativo, democrático, autónomo, crítico, investigativo, tecnológicos respetuosos del medio ambiente; los mismos que les permitirán ser los gestores de una sociedad más justa, optimista, productiva y humanística, convirtiéndose en entes productivos de gran prestigio en el arte musical como también en el campo administrativo, generando altos niveles de

competitividad a lo largo y ancho de la provincia y del país” con una preparación académica fundamental humana, de calidad, calidez, eficiencia y efectividad.

### **6.3.3. Visión**

Somos una institución educativa con un talento humano competente e innovador, predispuestos al cambio en los dos campos artístico musical y contable, garantizando excelencia en la formación integral de los futuros egresados/as, haciendo de ellos y ellas personas competitivos/as, emprendedores/as, autocríticos/as y líderes sociales.

### **6.3.4. Investigaciones en relación al tema de estudio como propuesta tecnológica**

Al referirnos sobre temas que aborda la gamificación dentro de unidades educativas, podemos encontrar una gran variedad en la actualidad ya que con los cambios que se han dado en estos últimos tiempos, se ha optado por estrategias que contengan la gamificación como herramienta principal para el aprendizaje. Entre las mas relevantes podemos destacar las siguientes.

Trabajo de investigación con el tema “Patrones de la gamificación y juegos serios, aplicados a la educación” de la autora María del Cisne Loján Carrión nos menciona que la propia antipatía de los docentes al uso y manejo de las tecnologías no deja avanzar a la educación y se mantienen en algo tradicional, mostrándonos la importancia de las tecnologías dentro del ámbito educativo y trabajando junto con la gamificación ya que el uso mismo de las tecnologías y atrae la atención de los alumnos y ya refiriéndonos al juego pues resultará ser más efectivo. (Loján Carrión, 2017)

Dentro del trabajo de titulación con tema de “gamificación ya enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado”, autoría de Adriana Elizabeth Vergara Vásquez la cual nos menciona mediante su proyecto de investigación que existen áreas donde se muestra problemas en el aprendizaje como dichas tareas son sujetas al tradicionalismo, es decir que se aprendían mediante la repetición, en cierto caso si es necesario ya que al hablar de lengua y

literatura, abarca ciertos aspectos que el estudiante debe pulir mediante la práctica, ya sea la propia escritura, forma de expresarse y el hábito de la comprensión. Al tener este problema claro llega a aplicar la gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje dentro de esta área, de manera que como objetivo central llega hacer una serie de estrategias que puedan ser aplicadas en la enseñanza de esta asignatura.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

El enfoque metodológico de la presente investigación que pretende aplicar la *gamificación* como método de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “San Lorenzo” es de carácter mixto, pues se especifican las necesidades y prioridades al recolectar datos cuantificables a través de técnicas estadísticas (cuantitativa), además de que permite analizar diferentes perspectivas y rasgos no cuantificables, como las experiencias o emociones (cualitativa). De esta manera, la finalidad es obtener un estudio más íntegro y con menos limitaciones que brinden la posibilidad de desarrollar la comprensión sobre el problema de investigación.

Según (Landeau, 2007) y (Cruz, Olivares, & González, 2014) la investigación cuantitativa pretende establecer el grado de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados por medio de una muestra permite realizar inferencias causales a una población que explican por qué sucede o no determinado hecho o fenómeno.

(Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) indican que la investigación cualitativa *“se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto”* (p. 358).

### **7.2. Diseño o tipo de estudio**

Investigación de campo: dicho estudio se desarrolla de manera directa para recolectar la información perteneciente al entorno sin que las variables se tergiversen, pues se corre el riesgo de perder la naturalidad de los hechos.

Investigación bibliográfica: se recopilan razonamientos que tienen por objetivo la adquisición de un conocimiento clasificado, para ello es necesario el uso de recursos como libros, artículos de divulgación científica y/o sitios web que sean reconocidos, es decir, que posean la validez científica y hagan referencia a sus autores.

(Lupton, 2011) determina como puntos relevantes: la visita al emplazamiento, donde refiere que la mejor forma de reflexionar sobre un lugar es visitarlo; observar el lugar y fotografiarlo para evaluar críticamente el grafismo del entorno y cualquier otro signo o señal; esquematizar las imágenes donde se simplifica las fotografías trazando bocetos sobre ellas y finalmente esbozar conceptos para explorar las relaciones del contexto.

### **7.2.1. Métodos**

- **Método deductivo:** debido a que se estudia el problema de manera general y este método sirve de ayuda para lograr un conocimiento particular, es decir, explícito, pues el aprendizaje de una lengua extranjera requiere conocer las reglas que la componen.
- **Método inductivo:** puesto que, mediante la observación y experimentación, los estudiantes no memorizan los contenidos, sino que los ponen en práctica como un instrumento de comunicación.

Tanto el método inductivo, como el deductivo adquieren más valor si se aplican en sincronía, pues están íntimamente ligados.

### **7.3. Nivel de investigación**

El nivel de investigación es descriptiva, ya que se conoce con exactitud las características del problema y así se intentará verificar el nexo presente entre las variables del problema, mediante la investigación de campo.

### **7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la obtención de datos se aplicó la encuesta como técnica, y los instrumentos fueron los siguientes:

- En primer lugar, se ejecutó una prueba de diagnóstico para conocer el nivel que tiene cada estudiante de octavo año de educación básica en el inglés. La prueba constó de 5 ítems de opción múltiple y cada pregunta valía 1 punto, que sumaba a la calificación total; en caso de cometer un error, la pregunta

era calificada con 0, es decir, demostraba que el estudiante no tenía conocimiento sobre lo interrogado.

- Una prueba posterior a la clase comprendida de 5 preguntas con opción múltiple, aplicada a los estudiantes para conocer el nivel de aprendizaje que obtuvieron luego de la clase implementada con la propuesta tecnológica. Cabe recalcar que la motivación de los estudiantes incrementó, pues el juego despierta sus sentidos.

Estos instrumentos fueron generados por los propios autores del proyecto. Para la entrevista se revisó la consistencia interna de las preguntas y para la elaboración de la prueba se contrastó con el departamento de idiomas de la UEB, quienes valoraron la pertinencia y coherencia de los ítems que componían la prueba.

## **7.5. Universo y muestra**

### **7.5.1. Población**

Según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. Es así que, con lo expuesto, se puede afirmar que la población es el conjunto total del fenómeno que se va a analizar, en este caso se trabajó con 40 estudiantes pertenecientes al octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “San Lorenzo”.

### **7.5.2. Muestra**

Según (Arias, 2006) define muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. es decir, la muestra es un proceso cualitativo sobre personas, sucesos, eventos, etc., acerca de los cuales se va a recolectar información. Por motivo de que la población a estudiar es acotada o finita, no es necesaria la adquisición de una muestra.

## **7.6. Procesamiento de información**

En primer lugar, el día lunes 3 de enero del 2022 se mantuvo una reunión con el rector de la unidad educativa, con la intención de solicitar su permiso para que permitiera desarrollar el presente proyecto dentro de su institución.

Luego de haber obtenido el permiso, el día 10 de febrero del 2022 se ejecutó la recolección de información, por medio de instrumentos como la prueba y encuesta a los estudiantes de octavo año, con el debido consentimiento de la coordinadora y docente de inglés.

Los resultados obtenidos mediante las pruebas aplicadas, permitieron conocer el nivel que tenían los estudiantes en dicha materia, además de la motivación e interés por mejorar su aprendizaje.

Una vez que se obtuvo la información, se exportó los datos al programa SPSS, donde los resultados pasaron por el respectivo proceso de tabulación para luego analizarlos.

## 8. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### 8.1. Encuesta sobre gamificación

**Pregunta N°1:** ¿Alguna vez te han hablado de gamificación o ludificación?

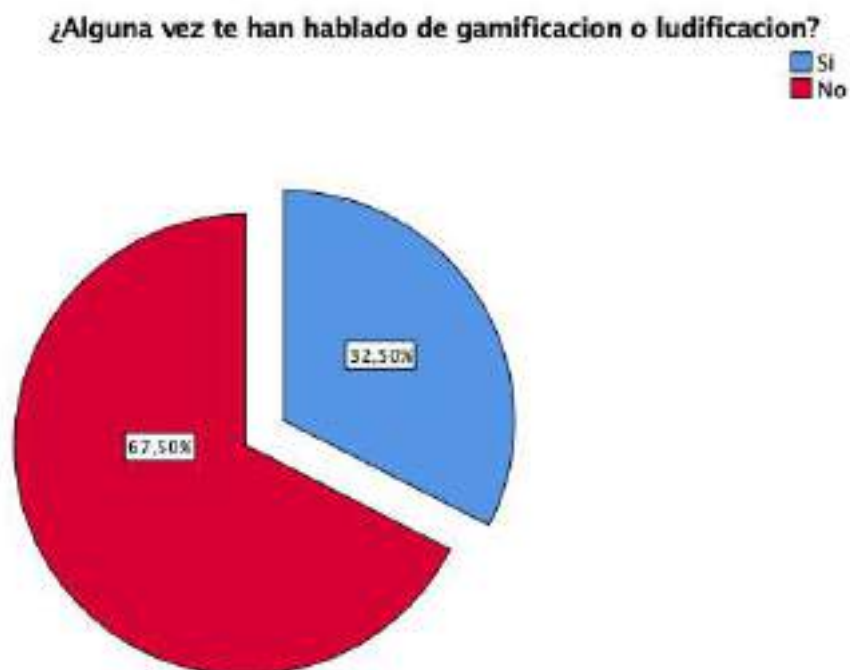
*Tabla 1.* Tabla de frecuencias de la pregunta 1

**¿Alguna vez te han hablado de gamificación o ludificación?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	13	32,5	32,5	32,5
	No	27	67,5	67,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.



*Figura 1.* Pregunta sobre si conocen el termino gamificación o ludificación.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

El resultado de este ítem permite verificar que la cantidad de estudiantes que desconocen sobre el tema es superior a aquella de quienes poseen conocimiento sobre la gamificación, esto puede deberse a que, al momento de recibir las clases, los profesores se centran en los contenidos y muchas veces no explican a sus estudiantes cuáles son las estrategias que están utilizando.

**Pregunta N°2:** ¿Le gusta la forma en como son sus clases día a día?

*Tabla 2.* Tabla de frecuencias de la pregunta 2

#### **¿Le gusta la forma en como son sus clases día a día?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	25	62,5	62,5	62,5
	No	15	37,5	37,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

¿Le gusta la forma en como son sus clases día a día?

A veces  
No

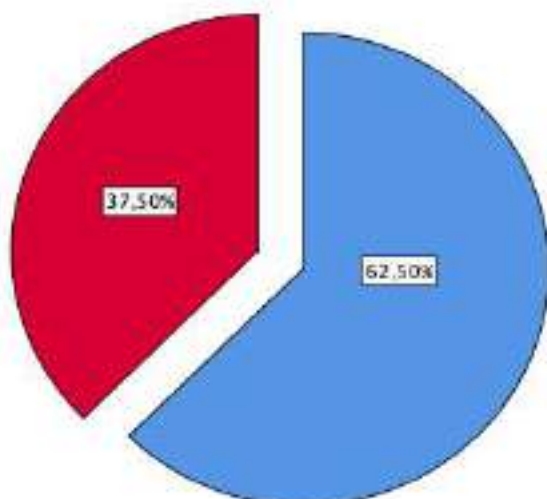


Figura 2. Pregunta para conocer su gusto por sus clases habituales.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

Como resultado de esta interrogante, es evidente que la mayoría de estudiantes suelen interesarse por sus clases en ocasiones, sin embargo, existe un porcentaje que mantiene una postura negativa en cuanto al modo en que es impartida la enseñanza dentro del aula; la causa más común es producto del estancamiento en la metodología del proceso educativo, pues aún predomina el estilo tradicional, siendo el docente quien tiene la última palabra y el estudiante se limita a tomar apuntes.

**Pregunta N°3:** ¿Le agradaría que sus clases sean más dinámicas?

*Tabla 3, Tabla de frecuencias de la pregunta 3*

**¿Le agradaría que sus clases sean más dinámicas?**

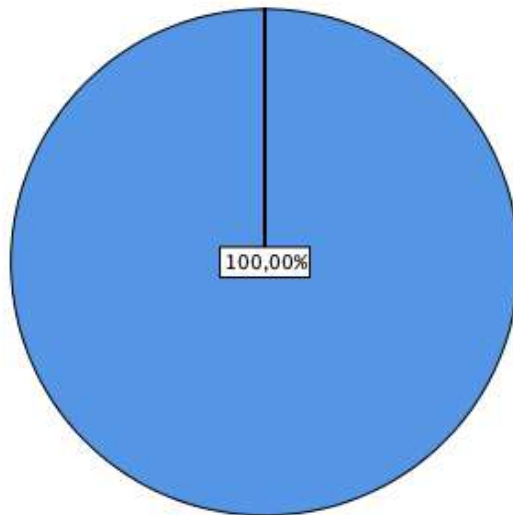
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	40	100,0	100,0	100,0

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**¿Le agradaría que sus clases sean más dinámicas?**

■ Si



*Figura 3.* Pregunta sobre el interés por clases dinámicas en su día a día.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

En este caso, es posible apreciar que la totalidad de estudiantes están de acuerdo en que se debe redireccionar la manera en que se desarrollan sus clases, porque de nada sirve que el profesor exponga la clase y no los involucre, pues esto puede generar una actitud pasiva, inseguridades y poca iniciativa para aprender.

**Pregunta N°4:** ¿Alguna vez ha utilizado alguna aplicación para aprender o entender algo que no sepa?

*Tabla 4.* Tabla de frecuencias de la pregunta 4

**¿Alguna vez ha utilizado alguna aplicación para aprender o entender algo que no sepa?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	19	47,5	47,5	47,5
	No	21	52,5	52,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

¿Alguna vez ha utilizado alguna aplicación para aprender o entender algo que no sepa?

Si  
No

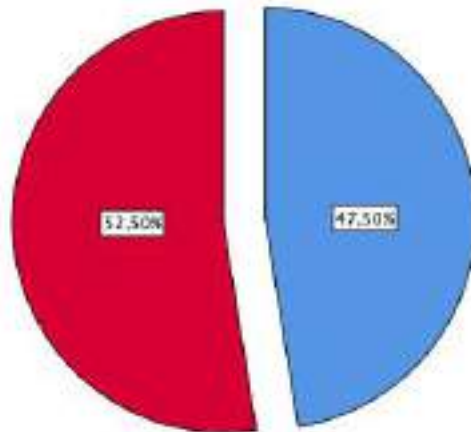


Figura 4. Pregunta sobre el uso que tienen sobre aplicaciones educativas.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

#### **Análisis e interpretación**

Se puede analizar que existe un porcentaje casi a la par, no obstante, la mayoría de estudiantes afirma que no implementan las aplicaciones como recurso de aprendizaje en sus actividades académicas, y se debe principalmente a la carencia de dispositivos móviles o acceso a internet, que son elementos indispensable para el proceso de enseñanza – aprendizaje en la actualidad; por otro lado, el resto de estudiantes afirmó que utilizan aplicaciones como ayuda para aprender aquello que desean o no saben.

**Pregunta N°5:** ¿Con que frecuencia usa aplicaciones para realizar sus actividades escolares?

*Tabla 5.* Tabla de frecuencias de la pregunta 5

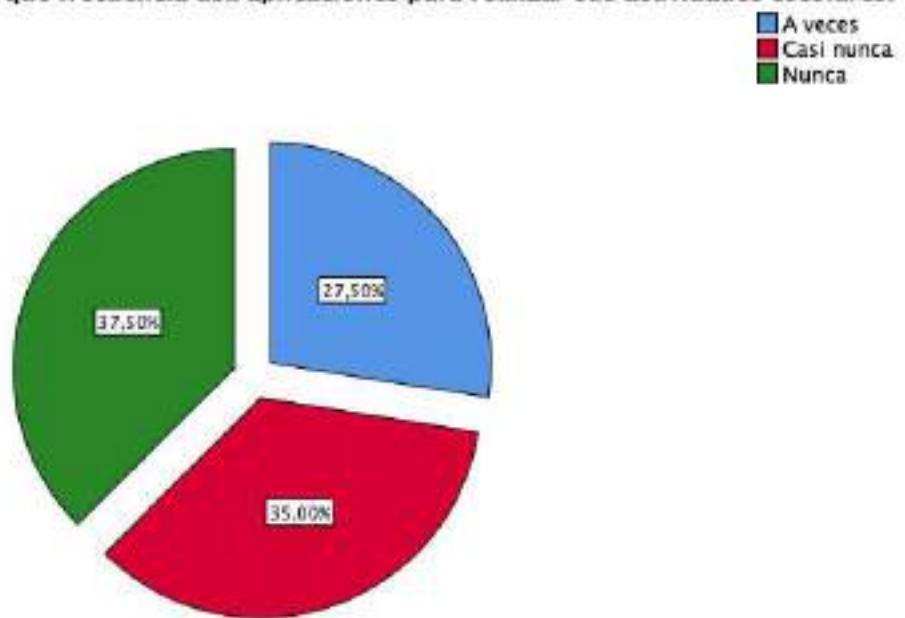
**¿Con que frecuencia usa aplicaciones para realizar sus actividades escolares?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	11	27,5	27,5	27,5
	Casi nunca	14	35,0	35,0	62,5
	Nunca	15	37,5	37,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**¿Con que frecuencia usa aplicaciones para realizar sus actividades escolares?**



*Figura 5.* Pregunta para conocer la frecuencia de uso de aplicaciones de los estudiantes.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

A través de esta pregunta con múltiples opciones, es posible apreciar que los estudiantes demuestran que la frecuencia del uso de aplicaciones parte de un nivel bajo a nulo, y gran parte de esto, es consecuencia de los limitados recursos económicos que poseen los padres de familia para poder adquirir dispositivos que sean de ayuda para sus hijos; por parte de la institución, esta cuenta con limitados equipos, incluso desactualizados, es por ello que los ciertos estudiantes se ven en la necesidad de recurrir al Infocentro, o de plano realizar sus tareas con materiales tradicionales.

**Pregunta N°6:** ¿Le gustaría usar más frecuentemente aplicaciones con fin educativas?

*Tabla 6.* Tabla de frecuencias de la pregunta 6

**¿Le gustaría usar más frecuentemente aplicaciones con fin educativas?**

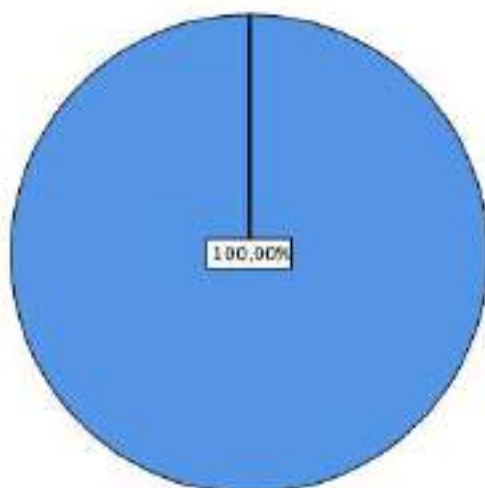
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si	40	100,0	100,0	100,0

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**¿Le gustaría usar más frecuentemente aplicaciones con fin educativas?**

■ Si



*Figura 6.* Pregunta sobre el interés de los estudiantes por las aplicaciones con fines educativos,

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

La totalidad de estudiantes encuestados nos manifiestan que les gustaría usar aplicaciones con fin educativas, ya que pueden ser de ayuda para su educación y son de agrado para ellos.

La respuesta a esta interrogante fue más que predecible, pues no se puede negar el hecho de que tecnología se convirtió en un pilar dentro de la educación, siempre y cuando esté orientada a buenos objetivos. A través de ella, se puede buscar o crear materiales que motiven al alumno a aprender y llevar a práctica los conocimientos aprendidos en clase.

**Pregunta N°7:** ¿Usted cree que puede aprender mientras use aplicaciones o juegue?

*Tabla 7.* Tabla de frecuencias de la pregunta 7

**¿Usted cree que puede aprender mientras use aplicaciones o juegue?**

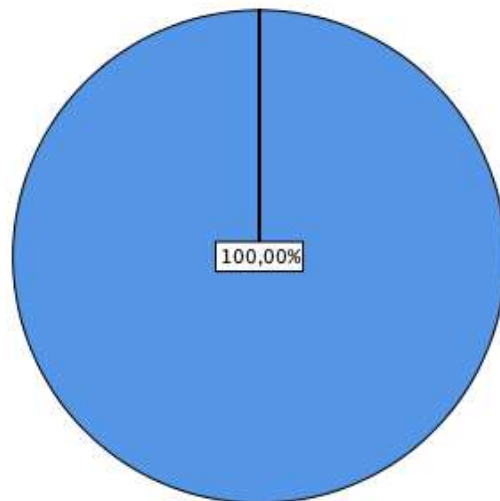
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	40	100,0	100,0	100,0

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**¿Usted cree que puede aprender mientras use aplicaciones o juegue?**

■ Si



*Figura 7.* Pregunta para conocer sobre su conocimiento sobre aplicaciones.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**Análisis e interpretación**

Todos los estudiantes encuestados nos mencionan que están seguros de que pueden aprender a usar aplicaciones o jugar en dispositivos electrónicos. Esto se debe a que

hay un sinnúmero de habilidades que pueden incrementar gracias a los aplicativos que disponen de toda clase de función para elevar su aprendizaje autodirigido.

**Pregunta N°8:** ¿Con que frecuencia su docente realiza actividades lúdicas dentro del aula?

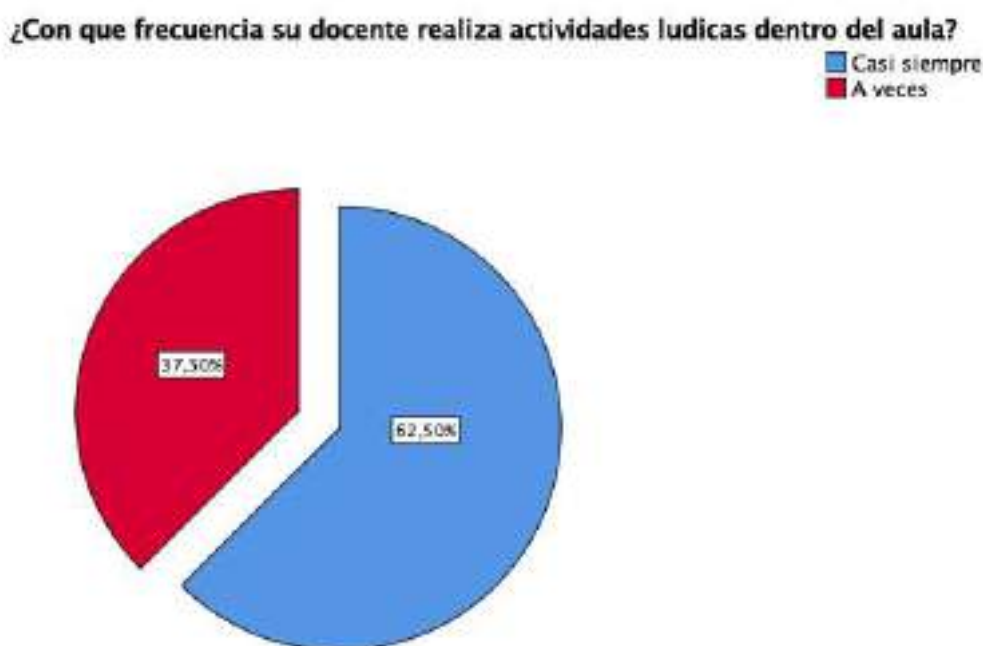
*Tabla 8.* Tabla de frecuencias de la pregunta 8.

**¿Con que frecuencia su docente realiza actividades ludicas dentro del aula?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	25	62,5	62,5	62,5
	A veces	15	37,5	37,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.



*Figura 8.* Pregunta para conocer la frecuencia de actividades lúdicas en su día a día.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

Se puede constatar que la mayoría de los docentes aplican actividades lúdicas dentro de su clase, y en realidad, esto necesario para el óptimo desarrollo de los estudiantes y potenciar sus capacidades; por otro lado, el resto de estudiantes afirma que sus docentes no utilizan actividades lúdicas, por lo tanto, se pueden aseverar que sus clases son monótonas y existe una gran probabilidad de que no sientan interés por aprender.

**Pregunta N°9:** Cuando el docente decide realizar alguna actividad lúdica ¿Participaría?

*Tabla 9.* Tabla de frecuencias de la pregunta 9

#### **Cuando el docente decide realizar alguna actividad ludica ¿Participaria?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si	40	100,0	100,0	100,0

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### Cuando el docente decide realizar alguna actividad ludica ¿Participaria?

■ Si

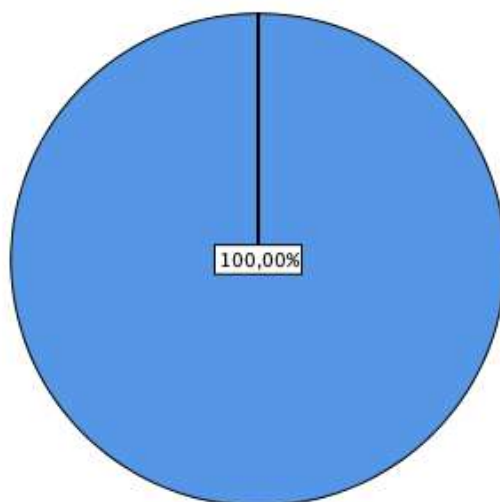


Figura 9. Pregunta sobre la actividad del docente dentro del aula de clase.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

#### **Análisis e interpretación**

La totalidad de estudiantes encuestados nos mencionan que sí participarían en toda clase de actividad lúdica, ya que les agrada aquello que implique sentir que no están repitiendo todo lo que dice el profesor o sentir la presión de una clase obligatoria que no produce ningún interés, es así que al integrar técnicas lúdicas en su participación alcanzarán una motivación que les permita el incremento del aprendizaje.

**Pregunta N°10:** ¿Le gustaría que todas tus clases sean mas lúdicas y así volverlas mas agradables para usted?

*Tabla 10.* Tabla de frecuencias de la pregunta 10.

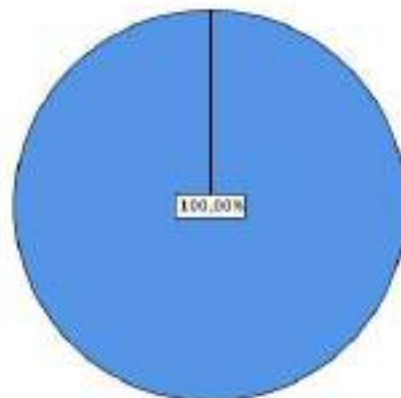
**¿Le gustaría que todas tus clases sean mas ludicas y asi volverlas mas agradables para usted?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si	40	100,0	100,0	100,0

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

¿Le gustaría que todas tus clases sean mas ludicas y asi volverlas mas agradables para usted?



*Figura 10.* Pregunta sobre el gusto de los estudiantes por clases diferentes.

**Fuente:** Encuesta realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

**Análisis e interpretación**

No existe estudiante que discrepe con las ventajas que trae consigo el uso de la ludificación, debido a que es una serie de mecanismos y dinámicas que tiene la capacidad de convertir una clase normal en un ambiente entretenido y que persuade a los estudiantes al aumento de su productividad dentro y fuera del aula, además de brindar un gran aporte a la estimulación de la creatividad

## 8.2. Entrevista sobre gamificación al rector de la unidad educativa.

Tabla 11. Entrevista al rector de la unidad educativa

Entrevista al rector de la unidad educativa		
<p><b>Pregunta:</b> Debido a que la institución está especializada en el área de música, ¿cree que es necesaria la enseñanza de inglés?</p>	<p><b>Rector:</b> Por supuesto, es muy importante, ya que es un idioma universal y en la institución poseemos instrumentos, los cuales vienen acompañados de manuales en inglés, por lo tanto, es necesario dominar o al menos entender el idioma para manejar de manera adecuada los instrumentos.</p>	<p><b>Interpretación:</b> Es inevitable el uso del inglés a nivel mundial, pues al brindar varias ventajas por su relativa facilidad de aprendizaje, se puede incorporar en varios entornos, siendo el académico – laboral uno de los más representativos, es así que no se debe descuidar su aprendizaje, incluso si la institución tiene un área de enfoque específico, sin olvidar que cada día es más útil por su constante incorporación incluso en lo que se puede considerar mínimo.</p>
<p><b>Pregunta:</b> ¿Con qué frecuencia se utilizan los recursos tecnológicos para la enseñanza de asignaturas no técnicas?</p>	<p><b>Rector:</b> Se usa con una frecuencia baja, pues nuestra institución no cuenta con los recursos tecnológicos, entonces para nosotros es una debilidad en ese sentido.</p>	<p><b>Interpretación:</b> La institución cuenta con un solo laboratorio equipado con los elementos más básicos (y desactualizados) para la materia de Informática, pero el problema radica en que las demás asignaturas también necesitan de la tecnología, es por ello que solo se implementa</p>

		de manera esporádica y en situación de gran importancia.
<b>Pregunta:</b> Como rector, ¿ha incentivado a los docentes para que apliquen la gamificación en sus respectivas áreas?	<b>Rector:</b> Sí, pues es necesario aplicar las normativas dispuestas por el Ministerio de Educación que incentivan aquello y es un deber transmitir ese mensaje a los docentes	<b>Interpretación:</b> La gamificación no es un simple concepto, puesto que tiene el potencial de atraer a los estudiantes a través del juego, es por ello que se puede aseverar que destaca como una herramienta con la capacidad para aumentar los conocimientos.
<b>Pregunta:</b> ¿Cree que la utilización de una aplicación – juego es una estrategia idónea para que los estudiantes aprendan inglés?	<b>Rector:</b> Por supuesto, pues en la actualidad el uso de las aplicaciones es indispensable y mucho más en el área de inglés.	<b>Interpretación:</b> El uso de los videojuegos está estrechamente relacionado con el aprendizaje, pues incita a las personas a reforzar la actitud de ganancia y para ello es necesario superar retos que incrementan el interés del estudiante.
<b>Pregunta:</b> ¿Cree que la propuesta tecnológica que estamos aplicando va a ser de utilidad para la institución?	<b>Rector:</b> En efecto, debido a que son pocos los recursos que tenemos en este sentido y si impulsa a desarrollar o motivar el aprendizaje de otro idioma, sería de mucha ayuda.	<b>Interpretación:</b> Se considera óptimo el uso de la propuesta tecnológica, debido a que es fundamental este tipo de software, además de que la mecánica y temática del juego resultan atractivas para los niños, fomentando una mejor adquisición del aprendizaje.

**Fuente:** Entrevista realizada al rector de la Unidad Educativa.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### 8.3. Entrevista sobre gamificación al docente encargado del área de Inglés.

*Tabla 12. Entrevista a la docente encargada del área de Inglés.*

Entrevista a la docente de inglés		
<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué es lo que más valora de trabajar con la materia de inglés?</p>	<p><b>Docente:</b> El conocimiento que pueden recibir los chicos para desenvolverse más adelante en sus estudios</p>	<p><b>Interpretación:</b> La metodología que utiliza el docente para impartir su conocimiento es fundamental para el desarrollo de aptitudes en los estudiantes, sin embargo, no se puede limitar solo a eso, sino a la predisposición que el docente posee para enseñar y el alumno para aprender, de esta manera, se crea un vínculo en la valorización de los aportes de cada quién.</p>
<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué es lo que más le gusta de enseñar inglés?</p>	<p><b>Docente:</b> El hecho de que soy feliz enseñando lo que me gusta y poder compartirlo hacia los jóvenes</p>	<p><b>Interpretación:</b> La felicidad es un pilar en el ambiente educativo, pues de nada sirve un profesor que enseñe solo por servicio, cuando en realidad lo que siente, es lo que transmite. Si no es feliz se nota y esto, en lugar de motivar a sus estudiantes, va a disuadirlos.</p>

<p><b>Pregunta:</b> ¿Hay algo que le gustaría enseñar en sus clases y no puede?</p>	<p><b>Docente:</b> La tecnología, pues sería más fácil enseñar haciendo uso de ella, pero por las limitaciones del establecimiento es difícil.</p>	<p><b>Interpretación:</b> Es innegable que, al día de hoy, la tecnología es imprescindible, debido a que gran parte de los materiales para la clase son desarrollados o vinculados con esta. El problema surge cuando las instituciones no cuentan con estos recursos, entonces los profesores tienen que buscar otros medios, que, de cierta manera, no permiten obtener un progreso en la educación.</p>
<p><b>Pregunta:</b> ¿Alguna vez ha intentado implementar un recurso tecnológico en sus clases?</p>	<p><b>Docente:</b> He intentado, pero no existen los recursos para hacerlo.</p>	<p><b>Interpretación:</b> Debido al avance tecnológico, las instituciones se han visto en la necesidad imperante de actualizarse, no obstante, esto supone un reto para los establecimientos rurales, pues existen factores tanto ambientales como económicos que no permiten la libertad en la implementación de tecnologías.</p>
<p><b>Pregunta:</b> De acuerdo a las estrategias de enseñanza, ¿ha aplicado la</p>	<p><b>Docente:</b> Sí, en lo que más puedo, incluso realizo mis exámenes de manera llamativa, con gráficos y coloridos.</p>	<p><b>Interpretación:</b> Al momento de impartir las clases o tomar una evaluación, un error común es llenar de texto el material, sin embargo, esto produce tedio, que se puede evitar</p>

ludificación en sus clases?		implementando acciones, como la participación en clase, materiales gráficos que complementen el tema, fomentar el trabajo en equipo, etc.
-----------------------------	--	---

**Fuente:** Entrevista realizada a la docente encargada del área de Ingles.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

## 9. CONCLUSIONES

- En esta sección, se deliberó sobre lo expuesto en la propuesta didáctica, fundamentada en el análisis de estrategias dinámicas y elementos educativos, tales como la memoria, las emociones y la utilización de videojuegos para el desarrollo de las habilidades motrices, obteniendo resultados significativos para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de inglés orientada a los estudiantes del octavo año de educación básica en la Unidad educativa “San Lorenzo”.
- La gamificación como un método didáctico para la enseñanza – aprendizaje de la materia de inglés en el octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “San Lorenzo”, interpreta la importancia del proceso educativo de cada estudiante, pues promueve interés y creación en esta asignatura. De esta manera, la base principal radicó en la práctica y la forma de aprender a través de la diversión, ambientación y el juego, con el propósito de alcanzar la ganancia de conocimientos primordiales para este año.
- Se implementó planes de clase y guías metodológicas que permitieron observar el proceso de enseñanza - aprendizaje a lo largo de la propuesta didáctica planteada. En la indagación de este estudio, se logró integrar de manera participativa y activa a los estudiantes, obteniendo una percepción óptima en la generación de conocimientos y experiencias nuevas en la enseñanza de la asignatura de inglés, conservando la motivación en cada actividad, con un aprendizaje significativo en las estrategias propuestas. El empleo de las guías para la realización del planteamiento didáctico también tuvo aprobación, pues empleó una serie de etapas de implementación de la propuesta didáctica como el análisis, el contexto, e interés de la población y el estudio de recursos que conllevaron al éxito de esta propuesta didáctica.

## **10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA**

### **10.1. Título**

Aplicar la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Inglés aplicado a los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “San Lorenzo”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período lectivo 2021 – 2022.

### **10.2. Introducción**

El uso de recursos tecnológicos se ha vuelto algo cotidiano en el día a día de cada persona, y en cada momento sigue aumentando la cantidad de aplicaciones disponibles en la web. De manera que existía la posibilidad de poder adecuar y aplicar alguna de estas, pero teniendo en cuenta el problema de falta de conectividad, se reduce la posibilidad de que dichas herramientas funcionen correctamente.

La siguiente propuesta consiste en la creación y aplicación de un videojuego que será destinado a los estudiantes de octavo año de educación general básica, pertenecientes a la Unidad Educativa “San Lorenzo”, de manera que dando uso del mismo se pueda fortalecer el aprendizaje de la asignatura Inglés.

Optamos por crear una herramienta propia para poder adecuarnos a la situación de la unidad educativa. Con ello realizamos una investigación sobre que clase de software podemos usar para cumplir con nuestro objetivo, en este sentido debemos aclarar que se busco alternativas que puedan considerarse como libre o privativas que brinden licencias que no presenten restricción alguna.

En el siguiente cuadro analizamos las alternativas que optamos convenientes para la creación de nuestro juego.

*Tabla 13.* Comparación de software a utilizar.

Nombre del software	Libre o privativo	Características	Razón para ser seleccionado.	Razón para no ser seleccionado
Visual Studio (Windows Forms)	Privativo	<p>Creación de aplicaciones exclusivas para Windows (.exe)</p> <p>Lenguaje de programación orientado en objetos, fácil de aprender.</p>	<p>Lo tenemos en cuenta ya que resulta fácil la creación de cada pantalla y poder ubicar la información de una manera fácil.</p>	<p>Resulta complicado adaptar pequeñas animaciones para que el programa sea mas amigable con el usuario, se vuelve monótono.</p>
Unity	Privativo	<p>Creación de juegos multiplataforma (Windows, Mac os, Android, HTML)</p> <p>Lenguaje de programación usado es C++, usando un compilador externo.</p> <p>Fácil de aprender.</p>	<p>La principal razón es la versatilidad que tiene ya que tiene un sin numero de recursos que pueden ser usados y la facilidad que tiene al momento de implementar la programación y juego.</p>	---
Java	Libre	<p>Creación de aplicaciones pequeñas mediante el componente Java.</p>	<p>Esta herramienta nos permite crear aplicativos con el único requisito de que el componente Java este</p>	<p>Al ser un lenguaje de programación que no hemos experimentado del todo, resulta</p>

		Lenguaje de programación orientado en objetos.	de disponible, de manera que se volvía compatible ante nuestra demanda	de complicado de utilizar.
--	--	--	--	----------------------------

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Con el anterior análisis realizado, optamos por usar el aplicativo llamado Unity.

### 10.2.1. ¿Que es Unity?

Unity es una herramienta enfocada en el desarrollo de videojuegos en 2D y 3D, actualmente una herramienta muy utilizada por la comunidad para crear un sin número de juegos dentro de la plataforma Android, pero no se limita a esta plataforma, sino que está disponible para Windows, Mac OS, Linux, HTML y plataformas dedicadas exclusivamente para videojuegos como es PlayStation y Xbox.

Esto también se ha utilizado para la creación de experiencias en realidad virtual, de manera que ha colaborado hasta con empresas como Disney en pequeños proyectos. Y no está demás mencionar que videojuegos famosos como “Cuphead” o “Among Us” fueron creados dando uso de este motor de videojuegos.

### 10.2.2. ¿Por qué Unity?

Unity nos llega a ofrecer un sin número de ayudas que serán muy útiles al momento de llegar a crear un videojuego, entre las principales facilidades están:

- Se puede realizar análisis para poder comprobar la actividad de los jugadores.
- Nos da la opción de realizar construcciones remotas dando uso de la nube.
- Nos permite colaborar con más personas dentro del mismo proyecto.

La principal razón de seleccionar Unity es que al ser un software que puede monetizar cada proyecto, éste deberá regirse de una licencia, pero al ser una aplicativo versátil, este dispone de una licencia personal gratuita, donde la única

restricción que tiene es que si el proyecto llega a generar ingresos mayores a 100 mil dólares al año se deberá optar por una licencia diferente a la personal.

### **10.2.3. Sky: Undelible Learning**

Sky Undelible Learning es el nombre de la aplicativo creado, la idea del título es que el aprendizaje debe considerarse como algo que no se puede borrar de la mente humana, y que puede crecer con el tiempo de la misma manera como puede considerarse el cielo, algo que no terminará.

Nuestro juego tiene con el objetivo de crear un aprendizaje significativo mediante el juego, en este caso optamos por un juego al estilo Arcade de manera que se pueda seguir un cierto camino de aprendizaje, y así poder implementar contenido según su dificultad y que el jugador interactúe con él durante su ejecución.

En juego esta constituido de tres niveles de dificultad, de manera que se ha investigado sobre el contenido adecuado para cada nivel y se ha optado por los siguientes contenidos:

Podemos observar que el contenido esta estructurado de manera que se logre abordar de manera secuencial y junto a ella brindar ayuda durante la ejecución. En este caso se presenta un pequeño apartado para dar una explicación sobre el tema con ejemplos para mejorar su comprensión. Y a demás un pequeño diccionario donde se encontrará la traducción a cada palabra y su respectiva pronunciación (audio).

## **10.3. Objetivos**

### **10.3.1. Objetivo General**

Implementar la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Ingles aplicado a los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “San Lorenzo”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período lectivo 2021 – 2022

### 10.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar los contenidos previos que han sido aplicados en el área de inglés a los estudiantes de octavo año de educación básica.
- Aplicación de Sky: Indelible Learning (juego) como estrategia didáctica de la gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de inglés.
- Desarrollar un manual de usuario para el correcto uso y aplicación de Sky: Indelible Learning (juego) como estrategia didáctica de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Inglés.

### 10.4. Desarrollo

Tal como se menciona anteriormente escogimos la herramienta Unity por los beneficios que nos brindaba, en este caso nos inclinamos por la creación dando uso de Unity 2D ya que por cuestión de tiempo no era factible trabajar con Unity 3D.

Además de este aplicativo, dimos uso de otras aplicaciones más que serían de ayuda para lograr cumplir con nuestro objetivo, en este caso necesitamos procesadores de texto, software de diseño gráfico, software de retoque de audio, software compilador, navegador web, de manera que los detallaremos a continuación.

*Tabla 14. Características de software utilizado.*

<b>Tipo de software</b>	<b>Nombre del software</b>	<b>Versión de Software</b>
Software de sistema	Mac OS Big Sur	11.6.4
Software de desarrollo	Unity 2D	2020.3.27f1
Software de desarrollo	Visual Studio for Mac	8.10.19 (build 2)
Software de edición de audio	Audacity	3.1.3

Software de edición de imágenes	Gimp	2.10.30
Software de aplicación	Mozilla Firefox	97.0.2
Software de aplicación	Microsoft Word	16.48

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Fue importante dar uso de cada uno de las aplicaciones ya que cada uno contribuyo positivamente en cada necesidad que existió durante el desarrollo de la propuesta, no resulta complicado dar uso de cada uno ya que se tiene experiencia en el uso de esta clase de aplicaciones y en el caso de desconocer, recurrimos a tutoriales para aprender y aplicarlo en nuestro juego.

#### 10.4.1. Descarga e Instalación

Para empezar con el desarrollo de nuestro juego, debemos descargar Unity Hub desde <https://unity.com/es> este es su sitio oficial y se recomienda descargar todo software desde sitios oficiales para evitar el malware.

Después nos ubicamos en el botón “Comencemos”, donde empezaremos con el proceso de inscripción, un proceso sin costo alguno.

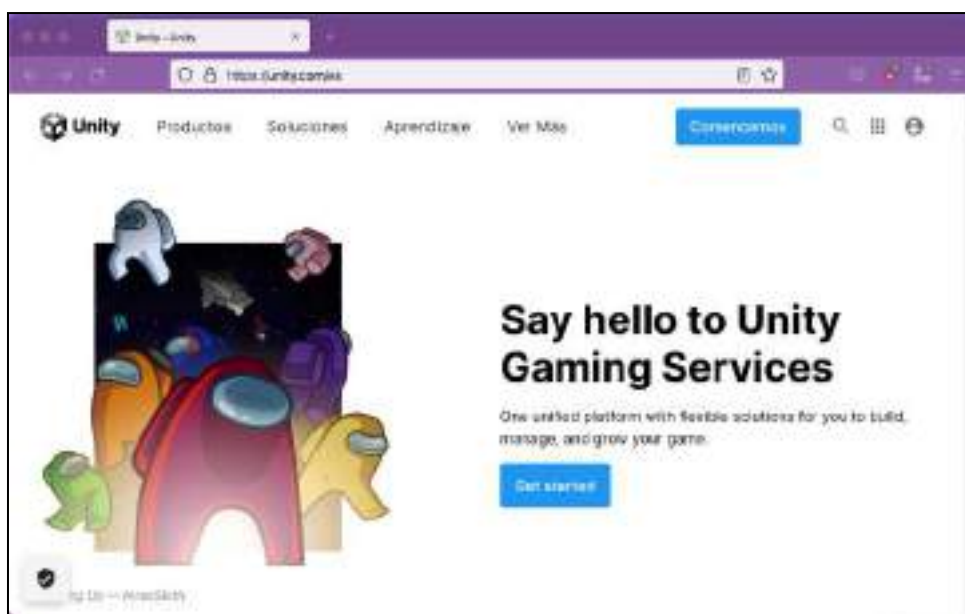


Figura 11. Sitio web oficial.

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

En este momento nos indica el costo de cada una de las licencias con las que trabaja Unity y cada beneficio que brinda, ya sea como persona o empresa. Continuamos en la pestaña “Persona”.

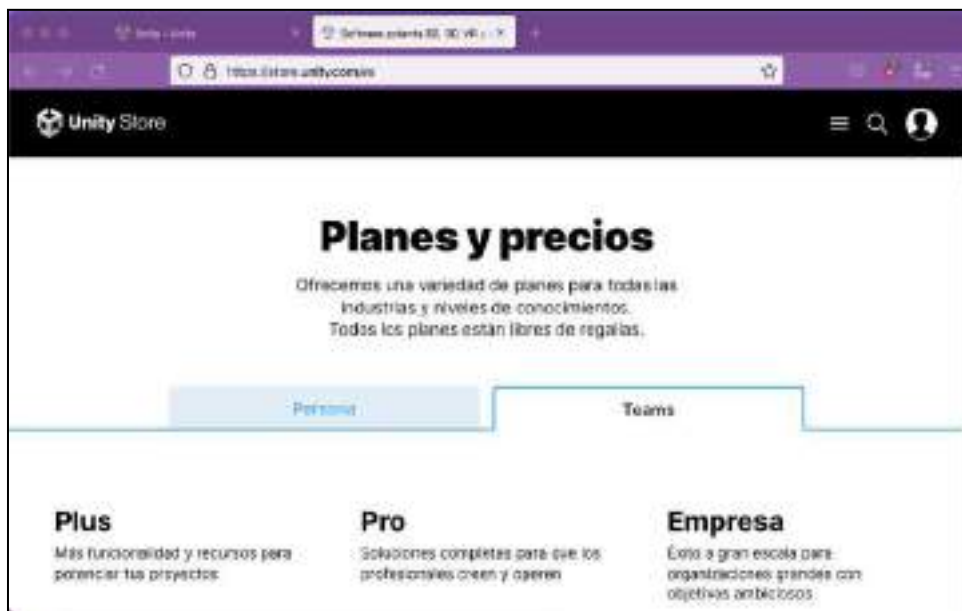


Figura 12. Licencias de Unity

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

Aquí tenemos las dos licencias que podemos dar uso, en caso de instituciones que dispongan de un convenio con Unity brindara la opción a escoger una licencia con carácter estudiantil, en nuestro caso optaremos por la licencia personal.

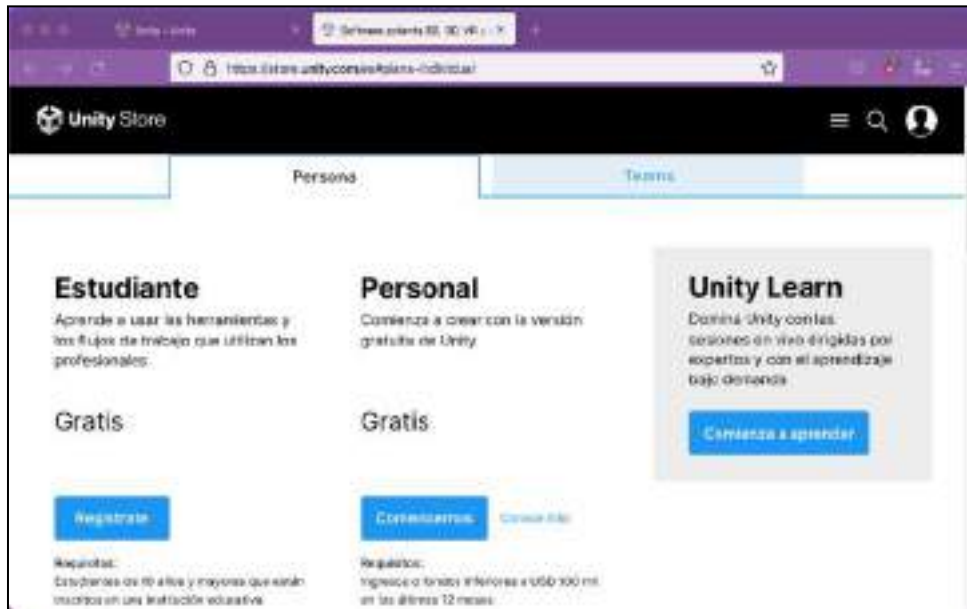


Figura 13. Licencias gratuitas de Unity.

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

Después continuamos navegando en el sitio web hasta encontrarnos con los tres pasos a seguir para empezar con nuestro proyecto, en este caso seleccionaremos la opción según nuestro sistema operativo.

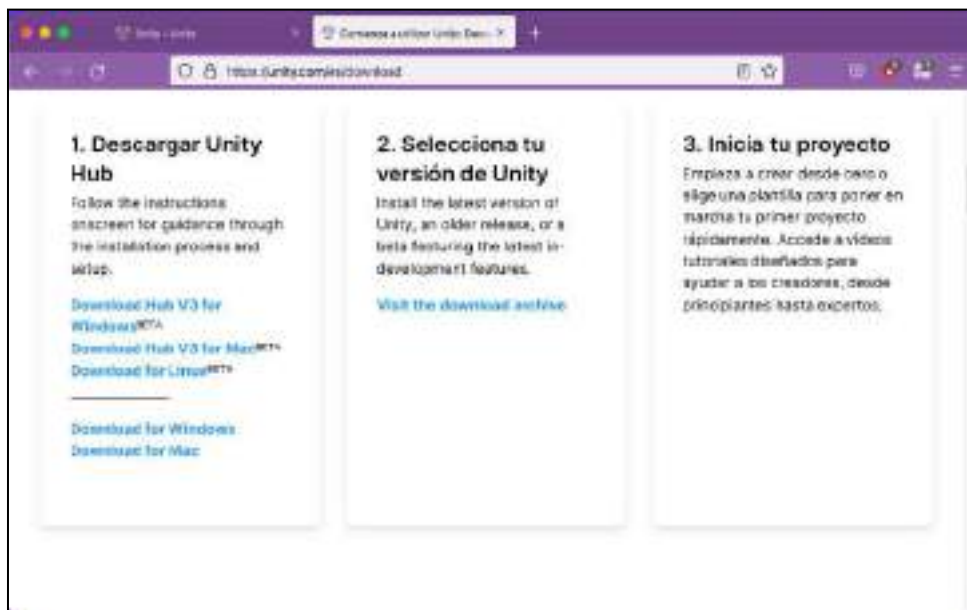


Figura 14. Sitio de descarga de Unity

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

Nota: Si seleccionamos las opciones “Beta”, existe la posibilidad que se presenten errores, por esa razón no es recomendable dar uso de estas versiones.

Realizado esto, se descargará un archivo de tipo ejecutable, desde donde empezaremos con la instalación en nuestro sistema operativo.

Al ejecutar la instalación se deberá aceptar toda pantalla que el sistema muestre, al ser software descargado de manera oficial, este no corre riesgo de infectar a la computadora con algún malware.

Y por último ejecutamos Unity Hub, seleccionamos la versión en este caso “2020.3.27f1” y por último damos nombre nuestro proyecto.

#### 10.4.2. Búsqueda de recursos

Unity Al ser un aplicativo usado frecuentemente por desarrolladores, se logra encontrar un sin numero de recursos multimedia que pueden ser usados a conveniencia del usuario, en este caso recurrimos a Unity Asset Store donde encontraremos recursos que podemos comprar y recursos de uso libre, en este caso buscamos paquetes que puede ser de nuestra conveniencia.

Para acceder a nos dirigimos a la siguiente dirección web:  
<https://assetstore.unity.com/>

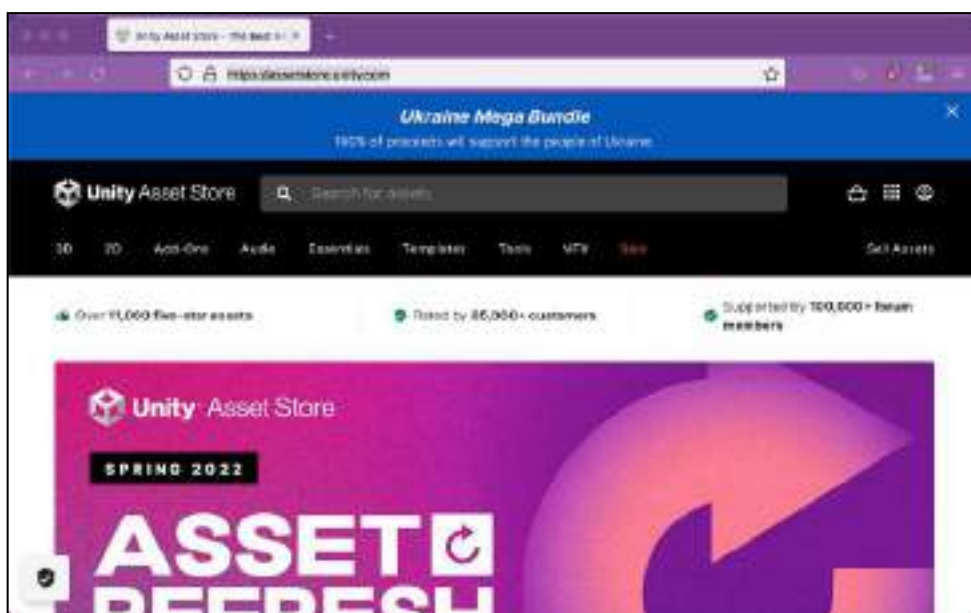


Figura 15. Sitio web oficial de recursos de Unity

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

Aquí nos ubicamos en la parte que dice “2D”, después seleccionaremos en la opción “Popularity” y la cambiamos por “Price (Low to High)”, de esta manera nos aparecerá los paquetes de recursos que podremos usar.

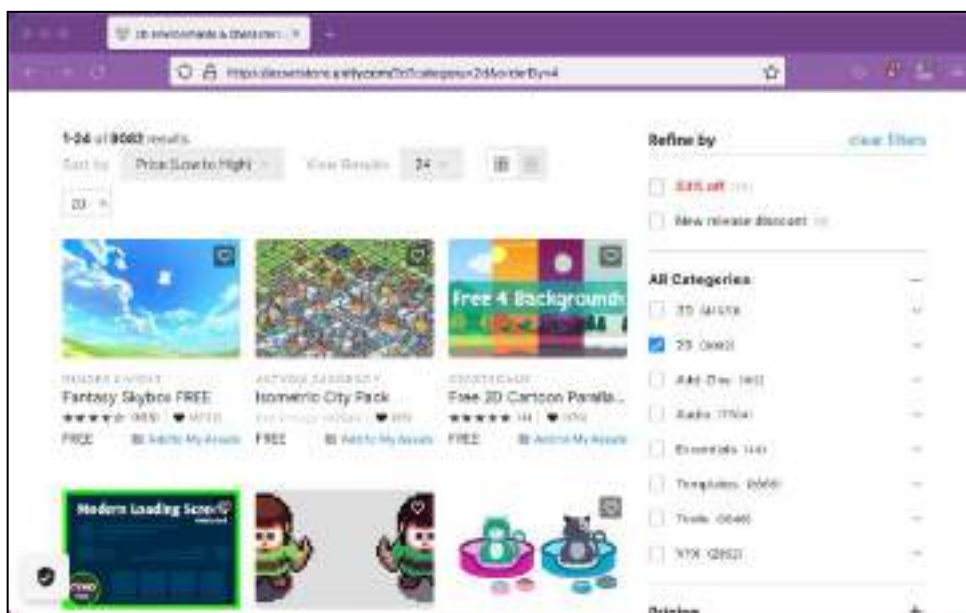


Figura 16. Parámetros para búsqueda de recursos gratuitos.

**Fuente:** Unity Sitio web oficial.

Realizamos la búsqueda de los paquetes a utilizar, el paquete principal que dimos uso se llama “Pixel Adventure 1”, el cual solo seleccionaremos en “Add to My Assets” y se añadirá automáticamente a nuestro proyecto.

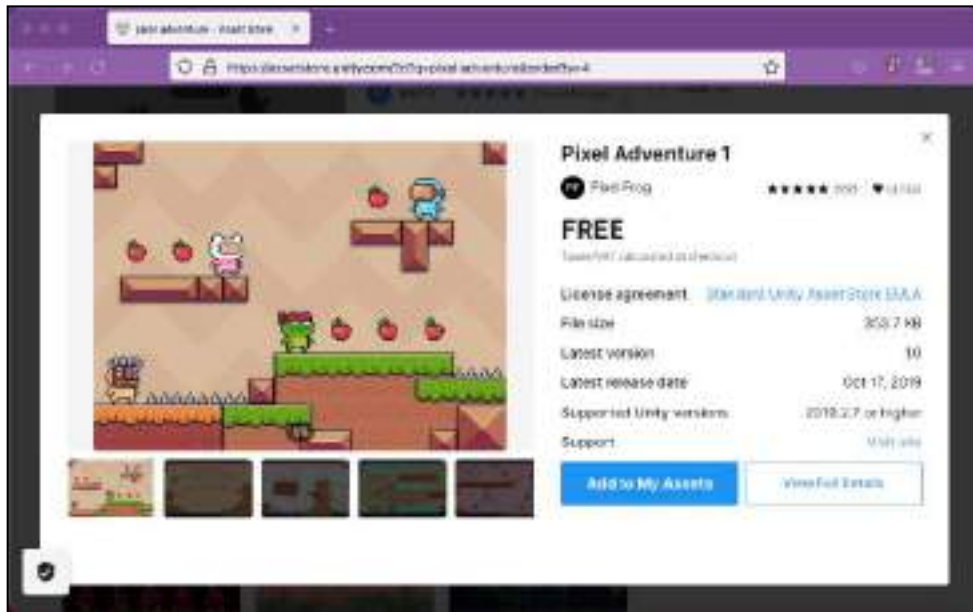


Figura 17. Recurso Pixel Adventure 1

Fuente: Unity Sitio web oficial.

#### 10.4.3. Programación y adaptación de objetos a usar

Con los recursos anteriormente descargados, hay que tener en cuenta que estos recursos son sólo eso, para que esto funcione hay que crear scripts (líneas de código) con el objetivo de qué estos definan lo que podrá hacer el objeto o qué comportamiento tendrá dentro del juego.

A continuación, detallaremos el funcionamiento de cada objeto, sin dejar de lado sus respectivos scripts.

#### 10.4.4. Personaje

En este caso usamos un personaje que teníamos, este disponía de elementos para poder crear animaciones, pero solo resultaba un objeto sin función ni acción, de manera que lo utilizado en el personaje fue lo siguiente:

Aquí encontramos las imágenes con las que vamos a trabajar, cada una haciendo referencia a que acción pertenece y así poderlas diferenciar.



Figura 18. Recursos utilizables del personaje.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Al introducir al personaje en la escena, debemos introducir componentes y configurarlos para que este tenga un buen comportamiento con el entorno y así evitar problemas. Los scripts también se pueden considerar como componentes, de manera que detallaremos cada uno de los utilizados:

### Box Collider 2D

Este componente genera un espacio que puede ser redimensionado, este espacio nos servirá como un comprobador, este nos servirá para que el personaje pueda reconocer objetos al tocarlos, la configuración sería la siguiente:

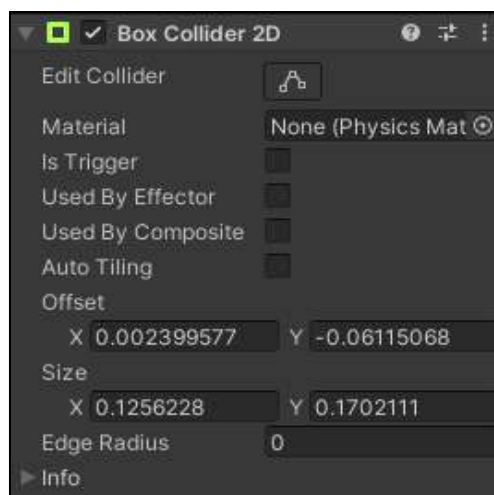


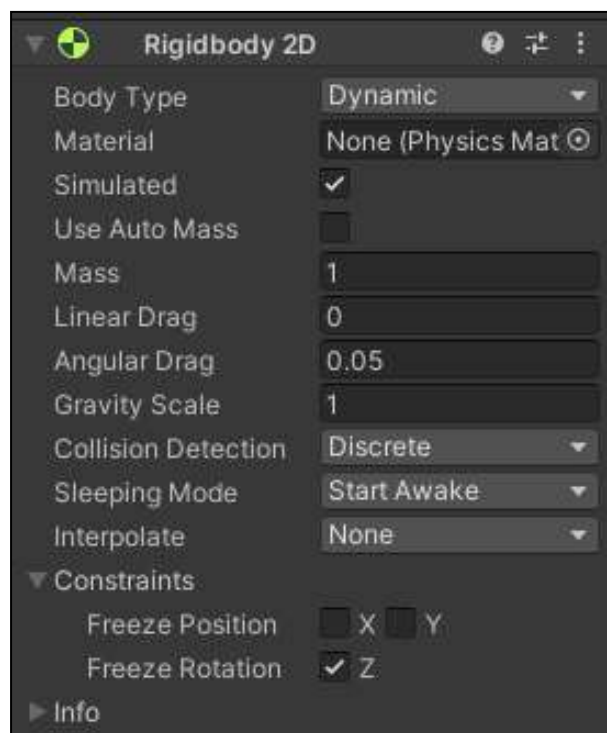
Figura 19. Configuración de Box Collider 2D del personaje.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

## **Rigidbody 2D**

Este componente es el que da las físicas a nuestro objeto ya que, sin esta, el objeto se encontraría flotando en la escena, este permite que el objeto tenga gravedad y pueda desenvolverse en el entorno.

La configuración a utilizar es la siguiente:



*Figura 20.* Configuración de Rigidbody 2D del personaje.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

## **Movimiento Personaje (script)**

Este componente al tratarse de un script, se realizo dando uno del programa Visual Studio, este estará encargado de que el objeto tenga movimiento, interpretando la señal introducida por el usuario mediante las teclas de navegación y moviendo al personaje.

La línea de código utilizada es la siguiente.

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class MovimientoPersonaje : MonoBehaviour
6  {
7
8      public float runSpeed=2;
9      public float jumpSpeed=3;
10     Rigidbody2D rb2D;
11     public bool SaltoMejorado = false;
12     public float SaltoLargo = 4.5f;
13     public float SaltoCorto = 1f;
14     public SpriteRenderer spriteRenderer;
15     public Animator animacion;
16
17
18     void Start()
19     {
20         rb2D = GetComponent<Rigidbody2D>();
21     }
22
23     void FixedUpdate()
24     {
25
26         if (Input.GetKey("right"))
27         {
28             rb2D.velocity = new Vector2(runSpeed,rb2D.velocity.y);
29             spriteRenderer.flipX = false;
30             animacion.SetBool("Correr", true);
31         }
32         else if (Input.GetKey("left"))
33         {
34             rb2D.velocity = new Vector2(-runSpeed,rb2D.velocity.y);
35             spriteRenderer.flipX = true;
36             animacion.SetBool("Correr", true);
37         }
38         else
39         {
40             rb2D.velocity = new Vector2(0,rb2D.velocity.y);
41             animacion.SetBool("Correr", false);
42         }
43         if (Input.GetKey("space") && CheckGround.isGrounded)
44         {
45             rb2D.velocity = new Vector2(rb2D.velocity.x, jumpSpeed);
46             animacion.SetBool("Correr", false);
47         }
48
49         if (SaltoMejorado)
50         {
51             if (rb2D.velocity.y>0)
52             {
53                 rb2D.velocity += Vector2.up * Physics.gravity.y * (SaltoLargo) * Time.deltaTime;
54             }
55             if (rb2D.velocity.y>0 && !Input.GetKey("space"))
56             {
57                 rb2D.velocity += Vector2.up * Physics.gravity.y * (SaltoCorto) * Time.deltaTime;
58             }
59         }
60
61         if (CheckGround.isGrounded == false)
62         {
63             animacion.SetBool("Saltar", true);
64             animacion.SetBool("Correr", false);
65         }
66         if (CheckGround.isGrounded == true)
67         {
68             animacion.SetBool("Saltar", false);
69         }
70     }
71 }
72

```

Figura 21. Script MovimientoPersonaje  
Elaborado por: Monar J, Palacios J.

Con dicha línea de código nos permite configurar pequeños aspectos sin necesidad que se modifique la línea de código, estas se encontraran en el apartado de componentes.



Figura 22. Configuración del script Movimiento Personaje

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Cada uno nos permite cambiar el comportamiento del personaje ante ciertas acciones.

**Run Speed:** Es la velocidad que tendrá el personaje al presionar la tecla, ante un valor alto, este se desplazara mas rápido, y si el valor es bajo el movimiento se volverá mas lento.

**Jump Speed:** Es la velocidad que tendrá el personaje al saltar, se puede considerar la velocidad entre el salto y la caída del personaje. Si el valor es alto, este saltara mas salto y si es mas bajo, saltara menos.

**Salto mejorado:** Esta opción habilita la función de mejorar el salto en base al tiempo de pulsación de la tecla, es decir si se presiona mas, el personaje salta mas y si se presiona menos, el salto será mucho menor a lo normal.

**Salto largo:** Este será el valor que aumentará al mantener la tecla presionada.

**Salto corto:** Este será el valor que disminuirá al no mantener la tecla presionada.

De esta manera el personaje podrá moverse según sea necesario y de acuerdo al usuario.

Adicionalmente, añadimos un objeto como componente debajo del personaje, teniendo de referencia el objeto para que funcione en conjunto con el.

Este objeto lo llamaremos CheckGround, este nos ayudara a distinguir el personaje del entorno y definir ciertos limites que mejoraran nuestra experiencia como jugador, para esto daremos uso de un segundo BoxCollider 2D y un script adicional.

### **BoxCollider 2D**

Este componente nos ayudara a evaluar si este se encuentra en contacto con una estructura, de manera que nos permita definir si el personaje este en el suelo o este saltando, de manera que nos ayuda a definir estados donde podremos adecuar animaciones al cumplirse ciertas condiciones.

La configuración a utilizar seria la siguiente:



*Figura 23.* Configuración del Box Collider 2D de CheckGround

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

A diferencia del anterior, en esta marcamos la opción Is Trigger, esta opción permite que el BoxCollider pueda traspasar objetos y poder crear condiciones con las que podemos trabajar, por ejemplo, si decimos que este objeto esta dentro del suelo, esto quiere decir que estamos sobre suelo, si este objeto no tiene contacto con el suelo, nos indica que estamos en el aire.

Esta es una manera de entenderlo, de manera que hace referencia a su nombre.

### **CheckGround (script)**

Tal como se menciona anteriormente. Necesitamos comprobar si el personaje tiene contacto con el suelo o no, de manera que podamos crear nuevas condiciones que nos servirán al momento de introducir animaciones o adecuaciones adicionales en base al personaje.

El script que permitirá realizar esta comprobación y la línea de código es la siguiente:

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class CheckGround : MonoBehaviour
6 {
7
8     public static bool isGrounded;
9
10    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
11    {
12        if (collision.CompareTag("Superficie"))
13        {
14            isGrounded = true;
15        }
16    }
17
18    private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
19    {
20        if (collision.CompareTag("Superficie"))
21        {
22            isGrounded = false;
23        }
24    }
25 }
26
27
```

*Figura 24. Script CheckGround*

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **10.4.5. Escenario**

Dentro del escenario usamos un objeto llamado Grid, este nos permite crear una cuadrícula donde nos permitirá ubicar texturas, este Grid deberá tener una escala y ubicación que concuerde con las texturas que vamos a trabajar, de manera que coincidan y no exista ningún espacio entre texturas.

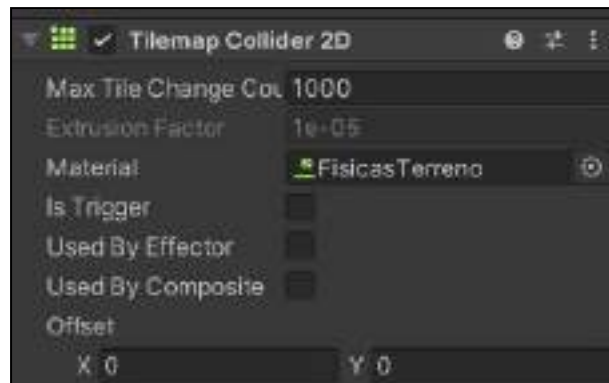
Para esto deben coincidir aspectos como el tamaño y ubicación de los objetos llamados MainCamera y Grid.

A demás se coloca un objeto llamado Tilemap, el cual nos permitirá colocar scripts y componentes que pueda mejorar la interacción entre personaje y el entorno.

Aquí debemos colocar los siguientes componentes:

### **Tilemap Collider 2D**

Este componente nos ayuda a dar realismo a la superficie, tiene la misma función que un Collider 2D anteriormente visto con la diferencia que este no nos permite definir un espacio en particular, sino que toda textura introducida será el espacio que ayudara con la comprobación, a demás podemos escoger el material del cual creara simulación, de manera que puede ser enteramente personalizable según sea necesario y en el caso que se busque algo mas complejo, dentro de la tienda de recursos podemos encontrar nuevos, solo será cuestión de buscar el que mas se apegue a lo que necesitemos y cambiemos el parámetro.



*Figura 25.* Configuración de Tilemap Collider 2D del Grid

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

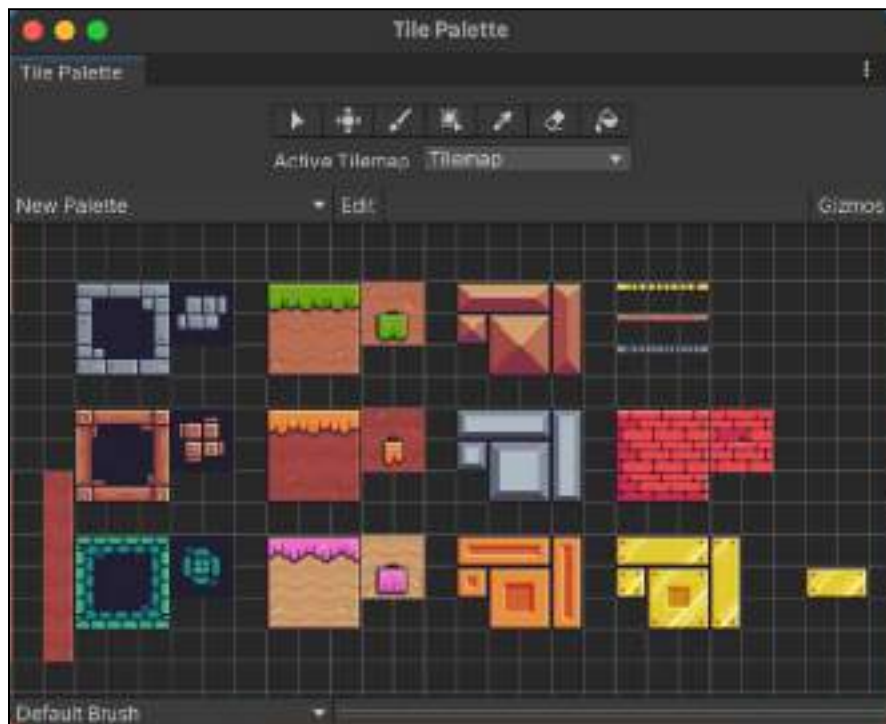
De esta manera que se logre el menor numero de errores durante la ejecución.

Con todo esto tenemos en claro como funcionaria la interacción entre el personaje y su entorno.

Para la creación de cada escena, se da uso de texturas, las cuales daremos uso mediante la opción Tile Palette.

## Tile Palette

Esta herramienta nos permite dar uso de texturas previamente creadas, su forma de usar es sencilla ya que trabaja en conjunto con el objeto Grid, de manera que en la ventana de Tile Palette seleccionaremos el recuadro de la textura y en el Grid daremos clic en el recuadro donde queremos que vaya la textura, de manera que llega a tener la misma lógica de colorear.



*Figura 26.* Herramienta Tile Palette

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

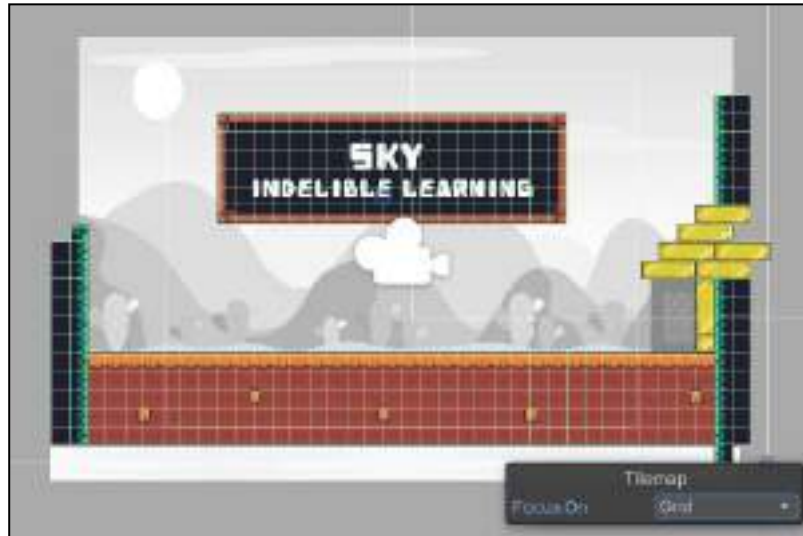


Figura 27. Visualización del Grid

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

#### 10.4.6. Objetos

Al referirnos a todos los objetos utilizados, será todo objeto que no tendrá que necesariamente usar otro objeto para poder ser mostrado como lo que sucede con las texturas, En esta categoría podemos encontrar desde los mas básicos hasta los mas complejos, de manera que se logre dar la mejor experiencia posible al estudiante.

Dichos objetos se mostrará en el apartado de Hierarchy, el cual tendrá este aspecto.

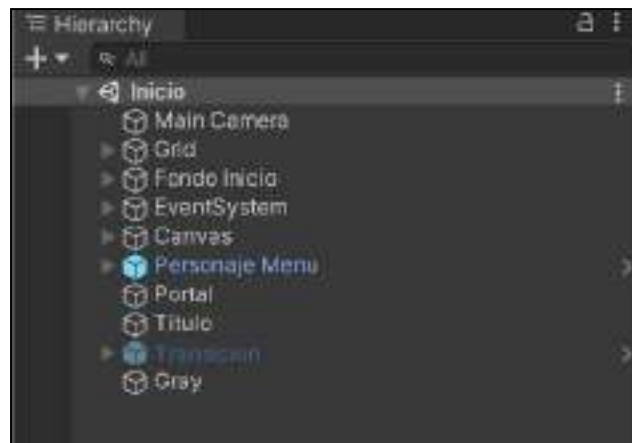


Figura 28. Herramienta Hierarchy

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

De esta manera se puede tener un mejor control de todos los objetos con los que estamos trabajando en la escena.

#### 10.4.6.1. Fondo

Como fondo podemos dar uso de toda clase de contenido visual, en este caso dimos uso de recursos tanto incorporados en el paquete de recursos y descargados por cuenta propia, teniendo en cuenta en todo momento usar archivos que cumplier con la extensión adecuada para no presentar inconvenientes.

Los fondos incluido en los recursos descargados, los usamos dentro de las escenas de juego y no en las escenas de selección, de manera que tenga un mejor aspecto.



Figura 29. Fondos de colores básicos.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Los fondos mas descargados externamente los usamos en escenas de selección, donde no se de mucha interacción por parte del estudiante.

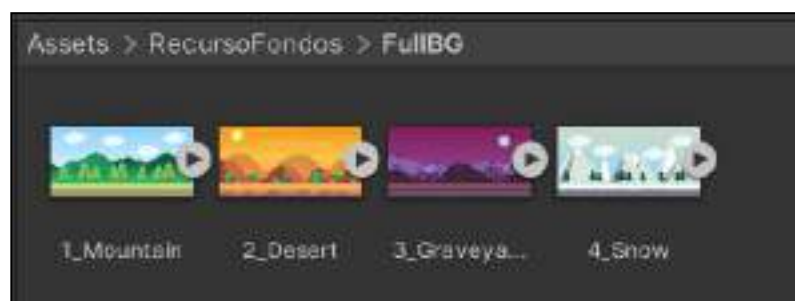


Figura 30. Fondos con temática variada.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Para dar uso de estos solo es necesario arrastras a nuestra ventana de Scene y este se incluirá dentro de nuestro proyecto.

#### 10.4.6.2. Texto

Dentro de nuestro proyecto mostramos el texto de dos maneras diferentes, ya que al usar un tamaño de pantalla inteligente, este se adapta a la resolución del equipo donde se ejecute, esto nos trae el inconveniente en que el texto puede variar fuertemente de manera que afecto indirectamente al estudiante, la forma adecuada de mostrar el texto fue usada exclusivamente en casos donde era la única alternativa.

##### Texto convertido en imagen transparente

Esta fue la alternativa que tomamos ante el inconveniente mencionado anteriormente, de manera que dando uno de Gimp logramos crear un texto con fondo totalmente transparente, de manera que al introducir a la escena lo reconocerá como una imagen mas y así evitando problemas de cambio de tamaño.

Entonces, como todo recurso solo será necesario arrastrar hacia nuestro entorno de trabajo y ubicarlo donde sea necesario.

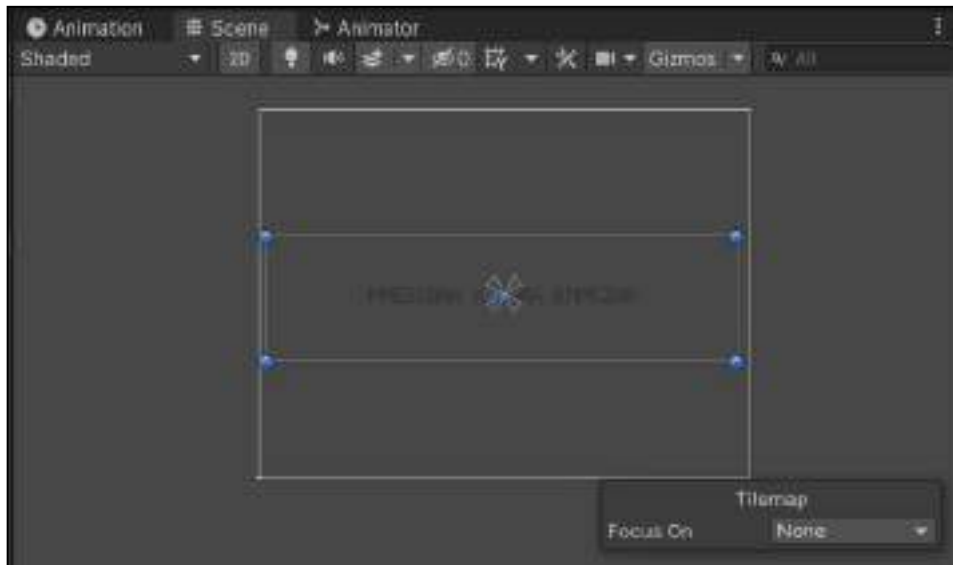


Figura 31. Visualización y ordenamiento de textos

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

## Texto inteligente usando el objeto Canvas

Para la utilización de texto inteligente dentro de una escena, es necesario usar el objeto Canvas, ya que este creara un espacio de trabajo, donde ubicaremos el texto donde sea necesario.



*Figura 32.* Visualización del Canva

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

La desventaja es que no podemos tener una mejor vista de nuestra escena, ya que gran parte de las veces no se logra apreciar del todo bien ya.

Como todo objeto, este tiene propiedades que permiten tener un mejor control de nuestro texto, donde introducimos el texto y damos el formato respectivo es el siguiente.



Figura 33. Configuración de texto inteligente.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Este se encuentra sujeto a cambios por el propio sistema ya que al adecuarse a la resolución del equipo donde se ejecuta, este puede terminar afectado por ello y así traer una mala experiencia.

#### 10.4.6.3. Portales

Este objeto nos permitirá movernos entre escenas, este se volverá como una especie de puerta donde el personaje tendrá que interactuar, en este caso usamos un mismo objeto, pero los componentes que usaremos serán diferentes de acuerdo a la necesidad que tengamos.

En el caso de este objeto, este está construido por varias imágenes, al momento de agregar a nuestra escena, este lo detectará como animación y se ejecutará en todo momento.



Figura 34. Visualización de los portales.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

En los componentes podemos destacar el uso de scripts para cambiar la función de cada uno y un Box Collider 2D con el objetivo de comprobar la acción del usuario.

### **Box Collider 2D**

Este nos ayudara a comprobar si el objeto llamado Personaje entra en el objeto o sale, en este caso la acción será al momento de entrar y automáticamente nos llevara a otra escena o a la misma.

La configuración deberá ser la siguiente:



Figura 35. Configuración Box Collider 2D en los portales.

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Esto es importante en todo objeto y junto a scripts permitirá tener un funcionamiento optimo.

### Portal (script)

Este script esta encargado de movernos entre escenas, esta es una línea de código mas simple en comparación a las siguientes, ya que esta solo la encontramos en la primera escena, esta mostrara un texto inteligente, nos permitirá designar la escena a la que va a dirigirse y seleccionar una transición en el caso que sea necesario.

La línea de código es la siguiente.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 using UnityEngine.SceneManagement;
6
7 public class Portal : MonoBehaviour
8 {
9     public Text Texto;
10    public string Nivel;
11    private bool inportal = false;
12    public GameObject Transicion;
13
14    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
15    {
16        if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
17        {
18            Texto.gameObject.SetActive(true);
19            inportal = true;
20        }
21    }
22
23    private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
24    {
25        Texto.gameObject.SetActive(false);
26        inportal = false;
27    }
28
29    private void Update()
30    {
31        if (inportal && Input.GetKey("up"))
32        {
33            Transicion.gameObject.SetActive(true);
34            Invoke("ChangeScene", 1);
35        }
36    }
37
38    void ChangeScene()
39    {
40        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);
41    }
42
43 }
```

Figura 36. Script Portal

Elaborado por: Monar J, Palacios J.

El componente quedaría de la siguiente manera.

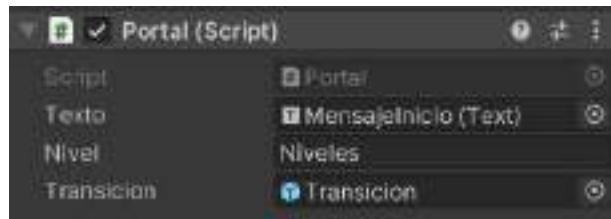


Figura 37. Configuración de script Portal

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

De esta manera podemos implementarlo al objeto sin ningún problema, cabe recalcar que al estar designando a un objeto normal, este y los demás scripts pueden ser usados en cualquier elemento y cumplir con diferentes funciones.

### PortalMenu (script)

Este script está creado con el objetivo de permitir continuar con las escenas de manera continua, es decir que dentro de la línea de código está dispuesto que va a identificar la escena en la que se encuentra y al cumplir con la acción, este sumará el valor de 1 a la selección de escena y continuará con la siguiente.

La línea de código respectiva sería la siguiente.

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.SceneManagement;
5
6  public class PortalMenu : MonoBehaviour
7  {
8      public GameObject Transicion;
9
10     private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
11     {
12         if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
13         {
14             Transicion.gameObject.SetActive(true);
15             Invoke("ChangeScene", 1);
16         }
17     }
18     void ChangeScene()
19     {
20         SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);
21     }
22 }
23
24

```

Figura 38. Script Transicion

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Con todo eso, el componente quedaría de la siguiente manera.

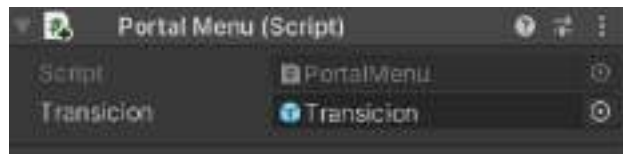


Figura 39. Configuración del script Portal Menu

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Al ser una línea de código que trabaja sola, lo único que podemos designar como componente es la transición que queremos que trabaje.

### PortalError (script)

Esta línea de código, funciona de la misma manera que el primero script de portal, esto con la única diferencia de poder usarlo en los portales donde no va a continuar otra semana si no va a volver a la misma. Esto es útil ya que podemos designarlo a más objetos y darle más utilidad para así rehusar nuestros scripts.

El script quedaría de la siguiente manera.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class PortalError : MonoBehaviour
7 {
8     public string Nivel;
9     public GameObject Transicion;
10
11     private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
12     {
13         if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
14         {
15             SceneManager.LoadScene(Nivel);
16         }
17     }
18
19 }
20
```

Figura 40. Script PortalError

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Entonces la configuración sería la siguiente.



Figura 41. Configuración del script PortalError

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

La línea de código llega a ser diferente ya que en esta ocasión no vamos a mostrar ningún mensaje sino directamente la el movimiento hacia la misma escena, por esta razón sólo podremos designar el nivel que debe ser el mismo Y la transición respectiva.

#### 10.4.6.4. Transición

Cómo toda animación, la transición va a ser la animación que va a tener nuestro juego al momento de qué exista un cambio de escenas, esto volverá más dinámico el juego, la creación de esta se realiza mediante la herramienta Animation, Y esto nos permite crear una animación desde cero.



Figura 42. Herramienta Animation

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Para no entrar en mucho tema, entendemos que cada punto va a ser donde la imagen realice cierta acción, entonces la idea es que esta animación es una serie de figuras yo métricas que van apareciendo bajo cierto tiempo, de manera que se cree una pequeña animación partiendo desde una forma.

#### **10.4.6.7. Cartel de información**

Este objeto nos permitirá presentar información de manera dinámica, ya que esta funcionara al utilizar objeto que comparara si el personaje tiene presencia en el, y mostrara un botón donde el estudiante interactuara.

Este puede presentar un sin numero de información de manera textual, siempre y cuando se tenga en cuenta que no es recomendable la aplicación de grandes cantidades de información.

Los componentes serán similares a los portales, ya que pensándolo mejor llegan a tener una misma forma de trabajar, de manera que lo que cambie es el respectivo script,

#### **Información (script)**

Este script logra mostrar cada objeto ante la situación, como todo objeto anterior, este actuara al tener contacto con el personaje, aquí adecuaremos la forma de mostrar el texto que se establezca por el usuario, también hay que tener en cuenta que la línea de código no estará encargada de todo, esta trabajara en conjunto con objetos como los paneles, botones y textos inteligentes y el script se encargara de gestionarlos. La línea de código seria la siguiente.

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine;
5
6  public class Informacion : MonoBehaviour
7  {
8      public TextMesh[] Textos;
9      private int mti;
10     public string[] parrafos;
11     int index;
12     public float velParrafo;
13     public GameObject BotonContinuar;
14     public GameObject BotonOmitir;
15     public GameObject PanelInformacion;
16     public GameObject BotonLeer;
17
18     void Start()
19     {
20         BotonOmitir.GetComponent<TextMesh>().text = "Omitir";
21         BotonContinuar.GetComponent<TextMesh>().text = "Continuar";
22     }
23
24     void Update()
25     {
26         if (Textos.Text == parrafos[index])
27         {
28             BotonContinuar.GetComponent<TextMesh>().text = "Continuar";
29         }
30
31         if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
32         {
33             BotonOmitir.GetComponent<TextMesh>().text = "Omitir";
34             Textos.Text = parrafos[index];
35             index++;
36             if (index == parrafos.Length)
37             {
38                 Textos.Text = "Fin";
39             }
40         }
41     }
42
43     public void SiguiendoParrafo()
44     {
45         BotonOmitir.GetComponent<TextMesh>().text = "Omitir";
46         if (index < parrafos.Length - 1)
47         {
48             index++;
49             Textos.Text = parrafos[index];
50             StartCoroutine(ActualizarParrafo());
51         }
52         else
53         {
54             Textos.Text = "Fin";
55             BotonContinuar.GetComponent<TextMesh>().text = "Continuar";
56             BotonOmitir.GetComponent<TextMesh>().text = "Omitir";
57         }
58     }
59
60     private void ActualizarParrafo()
61     {
62         if (index < parrafos.Length - 1)
63         {
64             index++;
65             Textos.Text = parrafos[index];
66             StartCoroutine(ActualizarParrafo());
67         }
68         else
69         {
70             Textos.Text = "Fin";
71             BotonContinuar.GetComponent<TextMesh>().text = "Continuar";
72             BotonOmitir.GetComponent<TextMesh>().text = "Omitir";
73         }
74     }
75
76     public void ActuarBotonLeer()
77     {
78         PanelInformacion.GetComponent<TextMesh>().text = "Informacion";
79         StartCoroutine(ActualizarPanel());
80     }
81
82     public void ActuarBotonLeer()
83     {
84         PanelInformacion.GetComponent<TextMesh>().text = "Informacion";
85         BotonLeer.GetComponent<TextMesh>().text = "Leer";
86     }
87 }

```

Figura 43. Script Información

Elaborado por: Monar J, Palacios J.

Dentro del área de configuración tendríamos esto.



Figura 44. Configuración del componente Información

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Aquí podemos observar los aspectos configurables dentro de la presentación del texto, donde en el apartado de párrafos podemos añadir la información según sea necesaria, cada uno representara una pantalla dentro de la ejecución, de manera que al extremo inferior derecho encontramos la opción mas (+) y menos (-), que nos permitirá añadir o eliminar los párrafos según sea necesario.

En el apartado de Vel Parrafo se tratará de la velocidad del texto que será presentado, es decir que el juego va a presentar el texto mostrándose letra por letra, esto vuelve dinámica la presentación del contenido, dicho valor debe ser bajo para que este se muestre lo mas rápido posible.

Para que este tenga un buen funcionamiento, se debe tener en cuenta que debemos crear objetos como los botones, textos inteligentes y ubicarlos dentro del área de trabajo y de la misma manera vincularlos con cada aspecto en la configuración.

La forma correcta en que debe estar ubicado cada elemento seria el siguiente.



Figura 45. Orden de objetos del Cartel de Información

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

De manera que funcione correctamente junto al script.

Durante la ejecución deberá mostrarnos todo el contenido introducido en el área de configuración. Al ubicarlo dentro de diferentes escenas lo que cambiaria ya seria el área de configuración mas por la información que vamos a mostrar. Este objeto quedaria de la siguiente manera.



Figura 46. Funcionamiento del objeto Cartel de Información

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

#### 10.4.6.8. Monedas

Este objeto será un objeto estático ya que, si dispone de animación o no este deberá tener una programación respectiva al momento de seleccionarla, como todos los anteriores objetos, este dará uso de componentes que permitirán la comparación de situaciones y con ello ejecutar la acción designada en la línea de código del script.

#### RecogerObjeto (script)

Este script esta destinado a activar una segunda animación y destruir el objeto, de esta manera se puede interpretar el recoger objetos dentro de un juego, sucederá lo mismo aquí, la línea de código seria la siguiente,

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class RecogerObjeto : MonoBehaviour
6 {
7     private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
8     {
9         if (collision.CompareTag("Player"))
10        {
11            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
12            gameObject.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
13            Destroy(gameObject, 0.5f);
14        }
15    }
16 }
17
```

Figura 47. Script RecogeObjeto

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

Cabe recalcar que este script usa una configuración básica y fácil de entender, de manera que esta nos permita implementar a mas objetos con diferentes aspectos.

Al ser una línea de código simple y directa, este no tiene configuración que permita modificar algún valor, de manera que este solo se aplicara al objeto y funcionara automáticamente.

#### 10.4.7. Aplicación

Con la realización de la aplicativo, este se aplicó a estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa "San Lorenzo", de manera que se lleguen a cumplir con lo acordado en la propuesta, se nos dio ayuda por parte de la unidad educativa para

poder dar uso de el aula de computación, ya que es la única que está preparada para poder continuar con esta actividad.

Al iniciar la clase, los niños se vieron muy entusiasmados ya que de principio lograron observar la bienvenida del juego y les llamó bastante la curiosidad. Y no sólo a los estudiantes sino también a la docente encargada, ya que es la primera vez que se voy a aplicar esta clase de recursos dentro del aprendizaje de los niños.

En el transcurso de la clase, logramos observar a los niños con gran entusiasmo por saber ya que cada acción del juego lo analizábamos entre todos de manera que podamos interactuar todos.

Al final de la clase realizamos una retroalimentación de lo acordado y se logro evidenciar un cambio notorio en su conocimiento ya que esta también puede ser considerada como una clase de refuerzo.

De la misma manera se presento al señor rector de la unidad educativa y logro constatar el producto final de nuestro proyecto, donde el también nos manifestó que le agrado la idea y espera poder contar con mas ayuda de parte de la Universidad Estatal de Bolívar.

### **10.5. Análisis Estadístico**

Teniendo en cuenta la pruebas de diagnostico aplicada antes de la clase, y la de mismo contenido al finalizar la clase se ha logrado evidenciar una mejoría teniendo en cuenta estas los pruebas, cabe recalcar que en aquel momento se estaba realizado una serie de clases de refuerzo por el hecho que se regresaba de la virtualidad, de manera que este contenido ya había sido dado tiempo atrás, de manera que eso se lleo a evidenciar en las pruebas de diagnostico.

*Tabla 15. Comparación de resultados de la prueba diagnostica y finalización.*

#### **Resultados de prueba diagnostico y finalización**

Pregunta	Prueba Diagnostico	Prueba Finalización	Estudiantes que han mejorado
1. Everyday I ... with parents about my studies	33	40	7
2. I ... my family in the last summer.	19	40	21
3. ... you call me three days ago?	13	35	22
4. She does not ... my decision	28	40	12
5. They ... fight in the school the last week.	8	39	31

**Fuente:** Prueba de diagnostico y finalización aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** Monar J, Palacios J.

### **Análisis e interpretación**

En el siguiente cuadro podemos apreciar el cambio significativo que existió entre estas dos pruebas, por lado de la prueba de diagnostico podemos constatar que falto mejorar el conocimiento de los estudiantes, en este caso el tema llega a ser algo complicado, pero aun hubo estudiantes que demostraron su aprendizaje, pero aun así existían estudiantes que no lograron demostrarlo.

Los resultados mejoraron al aplicar la prueba de finalización ya que, ante el resultado anteriormente mencionado, se opto por aplicar el mismo tema pero con la diferencia en que se dio uso de nuestra propuesta, obteniendo así un gran resultado en comparación al anterior.

Podemos afirmar que si se logro llegar al aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, ya que disminuyo el tiempo evaluación y mejoraron sus resultados.

## 11. BIBLIOGRAFIA

- Aguirre Rea, D. H., Zhindon Palacios, L. A., & Pomaquero Yuquilema, J. C. (Junio de 2020). COVID-19 y la Educación Virtual Ecuatoriana. *IAC*, I(2), 53-63.
- Mittelmark. (14 de 02 de 2012). *PWC*. Obtenido de <https://www.pwc.com.au/consulting/assets/publications/Enterprise-Gamification-Sept12.pdf>
- Gartner. (2011). *Gamification Trends and Strategies to Help Prepare for the future*.
- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive*, 610-623.
- Loján Carrión, M. d. (28 de Enero de 2017). PATRONES EN GAMIFICACIÓN Y JUEGOS SERIOS, APLICADOS A LA EDUCACIÓN. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Caracas: Editorial Alfa.
- Cruz, C., Olivares, S., & González, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Lupton, E. (2011). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. Princeton Architectural Press.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme.

## 12. ANEXOS

### Anexo 1. Resolución del Consejo Directivo



## DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

### CONSEJO DIRECTIVO

Quaranda, 21 de enero de 2022  
RCD-FCESFH-UEB-07.4.4- 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

**EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO** - Análisis y resolución de los temas presentados por los rectores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

#### EL CONSEJO DIRECTIVO

##### CONSIDERANDO:

**Que**, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y los valores; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

**Que**, el Art. 355, *Ibidem*, en concordancia con los Arts 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución reconociendo que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que: "Son derechos de los y las estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación, conforme sus méritos académicos (...);"

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 17 establece que: "Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acceder servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...);"

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que: "Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a estimular los trabajos de titulación que se elaboran para la obtención de títulos académicos de grado y pasantías en formato digital para ser integrados al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor";

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que: "Las unidades de organización curricular de los carreras de tercer nivel con el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES

Las unidades de organización curricular son (...):

c) Unidad de integración curricular - Refiere las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, sustentado entre otros, según el modelo educativo institucional (...);"

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que: "Cada IES diseña la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna."

**CONSEJO DIRECTIVO**

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, "Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en oficio 011-CEPI-PCF-2022 de fecha 17 de enero de 2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Berrovidas, Msc. Coordinadora de la Carrera, en el que hace la entrega al contenido de los temas de las propuestas tecnológicas avaladas por los señores tutores asignados, periodo académico noviembre 2021 - marzo 2022 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática;

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO LECTIVO 2021 - 2022", presentada por MONAR COLOMA JULIO CÉSAR y PALACIOS MONCAYO JONATHAN EDUARDO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, revisada y aprobada por el tutor/a: ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, Msc. Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese =

Atentamente,



UNIVERSIDAD DE  
ESTADOS UNIDOS  
MORANO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

(Firma)

## Anexo 2. Formato Encuesta sobre Gamificación.

### ENCUESTA SOBRE GAMIFICACION



¡Hola! ¿Cómo está? Su unidad educativa y su curso han sido seleccionados para aplicar el proyecto de investigación "Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Inglés, aplicando a los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa "San Lorenzo", Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2021 - 2022" del noveno ciclo, de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática), Facultad de Ciencias de la Educación.

Le pedimos que responda con mucho cuidado y con base en lo que piensa y/o conoce.

¡Muchas gracias!

Pregunta	Opciones				
1. ¿Alguna vez te han hablado de gamificación o lufificación?	Sí ( )		No ( )		
2. ¿Le gusta la forma en como son sus clases día a día?	Sí ( )	A veces ( )	No ( )		
3. ¿Le gustaría que sus clases sean más dinámicas?	Sí ( )		No ( )		
4. ¿Alguna vez ha utilizado alguna aplicación para aprender o entender algo que no sabe?	Sí ( )		No ( )		
5. ¿Con que frecuencia usa aplicaciones para realizar sus actividades escolares?	Siempre ( )	Con siempre ( )	A veces ( )	Con rarezca ( )	Nunca ( )
6. ¿Le gustaría usar más frecuentemente aplicaciones con fin educativas?	Sí ( )		No ( )		
7. ¿Usted cree que puede aprender mientras use aplicaciones o juegos?	Sí ( )		No ( )		
8. ¿Con que frecuencia su docente realiza actividades lúdicas dentro del aula?	Siempre ( )	Con siempre ( )	A veces ( )	Con rarezca ( )	Nunca ( )
9. Cuando el docente decide realizar alguna actividad lúdica ¿Participa?	Sí ( )		No ( )		
10. ¿Le gustaría que todas sus clases sean más lúdicas y así volverlas más agradables para usted?	Sí ( )		No ( )		

### Anexo 3. Formato Prueba de diagnostico

8TH GRADE ENGLISH TEST



Esta prueba fue creada con el objetivo de evaluar sus conocimientos sobre el tema de clase del día de hoy. Lea atentamente cada pregunta.

¡Buena suerte!

#### Instrucciones

Escriba en los espacios según lo requerido, a continuación, responda las preguntas.

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Choose the form of the verb (present simple, past simple)

- Everyday I ... with parents about my studies

**Talk**                      **Tolk**                      **Talked**

- I ... my family in the last summer.

**Visit**                      **Visitt**                      **Visited**

- ... you call me three days ago?

**Do**                      **Had**                      **Did**

- She does not ... my decision

**Aceptt**                      **Accept**                      **Acceppt**

- They ... fight in the school the last week.

**Didn't**                      **Does**                      **Don't**

## Anexo 4. Prueba posterior a la aplicación de la propuesta

### 8TH GRADE ENGLISH TEST



Esta prueba fue creada con el objetivo de evaluar sus conocimientos luego de la clase.  
Lea atentamente cada pregunta.

¡Buena suerte!

#### Instrucciones

Escriba en los espacios según lo requerido, a continuación, responda las preguntas.

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Choose the form of the verb (present simple, past simple)

- Everyday I ... with parents about my studies

**Talk**                      **Tolk**                      **Talked**

- I ... my family in the last summer.

**Visit**                      **Visitt**                      **Visited**

- ... you call me three days ago?

**Do**                      **Had**                      **Did**

- She does not ... my decision

**Aceptt**                      **Accept**                      **Acccept**

- They ... fight in the school the last week.

**Didn't**                      **Does**                      **Don't**

Anexo 5. Capturas sobre el aplicativo



Anexo 6, Aplicación de la encuesta a los estudiantes.



Anexo 7, Aplicación de la propuesta a estudiantes.



Anexo 8. Planificaciones de clase.

 UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO" PERIODO LECTIVO 2021 - 2022 PLANIFICACIÓN DE CLASES				
Área:	Inglés	Tema:	Present simple y present continuous (teoría)	
Curso:	8 <sup>o</sup> -A	Docente:	Luis Jairo Estrada	
Quimestre:	Primera	Horas:	2 horas semanales	
Fecha:	10 de febrero del 2022	Recursos:	Proyector multimedia, computadora, libro, café, borrador	
día	Descripción de la clase	Asunto	Estrategias metodológicas / actividades	Indicadores de evaluación
Jueves	Conocer sobre los tiempos verbales en presente	Introducción y realización de ejercicios (estructuras)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los practicantes darán la bienvenida a los estudiantes y les presentarán cómo se venían y se conocen sobre el tema.</li> <li>Los practicantes realizarán varias preguntas con el fin de que los estudiantes participen en clase.</li> <li>Los practicantes aplicarán una pequeña evaluación que mida el conocimiento de los estudiantes.</li> <li>Los estudiantes recibirán un video para conocer acerca del tema:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H_ka38a600">https://www.youtube.com/watch?v=H_ka38a600</a> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes conocerán más acerca de los practicantes.</li> <li>Los estudiantes participarán en clase.</li> <li>Los practicantes les enseñarán una prueba para que la realicen en casa.</li> </ul>
 Profesor/a de Inglés <span style="float: right;"> Coordinador/a de Inglés</span>				

 UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO" PERIODO LECTIVO 2021 - 2022 PLANIFICACIÓN DE CLASES				
Área:	Inglés	Tema:	Present simple y present continuous (práctica)	
Curso:	8 <sup>o</sup> -A	Docente:	Luis Jairo Estrada	
Quimestre:	Primera	Horas:	2 horas semanales	
Fecha:	17 de febrero del 2022	Recursos:	Proyector multimedia, computadora, libro, café, borrador	
día	Descripción de la clase	Asunto	Estrategias metodológicas / actividades	Indicadores de evaluación
Jueves	Practicar sobre el presente simple y continuo en el juego "Sky"	Jugar con el fin de ejercitar las habilidades conocidas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los practicantes darán una breve introducción sobre lo que trata la aplicación y cuáles son sus ventajas.</li> <li>Los practicantes enseñarán la aplicación y seleccionarán situaciones para que experimenten cómo es jugar y aprender.</li> <li>Los practicantes aplicarán una pequeña evaluación sobre el juego para conocer la satisfacción de los estudiantes.</li> <li>Los estudiantes entrarán al siguiente enlace y recibirán las siguientes actividades:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H_ka38a600">https://www.youtube.com/watch?v=H_ka38a600</a> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes recibirán en casa contenido de acuerdo a la temática para reforzarla.</li> <li>Los practicantes darán una prueba para que los jueguen los días que quieran.</li> </ul>
 Profesor/a de Inglés <span style="float: right;"> Coordinador/a de Inglés</span>				

Anexo 9. Certificado de la Unidad Educativa

 República del Ecuador

Ministerio de Educación

**UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO"**  
CÓDIGO AMIE: 02H00157  
PARROQUIA: SAN LORENZO CANTÓN: GUARANDA PROVINCIA: BOLÍVAR

San Lorenzo, 3 de marzo de 2022

Msc. BYRON PATRICIO GUASHPA PACA, RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO", DE LA PARROQUIA DEL MISMO NOMBRE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, a petición verbal de parte interesada:

**CERTIFICA:**

Que los Señores. JONATHAN EDUARDO PALACIOS MONCAYO, portador de la cédula de ciudadanía No. 1726405798, JULIO CESAR MONAR COLOMA, portador de la cédula de ciudadanía No. 0250246597, Estudiantes de la carrera de Pedagogía De Las Ciencias Experimentales (Informática), Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas De La Universidad Estatal De Bolívar, ejecutaron en esta institución el trabajo de investigación titulado: "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN LORENZO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2021-2022. "

Es todo cuanto puedo certificar, en honor a la verdad.

Atentamente,

  
Msc. Byron Guashpa P  
0603373943  
RECTOR U.E. SAN LORENZO



Dirección: Conventillo 1884 y Av. Ibarra Ayora  
Código postal: 020100 / Guaranda - Ecuador  
Teléfono: 591-3-945-819 / www.educacion.gob.ec

 Gobierno del Encuentro | Juntos lo logramos

## Anexo 10. Certificación Urkund



### Document Information

Analyzed document	TITULACION.pdf (D130623344)
Submitted	2022-03-17T02:36:00.000000
Submitted by	
Submitter email	johnkda@hotmail.com
Similarity	7%
Analysis address	rusca.udo@analysis.orkund.com

### Sources included in the report

<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLÍVAR / INFORME FINAL 13 de marzo.docx</b> Document INFORME FINAL 13 de marzo.docx (D130207059) Submitted by: nprez@ueb.edu.ve Receiver: nprez1.ueb@analysis.orkund.com	3
<b>SA</b>	<b>M1.133_20192_FASE 3 (TFM Teórico): Revisión de literatura, conceptualización y discusión del tema_12459453.txt</b> Document M1.133_20192_FASE 3 (TFM Teórico): Revisión de literatura, conceptualización y discusión del tema_12459453.txt (D73873873)	1
<b>SA</b>	<b>TFM_Sara_Guerrero.pdf</b> Document TFM_Sara_Guerrero.pdf (D42566686)	1
<b>SA</b>	<b>edd4e2e5fa025f24316b05b343eca0134cb239.html</b> Document edd4e2e5fa025f24316b05b343eca0134cb239.html (D84703667)	2
<b>W</b>	URL: <a href="https://librexy.co/document/y6ej654g-aspectos-comunicacionales-turísticas-incidencia-desarrollo-actividad-turística-huamaco.html?utm_source=related_list">https://librexy.co/document/y6ej654g-aspectos-comunicacionales-turísticas-incidencia-desarrollo-actividad-turística-huamaco.html?utm_source=related_list</a> Fetched: 2022-03-17T04:57:16.7570000	9
<b>SA</b>	<b>a118c98edcd75821d8bd4b9c2943ba03102525e7.html</b> Document a118c98edcd75821d8bd4b9c2943ba03102525e7.html (D104620108)	2

## Anexo 11. Manual de usuario de Sky: Indelible Learning

# SKY: INDELIBLE LEARNING

Manual de usuario



Sky Indelible Learning es un videojuego de estilo Arcade que tiene el objetivo de enseñar Inglés mediante el juego, dicho aplicativo esta constituido por tres niveles de dificultad, los cuales abordan temas de importancia dentro de aprendizaje de esta lengua, los cuales se detallara mas adelante.

Esta idea nació desde una simple idea por parte de sus creadores, ya que este aplicativo forma parte de una propuesta tecnológica, se ha realizado la investigación respectiva para llegar a la conclusión de que existe un sin numero de problemas dentro del ámbito educativo, donde como puntos importantes se menciona a las asignaturas de computación e ingles como las mas afectadas.



## Índice.

<b>1. Introducción</b> .....	1
<b>2. Descripción</b> .....	1
<b>3. Requisitos Mínimos</b> .....	1
<b>4. Inicialización</b> .....	2
<b>5. Modo de juego</b> .....	5
<b>5.1. Bienvenida</b> .....	6
<b>5.2. Menú</b> .....	7
<b>5.3. Actividades</b> .....	8
<b>5.4. Ocio</b> .....	9
<b>5.5. Vocabulario</b> .....	10
<b>6. Niveles</b> .....	12
<b>7. Contenido Utilizado</b> .....	12
<b>7.1. Nivel 1 (Facil)</b> .....	12
<b>7.1.1. Sustantivos</b> .....	12



7.1.2. Adjetivos .....	13
7.1.3. Verbos .....	14
7.1.4. Verbos regulares .....	14
7.1.5. Verbos irregulares .....	16
7.1.6. Pronombres .....	21
7.1.7. Pronombres demostrativos .....	24
7.1.8. Adverbios de frecuencia .....	25
7.1.9. Diferencia entre pronombres posesivos y adjetivos posesivos .....	28
7.2. Nivel 2 (Medio).....	31
7.2.1. Preposiciones de tiempo .....	31
7.2.2. Presente simple.....	35
7.2.3. Pasado simple.....	39
7.2.4. Presente continuo .....	44
7.2.5. Wh questions .....	47
7.2.6. Frases condicionales .....	49
7.3. Nivel 3 (Difícil) .....	54
7.3.1. Voz pasiva.....	54



<b>7.3.2. Voz activa</b> .....	59
<b>7.3.3. Futuro continuo</b> .....	61
<b>7.3.4. Futuro Perfecto</b> .....	65
<b>7.3.5. Pasado perfecto</b> .....	70
<b>7.3.6. Condicional tercero</b> .....	71



## **1. Introducción**

Ante la era digital entendemos que el aprendizaje que el área de computación ha sido adaptada a toda materia, de manera que se llega a aprender mediante la investigación y practica aplicada hacia otras asignaturas, llega a ser algo básico ya que existen contenidos que pueden ser abordados y ser de utilidad para los estudiantes, pero eso es un tema aparte.

El Ingles es un área que se a dejado de lado y como estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, optamos por crear un aplicativo de contenido educativo, que se incline por esta asignatura y pueda ser de utilidad para los jóvenes estudiantes.

## **2. Descripción**

El siguiente aplicativo ha sido desarrollado en el motor de videojuegos llamado Unity, el cual hablaremos mas adelante; La plataforma desde donde se realizo la creación, diseño y programación respectiva fue desde Mac OS, y esta destinada a la plataforma de Windows.

## **3. Requisitos Mínimos**

Dentro de los requerimientos necesarios para tener una ejecución optima se pueden considerar los siguientes:



	Requisitos	
	Básicos	Recomendados
Sistema Operativo	Windows 7	Windows 10
Arquitectura de procesador	x32 – x64	X64
Memoria RAM	4 GB	8 GB
Almacenamiento	700 Mb Libres	700 Mb Libres

Teniendo en cuenta que el programa consta de un ejecutable y archivos del programa, de manera que no es necesaria la instalación de software adicional.

#### 4. Inicialización

La inicialización es un proceso simple, ya que al no necesitar instalación solo será necesario descomprimir el archivo comprimido y ejecutar.

##### Paso 1.-

Copiamos el archivo comprimido desde el CD proporcionado, y dicho comprimido podemos ubicarlo en cualquier carpeta de nuestra computadora.



## Paso 2.-

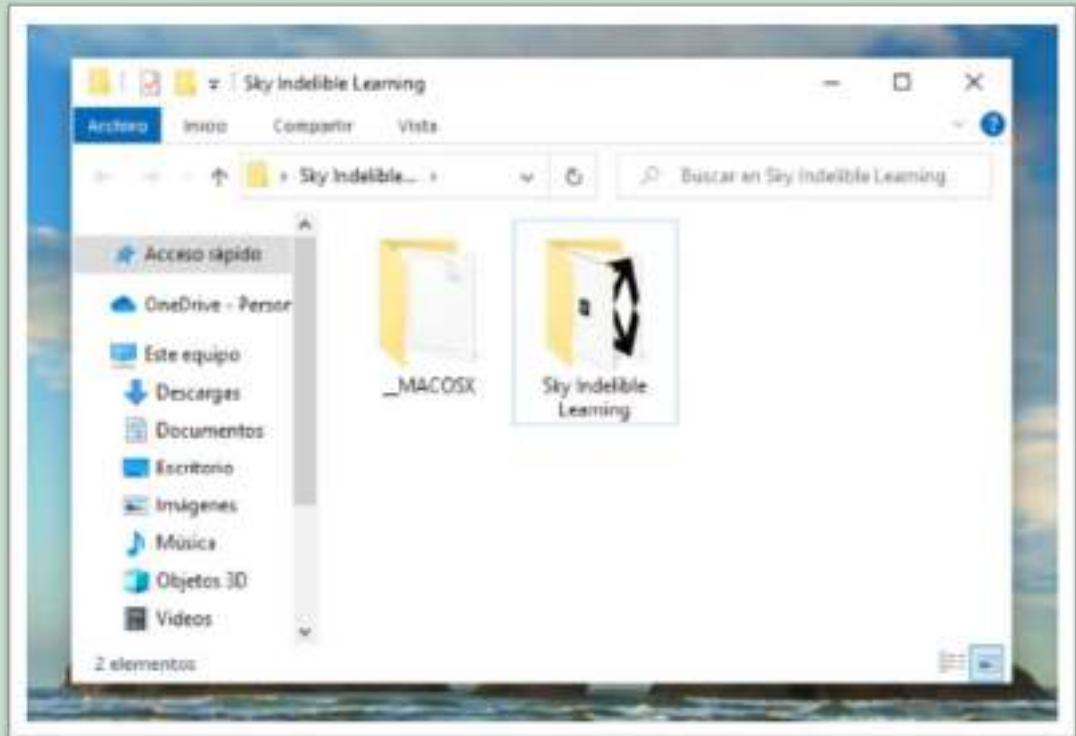
Damos clic derecho en el archivo comprimido y lo descomprimos, para esto seleccionamos la opción “Extraer en “Sky Indelible Learning””.



## Paso 3.-

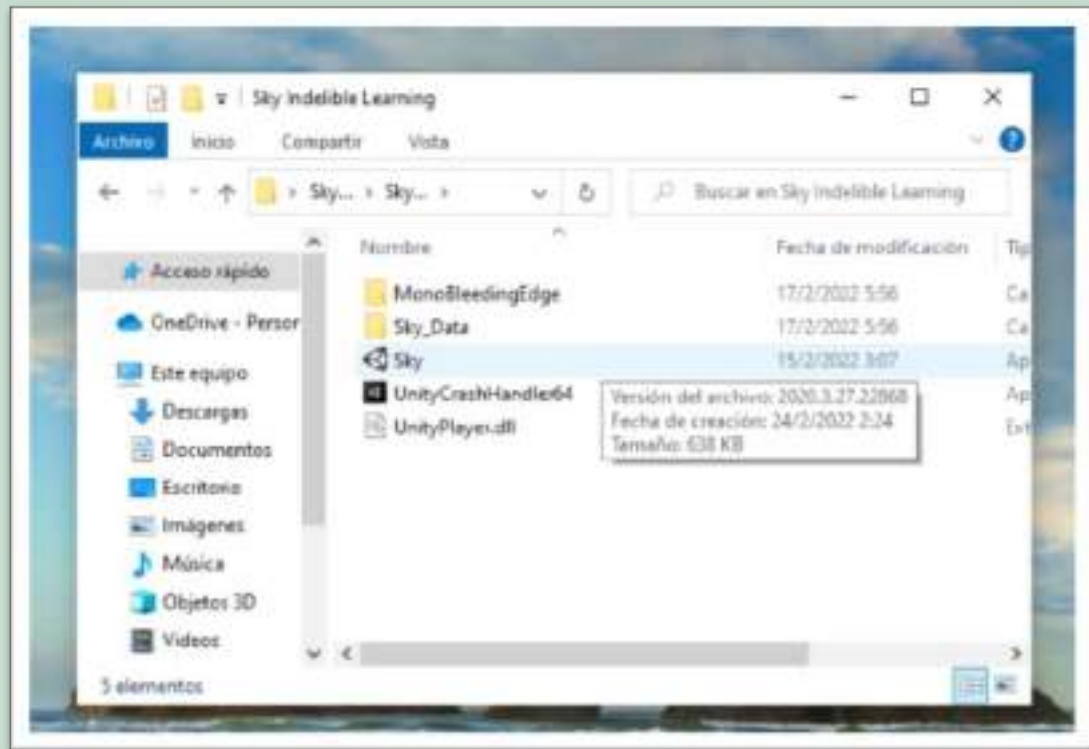


Como resultado del anterior paso tenemos una carpeta con el mismo nombre del archivo, el cual la abriremos. Y de la misma manera seleccionamos la carpeta con nombre “Sky Indelible Learning” y la abrimos.



**Paso 4.-** Por ultimo, ejecutamos el ejecutable llamado Sky, este ejecutara automáticamente la aplicación de manera que el usuario pueda empezar con su experiencia dentro del juego.





## 5. Modo de juego

El modo de juego puede ser considerado como básico, ya que el objetivo del personaje es pasar por todos los niveles, cumpliendo con la cada tarea dispuesta, este variara en la secuencia de escenas ya que la idea es que el jugador no se centre completamente en el contenido, sino usar escenas habituales donde llegue a cambiar su atención y así refrescar su mente para



continuar con la actividad, la idea del juego es que se pueda llegar a dar el aprendizaje significativo sin mucho esfuerzo pero tampoco que se pueda considerar como un aprendizaje cotidiano.

Al momento de la ejecución, podemos considerar 5 tipos de escenas a destacar.

### **5.1. Bienvenida**

Esta escena es la primera del juego, aquí podemos encontrar información sobre el juego, además de brindarnos un espacio donde podemos conocer sobre los controles. Este tiene el fin comunicativo ya que aquí mostraremos información básica.





## 5.2. Menú

Como toda pantalla de menú, esta escena nos muestra un lugar donde podremos elegir la sección a la que queremos acceder, se recomienda iniciar por el nivel mas bajo por el hecho de ser un contenido mas básico y no esta de mas recordad temas que ya se ha tomado.

Dentro de esta escena podemos destacar que dando uso de portales (Objetos) podemos movernos hacia las demás escenas. Además de tener un pequeño objetivo secundario de recoger las monedas.





### 5.3. Actividades

La escena de actividades es donde se introducirá actividades de decisión, de manera que se pueda resolver según sea necesario. Dentro de este tenemos objetos como plataformas, lugares de información y de la misma manera se usa portales para generar la decisión. En este caso solo el correcto permitirá



continuar con las demás escenas. Y las demás volverá a repetir la escena dando a entender que no son las correctas.

Además de tener objetos como monedas, tenemos objetos que generaran daño al personaje y obligaran a repetir la escena así que atento en ello.



#### 5.4. Ocio

Después de cada actividad tenemos dispuesto que se colocara una escena donde desarrolle la habilidad de coordinación ojo mano y su razonamiento



para poder completar el nivel. Este tiene el objetivo de entretener al estudiante de momento y ayudar a despejar su mente después de cada actividad.



## 5.5. Vocabulario

Esta clase de escenas trabajaron como un vocabulario, donde podremos apreciar la correcta escritura de las palabras usadas en cada nivel, de la misma manera encontraremos su respectiva traducción al español y pronunciación.



De manera que ante la duda se pueda recurrir a ella y solventar pequeñas dudas.



En este caso podemos ver como esta estructurado esta área, cabe recalcar que este es el diseño que usamos como base y es una buena manera de explicar como funciona esta escena. Esta nos mostrara información de la palabra y un icono el cual recogeremos para obtener el sonido de la pronunciación de la palabra.



## 6. Niveles

Cada conjunto de escenas podremos considerarlas como niveles, ya que al tener en cuenta el tipo de contenido implementado, se debe catalogar de esta manera, el juego dispone de tres niveles de dificultad ya que se ha podido recolectar información relevante que puede considerarse como necesaria mediante la guía de un docente especializado en el tema.

El contenido será mostrado a continuación y este será mostrado adicionalmente dentro del juego,

## 7. Contenido Utilizado

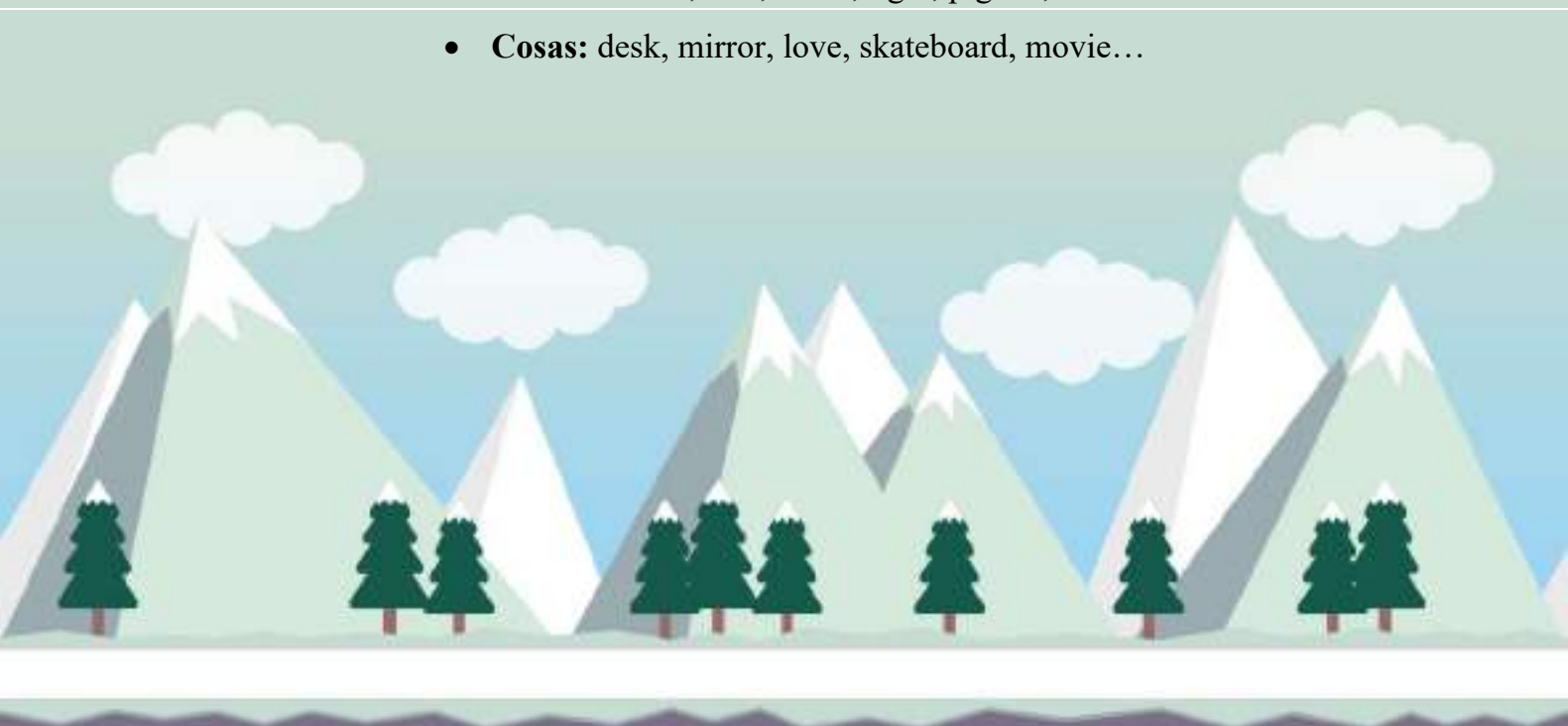
### 7.1. Nivel 1 (Facil)

#### 7.1.1. Sustantivos

Los sustantivos se refieren a palabras que sirven para identificar todo aquello que conocemos, pueden ser personas, animales, cosas, lugares, países, entre otros, ya sean materiales o mentales.

#### Ejemplos

- **Personas:** engineer, boy, girl, child, Rupert, Nina...
- **Animales:** cat, bull, horse, tiger, pigeon, blackbird...
- **Cosas:** desk, mirror, love, skateboard, movie...



- **Lugar:** shore, mountain, city, village, home, workplace, United States...

Generalmente no tienen distinción de género, pero sí existen excepciones:

- Waiter / waitress (Camarero / camarera)
- Actor / actress (Actor / actriz)
- Brother / sister (Hermano / hermana)

### 7.1.2. Adjetivos

Los adjetivos son elementos gramaticales que sirven para dar características propias a personas, animales o cosas. Su función es ofrecer información extra sobre el sustantivo de una oración; a diferencia del español, no tienen género ni número. Por lo tanto, utilizaremos la misma forma para masculino y femenino:

- A big chair (Una silla grande)
- An ugly mirror (Un espejo feo)

Los adjetivos se colocan siempre delante del sustantivo al que acompañan.

- A red car (Un carro rojo)
- A car red



### 7.1.3. Verbos

El verbo es el elemento que, dentro de una frase, permite a aquel que habla o escribe situar eventos en el tiempo con relación al momento en que se produce el discurso. De manera general, los verbos expresan acciones, pero muchos de ellos también permiten manifestar sentimientos, sensaciones, estados y fenómenos naturales.

Los verbos en inglés se clasifican en regulares e irregulares.

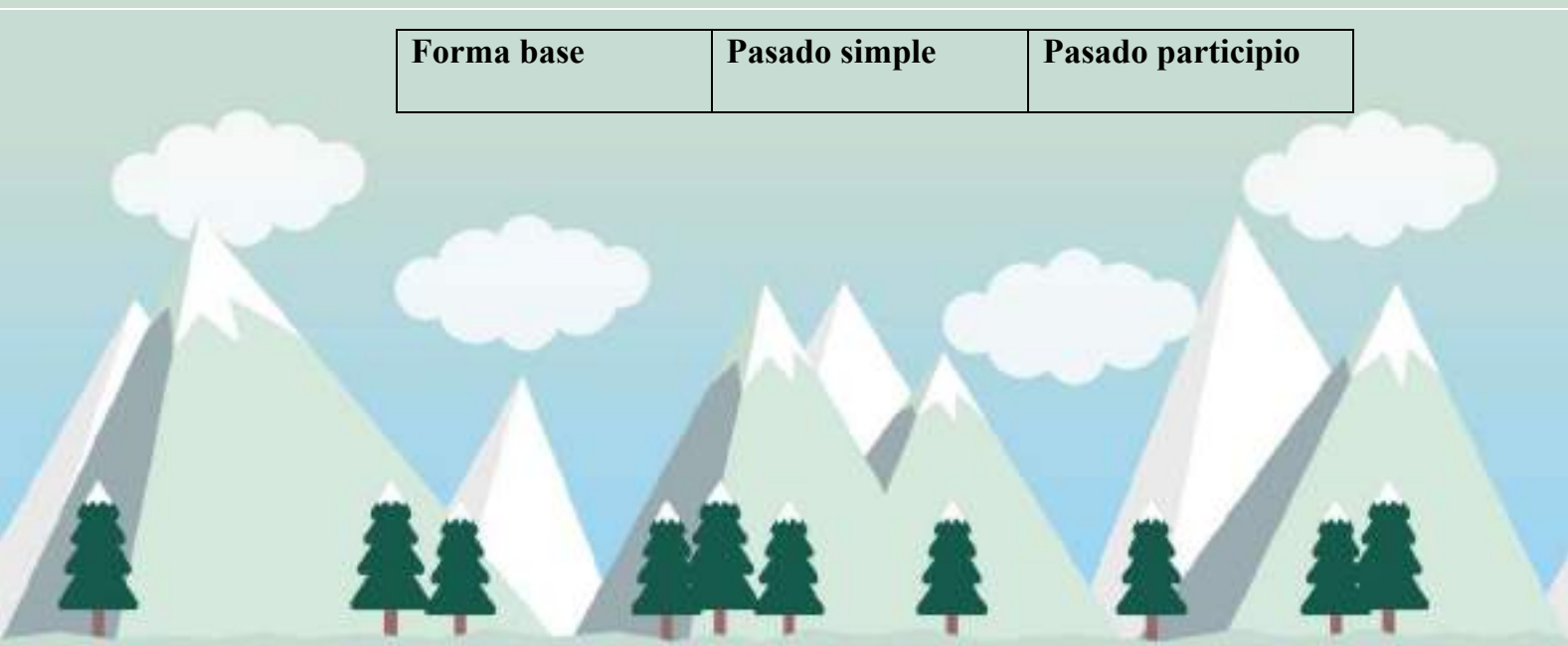
### 7.1.4. Verbos regulares

Los verbos regulares en inglés crean el pasado simple y el participio pasado agregando -ed a la forma base. Por ejemplo:

Forma base	Pasado simple	Pasado participio
Arrive	arrived	arrived
Call	called	called
Wait	waited	waited

Si el verbo termina en consonante y en -y, cambiamos el -y por -i y agregamos -ed. Por ejemplo:

Forma base	Pasado simple	Pasado participio
------------	---------------	-------------------



Marry	married	married
Study	studied	studied

Si un verbo termina en -e, simplemente agregamos -d. Por ejemplo:

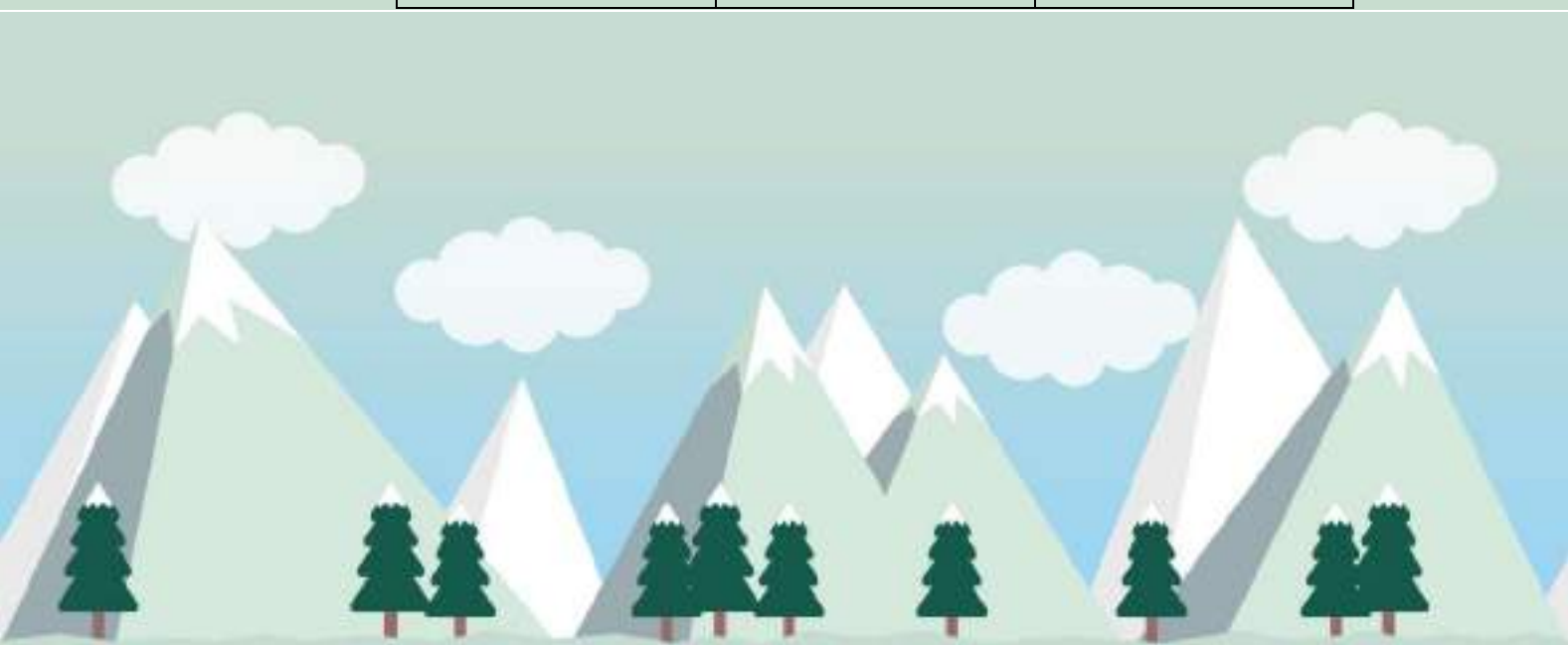
Forma base	Pasado simple	Pasado participio
Hate	hated	hated
Like	liked	liked

Ejemplos con verbos regulares:

- Yesterday, Bruno studied all day.
- Juan has accepted the job offer.
- Have you finished yet?
- We really liked the film we watched last night.

Hay tres formas de pronunciar **-ed**, dependiendo de la última letra del verbo:

/t/	/ɪd/	/d/
-----	------	-----



Verbos terminados en -f, -k, -ss, -ch, -sh, -x	verbos terminados en -d o -t	verbos terminados con otras letras
p. ej. watched, fixed, kicked	p. ej. needed, wanted	p. ej. listened, played

### 7.1.5. Verbos irregulares

Hay unos 200 verbos irregulares en inglés. Podemos dividir estos en cuatro tipos:

- Verbos que tienen la misma forma básica, pasado simple y participio pasado.
- Los verbos que tienen el mismo pasado simple y participio pasado.
- Verbos que tienen la misma forma base y participio pasado.
- Verbos que tienen una forma base, pasado simple y participio pasado diferente.

Una buena manera de aprender los verbos irregulares es estudiarlos en estos grupos porque son similares y son más fáciles de recordar. Aquí están los verbos irregulares más comunes en estos grupos.



**Grupo 1**

<b>Forma base</b>	<b>Pasado simple</b>	<b>Pasado participio</b>
Cost	cost	cost
Cut	cut	cut
Hurt	hurt	hurt
Let	let	let
Put	put	put

**Por ejemplo:**

- Our car cost a lot of money but it's always breaking down.
- Pasha hurt himself in a soccer match last weekend.
- My parents have let me stay out late tonight.
- They put on their jackets because it was very cold.

**Grupo 2**

<b>Forma base</b>	<b>Pasado simple</b>	<b>Pasado participio</b>
Bring	brought	brought



Buy	brought	brought
Catch	caught	caught
Feel	felt	felt
Find	found	found
Get	got	got
Have	had	had
Hear	heard	heard
Keep	kept	kept
Leave	left	left
Lose	lost	lost
Make	made	made
Read /ri:d/	read /red:d/	read /red:d/
Say	said	said
Sell	sold	sold
Send	sent	sent



Teach	taught	taught
Think	thought	thought
Win	won	won

**Ejemplos:**

- They had lunch at a Thai restaurant on Monday.
- Have you heard the news about the train strike?
- Tim has sent an email to all the suppliers.
- Who won the match? – “The Giants.

**Grupo 3**

Forma base	Presente simple	Presente perfecto
Come	came	come
Become	became	become
Run	ran	run

**Ejemplos:**



- He came back home at 4 a.m. on Saturday.
- Suzi has become the Managing Director.
- The dog ran into the garden after Lee opened the door.
- Has Mrs. O'Connor come back from lunch yet?

<b>Grupo 4</b>		
<b>Forma base</b>	<b>Presente simple</b>	<b>Presente perfecto</b>
Be	was/were	been
Begin	began	begun
Break	broke	broken
Choose	chose	chosen
Do	did	done
Drink	drank	drunk
Drive	drove	driven
Eat	ate	eaten
Fall	fell	fallen



Give	gave	given
Go	went	gone
Know	knew	known
See	saw	seen
Speak	spoke	spoken
Swim	swam	swum
Take	took	taken
Wake	woke	woken
Write	wrote	written

**Ejemplo:**

- The kids ate a lot of cakes at the party.
- They drove to the airport and left their car there.
- Has she taken her tickets yet?
- I've written a letter of application for the manager's job.

**7.1.6. Pronombres**



No todos los pronombres son iguales, cada uno de los que se abordará a continuación tiene un objetivo dentro de la oración y también se ubican en un lugar específico en esta. Por lo tanto, es importante conocerlos bien para evitar errores al momento de usarlos.

Si bien las clasificaciones pueden variar, en este apartado vamos a aprender 2, los cuales son:

**Pronombres personales (en función de sujeto):** Son los pronombres encargados de sustituir al sujeto de la oración, es decir, quien ejecuta la acción. A diferencia del español en el que se pueden omitir, por ejemplo, *(yo) sé hablar alemán*, en inglés siempre debe hacerse explícito *I can speak german*. Son los siguientes:

Pronombre	Traducción	Ejemplo	Traducción
I	Yo	I am short.	Yo soy pequeño.
You	Tú	You are my cousin.	Eres mi primo.
He	Él	He is handsome.	Él es guapo.
She	Ella	She is beautiful.	Ella es hermosa.
It	Eso	It is expensive.	Eso es caro.



We	Nosotros	We are students.	Nosotros somos estudiantes.
They	Ellos	They are teachers.	Ellos son profesores.

**Pronombres personales (en función de objeto):** En inglés se distinguen los pronombres en función de sujeto y de objeto. Los primeros sustituyen al sujeto de la oración, mientras que los pronombres personales en función de objeto sirven como complemento directo, es decir, responden la pregunta ¿en quién recae la acción? Por esto, suelen ir después del verbo o de preposiciones como for, to, with y at. Son estos:

Pronombre	Traducción	Ejemplo	Traducción
Me	...me/mí	Can you help me?	¿Puedes ayudarme?
You	A ti/...te	I can see you.	Puedo verte.
Him	...lo/...se/ a él	Give it to him!	Dáselo
Her	...la/...se/a ella	Can you see her?	¿Puedes verla?



It	...lo/se	Show it to your mom.	Muéstraselo a tu mama.
Us	...nos/nosotros	She will return with us.	Ella regresará con nosotros.
Them	Ellos	This belong to them	Esto pertenece a ellos.

### 7.1.7. Pronombres demostrativos

Estos pronombres si lo sustituido está en singular o plural, además de que nos ayuda a conocer si objeto está cerca o lejos.

Los pronombres demostrativos son:

- **this:** este, esto, esta
- **that:** aquel, aquello, aquella, eso, esa
- **these:** estos, estas
- **those:** aquellos, aquellas

Se diferencian de los correspondientes adjetivos en su función, ya que sustituyen al nombre en lugar de acompañarlo.



**She drives that car** / Ella conduce ese coche ('that' hace las funciones de adjetivo)

**That is her car** / Ese es su coche ('that' hace las funciones de pronombre)

· **such:** tal, tales

**Why have they done such a thing?** / ¿Por qué han hecho tal cosa?

· **none:** ninguno, ninguna

**None of the guests want to stay** / Ninguno de los invitados quiere quedarse.

· **one, ones:** carecen de un significado específico. Su función es reemplazar a los sustantivos para evitar su repetición.

**That is my house. The white one** / Esa es mi casa. Es la blanca.

#### 7.1.8. Adverbios de frecuencia

Se utilizan para indicar con qué frecuencia se realiza la acción indicada por el verbo.

Adverbios de frecuencia	
Always	Siempre
Usually	Usualmente



Often	A menudo
Frequently	Frecuentemente
Sometimes	A veces
Seldom	Rara vez
Never	Nunca
Everyday	Todos los días
Once a month	Una vez al mes
Twice a month	Dos veces al mes
Three times a month	Tres veces al mes

**Ejemplos:**

I always go to school by bus. Siempre voy a la escuela en autobús.

I usually get up at 7. Usualmente me despierto a las 7.

I often / frequently watch TV in the evening. Frecuentemente miro TV por la noche.

I sometimes have lunch in a restaurant. A veces almuerzo en un restaurant.



I seldom have breakfast. Rara vez tomo el desayuno.

I never arrive late. Nunca llego tarde.

Everyday I have homework. Todos los días tengo tareas.

Every Monday I have gym. Todos los lunes tengo gimnasia.

On Mondays I have gym. Los lunes tengo gimnasia.

Once a month I have a test. Una vez por mes tengo examen.

Twice a month I have a test. Dos veces por mes tengo examen.

Three times a month I have a test. Tres veces por mes tengo examen.

I play tennis once a week. Juego al tenis una vez por semana.

I play tennis twice a week. Juego al tenis dos veces por semana.

I play tennis three times a week. Juego al tenis tres veces por semana.

**Nota sobre la posición de los adverbios:** Los siete primeros de la lista se ubican siempre entre la persona y el verbo. Los restantes van al comienzo o al final de la frase.

Para preguntar a alguien con qué frecuencia realiza algo, se usa **How often**.

**How often do you have gym classes?** ¿Con qué frecuencia tienes clases de gimnasia?



**I have gym classes every Monday.** Tengo clases de gimnasia los lunes.

### 7.1.9. Diferencia entre pronombres posesivos y adjetivos posesivos

Los pronombres posesivos y los adjetivos posesivos pueden ser términos fácilmente confusos, ya que ambos se refieren a la posesión. Los adjetivos posesivos describen y modifican su nombre precedente e indican la propiedad. Los pronombres posesivos se usan para reemplazar un sustantivo o una frase nominal. Este es la diferencia principal Entre un pronombre posesivo y un adjetivo posesivo.

#### ¿Qué es un pronombre posesivo?

Los pronombres posesivos indican posesión o propiedad. Indican a quién o a qué pertenece algo. El propósito principal de usar pronombres posesivos en una oración es evitar la repetición. Dado que los pronombres posesivos pueden reemplazar los sustantivos o las frases nominales, evitan la repetición.

Pronombre	Determinante	Traducción
I	My	mi – mis
You	Your	tu – tus – su – sus – de ti – de usted



He	His	su – sus – de él
She	Her	su- sus – de ella
It	Its	su – sus
We	Our	nuestro – nuestros – de nosotros
You	Your	suyo – suyos – vuestro – de ustedes
They	Their	su – sus – de ellos – de ellas

### **Ejemplos:**

I'm going to spend Christmas with my family / Voy a pasar las navidades con mi familia.

Can you lend me your camping bag? / ¿Me puedes prestart tu bolso de acampar?

The teacher always brings his briefcase / El profesor trae siempre su maletín.

### **¿Qué es un adjetivo posesivo?**



Un adjetivo posesivo es un adjetivo que indica la posesión. Indica la propiedad del sustantivo que sigue. Su función principal es describir a quién pertenece algo. A continuación, se muestra una lista de adjetivos posesivos en inglés:

My – mi / mis

Your – tu/tus

Her – su/ sus (de ella)

His – su/ sus (de él)

Its – su/ sus (de ello)

Our – nuestro/a nuestros/as

Their – su/sus (de ellos)

Ejemplos:

- Tom will be your partner in the dance contest.
- Mark is washing his hands.
- This is our house – Esta es nuestra casa

### **Diferencia entre el pronombre posesivo y el adjetivo posesivo**

#### **Función**

**Pronombres posesivos:** sustituir sustantivos y frases nominales.



**Adjetivos posesivos:** modificar sustantivos y frases nominales.

## 7.2. Nivel 2 (Medio)

### 7.2.1. Preposiciones de tiempo

Las preposiciones de tiempo son expresiones que nos dan información sobre el tiempo en que sucede algo.

#### **Estructura:**

Subject + verb + preposition of time + complement.

*She talks with her sister during the break.*

#### **Before:**

##### **Antes**

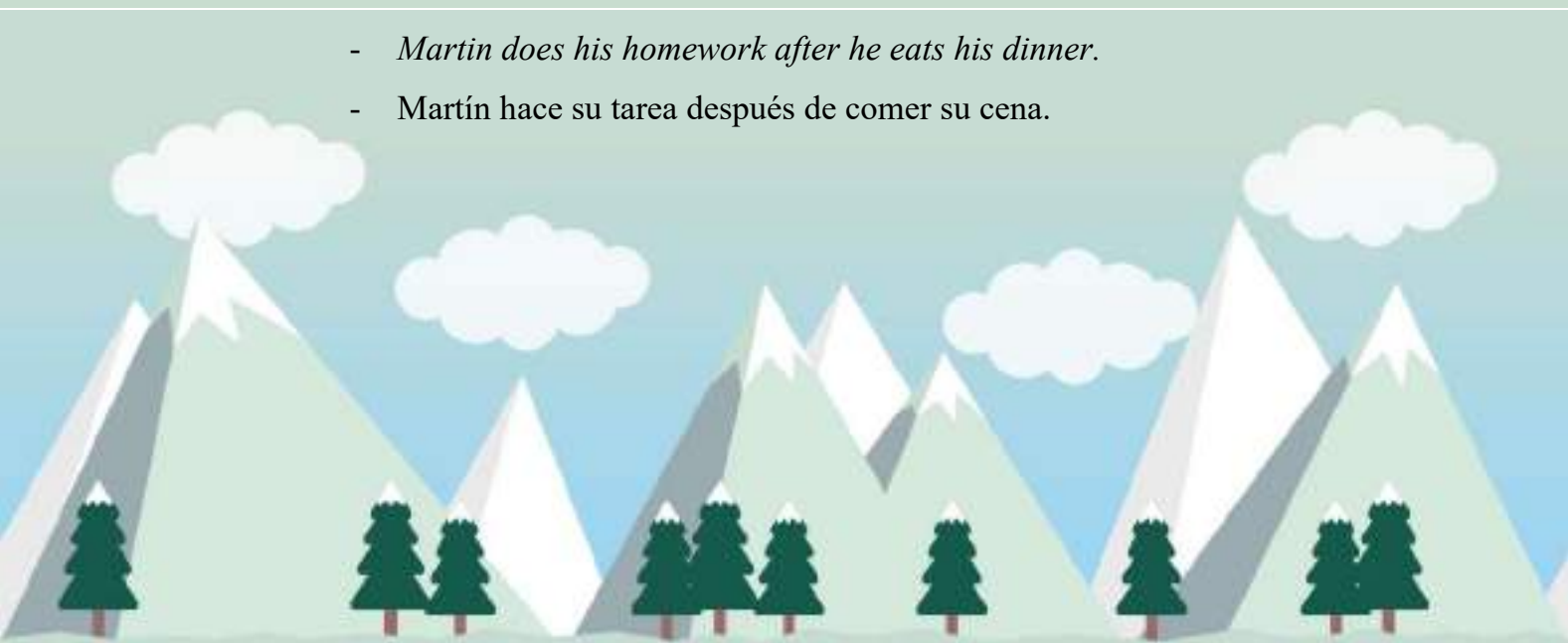
Usamos esta preposición para decir que una cosa sucede antes que otro evento específico.

- *I am going to meet her before the lunch.*
- Me encontraré con ella antes del almuerzo.

#### **After:**

##### **Después**

- *Martin does his homework after he eats his dinner.*
- Martín hace su tarea después de comer su cena.



### ***During:***

#### ***Durante***

Usamos esta preposición para indicar que dos acciones suceden al mismo tiempo.

- *You read the newspaper during your break.*
- Tú lees el periódico durante tu descanso.

### **For:**

#### **Para**

Esta preposición es usada para referirse a una cantidad de tiempo en la cual se realizó una acción.

- *I studied for five years to get my degree.*
- Estudié por cinco años para obtener mi título.

### **Since:**

#### **Desde**

Nos permite referirnos al momento en que inició una acción. El inicio de esa acción fue en el pasado y su fin puede ser en el presente o en el futuro.

- *Mary and Jacob have been waiting for the answer since April.*
- Mary y Jacob han estado esperando la respuesta desde abril.



- *We have been friends since high school.*
- Hemos sido amigos desde la secundaria.

### **From, to.**

### **Desde, hasta.**

Usamos estas dos preposiciones juntas para indicar de cuándo a cuándo va un acontecimiento. También lo podemos traducir al español como: "de... a...".

- *I was waiting for your call from Monday to Friday.*
- Estuve esperando tu llamada desde el lunes hasta el viernes.

### **Until:**

### **Hasta**

En contraposición a *since*, esta preposición nos permite hacer referencia al momento en que finaliza una acción.

- *We want to stay here until next month.*
- Queremos quedarnos aquí hasta el próximo mes.



**By:**

**Antes de**

Cuando usamos esta palabra como preposición de tiempo, la utilizamos para indicar antes de cuándo debe realizarse una acción.

- *I have to send this email by midnight.*
- Tengo que enviar este correo electrónico antes de medianoche.

**At:**

**En**

Esta preposición se usa para hablar de horas, momentos específicos del día y expresiones como: the same time y weekend. También se puede traducir como "a".

Los ejemplos a continuación:

- *Usually, I call my mom at night.*
- Generalmente, llamo a mi mamá en la noche.
- *Will you visit your family at Christmas?*
- ¿Visitarás a tu familia en navidad?

**On:**



## **En**

Usamos esta preposición para referirnos a los días de la semana y a las fechas, por ejemplo:

- *The birthday party is on Saturday.*
- La fiesta de cumpleaños es el sábado.
- *I am going to travel on March 26th.*
- Voy a viajar el 26 de Marzo.

## **In:**

## **En**

Utilizamos la preposición in para referirnos a momentos no específicos del día, a los meses, a las estaciones y a los años.

- *Usually, I workout in the morning.*
- Usualmente, me ejercito en la mañana.
- *She was born in 2002.*
- Ella nació en 2002.

### **7.2.2. Presente simple**

En inglés, el simple present, también conocido como el presente simple, es el tiempo verbal de presente (y aspecto no perfectivo). Es uno de los varios tiempos utilizados para el presente en inglés, los otros siendo el present



continuous, que tiene aspecto progresivo, el present perfect y el present perfect continuous.

Expresa verdades (Warm air rises - El aire caliente sube) o permanencia (Her parents live in Madrid - Sus padres viven en Madrid), así como acción habitual, es decir, hábitos o rutinas en la vida cotidiana (I get up late on Sundays - Me levanto tarde los domingos o I eat a lot of fruit - Como mucha fruta).

Hay dos consideraciones importantes a tener en cuenta a la hora de utilizar el present simple en inglés, ambas relacionadas con el uso del negativo y el interrogativo: hace falta el verbo auxiliar do: I don't (do not) live in Madrid (No vivo en Madrid). Do you speak Spanish? (¿Hablas español?).

En segundo lugar, el auxiliar do toma la forma does para la tercera persona del singular: She doesn't speak French (Ella no habla francés). Does he live in Madrid? (¿Vive él en Madrid?).

### **Ejemplos de conjugación**

#### **Afirmativo**

I like cheese (Me gusta el queso)
You like cheese



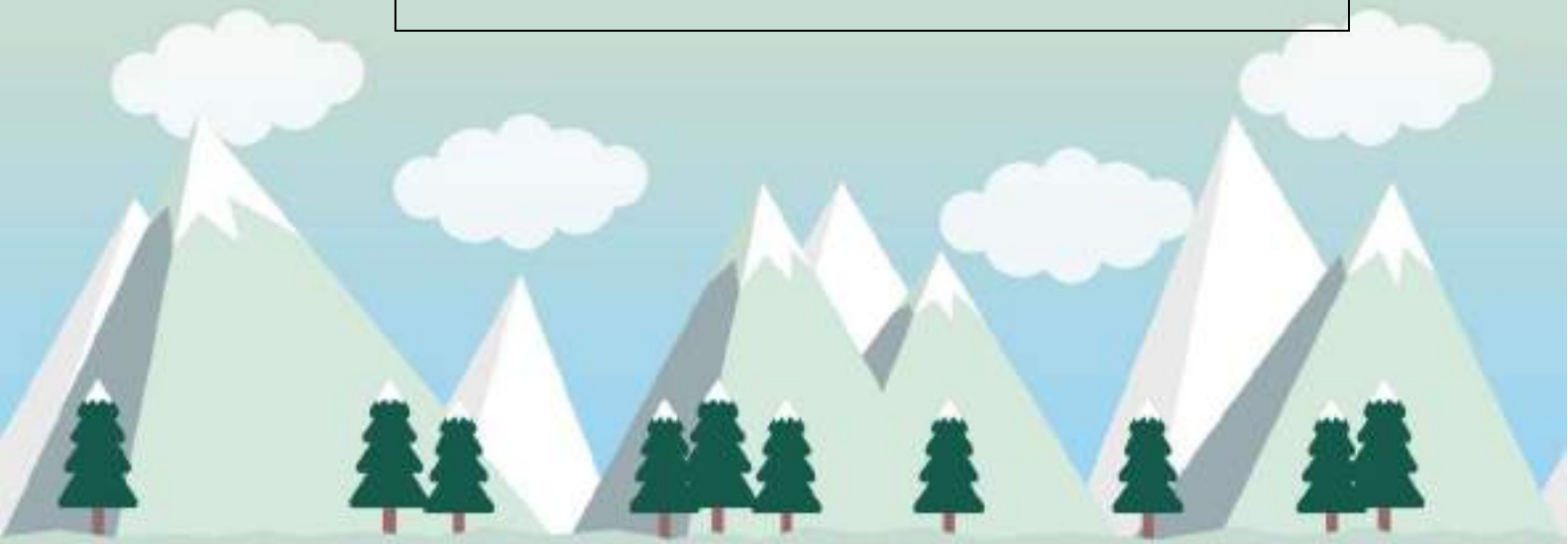
He/she/it likes cheese
We like cheese
They like cheese

### Negativo

I don't like cheese (No me gusta el queso)
You don't like cheese
He/she/it doesn't like cheese
We don't like cheese
They don't like cheese

### Interrogativo

Do I like cheese? (¿Me gusta el queso?)
Do you like cheese? (¿Te gusta el queso?)
Does he/she/it like cheese? (¿A él/ella/eso le gusta el queso?)
Do we like cheese? (¿A nosotros nos gusta el queso?)



Do they like cheese? (¿A ellos les gusta el queso?)

### **Presente simple y adverbios de frecuencia**

Los adverbios de frecuencia son utilizados con el presente simple, siempre y cuando se quiera dar un sentido de periodicidad a las acciones que se realizan habitualmente. Los adverbios de frecuencia son:

**Always (siempre)**

**Usually (usualmente)**

**Often (a menudo)**

**Sometimes (a veces)**

**Rarely (rara vez)**

**Never (nunca)**

El adverbio de frecuencia siempre debe de ir entre el sujeto y el verbo.

### **Ejemplos:**

- John **never** eats pizza



- Sara **always** watches TV in her room
- They **sometimes** exercise in the park

Una excepción a esta regla es el uso de adverbios de frecuencia con el verbo **to be**. En estos casos el adverbio de frecuencia se colocará después del verbo.

**Ejemplos:**

- I am **often** hungry
- He is **usually** late to school

### 7.2.3. Pasado simple

El "simple past" se utiliza para hablar de una acción que concluyó en un tiempo anterior al actual. La duración no es relevante. El tiempo en que se sitúa la acción puede ser el pasado reciente o un pasado lejano.

**Ejemplos**

- John Cabot sailed to America in 1498.
- My father died last year.
- He lived in Fiji in 1976.
- We crossed the Channel yesterday.

Siempre se utiliza el "simple past" para referirse a cuándo ocurrió algo, de modo que va asociado a ciertas expresiones temporales que indican:



- **Frecuencia:** often, sometimes, always

I **sometimes** walked home at lunchtime.

I **often** brought my lunch to school.

- **Un tiempo determinado:** last week, when I **was** a child, yesterday, six weeks ago...

- **Un tiempo indeterminado:** the other day, ages ago, a long time ago  
People **lived** in caves a long time ago.

**Nota:** el término *ago* es útil para expresar distancia temporal en el pasado. Se coloca después del periodo de tiempo de que se trate: a week ago, three years ago, a minute ago.

## Formación del pasado simple

### Formación del pasado simple con verbos regulares

#### Afirmativa

- Sujeto + raíz + ed (verbo regular en pasado)

I skipped.

#### Negativa

- Sujeto + did not + verbo en infinitivo



They didn't go.

### Interrogativa

- Did + sujeto + verbo en infinitivo

Did she arrive?

### Interrogativa negativa

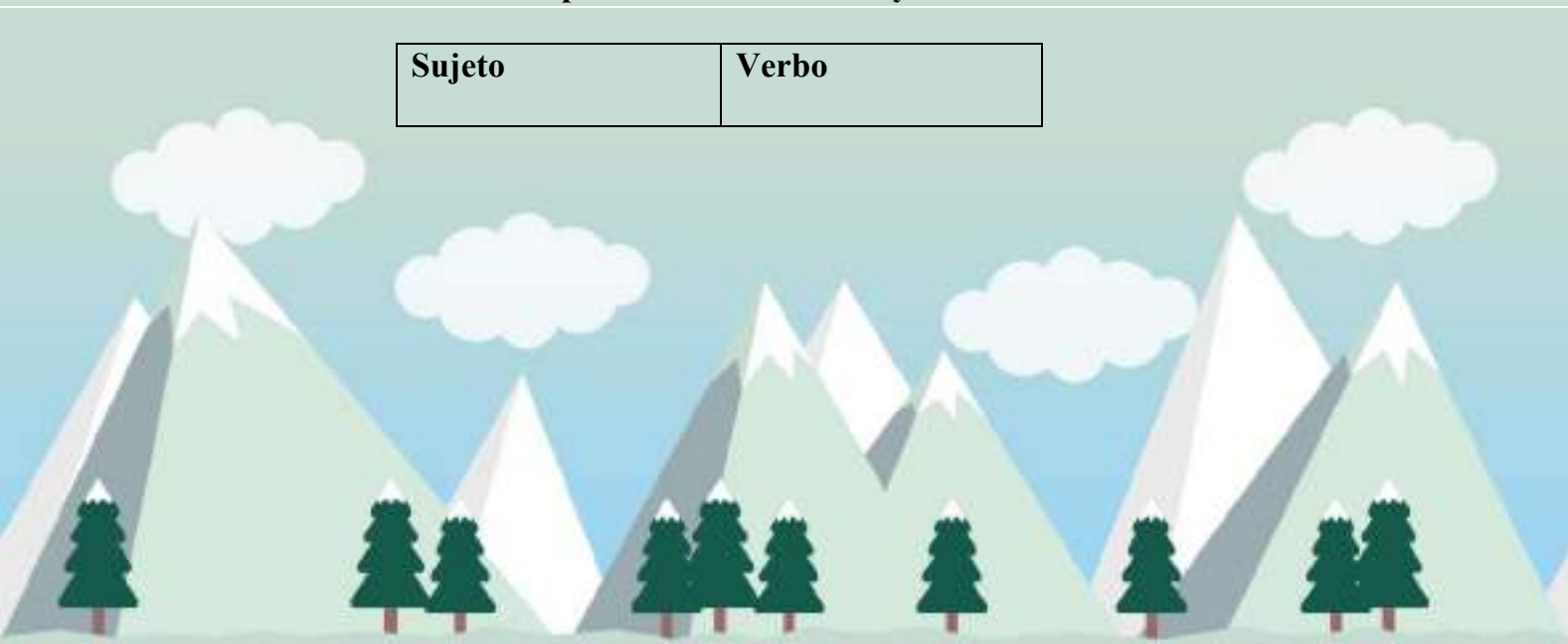
- Did not + sujeto + verbo en infinitivo

Didn't you play?

Afirmativa	Negativa	Interrogativa
I walked	I didn't walk	Did I walk?
You walked	You didn't walk	Did you walk?
He walked	He didn't walk	Did he walk?
We walked	We didn't walk	Did we walk?
They walked	They didn't walk	Did they walk?

### Pasado simple de los verbos to be y to do.

Sujeto	Verbo
--------	-------



	<b>Be</b>	<b>Do</b>
<b>I</b>	Was	Did
<b>You</b>	Were	Did
<b>He/she/it</b>	Was	Did
<b>We</b>	Were	Did
<b>You</b>	Were	Did
<b>They</b>	Were	Did

### **Afirmativa**

La forma afirmativa del "simple past" es sencilla.

- I **was** in Japan last year
- She **had** a headache yesterday.
- We **did** our homework last night.

### **Negativa e interrogativa**

Para las formas negativa e interrogativa del "simple past" del verbo "do" como verbo ordinario, se emplea como auxiliar "do", e.g. We **didn't do** our homework last night. La forma negativa del verbo



"have" en "simple past" suele construirse utilizando el auxiliar "do", aunque en ocasiones solo se añade **not** o la contracción "n't". La forma interrogativa del verbo "**have**" en "simple past" suele emplear el auxiliar "do".

### Ejemplos

- They **weren't** in Rio last summer.
- We **didn't** have any money.
- We **didn't** have time to visit the Eiffel Tower.
- We **didn't** do our exercises this morning.
- **Were** they in Iceland last January?
- **Did** you have a bicycle when you were young?
- **Did** you do much climbing in Switzerland?

### Pasado simple de los verbos regulares

Algunos verbos hacen el "simple past" de forma irregular. Estos son los más comunes.

### To go

- He **went** to a club last night.
- **Did he go** to the cinema last night?
- He **didn't go** to bed early last night.



### To give

- We **gave** her a doll for her birthday.
- They **didn't give** John their new address.
- **Did Barry give** you my passport?

### To come

- My parents **came** to visit me last July.
- **We didn't** come because it was raining.
- **Did he** come to your party last week?

#### 7.2.4. Presente continuo

Este es el tiempo verbal lo que hace es expresar acciones que se están llevando a cabo en este momento o que están sucediendo ahora mismo. Esto quiere decir que, en el presente continuo, la acción mantiene una continuidad mientras se está describiendo.

Para formar el presente continuo se utiliza el verbo auxiliar “**to be**” y el verbo+ing.

#### Cómo formar el presente continuo

Afirmativo	Sujeto + to be + verbo + ing + complemento. e. j.
------------	---



	<i>The school teachers are practicing for the summer musical.</i>
<b>Negativo</b>	<p>Sujeto + to be + not + verbo + ing + complemento. e. j.</p> <p><i>The school teachers are not practicing for the summer musical.</i></p>
<b>Interrogativo</b>	<p>To be + sujeto + verbo + ing + complemento? e. j.</p> <p><i>Are the school teachers practicing for the summer musical?</i></p>

### 1. Oraciones afirmativas

Sujeto + verbo auxiliar (to be) + verbo+ing

#### Ejemplos:

I'm talking. (Estoy hablando.)

He's eating. (Está comiendo.)

They're learning. (Están aprendiendo.)

### 2. Oraciones negativas

Sujeto + verbo auxiliar (to be) + auxiliar negativo (not) + verbo+ing.

#### Ejemplos:



I'm not talking. (No estoy hablando.)

He's not [He isn't] eating. (No está comiendo.)

### 3. Oraciones interrogativas

Verbo auxiliar (to be) + sujeto + verbo+ing?

#### Ejemplos:

Are you talking? (¿Estás hablando?)

Is he eating? (¿Está comiendo?)

Are they learning? (¿Están aprendiendo?)

### Usos

1. El presente continuo se utiliza para hablar sobre algo que está pasando en el momento en el que hablamos.

#### Ejemplos:

I'm studying now. (Estoy estudiando ahora.)

He's eating at the moment. (Está comiendo en este momento.)

Is it raining? (¿Está lloviendo?)

2. También lo usamos para hablar de algo que está sucediendo en la actualidad, pero no necesariamente cuando hablamos. En este caso, se utilizan expresiones de tiempo como "currently", "lately" o "these days".

#### Ejemplos:



They're learning English. (Están aprendiendo inglés.)

She's currently looking for a job. (Actualmente está buscando un trabajo.)

Are you working much lately? (¿Estás trabajando mucho últimamente?)

3. Usamos el presente continuo para hablar de algo que está ya decidido y que se hará en el futuro próximo. Su uso indica que es bastante seguro que lo planificado sucederá.

**Ejemplos:**

I'm going to the party tonight. (Voy a la fiesta esta noche.)

He's not [He isn't] coming to class tomorrow. (No viene a la clase mañana.)

Are you working next week? (¿Trabajas la semana que viene?)

**7.2.5. Wh questions**

Son un grupo de preguntas que se caracterizan porque en su nombre tienen las letras "wh" al inicio, excepto por uno de sus casos. Las Wh Questions son:

- **What:** qué o cuál
- **Why:** por qué



- **When:** cuándo
- **Where:** dónde
- **Who:** quién
- **Which:** cuál
- **How:** cómo

### **Estructura:**

Si el verbo principal de la oración es *to be*, la estructura es la siguiente:

*Wh question + main verb + subject + complement?*

*What is your name?*

### **Ejemplos:**

- **Where is your office?**
- ¿Dónde está tu oficina?
- **How are you?**
- ¿Cómo estás?
- **When is your birthday?**
- ¿Cuándo es tu cumpleaños?
- **Who is your friend?**
- ¿Quién es tu amigo?



En caso que el verbo principal de la oración sea cualquier otro verbo, se debe usar el verbo *to do* como auxiliar interrogativo. La estructura debe ser la siguiente:

*Wh question + auxiliar verb+ subject+main verb*

*Where do you live?*

**Ejemplo:**

- **What did you do last weekend?**
- ¿Qué hiciste el fin de semana pasado?
- **How does she dance so well?**
- ¿Cómo baila tan bien?
- **Where do you want to lunch?**
- ¿Dónde quieres almorzar?

**7.2.6. Frases condicionales**

Las frases condicionales son estructuras que usan cuando quieres expresar una acción posible y su consecuencia. En inglés tenemos varios tipos de frases condicionales. Se puede hablar del primer condicional, el segundo condicional, el tercer condicional, los condicionales mixtos, e incluso el “cero” condicional.

**Condicional cero**



El condicional cero es considerado poco necesario, pues en la mayoría de los casos, se da lo mismo. **Ejemplo:**

*If you drop a glass from a building, it breaks.*

La estructura es:

*If + presente simple + sujeto + presente simple.*

### **El primer condicional**

La utilización del primer condicional es la más frecuente, y por ello, es necesario estudiarla más. Se usa para hablar de cosas que tienen una alta probabilidad de pasar en un futuro. Cosas posibles y probables.

A continuación, se pueden observar unas frases como ejemplo:

#### **Estructura:**

*If + presente simple, will + infinitivo.*

El “if” es un requisito que se tiene que cumplir para que funcione la oración.

#### **Ejemplos:**

- If I have time, I'll call you.
- If she has enough money next year, she'll buy a motorbike.
- If I go to Paris, I'll visit my friend John.



El primer condicional también se puede hacer al revés, con la parte de will al principio:

- I'll visit him if I go to Paris.
- I'll call you if I have time.
- She'll buy a motorbike if she has enough money.

**Nota:** solo usamos will una vez por frase. La primera parte va en presente simple, y se entiende por el "if" que es algo hipotético.

### **Cómo formar negaciones con el primer condicional**

Las negaciones se hacen con **will not** o bien la forma corta **won't**.

- If he calls me, I won't answer
- If I fail the test, I won't finish university.
- If you eat something now, you won't be hungry later.

También se puede hacer una negación de la primera parte de la frase, usando **don't** o **doesn't** como siempre hacemos en presente simple. **Ejemplos:**

- If he doesn't call me, I'll stay home.
- If I don't pass the test, I'll be very depressed.
- If you don't eat something now, you'll be hungry later.
- Y también podemos hacer la negación por los dos lados.

### **Depende de lo que quieres decir:**



- If I don't pass the test, I won't finish university this year.
- If you don't like science fiction, you won't like Star Wars.

### **Cómo formar preguntas en primer condicional**

Las preguntas en primer condicional se forman como una pregunta normal con will, poniendo el auxiliar antes del sujeto:

- Will you go to the beach if it's sunny?
- Will you help me if I ask you?
- What will you do if you fail your test?
- Where will you go if you move out of your parents' house?
- What will you say if she asks for your opinion?

### **O también al revés:**

- If it's sunny, will you go to the beach?
- If she asks for your opinion, what will you say?

Podemos usar otras palabras en las condicionales aparte de if. Por ejemplo: **when, as soon as, until**. Lógicamente, cambia el significado de la frase.

- I'll call her when I get home.
- I'll tell you as soon as I have the money.
- I won't leave until he arrives.



**También un tipo de frase condicional con imperativo, suele llamarse “condicional mixto”.**

- If you have time, call me/Si tienes tiempo, **llámame.**
- If you go to the shop, buy some cheese/Si vas a la tienda, **compra** queso.
- If you miss the bus, get a taxi/Si pierdes el bus, toma un taxi.

### **Segundo condicional**

El segundo condicional puede hablar de las mismas situaciones, pero los vemos menos probables de ocurrir, por lo tanto, la segunda parte de la frase es también improbable.

*If + pasado simple, would + infinitivo.*

- If I you washed the dishes, I'd clean the living room. (I don't really expect you to wash the dishes)/Si tú lavaras los platos, limpiaría la sala (Realmente no espero que laves los platos).
- If she asked me, I'd help her. (It's improbable that she'll ask me.)/ Si ella me lo pidiera, le ayudaría. (Es improbable que ella me lo pida).

El segundo condicional puede hablar también de situaciones puramente hipotéticas sobre el presente:



- If I were taller, I'd be a profesional basketball player. (In fact I'm only 1.80m.)/Si fuera más alto, sería un jugador profesional de basket. (De hecho, solo mido 1.80m).

Las preguntas se hacen como otras frases en inglés, poniendo el verbo auxiliar antes del sujeto, y tenemos respuestas cortas como en otras estructuras:

- **Q:** Would he study art if he lived in Paris?
- **A:** No, he wouldn't.
- **Q:** Would he travel more if he had more money?
- **A:** Yes, he would.

### 7.3. Nivel 3 (Difícil)

#### 7.3.1. Voz pasiva

La «passive voice» (voz pasiva en inglés) sirve para resaltar el sujeto que realiza la acción. Es decir que la persona o el objeto pasa a ser el protagonista de la frase y el que realiza la acción.

#### ¿Cómo se forma?

Se usa el **auxiliar to be + el participio pasado del verbo**: *The mouse is eaten by the cat.*

#### Ejemplos



- The cat eats the mouse. «El gato come al ratón» es la forma activa.
- The mouse **is eaten by** the cat. «El ratón es comido por el gato» es la forma pasiva.

### ¿Quién es el sujeto en la pasiva en inglés?

Mientras que el sujeto de la forma activa se convierte en un complemento de la frase en la forma pasiva, el sujeto de la frase en la pasiva en inglés puede ser:

- El complemento directo de la forma activa

*«They give me a present» (forma activa)*

*A present is given to me by them» (forma pasiva) = «a present» pasa de ser complemento directo a sujeto*

- El complemento indirecto de la forma activa:

*They give me a present (forma activa)*

*I am given a present -by them- (forma pasiva) = «me» pasa de complemento indirecto a sujeto de la frase pasiva.*

### ¿Cómo se conjuga la voz pasiva en inglés?



Una vez entendido como se forma la pasiva, es importante saber cómo se conjuga la «passive form» (forma pasiva en inglés) para poder comunicarse sin problema en cualquier tiempo verbal:

- present simple (presente)
- present continuous (presente continuo),
- past simple (pasado)
- past continuous (pasado continuo)
- present perfect (pretérito perfecto)
- past perfect (pretérito pluscuamperfecto)

A continuación, verás un cuadro que resume cómo pasar a pasiva en inglés:

### **Ejemplos de oraciones en voz pasiva en inglés**

Lo primero que hay que saber al pasar de forma activa a la forma pasiva, es que los tiempos verbales no cambian (presente o pasado, simple o continuo).

#### **Presente**

- John gives Mary a book => John da un libro a Mary = forma activa en presente
- A book is given to Mary by John => Un libro es dado a Mary por parte de John = forma pasiva en que el complemento directo ha pasado a ser el sujeto



El verbo *gives* se conjuga en presente en inglés, así que el auxiliar del verbo *to be* se escribe en su forma presente «*is*». Después se añade el past perfect del verbo de la frase activa *gives* -> *given*.

### **Present continuous**

- The dog is chewing the bone => El perro mastica (está masticando) el hueso
- The bone is being chewed by the dog. => El hueso es masticado por el perro

El auxiliar *to be* se transforma en *is being* para mantener la forma continua del verbo en activo (*is chewing*). El verbo pasa al participio, *chewing* -> *chewed*.

### **Past simple**

- John gave Mary a book => John dio un libro a Mary
- A book was given to Mary by John (o Mary was given a book by John)  
=> Un libro le fue dado a Mary de parte de John

Como *gave* está en el tiempo pasado en la forma activa, el verbo *to be* se conjuga en pasado para formar la pasiva en inglés. Por esto se usa *was*. El verbo va siempre en participio pasado, *gave* -> *given*.

### **Past continuous**



- The dog was chewing the bone => El perro masticaba (estaba masticando) el hueso
- The bone was being chewed by the dog => El hueso era masticado por el perro

El auxiliar to be mantiene la forma continua being como el verbo de la frase en la forma activa (chewing). El verbo -ing pasa a participio pasado chewing -> chewed.

### **Present perfect simple**

- John has given Mary a book => John ha dado un libro a Mary
- A book has been given to Mary by John (o Mary has been given a book (by John) ) => Un libro ha sido dado a Mary por John

El auxiliar has no cambia, pero el verbo to be se añade al participio pasado del present perfect (been). En este caso, el verbo de la frase activa es un tiempo compuesto, tenemos ya el past participle, given.

### **Past perfect simple**

- John had given a book to Mary => John había dado un libro a Mary
- A book had been given to Mary by John (o Mary had been given a book (by John) ) => Un libro había sido dado a Mary por John



Como en el caso anterior, pero aquí el auxiliar que se mantiene es *had*. El verbo *to be* al past perfect simple requiere su participio, *been* para formar la pasiva en inglés. Después terminamos con el participio del verbo de la frase en activo, *given*.

### **La voz pasiva y los verbos modales en inglés**

La forma pasiva de los verbos modales se construye como en español. Aquí tienes un ejemplo:

Sujeto + *can / must / should / ...* + infinitivo del verbo (sin *to*) => Sujeto + *can / must / should / ...* + **BE** + **Participio pasado del verbo**

#### **Ejemplos:**

- John must give Mary a book => John tiene que dar un libro a Mary
- A book must be given to Mary by John (o Mary must be given a book (by John) )=> Un libro tiene que ser dado a Mary por John.

#### **7.3.2. Voz activa**

En el caso de *active voice*, decimos que una frase está en voz activa cuando el sujeto de la oración realiza la acción al que se refiere el verbo. Por ejemplo:

*Carlos reads the newspaper / Carlos lee el periódico.*



En este ejemplo, Carlos, el sujeto de nuestra oración, está leyendo, que es la acción que indica read, el verbo de la oración. entonces podemos afirmar que esta oración está en voz activa.

Las oraciones en voz activa son el tipo de las frases que usamos la mayoría del tiempo. Veamos unos ejemplos más sobre este tema:

- **Jenny and Louis run around the neighborhood every single morning.**

Jenny y Louis corren alrededor del vecindario todas las mañanas.

- **Martha bought me a present.**

Martha me compró un regalo.

- **Are you going to go to the party?**

¿Vas a ir a la fiesta?

### ¿Cuándo usar la voz activa?

Todo tipo de idea puede ser expresada en cualquier tipo de voz. La diferencia principal radica, como se acaba de ver, en qué información se quiere destacar.

De acuerdo a esto, el uso de la voz activa puede quedar así:

- **Para dejar claro el sujeto que ejecuta una acción:**



You lied to me! (¡Tú me mentiste!)

- **Para darle agilidad o fuerza a una idea:**

I threw the rock (Yo tiré la piedra).

- **Para ahorrar palabras:**

The congress accepted the proposal (El congreso aceptó la propuesta).

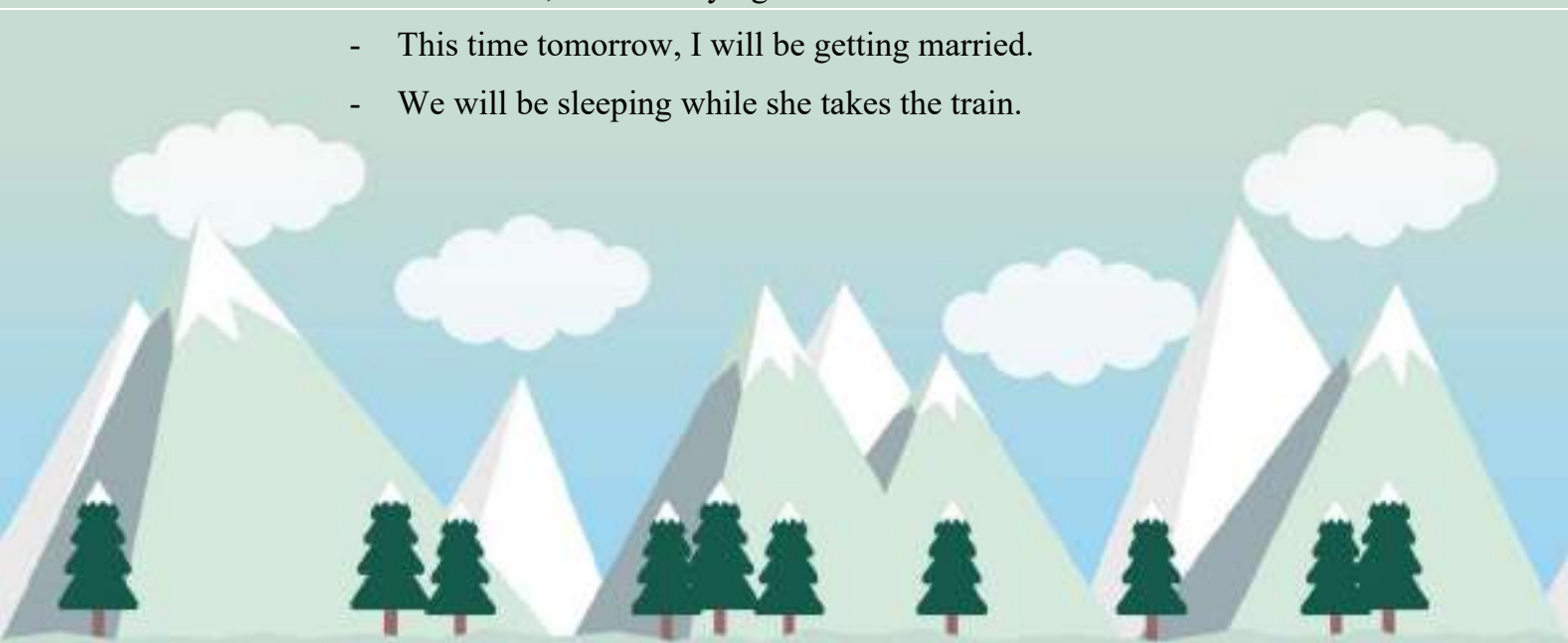
### 7.3.3. Futuro continuo

El futuro continuo se utiliza para hablar de acciones que tendrán lugar en futuro y tendrán cierta duración. Este tiempo se utiliza a menudo cuando el hablante quiere enfatizar una acción o evento que sucederá en el futuro, o cuando quiere remarcar la diferencia entre lo que sucede en el momento de hablar y lo que sucederá en el futuro.

Además, el futuro continuo se utiliza para expresar que algo estará sucediendo a la vez que otra acción, ambas en el futuro. En este sentido podemos decir que se comporta de forma similar al pasado continuo, pero para hablar de lo que sucederá en el futuro.

#### **Ejemplos:**

- Next week, I will be flying to Paris.
- This time tomorrow, I will be getting married.
- We will be sleeping while she takes the train.



Para formar el **futuro continuo** se utilizan “**will be**” o “**be going to**” y el verbo+ing.

Sujeto	Auxiliares	Verbo + ing
I	- will be - am going to be	talking, eating, learning, doing, going...
He, she, it	- will be - is going to be	talking, eating, learning, doing, going...
We, you, they	- will be - are going to be	talking, eating, learning, doing, going...

## Estructura

### 1. Afirmativo

**Sujeto + “will be” + verbo+ing...**



**Sujeto + verbo auxiliar (to be) + “going to be” + verbo+ing...**

### **Ejemplos:**

- I will be talking. / I’m going to be talking. (Estaré hablando)
- He will be eating. / He’s going to be eating. (Estará comiendo)
- They will be learning. / They’re going to be learning. (Estarán aprendiendo)

### **2. Negativo**

**Sujeto + “will” + “not” + “be” + verbo+ing...**

**Sujeto + verbo auxiliar (“to be”) + “not” + “going to be” + verbo+ing...**

### **Ejemplos:**

- I will not [won’t] be talking. / I’m not going to be talking. (No estaré hablando)
- He will not [won’t] be eating. / He’s not going to be eating. (No estará comiendo)
- They will not [won’t] be learning. / They’re not going to be learning. (No estarán aprendiendo)



**Nota:** En las frases negativas el auxiliar negativo “not” va entre los verbos auxiliares “will” y “be” o entre “to be” y “going to be”.

### 3. Interrogativo

Verbo auxiliar “will” + sujeto + “be”+ verbo+ing...?
Verbo auxiliar (“to be”) + sujeto + “going to be” + verbo+ing...?

#### Ejemplos:

- Will you be talking? / Are you going to be talking? (¿Estarás hablando?)
- Will he be eating? / Is he going to be eating? (¿Estará comiendo?)
- Will they be learning? / Are they going to be learning? (¿Estarán aprendiendo?)

**Nota:** En las frases interrogativas el sujeto va entre los verbos auxiliares “will” y “be” o entre “to be” y “going to be”.

#### Usos

A diferencia del futuro simple, las dos formas del futuro continuo significan casi lo mismo y son intercambiables. También, los usos del futuro continuo son los mismos del pasado continuo, pero en el futuro.



1. El futuro continuo describe la acción que estará en desarrollo en el futuro y que será interrumpida. El verbo que interrumpe está en presente simple.

**Ejemplos:**

- Jose **will be [Jose's going to be] watching** the news when you call.  
(Jose estará mirando las noticias cuando le llames)
- **Will it be [Is it going to be] raining** when I leave? (¿Estará lloviendo cuando salga?)

2. Se usa el futuro continuo para hablar sobre acciones en un tiempo específico en el futuro.

**Ejemplos:**

- Paula **will be [Paula's going to be] living** in Spain next April.(Paula estará viviendo en España el próximo abril.)
- We' ll still be **working [ We're still going to be working]** at 10 o'clock tomorrow night. (Todavía estaremos trabajando a las 10 mañana por la noche)

**Nota:** Tener en cuenta que **hay verbos que no solemos usar en los tiempos continuos**. Ver una lista y una explicación en la lección sobre los tiempos continuos.

### 7.3.4. Futuro Perfecto



El futuro perfecto o "*future perfect*" se usa para acciones o estados que habrán terminado en un momento dado en el futuro. Suele ir acompañado por la preposición "*by*" (por/para) o la expresión adverbial "*by the time*" (para cuando).

- I'll have finished my exams by next Monday.
- Habré terminado mis exámenes para el lunes que viene.

También se usa para indicar suposición:

- Don't phone her. She will have left.
- No la llames por teléfono. Se habrá marchado.

### **Afirmativo**

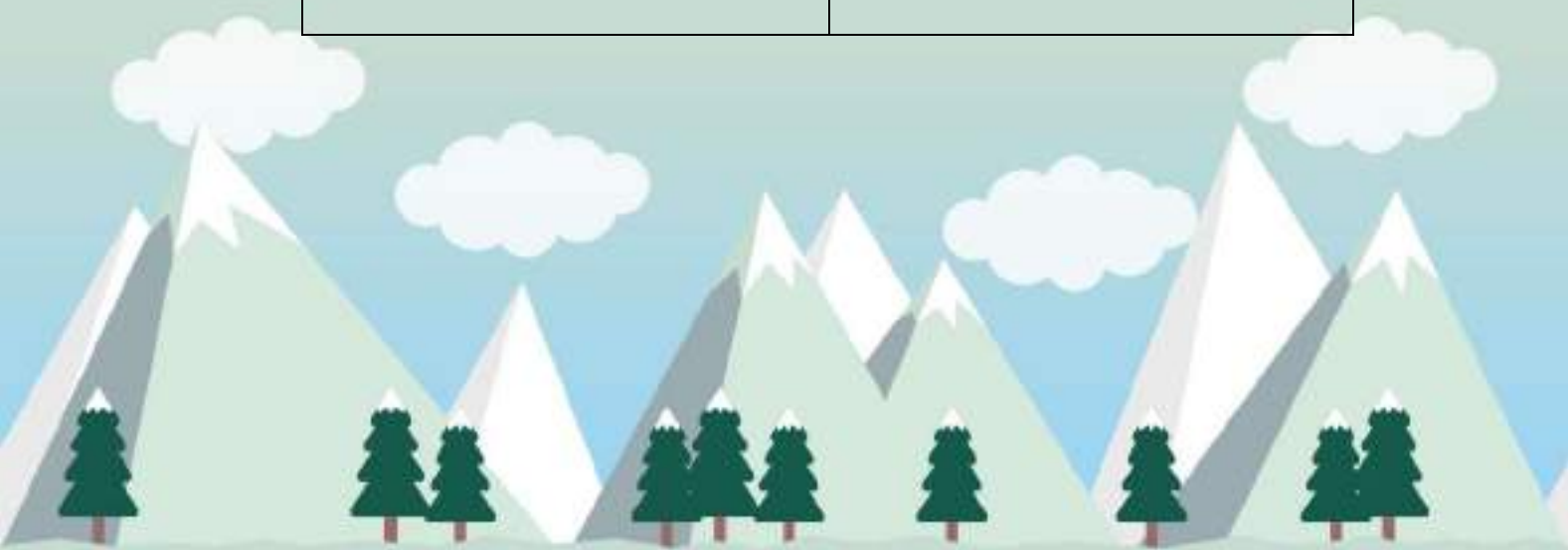
**Sujeto + shall/will + have + past participle del verbo + ...**

Para la primera persona del singular y plural se utilizan indistintamente "shall" y "will" aunque la tendencia es a usar "*will*" para todas las personas.

En inglés americano normalmente no se usa "*shall*".

En las formas afirmativas contraídas no es necesario distinguir entre will y shall, ya que gráficamente ambas se expresan como 'll.

<b>Forma larga</b>	<b>Forma corta</b>
I shall/will have worked	I'll have worked



You will have worked	You'll have worked
He will have worked	He'll have worked
She will have worked	She'll have worked
It will have worked	It'll have worked
We shall/will have worked	We'll have worked
You will have worked	You'll have worked
They will have worked	They'll have worked

### Ejemplos

I'll have finished by the time you get home.	Habré terminado para cuando llegues a casa.
He will have decided to leave.	Habrá decidido marcharse.
They'll have studied the lesson by Saturday.	Habrán estudiado la lección para el sábado.

### Negativo



<b>Forma larga</b>	Sujeto + shall /will + not + have + verbo en past participle + ...
<b>Forma corta</b>	Sujeto + shan't/ won't + have + verbo en past participle + ...

Forma larga	Forma corta
I shall/will not have worked	I shan't/won't have worked
You will not have worked	You won't have worked
He will not have worked	He won't have worked
She will not have worked	She won't have worked
It will not have worked	It won't have worked
We shall/will not have worked	We shan't/won't have worked
You will not have worked	You won't have worked
They will not have worked	They won't have worked

## Ejemplos

I'll not have cleaned the house by Saturday.	No habré limpiado la casa para el sábado.
You will not have finished your exam by 10 o'clock.	No habrás terminado tu examen para las diez.

## Afirmativo

**Shall/Will + sujeto + have + verbo en past participle + ...?**



## Negativo

Forma larga	Shall/Will + sujeto + not + have + verbo en past participle + ...?
Forma corta	Shan't/Won't + sujeto + have + verbo en past participle + ...?

Afirmativo	Negativo	
Shall/Will I have worked?	Shall/Will I not have worked?	Shan't/Won't I have worked?
Will you have worked?	Will you not have worked?	Won't you have worked?
Will he have worked?	Will he not have worked?	Won't he have worked?
Will she have worked?	Will she not have worked?	Won't she have worked?
Will it have worked?	Will it not have worked?	Won't it have worked?
Shall/Will we have worked?	Shall/Will we not have worked?	Shan't/Won't we have worked?
Will you have worked?	Will you not have worked?	Won't you have worked?
Will they have worked?	Will they not have worked?	Won't they have worked?

## Ejemplos



Will I have received it by 8 o'clock?	¿Lo habré recibido para las 8?
Where will you have discussed it with your husband?	¿Dónde lo habrás discutido con tu marido?
Won't he have typed his essay by the time his teacher arrives?	¿No habrá escrito a máquina su ensayo para cuando llegue su profesor?
Will she have paid a lot of money by the end of the season?	¿Habrá pagado mucho dinero para final de temporada?
Will it not have rained by then?	¿No habrá llovido para entonces?
Shall we have done the ironing tomorrow?	¿Habremos planchado para mañana?
Won't you have repaired the washing machine before the party?	¿No habréis reparado la lavadora antes de la fiesta?
When will they have arrested the criminal?	¿Cuándo habrán arrestado al criminal?

### 7.3.5. Pasado perfecto

El past perfect se utiliza para referirnos a cosas que habían tenido lugar en el pasado antes de que ocurriera alguna otra. Se forma como en español: con el pasado del verbo haber en su función de auxiliar (had), más el participio pasado del verbo principal.

El past perfect suele ir acompañado del past simple para indicar que algo había sucedido antes de que otra cosa tuviera lugar. Por ejemplo:

- **I had studied some English before I moved to London.** Había estudiado algo de inglés antes de mudarme a Londres.



- **If you had been with us, I wouldn't have cried.** Si hubieras estado con nosotros, no habría llorado.

El pasado perfecto también se usa en su forma progresiva (had been doing sthg) para expresar una acción que no había sido terminada en un determinado momento en el pasado:

**Before his car accident, Bruno had been working hard on creating new perfumes.** Antes de su accidente de coche / Bruno había estado trabajando duro para crear nuevos perfumes.

**I had been studying surgery for ten years when I decided to become a clown** / Había estado estudiando cirugía durante 10 años, cuando decidí convertirme en payaso.

**Until 1990, the president had been working in the dairy industry.** Hasta 1990, el presidente había trabajado en la industria lechera.

**Nota:** Con frecuencia encontramos el pasado perfecto acompañado de FOR, en su forma progresiva:

**When Bruno got back to the States, he had been traveling for 7 years.** Bruno había estado viajando durante 7 años cuando volvió a Estados Unidos.

### 7.3.6. Condicional tercero



Usamos el tercer condicional para expresar arrepentimiento o para quejarnos sobre algo que ambos la condicionan y el resultado ahora resulta imposible.

Por ejemplo:

- If I had not gone that weekend to Italy, I would have never met my boyfriend.
- Si no hubiera ido ese fin de semana a Italia, nunca habría conocido a mi novio.

### **Arrepentimiento (Regret):**

- If I had not drove drunk, I would have not had the car accident.
- Si no hubiera conducido borracho, no habría tenido el accidente de coche.

### **Oportunidades perdidas (Lost opportunities):**

- If I had gone to the United States that summer, my English would be better.
- Si hubiera ido a Estado Unidos ese verano, mi inglés sería mejor.

Un error muy común cuando usamos el tercer condicional es confundir la primera parte de la frase (**'if'**), con la segunda (**'would'**). NUNCA podemos colocar **'would'** detrás de **'if'**.



Se suele cometer este error ya que en español es posible utilizar hubiera + participio en las dos partes de la frase. Por ejemplo:

- Si hubiera sabido que íbamos al aeropuerto a la misma hora, te hubiera dicho de ir juntos.
- If I had known we were going to the airport at the same time, I would have told you to go together.

Si la frase empieza con 'If', siempre se añade 'had' en la primera parte de la oración.

Tal y como hemos visto con el primer condicional y segundo condicional, el tercer condicional también se puede adaptar a frases afirmativas, negativas e interrogativas. Recuerda aplicar la fórmula: **If + Pasado Simple + Sujeto + Would + Infinitivo.**

Veamos la tabla con ejemplos:

Tercer condicional	Inglés	Español
AFIRMATIVO	If I had listened to my mum's advice, I	Si hubiera escuchado el consejo de mi



	wouldn't be in this situation.	madre, no estaría en esta situación.
NEGATIVO	If I didn't fell asleep on the train, I would have not missed the stop.	Si no me hubiera quedado dormido en el tren, no me habría saltado la parada.
INTERROGATIVO	Would you have gone to his wedding if he had invited you?	¿Habrías ido a su boda si te hubiese invitado?

