

GAMIFICACIÓN

COMO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Para la enseñanza del Segundo Condicional en Inglés - Nivel B1



Leonor Alexandra Villavicencio Calva
Germania Margarita Maldonado Palacios
Daniela Maribel Reyes Heredia



Prologo

Este libro surge de una inquietud pedagógica ampliamente compartida entre docentes de inglés: la dificultad de enseñar el segundo condicional y, especialmente, de lograr que los estudiantes lo utilicen con verdadero sentido comunicativo. Aunque muchos alumnos memorizan la estructura *if + past simple, would + infinitive* para cumplir con evaluaciones, con frecuencia no consiguen incorporarla como una herramienta auténtica para expresar hipótesis, deseos o situaciones irreales en contextos reales.

La obra se fundamenta en la experiencia desarrollada en el contexto ecuatoriano, donde la enseñanza del inglés enfrenta desafíos persistentes. Los niveles de competencia lingüística y la percepción del idioma como un requisito académico desvinculado de la realidad profesional evidencian la necesidad de enfoques más motivadores, funcionales y contextualizados. Dentro de este panorama, el segundo condicional

representa un punto crítico: su lógica gramatical suele resultar compleja para hablantes de español, y su enseñanza tradicionalmente mecánica limita la comprensión profunda y el uso espontáneo.

Ante esta situación, el libro propone la gamificación como una estrategia pedagógica estructurada, intencional y con sustento teórico. No se plantea “jugar por jugar”, sino integrar principios del diseño lúdico —narrativa, desafíos, progresión, retroalimentación y colaboración— para fortalecer la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo. La propuesta central, titulada “If you were a hero...”, invita a los estudiantes a asumir roles dentro de una narrativa que exige el uso constante del segundo condicional para resolver misiones, tomar decisiones y avanzar en la experiencia.

Asimismo, esta obra invita a repensar el lugar de la gramática en la educación superior. Más que un fin en sí misma, la gramática se aborda como un medio

para la comunicación, la interacción y la construcción de significado. Aprender una estructura no implica solo comprender reglas, sino desarrollar la capacidad de aplicarlas en situaciones relevantes. Por ello, el enfoque prioriza la creatividad lingüística, la participación activa y el desarrollo de competencias comunicativas transferibles a contextos académicos y profesionales.

El libro también reconoce la importancia de la dimensión emocional en el aprendizaje. La inseguridad al expresarse en un segundo idioma, el temor al error y la baja percepción de competencia pueden limitar la participación. En respuesta, la propuesta didáctica promueve un entorno de confianza, donde el error se entienda como parte natural del proceso y donde la práctica lingüística se vincule con la exploración, la interacción social y el logro progresivo.

La obra se organiza en tres partes. La primera expone los fundamentos teóricos que explican tanto la

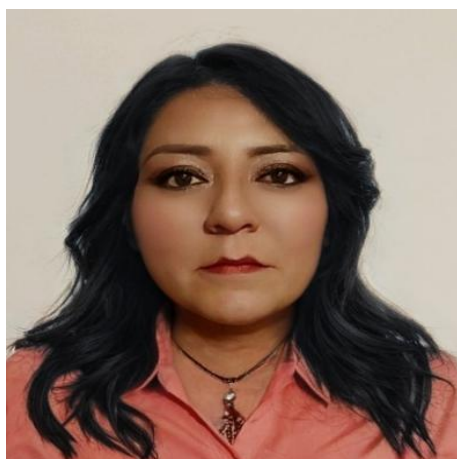
complejidad del segundo condicional para estudiantes hispanohablantes como el sustento pedagógico de la gamificación. La segunda describe el diseño del sistema gamificado, sus mecánicas, recursos y secuencia de misiones. La tercera ofrece orientaciones prácticas para la implementación, evaluación y adaptación flexible en diversos contextos educativos.

En conjunto, este libro aspira a constituirse en una guía práctica y reflexiva para docentes interesados en innovar sus metodologías, enriquecer sus prácticas pedagógicas y promover un aprendizaje del inglés más dinámico, significativo y conectado con las demandas de la educación contemporánea.

Los autores

Leonor Alexandra

Villavicencio Calva



ORCID: 0009-0004-6286-9497

nenaleovillavicencio@hotmail.com

Soy Alexandra Villavicencio Calva, educadora por vocación y convencida de que la enseñanza transforma vidas. A lo largo de mi camino profesional he aprendido que educar no es solo transmitir conocimientos, sino acompañar procesos, escuchar historias y creer en el potencial de cada persona.

Mi experiencia en la enseñanza del idioma inglés y en la coordinación académica me ha permitido comprender los retos reales del aula, la importancia de la empatía y el valor de innovar sin perder el sentido humano de la educación. He trabajado con estudiantes de diferentes contextos y

realidades, lo que ha fortalecido mi compromiso con una educación inclusiva, creativa y significativa.

Creo firmemente en el aprendizaje como un proceso continuo, en el poder de la tecnología cuando se usa con propósito y en la educación como un espacio para formar no solo profesionales, sino seres humanos críticos, sensibles y conscientes de su entorno.

Este libro nace de mis vivencias, de los desafíos superados y de la profunda convicción de que enseñar y aprender son actos de transformación mutua.

Germania Margarita

Maldonado Palacios



ORCID: 0000-0002-1062-6686

germamore2@gmail.com

Soy Germania Maldonado, docente universitaria de inglés. Mi trayectoria académica y profesional refleja un compromiso sostenido con la enseñanza de idiomas y con la construcción de experiencias de aprendizaje de calidad. Mi labor se ha orientado a la implementación de enfoques pedagógicos actuales, inclusivos y centrados en el estudiante, especialmente en contextos de educación superior y en modalidades virtuales.

Poseo formación especializada en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, lo que me ha permitido acompañar a estudiantes de diversos niveles de competencia lingüística. A lo largo de mi experiencia, he diseñado y

aplicado estrategias didácticas dirigidas a fortalecer la comprensión, la producción oral y escrita, y la interacción comunicativa, promoviendo además la seguridad y autonomía en el uso del idioma.

La obtención de mi maestría en Educación Bilingüe representó un proceso decisivo de crecimiento profesional. Esta formación amplió mi visión sobre metodologías activas, evaluación formativa e integración de tecnología educativa, brindándome herramientas para analizar, innovar y optimizar prácticas pedagógicas desde una perspectiva reflexiva y transformadora.

En mi práctica docente actual, priorizo el aprendizaje significativo, la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias comunicativas aplicables a entornos académicos y profesionales. Mantengo una actualización constante, convencida de que la innovación, la investigación educativa y la sensibilidad pedagógica son pilares esenciales para responder a los desafíos de la educación contemporánea.

Daniela Maribel

Reyes Heredia



ORCID: 0009-0002-2525-2960

nelusr28@gmail.com

Soy Daniela Reyes Heredia, docente universitaria de inglés con una sólida vocación por la educación y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Mi formación académica y mi experiencia profesional se han orientado de manera constante al fortalecimiento de procesos de enseñanza innovadores, inclusivos y centrados en el estudiante, especialmente en contextos de educación superior y entornos virtuales.

Cuento con estudios especializados en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, lo que me ha permitido desempeñarme como profesora de niveles iniciales, básicos y avanzados, acompañando a estudiantes en las primeras etapas de su desarrollo lingüístico. A lo largo de mi trayectoria,

he diseñado y aplicado estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje significativo, la comunicación efectiva y el desarrollo de la confianza en el uso del idioma.

Mi preparación se complementa con una maestría en Innovación Educativa, formación que consolidó mi interés por la integración de metodologías activas, tecnologías educativas y enfoques pedagógicos contemporáneos. Esta etapa académica fortaleció mis competencias para analizar, transformar y mejorar los procesos educativos desde una perspectiva crítica y creativa.

Actualmente, mi labor docente se caracteriza por la búsqueda constante de la mejora profesional, el compromiso con la calidad educativa y la convicción de que la innovación es un pilar fundamental para responder a las necesidades del aprendizaje en el siglo XXI.

Resumen

El proyecto de innovación educativa propuesto en este trabajo de fin de máster se centra en la implementación de la gamificación como una estrategia de refuerzo para empoderar a los estudiantes bajo la guía del profesor. La gamificación se convierte en un elemento clave de esta iniciativa, que busca la convergencia de tecnología y estrategias innovadoras en el entorno educativo. Esta sinergia tiene como finalidad fomentar la participación y el compromiso en los estudiantes de educación superior tecnológica en su proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura inglés. El aprendizaje de la lengua inglesa ha sido un desafío para los estudiantes especialmente en lo que concierne a los aspectos gramaticales y el desarrollo de las destrezas lingüísticas del idioma. Por lo tanto, se propone la gamificación como una estrategia, dado que ha demostrado ser eficaz y se ha destacado en diversos campos en los que anteriormente no se consideraba posible ni pertinente. Partiendo de su origen en el ámbito empresarial, la gamificación ha evolucionado y, sobre todo, en el ámbito educativo, su adaptabilidad en las aulas lo ha convertido en un recurso efectivo. Un aspecto concreto que se aborda en este proyecto es la enseñanza del segundo condicional en inglés a través de la gamificación implicando una narrativa que invita a los estudiantes a asumir el rol de un superhéroe. Este proyecto pretende fomentar la interacción de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y a la vez practican las estructuras gramaticales y desarrollan sus habilidades lingüísticas.

Palabras clave: Gamificación, segundo condicional, enseñanza de inglés, participación activa, aprendizaje efectivo.

Contenido

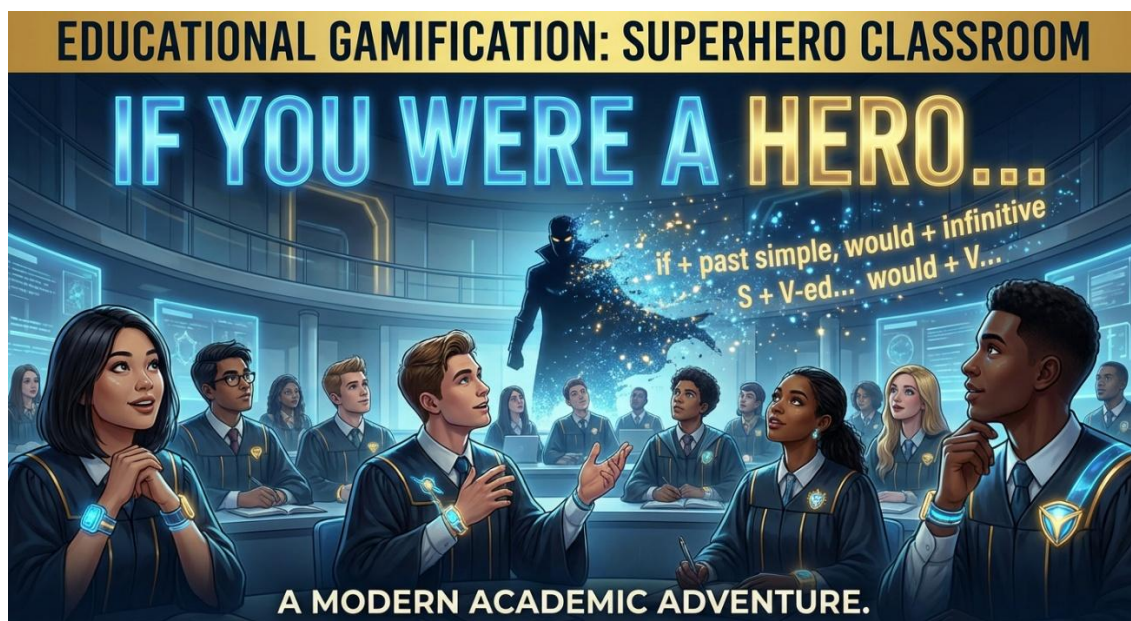
Prologo.....	2
Resumen	7
Capítulo 1 El Segundo Condicional: Un Laberinto Gramatical que podemos transformar	10
Las raíces del problema: complejidad lingüística, cognitiva y afectiva.....	11
Los límites de los enfoques tradicionales	13
La gamificación como reconfiguración de la experiencia gramatical	14
Hacia una propuesta implementable	15
Capítulo 2 Fundamentos teóricos: por qué la gamificación transforma el aprendizaje del segundo condicional	17
El segundo condicional: más que una estructura gramatical	18
Limitaciones de los enfoques tradicionales	19
Bases teóricas que sustentan la gamificación	19
Evidencia empírica en enseñanza de inglés.....	21
Condiciones para el éxito de la gamificación.....	21
CAPÍTULO 3 “If you were a hero...”: Diseño del Sistema Gamificado.....	23
Principios de diseño pedagógico	23
Arquitectura narrativa: Shadow y el Escuadrón	24
Mecánicas del sistema	24
Secuencia de misiones.....	26
Cronograma de implementación.....	26
Ecosistema tecnológico	26
Capítulo 4 Evaluar sin Castigar: Gamificación en el Aprendizaje del Segundo Condicional	28
Limitaciones de la evaluación tradicional.....	29
Evaluación gamificada: principios y arquitectura	30
Evaluación formativa: flujo de misiones	31

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Evaluación sumativa: misión final.....	32
Gestión de datos y seguimiento	32
Manejo de situaciones problemáticas.....	33
Conexión con evaluación institucional	33
Reflexión final	34
Conclusiones.....	35
Limitaciones y prospectiva.....	36
Referencias bibliográficas	38

Capítulo 1

El Segundo Condicional: Un Laberinto Gramatical que podemos transformar



Es lunes por la mañana. En un aula de inglés nivel B1, veinticinco estudiantes de educación superior tecnológica se acomodan frente a la pizarra digital. La docente escribe con precisión la fórmula central del día:

- **If + Past Simple, would + infinitive**

“Muy bien, repitan conmigo”, solicita. La clase repite en coro. Luego aparecen los ejemplos clásicos del manual: *If I won the lottery, I would buy a house; If I had a superpower, I would fly*. Los estudiantes completan ejercicios de relleno. Algunos colocan correctamente la estructura; otros invierten las cláusulas; varios olvidan el *would* en la oración principal. La profesora corrige, vuelve a explicar, proporciona más ejemplos.

Dos semanas después, en la evaluación oral, solicita a un estudiante que exprese un deseo hipotético relacionado con su carrera profesional. El estudiante duda, inicia con un “If I...” que se diluye en el silencio y finalmente construye una oración en presente simple, evitando por completo la estructura trabajada.

La explicación fue clara. Los ejemplos fueron pertinentes. La práctica escrita fue suficiente. Sin embargo, algo no se consolidó. Lo que falló no fue el contenido, sino la conexión entre la gramática como sistema abstracto y la gramática como herramienta de significado personal.

Este escenario no es excepcional; es recurrente. En numerosas aulas, el segundo condicional se presenta como un código estructural que debe descifrarse, en lugar de un recurso lingüístico para explorar posibilidades, construir identidades imaginarias y expresar deseos auténticos.

Las raíces del problema: complejidad lingüística, cognitiva y afectiva

El segundo condicional —también denominado condicional tipo 2 o *present unreal conditional*— concentra una serie de dificultades que explican su resistencia al aprendizaje significativo.

En primer lugar, existe una interferencia lingüística evidente. La estructura *if + past simple* entra en conflicto directo con la lógica temporal del español. Para el estudiante hispanohablante, el pasado simple remite inequívocamente a una acción concluida en el pasado. Encontrarlo en una oración que expresa una situación presente irreal o una hipótesis futura exige un proceso de desautomatización cognitiva considerable. El cerebro, que tiende a economizar recursos, interpreta “If I had” como posesión pasada y no como carencia presente. Esta discordancia temporal genera errores persistentes.

A ello se suma una carga cognitiva adicional: el segundo condicional obliga al estudiante a operar simultáneamente en dos planos de realidad. Por un lado, el mundo real, donde

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

la condición no se cumple; por otro, el mundo hipotético, donde se exploran consecuencias alternativas. Esta doble representación mental requiere inhibición cognitiva y demanda recursos atencionales elevados, especialmente en producción oral espontánea.

Existe también un problema pragmático. Con frecuencia, la estructura se enseña descontextualizada de sus funciones comunicativas reales. Los estudiantes practican la forma, pero no el uso: no negocian escenarios alternativos, no formulan consejos auténticos (*If I were you, I would...*), no exploran identidades imaginarias. Sin función comunicativa, la estructura permanece como conocimiento declarativo inerte.

Finalmente, aparece una dimensión afectiva menos visible pero igualmente determinante. Expresar deseos hipotéticos implica revelar aspiraciones personales. Esto exige confianza. En contextos donde predomina la evaluación punitiva o donde la relación pedagógica no favorece la seguridad emocional, los estudiantes recurren a respuestas genéricas: *If I won the lottery, I would buy a car*. La gramática es correcta, pero el significado carece de profundidad.

Estas dimensiones pueden sintetizarse de la siguiente manera:

Dimensión	Dificultad principal	Impacto observable
Lingüística	Interferencia temporal con el español	Errores persistentes en la forma verbal
Cognitiva	Procesamiento simultáneo de dos realidades	Bloqueos en producción oral
Pragmática	Falta de función comunicativa auténtica	Uso mecánico sin transferencia
Afectiva	Exposición identitaria	Respuestas despersonalizadas

Los límites de los enfoques tradicionales

A lo largo del tiempo, la enseñanza del segundo condicional ha transitado por tres aproximaciones predominantes.

El enfoque estructuralista clásico privilegia la explicación deductiva de la regla y la práctica mecánica mediante ejercicios de transformación. Su fortaleza radica en la claridad normativa y en la eficacia en producción controlada. Sin embargo, su limitación principal es la escasa transferencia a contextos comunicativos reales. Produce estudiantes que dominan la estructura en el examen escrito, pero no la activan en interacción espontánea.

El enfoque comunicativo funcional introduce role-plays y simulaciones más auténticas. Representa un avance relevante, aunque con frecuencia mantiene una evaluación rígida que inhibe la experimentación. Además, no siempre garantiza la repetición necesaria para la automatización estructural.

El enfoque tecnológico instrumental incorpora plataformas digitales y ejercicios interactivos. Mejora el acceso y la retroalimentación inmediata, pero rara vez transforma la experiencia emocional del aprendizaje. El estudiante interactúa con la pantalla, no necesariamente con significados que le resulten personalmente relevantes.

En conjunto, estos enfoques comparten un denominador común: priorizan el contenido por encima de la experiencia. Asumen que si la explicación es clara y la práctica suficiente, el aprendizaje ocurrirá. Sin embargo, la investigación en psicología educativa ha demostrado que la motivación intrínseca —vinculada con autonomía, competencia percibida y conexión social— es una variable decisiva.

La gamificación como reconfiguración de la experiencia gramatical

Frente a este diagnóstico, la gamificación no se propone como sustituto de la enseñanza explícita, sino como una recontextualización estratégica del aprendizaje.

En términos educativos rigurosos, la gamificación puede entenderse como el diseño intencional de sistemas de aprendizaje que incorporan elementos propios del juego narrativas, desafíos progresivos, retroalimentación inmediata, reconocimiento de logros y colaboración para transformar la práctica gramatical en experiencias de significado personal.

Esta perspectiva implica un desplazamiento pedagógico sustantivo:

Dimensión	Enseñanza tradicional	Gamificación educativa
Relación con el contenido	Objeto de estudio	Herramienta para resolver desafíos
Motivación	Extrínseca	Intrínseca
Organización	Secuencia lineal	Progresión por niveles
Rol del estudiante	Receptor	Agente con identidad narrativa
Error	Fallo a corregir	Información para mejorar
Evaluación	Terminal	Integrada al proceso

La pertinencia de la gamificación para el segundo condicional no es casual. Existe una alineación estructural entre las demandas cognitivas de esta forma gramatical y los principios del diseño lúdico.

El segundo condicional exige operar entre dos mundos: lo real y lo hipotético. Las narrativas de juego ofrecen precisamente ese marco dual. Cuando el estudiante asume un rol —por ejemplo, el de héroe que debe transformar una realidad adversa— la

distinción entre “lo que es” y “lo que podría ser si...” adquiere coherencia natural y relevancia emocional.

Además, la adquisición de estructuras complejas requiere repetición con retroalimentación inmediata. Los sistemas gamificados integran bucles de feedback continuo que permiten ajustes en tiempo real, reduciendo la carga emocional asociada al error.

La progresión por niveles facilita la percepción de competencia y visibiliza el avance gradual desde el reconocimiento estructural hasta la producción creativa. Asimismo, la identidad lúdica —el uso de un avatar o rol narrativo— reduce la ansiedad identitaria y favorece la expresión lingüística auténtica.

Hacia una propuesta implementable

El sistema “If you were a hero...” surge como una arquitectura pedagógica coherente diseñada específicamente para la enseñanza del segundo condicional en nivel B1. No se trata de actividades aisladas, sino de un modelo integral que articula fundamentación teórica, secuencia de misiones, herramientas tecnológicas accesibles, evaluación formativa integrada y posibilidades de adaptación contextual.

Fue implementado en el Instituto Superior Universitario Central Técnico de Quito, Ecuador, en modalidad virtual. Su diseño modular permite transferencia a diversos entornos educativos.

El propósito central no es simplemente mejorar resultados en una prueba gramatical, sino transformar un punto tradicionalmente problemático del currículo en una experiencia memorable.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Porque, en última instancia, los estudiantes no recuerdan las reglas aisladas. Recuerdan las experiencias en las que el idioma les permitió imaginar, decidir y expresar algo que realmente les importaba.

La gamificación, cuando está cuidadosamente diseñada, crea exactamente ese tipo de experiencias.

Capítulo 2

Fundamentos teóricos: por qué la gamificación transforma el aprendizaje del segundo condicional



El segundo condicional: más que una estructura gramatical

Aprender el segundo condicional no implica únicamente memorizar una fórmula gramatical (if + past simple, would + infinitive). Su aparente simplicidad estructural encubre una complejidad cognitiva y pragmática considerable.

Desde la lingüística cognitiva, el segundo condicional construye un espacio mental contrafactual: el hablante debe sostener simultáneamente dos mundos —el real (donde la condición no se cumple) y el hipotético (donde sí se cumple)— y establecer relaciones causales entre ambos. Esta operación resulta cognitivamente exigente, especialmente en producción oral espontánea.

Además, su uso no se limita a expresar hipótesis irreales. Cumple funciones comunicativas específicas:

- Expresar deseos no realizables
- Dar consejos indirectos
- Suavizar críticas
- Construir identidades imaginarias

Cuando la enseñanza se centra únicamente en la forma, estas dimensiones pragmáticas quedan invisibilizadas.

Dificultades frecuentes en estudiantes hispanohablantes

El aprendizaje del segundo condicional presenta obstáculos sistemáticos:

Interferencia temporal: “If I had” se interpreta como posesión pasada y no como carencia presente.

Procesamiento biclausular: exige mantener activas dos cláusulas dependientes simultáneamente.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Falla de transferencia pragmática: el español no marca formalmente la distinción probable/improbable como el inglés.

Resistencia sociocognitiva: expresar deseos hipotéticos implica vulnerabilidad; en contextos evaluativos punitivos, los estudiantes optan por ejemplos genéricos sin profundidad personal.

Limitaciones de los enfoques tradicionales

Enfoque	Características	Limitación principal
Gramática tradicional	Explicación deductiva y ejercicios mecánicos	Aprendizaje declarativo sin automatización
Comunicativo funcional	Role-plays y tareas situacionales	Falta de repetición sistemática
Tecnológico instrumental	Apps y plataformas digitales	Gamificación superficial sin transformación real

Estas limitaciones responden a una concepción transmisiva del aprendizaje que descuida motivación, emoción e identidad.

Bases teóricas que sustentan la gamificación

La propuesta “If you were a hero...” integra tres marcos teóricos: constructivismo social, teoría del flujo y teoría de la autodeterminación.

- Constructivismo social
- El conocimiento se construye activamente mediante interacción. En este sistema:
- El avatar y las tarjetas funcionan como herramientas mediadoras.
- Las misiones operan como zona de desarrollo próximo.
- El segundo condicional se usa para resolver problemas narrativos, no como ejercicio aislado.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

- La estructura se internaliza mediante uso significativo, no memorización pasiva.

Teoría del flujo

El flujo ocurre cuando el desafío equilibra las habilidades del estudiante.

Condición del flujo	Implementación en el sistema
Metas claras	Objetivos explícitos en cada misión
Retroalimentación inmediata	Puntos instantáneos y reintentos
Equilibrio desafío-habilidad	Niveles progresivos
Sensación de control	Elección de avatar y decisiones tácticas
Inmersión narrativa	Identificación con el héroe

La automatización del segundo condicional requiere este estado de implicación profunda.

Teoría de la autodeterminación

La motivación intrínseca se basa en tres necesidades:

Necesidad	Mecánica gamificada	Ejemplo
Autonomía	Personalización y decisiones estratégicas	Uso opcional de tarjetas
Competencia	Progresión visible y rangos	Sistema de niveles
Relacionamiento	Trabajo colaborativo	Mentoría entre pares

La estructura deja de practicarse por obligación y pasa a dominarse por necesidad narrativa.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Evidencia empírica en enseñanza de inglés

La gamificación, definida como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado efectos positivos en la enseñanza del inglés:

- Mejora significativa en gramática, expresión oral y comprensión.
- Mayor participación y compromiso.
- Retroalimentación inmediata que favorece automatización.

Para estructuras complejas como el segundo condicional, los beneficios son especialmente notables en:

- Retención gramatical
- Fluidez conversacional
- Producción creativa

Elementos gamificados aplicados al segundo condicional

Elemento	Aplicación	Ejemplo
Puntos	Refuerzo de precisión	Power Points
Medallas	Reconocimiento de logros	Tarjetas de poder
Progresión	Desafío escalonado	Rangos
Narrativa	Contextualización	Escuadrón vs. Shadow
Retroalimentación	Corrección inmediata	Reintentos ilimitados
Juego de rol	Identidad lingüística	Avatar personalizado

Condiciones para el éxito de la gamificación

La gamificación no garantiza resultados automáticamente. Su efectividad depende de:

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

- Alineación pedagógica clara
- Equilibrio desafío-habilidad
- Autonomía percibida
- Retroalimentación informativa
- Comunidad de aprendizaje

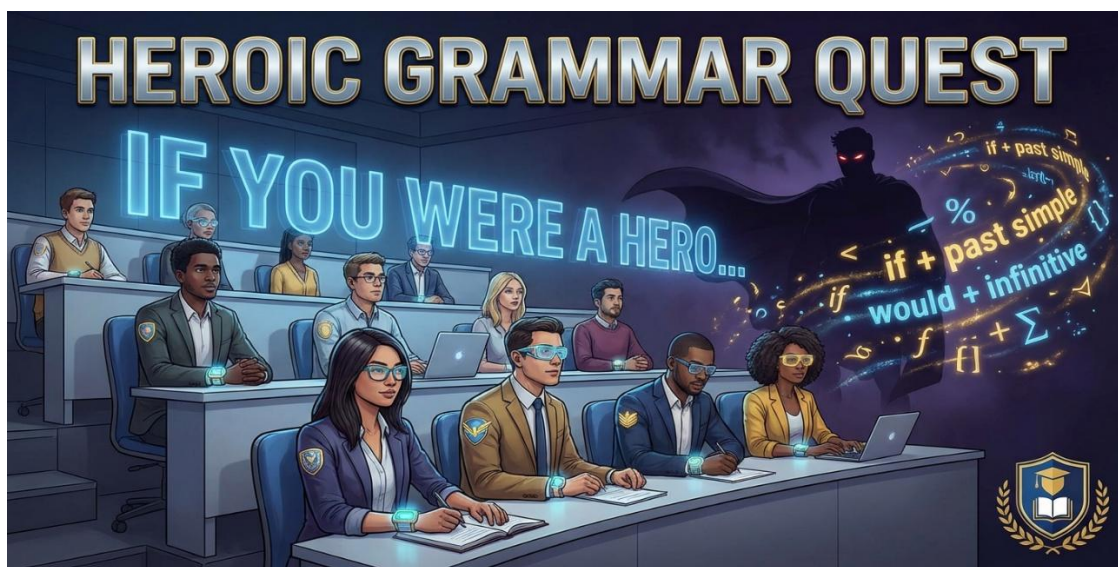
Cuando estos factores se integran, la evaluación deja de ser punitiva y se convierte en proceso formativo continuo.

Fundamento	Principio	Aplicación
Constructivismo	Construcción activa	Avatar y misiones
Flujo	Inmersión y desafío equilibrado	Progresión por niveles
Autodeterminación	Motivación intrínseca	Personalización y trabajo en equipo
Evidencia empírica	Mejora comprobada	Diseño alineado con objetivos

El sistema transforma la clase de gramática en experiencia narrativa estructurada, sin abandonar el rigor pedagógico.

CAPÍTULO 3

“If you were a hero...”: Diseño del Sistema Gamificado



Este capítulo presenta el diseño operativo completo del sistema gamificado implementado para la enseñanza del segundo condicional en nivel B1. Se describen sus principios pedagógicos, arquitectura narrativa, mecánicas de juego, secuencia didáctica, herramientas tecnológicas y consideraciones de inclusión.

El sistema fue diseñado a partir del análisis del contexto ecuatoriano y de experiencias previas de gamificación superficial que priorizaban lo estético sobre lo pedagógico. En consecuencia, la propuesta se estructura bajo cinco principios rectores.

Principios de diseño pedagógico

Principio	Descripción	Implicación práctica
Narrativa estructurante	La historia no es decorado, sino el eje que da sentido al aprendizaje.	Cada contenido gramatical resuelve un conflicto dentro de la trama.
Progresión visible	El estudiante percibe su avance como transformación de identidad.	Sistema de rangos y evolución del avatar.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Equilibrio competencia–colaboración	Se alternan dinámicas individuales y grupales.	Misiones mixtas con recompensas compartidas.
Retroalimentación inmediata	El error es información formativa.	Respuesta visual, numérica y social en cada actividad.
Transferencia progresiva	El andamiaje lúdico disminuye hacia el final.	Misiones 8 y 9 priorizan aplicación profesional.

Arquitectura narrativa: Shadow y el Escuadrón

La historia sitúa a los estudiantes en 2024. Una entidad llamada Shadow ha infiltrado los sistemas globales sembrando desinformación. El único recurso capaz de debilitarla es el segundo condicional, ya que permite imaginar realidades alternativas y formular posibilidades hipotéticas.

Los estudiantes forman parte del **Escuadrón de Justicia**, cuya misión es dominar esta estructura para salvar el mundo.

Personajes y función pedagógica

Personaje	Rol narrativo	Función didáctica
Comandante Aurora	Guía del escuadrón	Modela estructuras correctas
Shadow	Antagonista	Representa error y desmotivación
Secuaces	Mini-jefes	Personifican errores específicos
Agentes veteranos	NPCs	Generan contextos comunicativos
Estudiante (Héroe)	Protagonista	Construcción de identidad lingüística

Mecánicas del sistema

Identidad y avatares

Cada estudiante crea un avatar con:

- Apariencia personalizable
- Nombre de agente
- Superpoder lingüístico
- Biografía en segundo condicional

Ejemplo obligatorio:

If I were Shadow, I would hide in the dark. But I would fight with words.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

El avatar evoluciona mediante rangos.

Sistema de progresión

Rango	Power Points	Beneficio
Novato	0–500	Misiones 1–3
Operativo	501–1500	Misiones 4–6
Especialista	1501–3000	Misiones 7–9
Comandante	3001+	Liderazgo en misión final

Los Power Points se obtienen por:

- Misiones completadas
- Calidad según rúbrica
- Colaboración
- Desafíos extra

Tarjetas de poder

Tarjeta	Cómo se obtiene	Beneficio
Challenge	Liderazgo grupal	Duplica puntos
Courage	Tiempo récord	Extensión futura
Feat	Creatividad destacada	Bonificación creativa
Hero	Ayuda a compañero	Protección académica
Team	Mejor colaboración	Protección grupal
Wisdom	Precisión perfecta	Validación respuesta

Premios estructurales

Premio	Condición	Impacto
Titan's Hammer	Éxito Misión 3	Exoneración parcial
Creative Chronicles Sword	Creatividad Misión 6	Exoneración parte escrita
Forum Excellence Medal	Mejor foro	Mejora nota anterior

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Secuencia de misiones

El sistema se desarrolla en 9 sesiones de 90 minutos.

Misión	Enfoque gramatical	Producto
1. Become a Hero	Reconocimiento estructura	Avatar + biografía
2. Unlocking Time	Pasado simple	Jamboard narrativo
3. Superpower What-ifs	Forma completa	Juegos digitales
4. Heroic Visions	Producción oral	Entrevista grabada
5. Between Realities	Contraste condicionales	Infografía
6. Edpuzzle Enigma	Comprensión auditiva	Quiz + foro
7. Oral Odyssey	Fluidez espontánea	Juego oral
8–9 Final Mission	Integración total	Proyecto + pitch

Cronograma de implementación



Ecosistema tecnológico

Herramienta	Uso principal	Alternativa
Genially	Base narrativa	Canva
Classroom	Gestión	Moodle
Padlet	Muro colaborativo	Jamboard

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Wordwall	Juegos estructura	Blooket
Educaplay	Emparejamiento	H5P
Vocaroo	Grabación	Flip
Edpuzzle	Video interactivo	PlayPosit
Canva	Infografías	Adobe Express
Google Sites	Proyecto final	Wix

Capítulo 4

Evaluar sin Castigar: Gamificación en el Aprendizaje del Segundo Condicional



Limitaciones de la evaluación tradicional

La evaluación convencional del segundo condicional presenta una paradoja: **cuanto más necesita practicar el estudiante, más se le penaliza por errores**, generando ansiedad que bloquea el aprendizaje.

Secuencia típica:

1. El estudiante practica con cierto éxito.
2. Se le aplica una prueba sumativa con pérdida de puntos por error.
3. Obtiene calificación que refleja insuficiencia (6/10, 70%, "C").
4. Se consolida registro de "bajo rendimiento".
5. Se asocia el segundo condicional con fracaso, generando ansiedad.
6. En la siguiente evaluación, la ansiedad dificulta el acceso a recursos lingüísticos.
7. Se confirma el bajo rendimiento en un círculo vicioso.

Investigaciones (Pekrun et al., 2002) muestran que esta ansiedad inhibe el procesamiento automático, afectando estructuras que requieren automatización como el segundo condicional.

Problema	Manifestación en segundo condicional	Consecuencia
Temporalidad retrógrada	Evaluación posterior a práctica	Errores cristalizados sin corrección
Formato descontextualizado	Oraciones aisladas	Aprendizaje declarativo, no procedimental
Retroalimentación numérica	"7/10" sin detalle	Incertidumbre sobre mejora
Comparación social normativa	Ranking o curva	Competencia por recursos limitados
Irreversibilidad	Calificación fija	Desmotivación, abandono de esfuerzo
Desconexión identitaria	Evaluación del "error", no proceso	Gramática = castigo

Evaluación gamificada: principios y arquitectura

La gamificación transforma la evaluación en **retroalimentación continua que fortalece la motivación** (Espinosa Harris, 2023).

Principios del sistema "If you were a hero...":

- 1. **Evaluación como información:** Puntos acumulativos por aciertos, no pérdida por errores.
- 2. **Retroalimentación inmediata y específica:** Ajustes en tiempo real, tanto en juegos digitales como en actividades colaborativas.
- 3. **Múltiples oportunidades:** Reintentos y recuperación mediante tarjetas de poder.
- 4. **Autoevaluación y coevaluación:** Desarrollo de autonomía y juicio crítico.
- 5. **Conexión emocional positiva:** Error como información táctica, éxito como desafío superado.



Arquitectura de evaluación

Tipo	Función	Momento	Instrumentos
Diagnóstica	Identificar nivel inicial	Pre-misiones	Biografía de avatar, observación
Formativa	Guiar aprendizaje, retroalimentar	Durante misiones	Juegos digitales, rúbricas de proceso, comentarios pares

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Sumativa	Certificar logro de objetivos	Post-misiones	Rúbricas integrales, productos finales, presentaciones
-----------------	-------------------------------	---------------	--

Ejemplo diagnóstico: Creación de avatar en Misión 1. La biografía refleja:

- Dominio previo del segundo condicional
- Creatividad y expresión personal
- Precisión ortográfica y morfológica
- Extensión textual

Ventaja gamificada: No se percibe como evaluación; la ansiedad disminuye y el desempeño es más auténtico.

Evaluación formativa: flujo de misiones

A. Juegos digitales con retroalimentación automática

Misión	Juego	Métricas	Retroalimentación
3	Balloon Pop	Pasado simple, velocidad	Puntuación inmediata, reintentos ilimitados
3	Maze Chase	Segundo condicional, estrategia	Tiempo, comparación con intentos previos
4	Educaplay	Reconocimiento de estructuras	Porcentaje de aciertos
6	Edpuzzle	Comprensión auditiva	Retroalimentación inmediata

B. Rúbricas de proceso para trabajo colaborativo

Ejemplo: Rúbrica "Time Travel" (Misión 2)

Dimensión	Excelente (5)	Satisfactorio (3)	En desarrollo (1)
Planificación	Original, coherente, creativa	Clara, con algún error menor	Confusa, anacronismos graves
Uso pasado simple	Correcto y consistente	Mayoría correctos	Errores frecuentes

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

Contribución individual	Participación equitativa	Participación regular	Participación mínima
Presentación grupal	Claridad, visual, fluida	Comprensible	Desorganización
Votación de pares	Reconocimiento de originalidad	Neutral	Sin reconocimiento

C. Coevaluación estructurada: Misión 4, entrevistas grabadas, comentarios guiados por precisión gramatical, creatividad y pronunciación.

D. Autoevaluación: Misión 6, reflexión metacognitiva sin calificación por correcto/incorrecto, premiando profundidad y especificidad.

Evaluación sumativa: misión final

Misiones 8-9: Proyecto interdisciplinario ("Final Mission: If I Could Change the World")

Lista de cotejo "Superbiz Ventures" (120 puntos)

Criterio	Puntos	Descripción
Innovación	20	Originalidad, necesidad real
Segundo condicional	15	Correcto y coherente
Presentación de ventas	25	Estructura clara, visuales
Jingle creativo	15	Original, musicalidad, relevancia
Eslóganes persuasivos	15	Impacto y alineación
Uso de Google Sites	10	Organización y estética
Colaboración en equipo	10	Trabajo conjunto
Observaciones	10	Puntualidad y cumplimiento

Premio: Exoneración del examen parcial, motivando proceso sobre producto.

Gestión de datos y seguimiento

Registro maestro

Estudiante	Avatar	Rango	PP acumulados	Tarjetas	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8-9	Observaciones
------------	--------	-------	---------------	----------	----	----	----	----	----	----	----	------	---------------

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del segundo condicional en el nivel B1 de inglés

[Nombre]	[Nombre agente]	Operativo	1,250	Challenge, Wisdom	200/200	230/250	280/300	210/250	180/300	150/300	-	-	Refuerzo en pasado simple
----------	-----------------	-----------	-------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---	---	---------------------------

Dashboard visual: Avatar, insignias, barra de progreso, historial de misiones, radar de habilidades.

Informes automáticos: Fortalezas, áreas de mejora y recomendaciones tácticas semanales.

Manejo de situaciones problemáticas

Situación	Protocolo
Progreso insuficiente	Sistema marca "Agente en Riesgo", contacto personalizado, plan de recuperación, seguimiento semanal
Conflictos en equipos	Mediación con "Team Card", redefinición de roles, opción de reagrupamiento, evaluación individual
Uso inadecuado de ventajas	Revisión de patrones, conversación metacognitiva, ajuste de reglas de tarjetas

Conexión con evaluación institucional

Mapeo de evidencias

Competencia	Evidencias gamificadas	Peso final
Comprensión gramatical	Misiones 3,5,6	25%
Producción oral	Misiones 4,7,9	25%
Producción escrita	Misiones 1,2,6,8	25%
Comprensión auditiva	Misión 6	15%
Participación y colaboración	Tarjetas, foros, equipo	10%

Conversión PP → escala tradicional

Rango	PP acumulados	Equivalencia
Comandante	3,000+	A
Especialista	1,500-2,999	B
Operativo	501-1,499	C
Novato	0-500	D/Requiere recuperación

Reflexión final

En "If you were a hero...", la evaluación deja de ser un juicio temido y se convierte en **información continua que empodera**. El error se transforma en estrategia, la retroalimentación en recompensa y la estructura del segundo condicional se aprende en la práctica de doble realidad: juego y aprendizaje.

Conclusiones

El segundo condicional, estructura paradigmáticamente difícil por su carácter contrafactual, se transforma cuando el estudiante necesita usarla para resolver problemas que le importan dentro de una narrativa. No memoriza *if + past simple*, *would + infinitive* porque debe; lo usa porque quiere describir cómo su superpoder cambiaría el mundo, cómo derrotaría a Shadow, o cómo sería su vida si viviera en otra época.

Esta transformación no es únicamente motivacional, aunque ciertamente lo es; también es cognitiva. La investigación en psicología educativa demuestra que el aprendizaje profundo requiere procesamiento elaborativo: conectar con conocimiento previo, organizar la información estructuralmente y aplicar conceptos en contextos variados. La gamificación, bien diseñada, obliga a este procesamiento al integrar la estructura gramatical en redes de significado personales y sociales, haciendo que la abstracción se vuelva experiencia significativa y memorable.

En la evaluación tradicional, el error es sustractivo: resta puntos, baja promedios y etiqueta al estudiante. En "If you were a hero...", el error se reconceptualiza como información útil y recuperable. Los juegos permiten reintentos ilimitados, las tarjetas de poder neutralizan consecuencias negativas y la narrativa lo enmarca como "inteligencia táctica sobre Shadow".

Este cambio tiene efectos medibles. Según la teoría de la autodeterminación, la percepción de competencia —sentirse eficaz— es una necesidad psicológica básica. Cuando el estudiante experimenta que puede mejorar y que su esfuerzo produce resultados visibles, se genera motivación de maestría que sustenta el aprendizaje a largo plazo, más allá de la unidad del segundo condicional.

El avatar no es mera decoración: es identidad proyectada que el estudiante construye deliberadamente, conectando su yo real con su yo posible como hablante de inglés. La biografía inicial ("If I were Shadow...") se convierte en un acto de habla performativo: al redactarla, el estudiante comienza a ser agente del Escuadrón, experimentando su rol activamente.

Esta construcción identitaria es especialmente relevante para estudiantes de educación superior tecnológica en contextos periféricos, donde el inglés a menudo se percibe como inalcanzable o reservado a elites. La gamificación democratiza la posesión del

inglés, distribuyendo agencia entre todos los participantes y reforzando la sensación de pertenencia y capacidad.

El sistema combina deliberadamente misiones individuales, que acumulan recursos personales, con misiones grupales de objetivos compartidos. Las tarjetas de poder premian tanto el liderazgo individual como la ayuda a compañeros. Las tablas de clasificación son públicas, pero no excluyentes: todos pueden progresar, aunque a ritmos diferentes.

Esta estructura responde a evidencia que indica que la competición exclusiva genera ansiedad y estrategias defensivas, mientras que la colaboración exclusiva puede diluir el esfuerzo individual. El equilibrio dinámico mantiene energía motivacional sin sacrificar el bienestar psicológico, permitiendo que los estudiantes experimenten desafío y cooperación simultáneamente.

Las herramientas utilizadas (Genially, Wordwall, Edpuzzle, etc.) son accesibles, muchas gratuitas y ninguna requiere competencias técnicas avanzadas. Su selección responde a criterios pedagógicos, no a moda tecnológica. Si una herramienta falla, la misión puede adaptarse a alternativas digitales o incluso a formatos presenciales con materiales analógicos.

Esta conclusión es particularmente relevante en contextos de desigualdad tecnológica, como el ecuatoriano donde se implementó la propuesta. La gamificación no debe ser privilegio de instituciones con infraestructura; debe ser un principio de diseño aplicable con recursos variables, asegurando equidad y efectividad pedagógica.

Limitaciones y prospectiva

Se debe tener en cuenta algunas limitaciones y prospectivas para llevar a cabo este proyecto de innovación y futuros proyectos que se enfoquen en la gamificación como una estrategia didáctica de refuerzo en el aprendizaje del inglés.

La falta de acceso a la tecnología es un factor importante que podría limitar la participación de los estudiantes. Otro aspecto es sobre las competencias digitales que deben tener tanto los estudiantes como los maestros para diseñar y ejecutar el sistema gamificado. No todos tienen estas habilidades, lo que puede resultar complicado.

Lo que nos lleva a la siguiente limitación sobre la resistencia al cambio: puede haber docentes y estudiantes que se resisten a implementar metodologías innovadoras como

la gamificación, lo que tiene un impacto negativo en el desarrollo y la efectividad del proyecto.

Considero que el tiempo es crucial, ya que implementar la gamificación en el salón de clases puede llevar un tiempo considerable. Por lo tanto, la cantidad de tiempo requerida para llevar a cabo la gamificación debe ser amplia, teniendo en cuenta que en Ecuador la clase de inglés tiene una carga horaria de cinco horas semanales de 40 minutos, lo que podría tener un impacto en la planificación del currículo regular.

Se espera que el presente proyecto proporcione un marco para explorar y mejorar el uso de la gamificación en la enseñanza del inglés y otros niveles de competencia, adaptando estrategias para estudiantes principiantes, intermedios y avanzados. Por otro lado, realizar un seguimiento a largo plazo con el objetivo de evaluar el impacto que tiene la gamificación en el rendimiento académico y la retención del aprendizaje en los estudiantes brinda una visión más completa de los resultados a lo largo del tiempo.

La gamificación puede adaptarse a diferentes contextos educativos en el futuro, con la implementación de la realidad virtual y la realidad aumentada, que pueden mejorar la experiencia dentro de las aulas y brindar capacitación a los docentes para su integración efectiva.

Referencias bibliográficas

- Aranda Romo, M. G., & Caldera Montes, J. F. (29 de Septiembre de 2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. (J. N. Saras, Ed.) *Revista educ@rnos*(31), 41-66. Obtenido de <https://da11f6.a2cdn1.secureserver.net/wp-content/uploads/2018/09/educarnos31.pdf>
- Bishop, S. (2018). *Bamboozled: Modern Technology Demystified* (Kindle ed.). Obtenido de <https://a.co/d/buMBAp8>
- Briceño, C. E. (6 de Noviembre de 2021). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(2414-8938), 1,6,7,9. doi:<https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- BusinessEnglish.com Ltd. (2023). *Forma-condicional y oración principal*. Obtenido de <https://bit.ly/40M5FxH>
- Castro, Y., Abreus, A., & Hernández, P. (2016). PERSPECTIVAS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR (IES) EN ECUADOR. *2do Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas*, (pág. 2115). Guayaquil. Recuperado el 27 de 10 de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7199791>
- Cespedes, E. (2023). Tesis Doctoral La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, una mirada desde plataformas digitales. *ResearchGate*, 255.
- Cohen, A. M. (2011). The Gamification of Education. *The Futurist*, 45(5), 16-17.

Obtenido de

<http://www.espaciotv.es:2048/referer/secretcode/magazines/gamification-education/docview/884627174/se-2>

Consejo de Educación Superior. (16 de Septiembre de 2022, 16 de septiembre).

Reglamento de Régimen Académico. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de <https://www.ces.gob.ec/wp-content/uploads/2022/08/Reglamento-de-Re%CC%81gimen-Acade%CC%81mico-vigente-a-partir-del-16-de-septiembre-de-2022.pdf>

Corrales Wade, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 13. Recuperado el 11 de Diciembre de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281011.pdf>

D' Antoni, M. (30 de 01 de 2002). Constructivismo y aprendizaje de un idioma extranjero.

Revista Ensayos Pedagógicos, 1, 107-118.
doi:<https://doi.org/10.15359/rep.1-1.9>

De Smet, J. (2015). *The Effective Use of Gamification Techniques in The Practical World* (Kindle ed.). Co-learning. Obtenido de <https://a.co/d/hk882eH>

EF, Education First. (2022). *Education First EF.*

Obtenido de <https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-spanish.pdf>

Espinosa Harris, M. (2023). La evaluación formativa mediante la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Varela*, 23(65), 124-130.
doi:10.5281/zenodo.7873430

Girard, C., Ecalle, J., & Magnan, A. (June de 2013). Serious games as new educational

tools: How effective are they? A meta-analysis of recent studies. *Journal of Computer Assisted Learning*(29), 207-219.

doi:<http://dx.doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00489.x>

Heredia, B. d., Perez, D., Cocón, J. F., & Zavaleta, P. (Septiembre de 2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Internacional Tecnológica Educativa Docentes* 2.0, 9 (2)(2665-0266), 10. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Ibáñez Moreno, A. (2015). La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxico- gramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia: un estudio de caso. *Verbeia Journal of English and Spanish Studies Revista de Estudios Filosóficos*, 1(0), 75 -99. Obtenido de <https://journals.ucjc.edu/VREF/article/view/4141>

Iniciarte, A., Paredes, A., & Zambrano, L. (29 de Agosto de 2020). Docencia y tecnologías en tiempos de pandemia covid-19. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25, 21. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.4087411>

Instituto Superior Central Técnico con mención Universitario. (2022). *Informe de Gestión Administrativa y Académica Rendición de Cuentas*. Obtenido de <https://istct.edu.ec/portal/nuevo/>

Intriago, E., Villafuerte, J., Bello, J., & Cevallos, D. (Septiembre de 2019). El Inglés como lengua extranjera en el Contexto Universitario Ecuatoriano: Cultura, ciudadanía y participación; Perspectivas de educación inclusiva. *ResearchGAt*e(978-90-78289-18-0),

21. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/337733612_EL_INGLES_COMO_LENGUA_EXTRANJERA_EN_EL_CONTEXTO_UNIVERSITARIO_ECUATORIANO_en_Cultura_ciudadania_y_participacion_Perspectivas_de_educacion_inclusiva

Juárez Escribano, B. (2019). *Realidades educativas en la esfera digital: Sistemas, modelos y paradigmas de aprendizaje* (Ediciones Egregius ed., Vol. 1). Obtenido de

https://www.academia.edu/41359801/Los_siete_pasos_clave_para_el_dise%C3%B1o_de_una_buena_gamificaci%C3%B3n?source=swp_share

Lamos, M. (1 de 2019). Mitos y Realidades del Uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés con Fines Específicos. *Revista de Lenguas Modernas*, 30(1659-1933), 19.

Latorre, E. L., Castro, K. P., & Potes, I. D. (2018). Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación Educativa en la Era Conceptual. En *Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación Educativa en la Era Conceptual* (pág. 99). Bogotá. Recuperado el 30 de Noviembre de 2023, de <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf>

Laura De la Cruz, K. M., Velarde, J. F., & Apayco Zavala, L. J. (2021). *Diálogos en educación, empresa, sociedad y tecnologías*. Colombia: EIDEC. doi:<https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>

Lerodiakonou, C. (2021). *Edutainment through gamification: A simple guide to teaching using modern tools* (Kindle ed.). Obtenido de <https://a.co/d/aomDnbe>

Lima Morilla, M. M. (2018). *Depósito de Investigación Universidad de Sevilla*.

Obtenido de <https://hdl.handle.net/11441/80704>

Lipes, J. (2012). *English Explained 12: The Conditionals* (Kindle ed.). Obtenido de

<https://a.co/d/7zoqExb>

Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (junio de 2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 28. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>

Martín, L., Palacios, A., & Gallego, O. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *ALTERIDAD REVISTA DE EDUCACION*, 38.

McTaggart, J. (2015). *The conditional Tenses* (Kindle ed.). Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de <https://a.co/d/2INAqzk>

Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*.

Molina Garcia, P., Molina Garcia, A., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(2477-8818), 9. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Narváez Sarango, J. S., Maldonado Palacios, G. M., Defaz Lasso, M. L., & Maldonado Palacios,

I. A. (2023). La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio- Primeros Niveles de Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 21. doi:http://dx.doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7731

Peters, M. (2023). *Future Learning. Level Up Learning: Gamification in Education* (Kindle ed.).

Obtenido de <https://a.co/d/cqMQSU1>

Pillaga, L., Garcia, D., Cardenas, N., & Erazo, J. C. (29 de junio de 2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica.

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA,
1(2542-3088), 22.

doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>

Ponce, S., Parrales, M., Baque, S., & Parales, M. (2019). Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 5(2477-8818), 17.
doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v5i2.918>

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. doi:<https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Prieto, J., Gomez, J., & Hung, E. (01 de enero de 2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una. *Revista Electrónica Educare*, 26(1409-4258), 23. doi:<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Ramos Huenteo, V. J., & Muñoz, R. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en educación superior.

ResearchGate. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/347096640_Gamificacion_como_estrategia_de_aprendizaje_en_educacion_superior

Riera Astudillo, J. G., Garcia Herrera, D. G., & Mena Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual. *Episteme Koinonia*, 4(8), 17. doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1350>

- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica - Educativa*, 20(2), 1-10. doi:<https://doi.org/10.37843/rtd.v7i2.16>
- Smutek, L., & Stefanowicz-Kocol, A. (2013). *English Grammar in Use - Practice Exercises: Conditionals and Unreal Past* (Kindle ed.). Obtenido de <https://a.co/d/cji6QVa>
- Treasure, S. (2022). *The Rubrics of English Grammar: Conditionals* (Kindle ed.). Seattle, United States: Amazon Kindle Direct Publishing. Obtenido de <https://a.co/d/a4qzE5v>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencias y Educación*(13), 75-117.
doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y educadores*, 23(4), 611-633.
doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>



El aprendizaje del inglés enfrenta uno de sus mayores retos en la enseñanza de la gramática, especialmente cuando los estudiantes pierden motivación y perciben el contenido como complejo o poco atractivo.

Este libro propone una solución innovadora:

la gamificación como estrategia didáctica

integrando elementos de juego, retos, recompensas, narrativa, para transformar la enseñanza del **segundo condicional** en una experiencia significativa, motivadora.

- ✓ Incrementar la **motivación del estudiante**
- ✓ Mejorar la **participación en el aula**
- ✓ Favorecer el **aprendizaje significativo del *Second Conditional***
- ✓ Integrar metodologías activas y tecnología educativa

Porque aprender inglés también puede ser una aventura.