

VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA LECTURA DE TEXTOS ACADÉMICOS EN
INGLÉS I- UNIVERSIDAD DEL VALLE SEDE TULUÁ

ANDRES MAURICIO BUENO PEÑA
201255218
andres.bueno@correounivalle.edu.co

Director:

ING. CARLOS ANDRÉS DELGADO SAAVEDRA

Co-Directora:

MBA. YURI M. BERMUDEZ MAZUERA. ING

Asesores:

ING. EDWIN GAMBOA
FREDY VALENCIA CARRILLO



Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Facultad de Ingeniería
Universidad del Valle

Abril 2018

Andres Mauricio Bueno Peña. *Videojuego como herramienta de apoyo para el proceso enseñanza y aprendizaje en la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I- Universidad del Valle sede Tuluá, ©abril 2018*

“Sólo una cosa convierte en imposible un sueño: el miedo a fracasar.”

Paulo Coelho

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a mis compañeros del equipo de desarrollo por haber realizado un excelente trabajo en conjunto y lograr concluir el videojuego EnglishPlay, agradezco además a los docentes de la Universidad del Valle que me acompañaron en este proceso de formación profesional y al director de grado por su acompañamiento y asesoría durante esta etapa.

RESUMEN

En este trabajo de grado se aborda la problemática que se presenta en la Universidad del Valle sede Tuluá en cuanto las bajas calificaciones en la asignatura Lectura de Texto Académicos en Inglés I que cursan los estudiantes de primer semestre en Ingeniería de Sistemas; los aportes de este trabajo de grado al proyecto de EnglishPlay fue un minijuego, el desarrollo del mundo bosque en el videojuego y un módulo web que registra el avance en el juego de cada estudiante, entre otras tareas.

El videojuego se desarrollo bajo la metodología ágil Game-Scrum que comprende 3 etapas, pre-producción, producción y post-producción. Se utilizó un modelo de tres capas para el desarrollo del módulo web las cuales son: Capa de presentación, capa de negocio y capa de datos. El fin con el que se desarrolló este proyecto es para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés haciendo uso de un videojuego, lo cual representa una nueva alternativa de aprendizaje para los estudiantes.

EnglishPlay consta de 4 mundos (Aldea, Bosque, Cueva y Castillo) donde cada uno contiene dos temáticas de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I que se imparte en la Universidad del Valle, la manera de presentar a los estudiantes dichos temas es por medio de desafíos, los cuales son 8 y están presentes en cada mundo, estos ofrecen diferentes metodologías de enseñanza tales como traducir frases del español al inglés, responder preguntas de selección múltiple, rellenar espacios en blanco y ordenar las palabras en una frase. Además el videojuego también le ofrece al estudiante retos como el recorrer un escenario recolectando objetos, derrotando enemigos, superando obstaculos, entre otras acciones que ponen a prueba la habilidad del jugador pero que a la vez lo motiva a seguir jugando. Este tipo de retos se dan incluso en los desafíos porque estos no sólo se tratan de responder preguntas sino también, de evitar que su personaje sufra daño.

El módulo web tiene como finalidad mostrar al usuario su avance en el videojuego para que este pueda observar qué personaje tiene seleccionado y qué características posee este, también le permite ver que porcentaje del juego ha desbloqueado y el puntaje que obtuvo en cada desafío que jugó.

Finalmente, se realizan pruebas al videojuego las cuales están compuestas por una evaluación heurística las cuales miden distintos tipos de jugabilidad como la jugabilidad intrínseca, jugabilidad mecánica, jugabilidad personal, entre otras. Con el análisis realizado a las pruebas se logró concluir que el videojuego tiene buena aceptación por parte de los estudiantes ya que se obtuvieron resultados superiores a 4.

Palabras Clave: Desarrollo de un videojuego, EnglishPlay, Evaluación heurística, Metodología.

ABSTRACT

In this work of degree the problem that is presented in the University of the Valley Tuluá headquarters is approached as soon as the low qualifications in the subject Academic Text Reading in English I that the students of first semester in Systems Engineering attend; The contributions of this grade work to the EnglishPlay project was a mini-game, the development of the forest world in the videogame and a web module that records the progress in the game of each student, among other tasks.

The video game was developed under the agile Game-Scrum methodology that includes 3 stages, pre-production, production and post-production. A three-layer model was used for the development of the web module, which are: Presentation layer, business layer and data layer. The purpose for which this project was developed is to support the process of teaching and learning English using a video game, which represents a new learning alternative for students.

EnglishPlay consists of 4 worlds (Village, Forest, Cave and Castle) where each one contains two themes of the Academic Texts Reading in English I course that is taught at the Universidad del Valle, the way to present these topics to the students is by The medium of challenges, which are 8 and are present in each world, offer different teaching methodologies such as translating sentences from Spanish into English, answering multiple-choice questions, filling in blank spaces and ordering the words in a sentence. In addition, the videogame also offers the student challenges such as touring a scenario collecting objects, defeating enemies, overcoming obstacles, among other actions that test the skill of the player but at the same time motivates him to continue playing. This type of challenges are given even in the challenges because these are not only trying to answer questions but also, to avoid that your character suffers damage.

The web module aims to show the user his progress in the game so that he can see which character he has selected and what features he has, it also allows him to see what percentage of the game he has unlocked and the score he got in each challenge he played.

Finally, tests are made to the game which are composed of a heuristic evaluation which measure different types of gameplay such as intrinsic gameplay, mechanical gameplay, personal gameplay, among others. With the analysis made to the tests it was possible to conclude that the videogame has a good acceptance by the students since results higher than 4 were obtained.

ÍNDICE GENERAL

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1	Descripción General	1
1.2	Estructura del documento	1
1.3	Descripción del Problema	2
1.4	Formulación del Problema	3
1.5	Objetivos	3
1.5.1	Objetivo General	3
1.5.2	Objetivos Específicos	3
1.6	Justificación	4
1.7	Alcance de la propuesta	5
2	MARCO REFERENCIAL	7
2.1	Antecedentes	7
2.2	Marco teórico	10
2.2.1	Sistemas interactivos:	10
2.2.2	Videojuegos:	10
2.2.3	Tipos de videojuegos:	11
2.2.4	Juegos serios:	12
2.2.5	Desarrollo de videojuegos:	12
2.2.6	Métodos para la enseñanza de nuevas lenguas:	14
2.2.7	Diseño centrado en el usuario (DCU):	15
2.2.8	Usabilidad:	16
2.2.9	Experiencia del jugador:	17
2.2.10	Metodología ágil Scrum:	17
2.2.11	Metodología ágil Game-Scrum:	18
3	ENTORNO DE DESARROLLO	20
4	PRE-PRODUCCIÓN	23
4.1	Creación del GDD	23
4.2	Temas seleccionados	26
4.3	Historias de usuario	27
5	PRODUCCIÓN	30
5.1	Primer Sprint:	30
5.2	Segundo Sprint:	32
5.3	Tercer sprint:	34
5.4	Cuarto y quinto sprint:	36
5.5	Sexto y séptimo sprint:	39
5.6	Octavo sprint:	40
5.7	Noveno sprint:	42
5.8	Décimo sprint:	42
6	POST-PRODUCCIÓN:	45

6.1	Selección de heurísticas	45
6.2	Análisis de los resultados de la encuesta	46
6.3	Observación de campo	50
6.4	Evaluación heurística	51
7	CONCLUSIONES Y TRABAJOS FUTUROS	58
7.1	Conclusiones	58
7.2	Trabajos futuros:	59
	BIBLIOGRAFÍA	60
8	ANEXOS	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Arquitectura del juego	23
Figura 2	Oso.	24
Figura 3	Serpiente.	25
Figura 4	Cuervo.	25
Figura 5	Hada.	25
Figura 6	Duende.	25
Figura 7	Leprechaun.	26
Figura 8	Menú principal	31
Figura 9	Botón modo historia	31
Figura 10	Menú modo historia	31
Figura 11	Menú principal	31
Figura 12	Botón cerrar sesión	31
Figura 13	Arquero camina	32
Figura 14	Arquero salta	32
Figura 15	Arquero ataque	33
Figura 16	Arquero ataque especial 1	33
Figura 17	Arquero ataque especial 2	34
Figura 18	Arquero muere	34
Figura 19	Tienda desde vista niveles Aldea.	35
Figura 20	Tienda desde vista niveles Bosque.	35
Figura 21	Tienda desde vista niveles Cueva.	35
Figura 22	Tienda desde vista niveles Castillo.	35
Figura 23	Tienda con el rol Guerrero	36
Figura 24	Tienda con el rol Mago	36
Figura 25	Tienda con el rol Arquero	36
Figura 26	Posición inicial del desafío.	37
Figura 27	Salto hacia una plataforma para responder correctamente.	38
Figura 28	Respuesta incorrecta.	38
Figura 29	Panel de finalización	39
Figura 30	Estado inicial.	40
Figura 31	Respuesta correcta	41
Figura 32	Respuesta incorrecta	41
Figura 33	Arquitectura Página Web.	43
Figura 34	Diagrama de implantación.	44
Figura 35	Preguntas 1-7.	47
Figura 36	Preguntas 8-11.	48
Figura 37	Preguntas 12-16.	48
Figura 38	Preguntas 17-20.	49
Figura 39	Media Heurísticas.	57

Figura 40	Aldea	65
Figura 41	Bosque	66
Figura 42	Cueva	67
Figura 43	Castillo	68
Figura 44	Mago	68
Figura 45	Arquero	69
Figura 46	Guerrero	69
Figura 47	Logo	71
Figura 48	Login	71
Figura 49	Registro	72
Figura 50	Menú	72
Figura 51	Libro	73
Figura 52	Tienda	73
Figura 53	Niveles	74
Figura 54	HUD	74
Figura 55	Personajes.	75
Figura 56	Edición.	75
Figura 57	Mundos.	76
Figura 58	NPC.	76
Figura 59	Camino Correcto.	77
Figura 60	Enlazar.	78
Figura 61	Esquivar Láser.	78
Figura 62	ElectroShock.	79
Figura 63	Plataformas.	79
Figura 64	Shooter.	80
Figura 65	Cajas.	81
Figura 66	Combat.	81

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1	Porcentaje de notas de inglés I (2012-2016)	3
Cuadro 2	Resultados esperados por objetivo específico	4
Cuadro 3	Ventajas y Desventajas de Aplicaciones	8
Cuadro 3	Ventajas y Desventajas de Aplicaciones	9
Cuadro 3	Ventajas y Desventajas de Aplicaciones	10
Cuadro 4	Formato Historias de Usuario	21
Cuadro 5	Historias de usuario	28
Cuadro 6	Historias de usuario generales	29
Cuadro 7	Encuesta a Estudiantes	46
Cuadro 8	Comentarios positivos	49
Cuadro 9	Comentarios negativos	50
Cuadro 10	Heurísticas jugabilidad intrínseca	51
Cuadro 11	Heurísticas jugabilidad personal	51
Cuadro 12	Intrínseca	53
Cuadro 13	Mecánica	54
Cuadro 14	Interactiva	55
Cuadro 15	Artística	56
Cuadro 16	Personal	56

INTRODUCCIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN GENERAL

Este documento tiene como finalidad presentar el desarrollo de un minijuego que hace parte del proyecto llamado EnglishPlay, además de un módulo web para los estudiantes donde se registra el avance dentro del videojuego, estos se crearon para el apoyo a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I que se oferta a los estudiantes del programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad del Valle sede Tuluá. Gracias al avance de las TIC, estas pueden integrarse en la educación y servir de apoyo tanto en la enseñanza como el aprendizaje, y en este proyecto se integran a manera de videojuego. La supervisión estuvo a cargo del director de trabajo de grado Carlos Andres Delgado Saavedra, la colaboración de la profesora Yuri Mercedes Bermúdez Mazuera, la asesoría del Ing. Edwin Gamboa quien acompañó en el área de desarrollo del videojuego, además del profesor Fredy Valencia Carrillo en cuanto a los temas de inglés.

1.2 ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

Este documento se organiza de la siguiente manera:

- En el capítulo uno se presenta el problema, el objetivo general y los objetivos específicos, la justificación y el alcance del proyecto.
- En el capítulo dos se describen los antecedentes y se especifica, en el marco teórico, la teoría acerca de la implementación de videojuegos, métodos para la enseñanza de idiomas, sistemas interactivos, entre otros.
- En el capítulo tres se presenta el entorno de desarrollo, es decir, de qué manera se llevo a cabo el proceso general del proyecto.
- En el capítulo cuatro se encuentra la etapa de pre-producción, donde se decide la historia y el contenido del juego, temas de inglés, plataformas de desarrollo y tareas a elaborar durante el proyecto.
- En el capítulo cinco, etapa de producción, se muestra evidencia de las tareas realizadas por cada sprint junto a una breve descripción del proceso elaborado para darle cumplimiento a estas.
- Post-producción, capítulo seis, es la etapa donde se llevan a cabo las pruebas al minijuego y el videojuego en general; se realiza un análisis a los valores de las pruebas con respecto a los resultados esperados para una retroalimentación.

- Conclusiones sobre la metodología utilizada a lo largo del proyecto, aspectos de aprendizaje y desarrollo.
- Trabajos futuros, mejoras o aspectos adicionales que pueden, en un futuro, formar parte de este proyecto.
- Bibliografía consultada para dar soporte al trabajo realizado en este proyecto.

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Investigaciones a nivel mundial han demostrado que las TIC pueden conducir a mejorar el aprendizaje del estudiante y los métodos de enseñanza. Un informe realizado por el Instituto Nacional de Educación Multimedia en Japón, demostró que un aumento en la exposición de estudiantes a las TIC mediante la integración curricular de educación tiene un impacto significativo y positivo en el rendimiento estudiantil, especialmente en términos de conocimiento, comprensión, habilidad práctica y presentación de habilidad en materias tales como matemáticas, ciencias y estudios sociales [1].

La Universidad del Valle en su plan estratégico de desarrollo 2015-2025 reconoce la importancia de incorporar las TIC en el área de gestión pedagógica para que los docentes mejoren la estrategia de enseñanza y aprendizaje. Lo que podría permitir mejorar la calidad por medio de diversificación de contenidos y métodos; lo cual fomenta la innovación y mejora la experiencia del estudiante.

El uso de las TIC en la docencia permite una interacción directa entre docentes y estudiantes como lo hace actualmente el campus virtual de la Universidad del Valle, ofrecido por la Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual (DINTEV). El campus es una versión del moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment), un sistema de gestión de aprendizaje que se utiliza para la educación a distancia, aprendizaje combinado y cursos virtuales; es decir, es una plataforma donde los docentes tienen la posibilidad de compartir archivos y material relevante para la asignatura, y de manera simultánea los estudiantes pueden visualizarlo, también les permite hacer entrega virtual de sus talleres y/o proyectos.

Otra de las áreas, además del campus virtual, donde podría implementarse las TIC en la Universidad del Valle es en la asignatura Lectura de textos académicos en Inglés I, donde la problemática que se presenta es que los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la sede Tuluá en su mayoría aprueban con notas cercanas al mínimo requerido; (esto se evidencia en la [Tabla 1](#) , información proporcionada por la secretaria académica de la Universidad del Valle Sede Tuluá).

Tabla 1: Porcentaje de notas de inglés I (2012-2016)

Rango	2012A	2013A	2014A	2015A	2016A
0-2,9	23 %	39 %	4 %	49 %	41 %
3,0-3,9	48 %	55 %	0 %	45 %	34 %
4,0-5,0	29 %	6 %	96 %	6 %	24 %
4,0-5,0	29 %	6 %	96 %	6 %	24 %

Aunque, no es la única asignatura de primer semestre que los estudiantes reprueban, sí es la única que, actualmente, no cuenta con un apoyo extracurricular. Por ejemplo, en la materia Cálculo I los alumnos cuentan con el aula matemática para reforzar su aprendizaje y de la misma manera la asignatura Fundamentos de Programación (FDP) cuenta con monitoria, es decir, una persona a cargo le ofrece a los estudiantes un espacio adicional para realizar practicas o refuerzo sobre la materia. Por tanto se desea explorar la posibilidad de utilizar las TIC en Lectura de textos académicos en Inglés I para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura, con lo cual se busca lograr una mejoría en el desempeño de los estudiantes, cumpliendo los objetivos y expectativas que esta presenta.

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incorporar las TIC para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I en la Universidad del Valle sede Tuluá?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 *Objetivo General*

Desarrollar un minijuego como herramienta interactiva que se integre al proyecto EnglishPlay para el apoyo en la enseñanza de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I de Ingeniería de Sistemas de la Universidad del Valle sede Tuluá.

1.5.2 *Objetivos Específicos*

- Identificar las temáticas y estrategias didácticas de la asignatura que se van a integrar en el juego.
- Construir la historia del juego incorporando los temas de la asignatura y las estrategias didácticas definidas por el docente del curso.
- Implementar un módulo que permita registrar y consultar el avance de cada estudiante en cuanto al juego.

- Implementar el minijuego de acuerdo a las temáticas y estrategias didácticas definidas.
- Realizar pruebas de usabilidad y de experiencia del jugador al minijuego implementado de acuerdo a las heurísticas definidas.

Tabla 2: Resultados esperados por objetivo específico

Objetivo específico	Resultados esperados	Cumplimiento de Objetivos
Identificar las temáticas y estrategias didácticas de la asignatura que se van a integrar en el juego.	Documento con la explicación de los temas seleccionados para el videojuego	■ Capítulo 4 sección 2. ■ Anexo B-Estrategias Inglés.
Construir la historia del juego incorporando los temas de la asignatura y las estrategias didácticas definidas por el docente del curso.	Un juego con una historia entretenida que a la vez, de manera lúdica, de lecciones de inglés al estudiante para que aprenda mientras se divierte.	Anexo A-Documento de Diseño de Videojuego.
Implementar un módulo que permita registrar y consultar el avance de cada estudiante en cuanto al juego.	Un módulo web que muestre el avance de los estudiantes para que estos puedan ver su estado actual en el juego.	Capítulo 5 sección 8.
Implementar el minijuego de acuerdo a las temáticas y estrategias didácticas definidas.	Un minijuego que represente un desafío para el estudiante pero que a la vez le permita aprender inglés.	Capítulo 5, sección 4.
Realizar pruebas de usabilidad y de experiencia del jugador al minijuego implementado de acuerdo a las heurísticas definidas.	Análisis de pruebas realizadas al minijuego con los usuarios finales.	Capítulo 6.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Las TIC son un conjunto de herramientas que pueden utilizarse en pro del aprendizaje ya que estas están transformando la manera en que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden; esto se debe a que las TIC ofrecen diversidad de recursos como: material didáctico, entornos virtuales, chat, videoconferencias, entre otros. Desarrollando así la creatividad, innovación, colaboración y otros aspectos positivos en el área en que se emplee [2]. Además, del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad

en general, el alto índice de fracaso escolar y la creciente diversidad cultural que, últimamente, se hace más presente en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en 2004/2005 de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza)[3], constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Se debe aprovechar el uso de las tecnologías que desde una edad tan temprana los niños utilizan de forma intuitiva para mejorar su educación en todo tipo de materias; una buena manera de aprovecharla es con la implementación de videojuegos como entornos de aprendizaje ya que su aplicación en el mundo educativo se ha convertido en un estudio cada vez más común entre los investigadores, ya que su uso en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes [4]. Un enfoque social de los videojuegos permite una comprensión más exhaustiva de estos y de la experiencia de juego en el aula. Cuando un videojuego consigue colocar al usuario en un nivel de inmersión total, toda su energía e interés está focalizada en el juego, este hecho junto con la motivación que despiertan los videojuegos, es la base del interés de educadores e investigadores por el potencial de los videojuegos como entornos para el aprendizaje[5].

Además, el aprendizaje acompañado de juegos trae consigo ventajas ya que cuenta con premiación dentro del mismo como pueden ser bonificaciones por logros y esto funciona como motivación para continuar aprendiendo de una manera entretenida. Los videojuegos también podrían poner al estudiante en un contexto adecuado al tema del que está tratando para, de este modo, practicarlo de manera natural así como se aprende la lengua materna; situación que no ocurre en una clase tradicional. Existen juegos creados principalmente para enseñar de forma lúdica y estos son los juegos serios y, aunque no cuentan con los mejores gráficos, son de gran utilidad para quienes quieren aprender mientras se divierten. [6].

1.7 ALCANCE DE LA PROPUESTA

Este proyecto está delimitado al diseño e implementación de un mini juego interactivo y un módulo web que registra el avance en el juego para el apoyo del aprendizaje de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I dirigido a los estudiantes de primer semestre del plan Ingeniería de Sistemas de la Universidad del Valle sede Tuluá. De tal manera que sea una herramienta de apoyo para la enseñanza y aprendizaje de este idioma. Cabe aclarar que será el docente quien decidirá el grado de uso del mismo. El contenido, la mecánica, las reglas y los detalles técnicos del minijuego serán definidos durante la primera etapa de desarrollo del mismo. Al final será validado usando pruebas que permitan evaluar la experiencia de juego con un grupo de estudiantes que represente la audiencia objetivo. El entregable de este proyecto es el minijuego funcionando y el módulo web que registra el avance de los estudiantes. Este minijuego se integrará al proyecto EnglishPlay, el cual se busca implementar en la Sede Tuluá como una herramienta

institucional que permita la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza de la Universidad del Valle.

MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

El idioma inglés se considera una de las lenguas más importantes en la actualidad porque es un requisito indispensable en ámbitos académicos, laborales, culturales o turísticos, y en el mundo de la comunicación internacional en general, de ahí la necesidad de que los ciudadanos dominen este idioma [7]. Por lo tanto es prioridad de muchos aprenderla, para ello existen diversas maneras de estudiarla tales como cursos presenciales o en línea e incluso a través de aplicaciones móviles. Entre estas últimas nombradas se pueden encontrar juegos cuyo objetivo es enseñar inglés de manera entretenida, algunos de estos son:

1. Busuu: Ofrece la oportunidad de aprender nuevos idiomas con profesores nativos a través de conversaciones on-line vía vídeo chat. Está disponible para iPhone, iPad y Android [8].
2. Babel: Esta aplicación cuenta con más de tres mil palabras y ofrece también diferentes temáticas. Además, por medio de un sistema de reconocimiento de voz ayuda, a quien lo use, a mejorar su pronunciación. Es gratuita para Android y Iphone [8].
3. Voxy: Ofrece sesiones personales dependiendo del nivel de inglés o en los intereses o metas que tengas. Además, según sus creadores, Voxy mejora en un 22 % los resultados del TOEFL [8].
4. Wlingua: Disponible para Iphone o Android. Es perfecta para quienes recién están aprendiendo inglés o para aquellos que necesitan mejorar este idioma, ya que es de fácil manejo y posee una amplia y completa guía [8].
5. Duolingo: Las personas pueden aprender o practicar distintos idiomas a la vez. Con la condición de que en uno de ellos debe haber avanzado a un cierto nivel para poder iniciar a practicar otro idioma. Está disponible para Iphone y Android [8].
6. Mindsnacks: Permite estudiar idiomas de forma entretenida ya que el método utilizado es por medio de juegos educativos. Es apto para cualquier edad ya que cuenta con vocabulario especial dependiendo del nivel [8].
7. Vaughan: Aplicación interactiva para iPhone o Android. Ofrece distintos cursos de inglés con profesores nativos quienes guiarán y ayudarán a mejorar la agilidad verbal. Asimismo, puede estudiar mientras realiza otras actividades, como hacer ejercicio o cocinar, esto a través de Vaughan Radio en directo [8].

8. Learn English: Es una aplicación creada por el British Council que le permite estudiar inglés disponible para Android o Iphone a través de vídeos con los cuales puede mejorar su comprensión de lectura y aprender vocabulario. Además, puede descargar las lecciones para practicar sin conexión a internet [8].

Tabla 3: Ventajas y Desventajas de Aplicaciones

Aplicación	Ventajas	Desventajas
Busuu	▪ Versión gratuita. ▪ Fácil manejo. ▪ Prácticas con nativos del idioma.	▪ Mismos ejercicios para todo tipo de usuarios. ▪ Su principal enfoque es el vocabulario. ▪ Misma metodología en los ejercicios.
Babel	▪ Aprendizaje audiovisual. ▪ Adaptable a la disponibilidad del usuario. ▪ Amplio contenido de estudio.	▪ Se practica un idioma a la vez. ▪ El mejor contenido está en la versión paga. ▪ No hay opción para elegir el modo de aprendizaje.
Voxy	▪ Adapta las practicas a la vida cotidiana. ▪ Prácticas de pronunciación. ▪ Adaptable a necesidades del usuario.	▪ No se practica con nativos del idioma. ▪ El plan gratuito es el básico. ▪ Se enfoca en el vocabulario.

Tabla 3: Ventajas y Desventajas de Aplicaciones

Aplicación	Ventajas	Desventajas
Wlingua	■ Metodología variada. ■ Ofrece inglés británico y americano. ■ Premia el buen desempeño con horas gratis de acceso premium.	■ Solo enseña inglés. ■ No poseen practica para el nivel avanzado en inglés. ■ Requiere conexión a internet.
Duolingo	■ Cuenta con más de 56 idiomas. ■ Es gratis. ■ Es a modo de juego.	■ Actúa solo con audio. ■ Algunas veces no es fácil de comprender. ■ Requiere conexión a internet.
Mindsnacks	■ Fácil de usar. ■ Útil para todas las edades. ■ Aprendizaje personalizable.	■ Principal enfoque es el vocabulario. ■ Su versión gratuita restringe el acceso a muchas actividades. ■ Mejor contenido para versiones pagas.
Vaughan	■ Flexibilidad en cursos. ■ Para todas las edades. ■ Material extra sin costo.	■ Metodología deficiente. ■ La capacidad técnica depende del profesor de curso. ■ Incongruencias en cuanto a la prohibición de no usar el castellano.

Tabla 3: Ventajas y Desventajas de Aplicaciones

Aplicación	Ventajas	Desventajas
Learn English	■ No requiere conexión a internet. ■ Método interactivo. ■ Asistente vía chat.	■ Solamente ofrece el idioma inglés. ■ Su principal enfoque es el vocabulario. ■ Misma metodología en los ejercicios.

Sin embargo algunas de estas aplicaciones están centradas en enseñar el idioma con ejercicios de manera corriente tal cual se hace en un aula de clases, así que lo que se quiere lograr con los minijuegos que hacen parte de EnglishPlay es hacer que el estudiante aprenda inglés de manera más natural, de manera lúdica a través de diálogos, vocabulario y/o escenarios que se van presentando a lo largo de la historia del juego para que no se sienta presionado a que debe de acertar las respuestas para obtener una nota sino que debe completar el desafío y responder correctamente para lograr un objetivo dentro del juego y así obtener una recompensa a la vez que se le permite avanzar, de esta manera el alumno practica inglés casi sin darse cuenta.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 *Sistemas interactivos:*

Son aquellos que permiten la interacción entre usuarios y computadoras, donde el usuario es quien determina el transcurso de la acción y, al mismo tiempo, provoca una respuesta impredecible. Además debe haber una interconexión entre dispositivos (máquina) y usuario (persona), donde el usuario es quien tiene el control de la información bajo las órdenes dadas y representadas por medio de una interfaz gráfica. Las características propias de los sistemas interactivos son los usos que se han adoptado por parte de la publicidad, la educación, la medicina, el entretenimiento, la industria y en general las telecomunicaciones, con el fin de mejorar la calidad en sus productos y servicios para atraer individuos que se integren en un contexto digital más creativo, dinámico y divertido [9].

2.2.2 *Videojuegos:*

Los videojuegos forman parte importante en la vida de las generaciones más jóvenes y son considerados como actividades recreativas en los hogares. Diversos estudios revelan que con los videojuegos los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo. Entre estos estímulos que facilitan su aprendizaje

hay varios tipos de videojuegos que han sido desarrollados para fines particulares [10]. Además, los videojuegos pueden verse como la puerta de entrada de niños y jóvenes a las TIC porque mediante estos se desarrollan diversas habilidades, entre las más importantes son la familiarización con las nuevas tecnologías y su dominio. Es por esto que en estos momentos los videojuegos son un elemento determinante para socializar en el mundo de las nuevas tecnologías [11]. Más técnicamente, un videojuego es una aplicación orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un dispositivo electrónico. Los videojuegos se diferencian de otras formas de entretenimiento en que son interactivos, es decir, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido. Para ello, es necesario utilizar un mando o control para dar órdenes al dispositivo o consola principal y esto se ve reflejado en la pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes [12].

2.2.3 *Tipos de videojuegos:*

Los videojuegos son muy distintos entre sí, así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros. A continuación, se presenta una lista que incluye los principales:

2.2.3.1 *Plataformas:*

Se trata de desafíos de tipo físico, que exigen precisión del jugador para lograr avanzar a través del juego enfrentándose a diversos enemigos [12].

2.2.3.2 *De disparos:*

Un género amplio, su nombre en inglés es shooters y, si bien hace alusión a la acción de disparar, no debe tratarse necesariamente de un arma de fuego, también puede ser por medio de poderes como rayos, láser, fuego o cualquier cosa o material que sea despedido hacia los enemigos [12].

2.2.3.3 *De aventuras:*

Son juegos en los cuales la historia es la protagonista. Deben atrapar poco a poco al jugador en el juego a través de la narrativa del mismo, y hacer que este sienta la necesidad de resolver una serie de misterios. Por lo general, contienen una gran variedad de elementos que resultan fundamentales para avanzar, tales como objetos importantes que tienen papel en la historia y ayudan a resolverlo o completarlo, lo cual incita a la exploración [12].

2.2.3.4 *De rol:*

Su foco son los personajes y su evolución a lo largo de la historia. En este, el jugador mejora las habilidades de su personaje y así obtiene experiencia para poder avanzar en el juego ya que este se hace cada vez más difícil conforme avanza. [12].

2.2.3.5 *Deportes:*

Este tipo de juegos emula las reglas de los juegos originales pero bajo licencias modifica algunos factores tales como hacer que el tiempo vaya más rápido que en el juego real [12].

2.2.4 *Juegos serios:*

Son una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con unas reglas específicas, que usa la diversión como modo de formación, con objetivos en el ámbito de la educación, sanidad, política pública y comunicación estratégica [13].

Son una clase de juegos electrónicos una subcategoría dentro de los juegos para computadoras y videojuegos-, cuya finalidad va más allá del entretenimiento, pueden servir a la estrategia de marketing o también para estimular el aprendizaje de los usuarios o sensibilizarlos sobre alguna problemática particular. [6].

2.2.5 *Desarrollo de videojuegos:*

El desarrollo de videojuegos es similar al desarrollo de software con pequeñas diferencias y cuenta, típicamente, con 7 fases en su proceso de elaboración [14].

- **Fase de Concepción:** Todo comienza con una idea a partir de la cual se conformarán los aspectos fundamentales. Se determina el género o géneros del videojuego, el proceso de juego, y también se constituye un guión gráfico en el que se tratan todo tipo de ideas preconcebidas que pueden ir adaptándose, como por ejemplo el estilo de los personajes, el ambiente, la música, etc. Una vez se sabe qué hacer entonces es el momento de diseñar [14].
- **Fase de Diseño:** Se empieza definiendo los elementos que componen el juego. Se desarrolla la historia, se crean bocetos de guiones para determinar los objetivos, se deciden los personajes principales, el contexto, etc.

Utilizando estos esbozos de guiones los artistas se ponen manos a la obra para crear conceptos del aspecto del juego, la forma en que se visualizarán los personajes, los escenarios, objetos, etc. Su trabajo es presentar propuestas visuales para ir dando forma a la idea original. También se describen los elementos sonoros de los que consta el juego: efectos de sonidos, ambientación, música, voces, etc. Aunque todavía no se compone ni se graba nada.

Paralelamente, se especifica el funcionamiento general del videojuego, algo que depende del género, ya que señalan la forma en que las entidades virtuales interactúan dentro del juego.

Finalmente, con una idea algo más clara del rumbo que tomará el juego, se hace el diseño de la programación, que describe la manera en la que se implementará el videojuego, el lenguaje o lenguajes de programación que se utilizarán, las metodologías que se seguirán, etc. Todo lo anterior tendrá como objetivo generar el Documento de Diseño que especificará el desarrollo del arte, las mecánicas y la programación del videojuego [14].

- **Fase de Planificación:** Esta etapa tiene como objetivo identificar las diferentes tareas para desarrollar el videojuego. Se reparte el trabajo entre los distintos miembros del equipo de desarrollo, se fijan plazos de entregas, se planifican reuniones de seguimiento, etc [14].
- **Fase de Producción:** Una vez se tiene claro lo que se debe hacer, cómo hacerlo, y se ha planificado el tiempo para llevarlo a cabo, entonces se empieza la producción con el objetivo de crear el juego, como mínimo en una versión inicial o prototipo a mejorar gradualmente.

Se llevan a cabo todas las tareas de la fase de planificación teniendo como guía el documento de diseño: programación, ilustración, desarrollo de interfaces, animación, modelado, desarrollo del sonidos, etc.

Si finalmente se logra ensamblar correctamente todas las piezas entonces esta fase culmina. Sin embargo, al igual que en el desarrollo de software tradicional, es muy difícil que todo salga bien la primera vez que se programa, por lo que se inicia una fase para probar a fondo el videojuego [14].

- **Fase de Pruebas:** En esta etapa se corrigen los errores del proceso de programación y se mejora la jugabilidad a medida que se prueba el juego. Generalmente encontraremos dos tipos: las pruebas alpha, realizadas por un pequeño grupo de personas generalmente involucradas en el desarrollo, y las pruebas beta, realizadas por un equipo externo de jugadores. Las primeras tienen el objetivo de corregir defectos graves y mejorar características fundamentales no contempladas en el documento de diseño, mientras que las segundas se enfocan en detectar fallos menores y perfilar la experiencia de usuario [14].
- **Fase de Distribución y Márketing:** En cuanto a la distribución es el proceso de crear las copias del juego ya finalizado y llevarlo a las tiendas (ya sean físicas o digitales) para que los jugadores puedan comprarlo. Por otro lado, el márketing es también fundamental para dar a conocer el videojuego y conseguir el mayor número de jugadores posibles. No tiene un orden concreto dentro del desarrollo, pues algunas empresas empiezan a hacer campaña de sus videojuegos meses e incluso años antes de publicarlos. La verdad es que depende de los recursos que los desarrolladores quieran destinar a promocionar la obra y no tiene porqué ser un departamento dentro de la propia empresa, sino que tanto la distribución como el márketing se pueden delegar a empresas externas especialistas en estas áreas.

Vale la pena comentar el fenómeno “hype”, que ocurre cuando una empresa hace uso de una excesiva publicidad para dar a conocer su producto, creando incluso una necesidad inexistente en los potenciales consumidores. Lo malo ocurre cuando el producto no está a la altura de lo prometido y entonces se convierte en el blanco de multitud de críticas en muy poco tiempo, algo que puede perjudicar gravemente la imagen de los creadores [14].

- **Fase de Mantenimiento:** Pese a que el juego esté finalizado y en las manos de los jugadores, su ciclo de vida aún está lejos de terminar. La fase de mantenimiento es el momento de arreglar nuevos errores, mejorarlo, etc. Ésto se hace sacando parches o actualizaciones al mercado.

Sin embargo es también una oportunidad para seguir sacándole partido. Ya sea en forma de microtransacciones, suscripciones de pago o incluso con expansiones completas que añaden nuevas características al videojuego sin modificar en profundidad el motor del mismo, digamos que sería más o menos como aprovechar al máximo la base inicial [14].

2.2.6 *Métodos para la enseñanza de nuevas lenguas:*

Existen diversos métodos para la enseñanza y aprendizaje de nuevos idiomas pero todos intentando transmitir, de la mejor manera posible, los conocimientos necesarios de una nueva lengua, con la intención de que lo enseñado sea suficiente para la comunicación [15].

- **Método “gramática y traducción”:** Este método consiste en la enseñanza de la segunda lengua por medio de la lengua materna, pues toda la información necesaria para construir una oración o entender un texto es facilitada a través de explicaciones en la lengua natal del discente. El aprendizaje a través de este método es como un “edificio” construido con “ladrillos lingüísticos” donde el dominio de la lengua significa el total conocimiento de esta [15].
- **Método “directo” o “natural”:** Se ignora la existencia de la lengua materna, asumiendo que el aprendizaje de la lengua extranjera y la lengua materna constituyen procesos similares, solo que comenzados en diferentes edades. Para esto se elimina la traducción como procedimiento de enseñanza, otro tanto así le pasa a la lectura; estimula la enseñanza inductiva de la gramática y el uso de los medios visuales, ejercicios orales y escritos [16].
- **Método “audio-lingual”:** Se le da prioridad a la lengua hablada considerándola como un sistema de sonidos usado para la comunicación social. Se busca la corrección lingüística y se trata de que el individuo aprenda el nuevo vocabulario por asociación de la palabra hablada y la imagen visual, fundamentalmente me-

dianter la repetición. Hace mucho énfasis en ejercicios mecánicos y de imitación de patrones nativos [16].

- **Método “intermediario”:** Requiere de participación activa del alumno y que la clase debe ser impartida, fundamentalmente, en la lengua que se practica, excepto las aclaraciones gramaticales y demás cuestiones de difícil entendimiento. Logrando la memorización de nuevas palabras en un contexto determinado, acompañado de ejercicios para el uso oral de la lengua, pero también bastantes de gramática y traducción [15].

Pese a que los métodos anteriormente mencionados facilitan el aprendizaje de un nuevo idioma, no logran el objetivo de que el alumno aprenda a comunicarse en todos los sentidos, por lo que la solución debía de estar en una mezcla de elementos de todas ellas, un método que abarque, mediante actividades, textos, diálogos y ejercicios variados y motivadores, todas las áreas en que se realiza la comunicación. Es así como aparece en la década de los ochenta del siglo XX una metodología nueva, conocida como método o enfoque “comunicativo” [15]. Este método posee las siguientes características:

- Expone, como punto de partida, elencos temáticos, funcionales, gramaticales y léxicos.
- Ofrece actividades muy diversas: interactivas, motivadoras, basadas en el contenido, centradas en el desarrollo de funciones comunicativas, a veces incluso lúdicas, etc.
- Intenta exponer una forma natural del lenguaje, basado en la comunicación diaria.
- Da la justa importancia a los aspectos gramaticales, léxicos y fonológicos, que en otros métodos cobran especial protagonismo y en este, en cambio, están integrados en el proceso comunicativo [17].

2.2.7 *Diseño centrado en el usuario (DCU):*

Principalmente está centrado en las necesidades, características y metas del usuario, cuyo objetivo es conocer las particularidades de los usuarios, ya que estos poseen objetivos y preferencias, así que la principal función del diseñador es encontrar estas particularidades para reflejarlas en la interacción en la interfaz y de esta manera aumentar su efectividad [18].

El DCU cuenta con algunos principios básicos que pueden verse como principios a la ergonomía tradicional. Entre estos principios se encuentran:

- **Diseño para los usuarios y sus tareas:** Un sistema informático que permite cumplir con los objetivos de negocio utilizando interfaces centradas en el usuario orientadas a completar las tareas que este requiera. El desarrollo de estos sistemas deberá tener en cuenta siempre las características de sus usuarios, de sus tareas del mundo real, y de su entorno de trabajo [18].

- **Diálogo simple y natural:** Los mensajes e instrucciones deben estar en un idioma plano, neutral y deben utilizar el vocabulario de los usuarios objetivo [18].
- **Proporcionar realimentación adecuada:** El usuario, en ocasiones, precisa conocer el estado de su tarea, es decir, si ha finalizado o se encuentra en proceso. Para esto es necesario mostrarle, a través de mensajes o barras de progreso, el estado de su tarea para que el usuario esté informado [18].
- **Presentar información clara:** Se debe presentar la información suficiente y de manera ordenada para que el usuario pueda completar su tarea, de lo contrario, si se presenta demasiada información innecesaria podría abrumar al usuario afectando su rendimiento [18].
- **El sistema debe ser amigable:** El sistema debe poder ser interpretado intuitivamente por el usuario y en mínima medida ofrecer ayudas tales como las etiquetas en los botones con iconos [18].
- **Consistencia:** La interfaz deberá poseer comportamientos y componentes existentes en el sistema operativo, para que no difiera con el resto del sistema. Esto para evitar que el usuario haga un esfuerzo adicional para aprender a usarlo [19].

2.2.8 Usabilidad:

Es la disciplina que estudia el diseño de aplicaciones o productos interactivos, qué tan intuitivos y usables son para los usuarios, para que estos puedan interactuar con la página cumpliendo con su tarea [20]. Además la usabilidad es un atributo de calidad cuya definición formal es resultado de la enumeración de los diferentes componentes o variables a través de los cuales puede ser medida [21]. La usabilidad cuenta con algunos componentes para su evaluación:

- **Facilidad de Aprendizaje (Learnability):** ¿Qué tan fácil resulta para los usuarios llevar a cabo tareas básicas la primera vez que se enfrentan al diseño?
- **Eficiencia:** Una vez que los usuarios han aprendido el funcionamiento básico del diseño, ¿cuánto tardan en la realización de tareas?
- **Cualidad de ser recordado (Memorability):** Cuando los usuarios vuelven a usar el diseño después de un periodo sin hacerlo, ¿cuánto tardan en volver a adquirir el conocimiento necesario para usarlo eficientemente?
- **Eficacia:** Durante la realización de una tarea, ¿cuántos errores comete el usuario?, ¿qué tan graves son las consecuencias de esos errores?, ¿qué tan rápido puede el usuario deshacer las consecuencias de sus propios errores?
- **Satisfacción:** ¿Qué tan agradable y sencillo le ha parecido al usuario la realización de las tareas?

Una de las mejores formas de evaluar la usabilidad es poniéndola a prueba con usuarios reales, lo que se conoce como test de usuarios y se lleva a cabo observando cómo los usuarios interactúan con el producto, de esta manera se puede cuantificar la usabilidad del diseño, contabilizando el número de errores que cometen o midiendo el tiempo que tardan en completarla [22].

2.2.9 *Experiencia del jugador:*

Es un término usado para referirse al desarrollo, el control y sensación global que experimenta el usuario o jugador. La experiencia del jugador va ligada al término jugabilidad la cual posee características tanto funcionales, inherentes a todo sistema interactivo, como no funcionales, relacionadas con las experiencias que obtiene el jugador al interactuar con un sistema de juego determinado, el cual tiene como principal objetivo divertir y entretener de una manera satisfactoria y creíble para quien lo juega [23].

2.2.10 *Metodología ágil Scrum:*

Es un proceso ágil para desarrollar software, la metodología fue aplicada por primera vez por Ken Schwaber y Jeff Sutherland, quienes lo documentaron en detalle en el libro Agile Software Development with Scrum. La metodología Scrum fomenta el surgimiento de equipos autodirigidos cooperativos y aplica inspecciones frecuentes como mecanismo de control.

Sus principales características son:

- Equipos auto-dirigidos.
- Utiliza reglas para crear un entorno ágil de administración de proyectos.
- Los requerimientos se capturan como ítems de la lista Product Backlog.
- El producto se construye en una serie de Sprints.

Las actividades realizadas en un proyecto Scrum son listadas en el Product Backlog, que es una lista priorizada que define el trabajo que se va a realizar en el proyecto. Los proyectos se realizan durante una serie de iteraciones llamadas Sprints, el cual tiene una duración planificada de entre una semana y un mes y no es posible introducir cambios durante el Sprint. En el transcurso de un Sprint el producto es diseñado, codificado y probado.

Al comienzo de cada Sprint tiene lugar una Sprint Planning Meeting donde se planean, crean o modifican las tareas para el sprint y el Product Owner prioriza el Product Backlog, ya que quien posea ese rol es el responsable del proyecto, administrar, controlar y comunicar la Backlog List. Seguido a esto, el Scrum Team selecciona las tareas que serán completadas durante el Sprint que va a comenzar. Esas tareas son removidas del Product

Backlog para ser llevadas al Sprint Backlog.

Durante el Sprint el equipo se mantiene en contacto a través de Daily Meetings, son reuniones cortas que tratan temas relevantes como inconvenientes o avances en el sprint. Y al final del Sprint se debe mostrar la funcionalidad completa en la Sprint Review Meeting [24].

2.2.11 Metodología ágil Game-Scrum:

Los videojuegos se consideran un software más y sus fases de desarrollo tiene relación con las de el sistema de producción audiovisual, su metodología se segmenta en 3 fases ampliamente diferenciadas: pre-producción, producción y post-producción.

Se considera como producción el proceso en el que se obtienen tangibilidades y por el contrario en la pre-producción aparecen aspectos no tangibles o poco elaborados y que tienen más que ver con la planificación del juego [25].

- **Pre-producción:** En esta fase se define el juego, la concepción general con sus aspectos más relevantes y los términos en los que se llevará a cabo su realización. Esta fase concluye con una primera versión del Game Design Document (GDD) a manos del equipo creativo y que será fundamental para el diseño del videojuego y la producción en sí misma [25].
- **Producción:** Esta fase de la metodología abarca diferentes etapas:
 - **Diseño del juego:** Es el momento de especificar los elementos que compondrán el juego. Se dan los últimos detalles al GDD diseñando en profundidad todos los aspectos anteriormente especificados en pre-producción.
 - **Diseño Artístico:** Esta etapa comprende todo lo relacionado con la apariencia del juego, historia, interfaz, sonido y gráficos. Estos elementos son los que hacen único al juego, diferenciándolo de los demás en el mercado.
 - **Diseño Mecánico:** En esta etapa los detalles cobran vida con el diseño de reacciones y comportamientos que darán vida a cada uno de los personajes. El diseño de Inteligencia Artificial (IA) del juego y el motor asociado a ella se ejecutan en esta etapa.
 - **Motor del Juego:** El Motor del Juego es la parte fundamental del proceso porque es donde los sonidos se asocian a los elementos, se hace gestión de la IA, es decir, es el equivalente a la unión del motor gráfico, motor de sonido, gestor de IA y motor físico, además de las reglas necesarias para crear el universo completo del juego y facilitar la inmersión del jugador.
 - **Diseño técnico:** Esta etapa se asemeja con la producción de cualquier otro software, ya que su diseño es similar, en esta fase es donde se trata el juego como un verdadero producto de software, es decir, se generaran los distintos

tipos de flujos de relación, los diagramas que describan el funcionamiento estático y dinámico, la interacción con los usuarios y los diferentes estados que atravesará el videojuego como software.

- **Implementación:** No se considera un proceso creativo, pero a pesar de ello tiene una importancia crucial porque es aquí donde se finalizan contenidos, se perfilan detalles, se corrigen errores del juego utilizando, por supuesto, el motor de juego. En esta etapa se pueden desechar ideas que el grupo considera no encajan al final del juego [25].
- **Post-producción:** El proceso vital del videojuego no termina con su puesta en el mercado, será preciso llevar a cabo el seguimiento oportuno para valorar si se está consiguiendo explotar todas sus posibilidades y dar respuesta también al comportamiento que el mercado ha tenido en relación con el producto y que puede hacer que se modifiquen las estrategias en uno u otro sentido. Esta es la etapa donde se deben concretar todos los acuerdos [25].

ENTORNO DE DESARROLLO

En el presente capítulo se expone el proceso general que se realizó durante el proyecto.

El grupo de desarrollo de EnglishPlay está conformado por 4 miembros, donde cada integrante se encarga de tareas específicas a lo largo del proyecto, algunas de estas son utilizadas únicamente por quien las desarrolla, ya que los demás miembros no las requieren; también existen tareas que, aunque las desarrolle un sólo integrante, son usadas por el resto del grupo para no redundar en desarrollo.

Los integrantes del grupo y sus respectivas tareas son:

- **Luis Fernando Quintero:** Encargado de desarrollar las historias de usuario que correspondan al personaje Guerrero y el mundo aldea a la vez de realizar la selección de heurísticas para llevar a cabo las pruebas al videojuego y a los minijuegos.
- **Simón Naranjo:** Le corresponde las tareas sobre el mundo cueva, lo relacionado con bases de datos y crear el módulo para el docente.
- **Jorge Zapata:** Realiza todo aquello relacionado con el mundo castillo y el personaje mago, además de realizar el módulo para el test de inglés inicial y final que se le realiza a los estudiantes antes y después de haber completado el videojuego.
- **Andrés Bueno:** En este trabajo de grado, se realizaron las historias de usuario y tareas sobre el mundo bosque, el personaje arquero y el módulo para estudiantes, en este módulo se registra el avance de cada estudiante respecto al videojuego.

Cabe aclarar que las historias de usuario de cada mundo corresponden a animaciones de enemigos del respectivo mundo, creación del terreno de juego, ambientación, entre otros. Además, hubo tareas adicionales que complementan el desarrollo del videojuego EnglishPlay como los menús y vistas de:

- Género.
- Rol.
- Niveles.
- Mundos.
- Tienda.
- Personalización.
- Libro.

- Pausa.

Estas fueron distribuidas y asignadas a cada miembro del equipo.

El proyecto fue desarrollado usando la metodología ágil Game-Scrum, y basados en esta metodología, el equipo de trabajo adoptó las siguientes prácticas.

Realización de:

- **Historias de usuario:** Las Historias de Usuario (HU) se definieron según se muestra en la [Tabla 4](#). Realizando, para estas, la asignación de puntos con la técnica de estimación Poker; la cual es una práctica ágil de estimación donde participan todos los miembros exponiendo su opinión y argumentos como en una democracia y así tener estimaciones más realistas. Cada dos semanas se realizaba una reunión el día lunes y allí se llevaba a cabo la estimación de puntos por cada historia de usuario.

Tabla 4: Formato Historias de Usuario

Nombre de campo	Descripción
Identificación	Número único para cada HU
Título	Descripción General de la HU
Descripción	Definición detallada sobre el objetivo que tiene la HU
Criterios de aceptación	Requisitos para aprobar la HU
Puntos de Historias de Usuario	Puntos asignados por cada HU, equivalentes a horas de trabajo.
Tareas asignadas	Tareas a realizar para cumplir con los criterios de cada HU

- **Sprints:** A partir del 18 de septiembre de 2017 hasta el 23 de marzo del 2018 se desarrollaron los sprints, cada sprint tuvo una duración de dos semanas, con 40 horas de trabajo por sprint, cada punto asignado a las historias de usuario corresponden a una hora ideal de trabajo, por tanto el máximo de puntos por sprint es 40 donde 36 corresponden a las horas de trabajo dedicado a realizar las Historias de Usuario asignadas individualmente; y los 4 restantes corresponden a la reunión para revisión de sprint y planeación de este; aunque por la complejidad de algunas tareas o la falta de tiempo, algunos sprints suman, dentro de sus historias de usuario, más de 40 puntos que de igual manera se tienen en cuenta al momento de hacer revisión y calificación del sprint.

En cuanto a planeación de sprint, creación de historias de usuario, creación de tareas y asignación de puntos se utilizó la aplicación Taiga.io separando las tareas de usuario en épicas que corresponden a cada sección del juego, es decir, cada mundo y cada módulo del juego posee sus propias historias de usuario. Utilizando esta

aplicación se logró un excelente manejo de los sprints, porque allí cada integrante del proyecto puede actualizar el estado de sus tareas y hacer seguimiento a la de sus compañeros; al igual que le permite ser observador de algunas tareas en específico para luego hacer las pruebas de dicha historia de usuario verificando que cumpla con los criterios de aceptación y sus tareas; una vez hecho esto y que cumpla con los criterios de aceptación la historia de usuario puede ser cerrada. En caso contrario Taiga ofrece la posibilidad de crear issues, lo que significa reportar un problema para que el encargado de esa historia de usuario la modifique o la mejore para lograr que cumpla con su objetivo.

- **Planeación de Sprints:** Para este punto, se realizaron reuniones los días lunes con lapso de quince días en el salón 4 de la sede Villa Campestre en Tuluá, allí cada miembro del proyecto seleccionaba las historias de usuario que le serían asignadas para realizar durante el sprint y posterior a esto se hacía las tareas y estimación de puntos
- **Revisión de Sprints:** Las revisiones se llevaban a cabo también los días lunes cada 15 días con los integrantes del grupo, sin coincidir con las reuniones de planeación de sprint. En las reuniones de revisión se discutía sobre dudas o dificultades que cada quien podía tener con la realización de las tareas, para determinar posibles soluciones junto con los demás integrantes; otras actividades que se llevaron a cabo en estas reuniones son priorización de product backlog y además se presentaban avances y cumplimientos a las tareas que habían sido asignadas para el sprint.

De acuerdo a la metodología ágil Game-Scrum, compone 3 etapas y en cada una se identifican diferentes aspectos a tener en cuenta para la realización de este trabajo de grado. En pre-producción se creó el documento de diseño del juego (GDD), el cual contiene la historia, las reglas y componentes del juego y para información más detallada está disponible en este CD en la carpeta anexos y tiene como nombre 'Anexo A-Documento de Diseño de Videojuego'; en esta fase también se definieron las herramientas de trabajo. En la fase de producción se detalla el proceso de elaboración de las historias de usuario por cada sprint. Post-producción contiene las pruebas que se le realizaron al juego junto con el análisis respectivo.

PRE-PRODUCCIÓN

En el transcurso de esta etapa se construyó la idea e historia del juego, objetivos, reglas y mecánica. También se definió el concepto del juego y el cómo hacer que sea divertido, entretenido y a la vez educativo para los usuarios. Todo esto quedó por escrito en el documento GDD realizado por los cuatro miembros del equipo de desarrollo. Además, se definieron tecnologías, plataforma de desarrollo tales como Unity 5 como motor gráfico, es decir, la capa visual del desarrollo, Visual Studio o MonoDevelop para el código en lenguaje C# lo cual conforma la capa lógica; y para el almacenamiento de datos, o sea la capa de persistencia, se utilizó bases de datos MySQL con archivos PHP para hacer la conexión y consultas a la base de datos. En la siguiente figura se presenta gráficamente lo anterior nombrado.

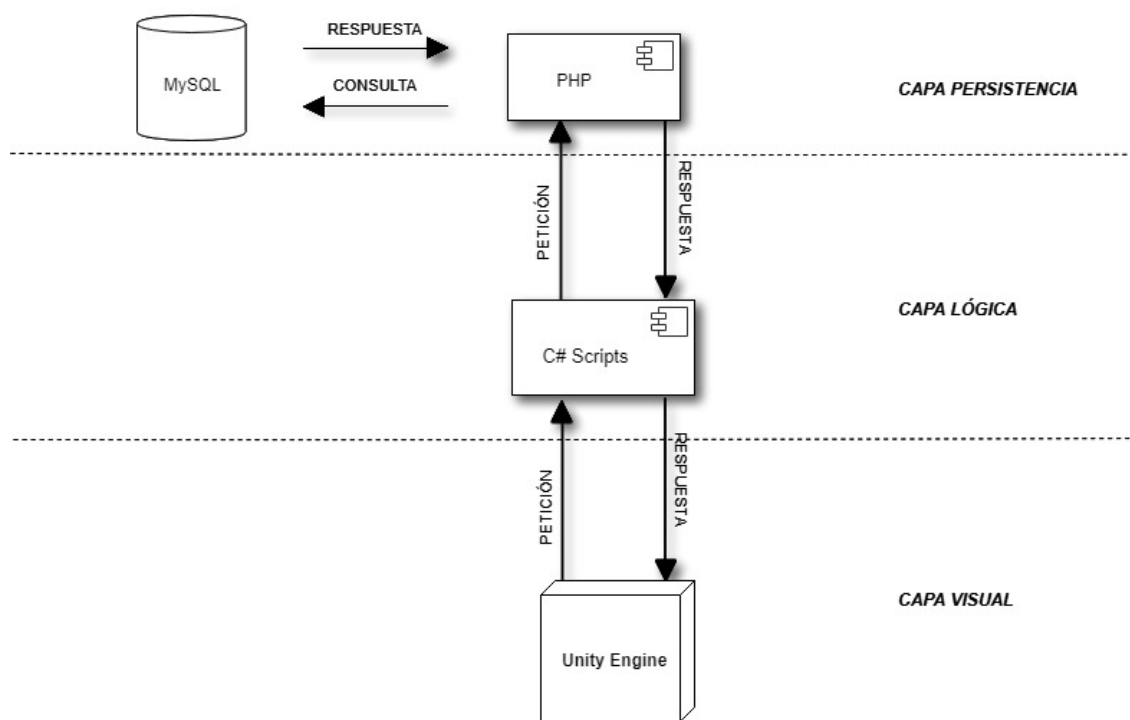


Figura 1: Arquitectura del juego

4.1 CREACIÓN DEL GDD

El principal resultado de Pre-Producción fue la primer etapa del juego y el documento de diseño del videojuego, el cual guía el proceso de desarrollo del mismo. En este docu-

mento se detallan todos los elementos del juego tales como: objetos, personajes, mundos, reglas, niveles, retos, entornos, entre otros, también se describe el rol que los usuarios pueden tomar para interactuar con el juego.

Para determinar el contenido de este documento se realizó una reunión con los miembros del equipo cuya dinámica fue hacer una lluvia de ideas donde cada uno presentaba sus aportes y se tomaban aquellos que se consideraban más relevantes para así construir la historia del juego. Posteriormente cada integrante agregaba, de manera individual, conceptos y explicaciones al documento de diseño del videojuego, describiendo la interfaz y funciones del mundo, niveles, personajes y desafíos de los cuales se haría cargo.

Finalmente se llegó a la conclusión de que el juego iba a contener:

- **Mundos:** En el juego hay 4 mundos (Aldea, Bosque, Cueva y Castillo), esto para que la historia del juego tome lugar en distintas zonas y el juego no sea monótono para el usuario porque con esto, el jugador puede cambiar de interfaz conforme avanza y logre ver como se desarrolla la historia del videojuego, además de enfrentarse a distintos retos, enemigos y desafíos. Este trabajo de grado en particular aborda el mundo Bosque y todo lo relacionado.
- **Niveles:** En cada mundo va a haber un nivel de juego, el cual contendrá distintos tipos de enemigos, ocho casas de desafío, obstáculos que ponen a prueba al jugador y finalmente un test de comprensión lectora. Una vez el usuario haya superado el nivel del mundo actual puede avanzar al siguiente mundo.
- **Enemigos:** Cada mundo tiene distintos tipos de enemigos de acuerdo a su ambiente para que exista una coherencia en el juego y cada enemigo cuenta con maneras diferentes de atacar respecto a los demás para así presentarle diversos retos al jugador, en el caso de este trabajo de grado los enemigos son:

- Oso:

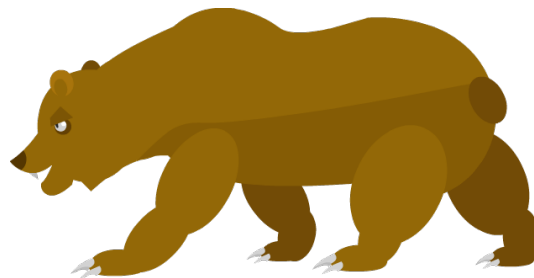


Figura 2: Oso.

- Serpiente:



Figura 3: Serpiente.

- Cuervo:



Figura 4: Cuervo.

- Hada:



Figura 5: Hada.

- Duende:



Figura 6: Duende.

- Leprechaun:



Figura 7: Leprechaun.

- **Personajes/Rol:** El juego cuenta con 3 roles o personajes en sexo femenino y masculino para que el usuario escoja aquel que prefiera o con el que más se sienta identificado, los roles son:
 - Guerrero/a.
 - Arquero/a.
 - Mago/a.
- **Desafíos:** Estos minijuegos son la manera de presentarle al usuario los temas de inglés, para que practique mientras juega, serán 8 desafíos y cada uno tiene una temática diferente pero comparten un mismo propósito, el cual es reforzar mediante una metodología de enseñanza un tema en específico dependiendo en que mundo del juego se encuentre el jugador. En este trabajo de grado se abordan dos desafíos, Plataformas y Electroshock.

4.2 TEMAS SELECCIONADOS

En esta etapa de pre-producción también se definió qué temas de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I son utilizados a lo largo del juego, estos son:

- Tiempos simples.
- Tiempos continuos.
- Tiempos perfectos.
- Voz pasiva.
- Conectores.
- Preposiciones.
- Adjetivos.

La manera de escoger dichos temas de inglés fue programando reuniones con el docente Fredy Valencia que dicta la asignatura a estudiantes de primer semestre del plan de ingeniería en sistemas en la Universidad del Valle sede Tuluá; él recomendó utilizar aquellos temas en que evidenciaba mayor dificultad de aprendizaje por parte de los estudiantes. En las reuniones no sólo se definieron los temas a tratar, sino también la metodología y la estructura para mostrarle a los estudiantes la información. El anexo B es el documento donde se organizó la explicación de cada tema que se va a utilizar para integrar en los desafíos, para más información se encuentra en el CD en la carpeta anexos y lleva por nombre 'Anexo B-Estrategias Inglés'; en este documento cada integrante del grupo se encargó de escribir la definición y ejemplos de los temas que le correspondían, este trabajo de grado abordó los temas Tiempos perfectos y Voz pasiva así como también se redactaron las preguntas de cada desafío del mundo Bosque y el NPC test de dicho mundo.

4.3 HISTORIAS DE USUARIO

Como se había nombrado anteriormente, se utilizó Taiga.io para realizar el seguimiento y elaboración de las historias de usuario. Este trabajo de grado contribuyó al videojuego EnglishPlay con las siguientes historias de usuario:

Tabla 5: Historias de usuario

# Identificación	Título de Historia de usuario	Puntos asignados
# 15	Modo historia	8
# 22	Modo practica	5
# 49	Cerrar sesión	2
# 76	Ar:Mover personaje	7
# 77	Ar:Salto del personaje	4
# 79	Ar:ataque básico	4
# 84	Ar:Ataques Especiales	12
# 88	Ar:Morir	2
# 93	Ar:Sufrir daño	4
# 105	Bo:Enemigo sufre daño	2
# 106	Bo:Muerte del enemigo	2
# 110	Bo:Ataque del enemigo	2
# 137	Bo: Acceder a la tienda	5
# 138	Bo: Comprar artículos en la tienda	13
# 141	Bo:Escenario del juego	15
# 170	Bo:Desafío ElectroShock	33
# 173	Desafío Plataformas 1	40
# 295	Vista tienda	8
# 417	Documentación estrategias de inglés	8
# 420	Desafío Plataformas 2	30
# 484	Sonidos en personajes y enemigos	10
# 553	Crear módulo Web para estudiantes	73

Las historias de usuario que se mostraron en la [Tabla 5](#), fueron realizadas en este trabajo de grado a lo largo del proyecto, es decir, durante cada sprint se realizaban ciertas HU; Este trabajo de grado aportó en un 22.8 % al proyecto EnglishPlay con un total de 327 puntos.

Durante el proyecto hubo más historias de usuario asignadas, pero estas solamente se debían implementar o adaptar ya sea al personaje Arquero o al mundo Bosque porque otro miembro del equipo las había realizado de manera general, es decir, cualquier otro integrante podía hacer uso de esta.

En la [Tabla 6](#) se muestran las HU generales que se adaptaron en este trabajo de grado.

Tabla 6: Historias de usuario generales

# Identificación	Título de Historia de usuario	Puntos asignados
# 73	Ar:cambiar apariencia/armas	2
# 82	AR:coger items	1
# 86	AR:aumentar experiencia	1
# 91	AR:subir de nivel	1
# 96	Bo:entrar al mundo	1
# 98	Bo:desbloquear mundo siguiente	1
# 102	Bo:desbloquear mundo bosque	1
# 104	Bo:salir del mundo	1
# 113	Bo:ganar experiencia por muerte de enemigo	2
# 116	Bo:aumentar oro por muerte de enemigo	2
# 118	Bo:IA de los enemigos	2
# 120	Bo:reaparición de enemigos	2
# 123	Bo:ingresar al nivel	1
# 125	Bo:salir del nivel	1
# 131	Bo:desbloquear niveles	1
# 133	Bo:navegación en vista niveles	1
# 148	Bo:entrar al libro	2
# 149	Bo:cerrar libro	2
# 151	Explicación nivel libro	3
# 153	Bo:navegación libro	2
# 157	Palabras encontradas	2
# 160	Bo:test	2
# 165	Desafío enlazar	2
# 166	Desafío esquivar laser	2

PRODUCCIÓN

Durante esta etapa el documento de diseño del videojuego pasó a ser un Product Backlog y fue modificado conforme se evaluaba el proyecto y se tomaban decisiones por parte de los miembros del grupo de desarrollo. El documento fue usado para planear el desarrollo del videojuego a lo largo de un conjunto de sprints. Durante esta etapa las prácticas de SCRUM fueron utilizadas según lo acordado.

En este capítulo se detalla la realización de las historias de usuario que fueron asignadas durante cada sprint, omitiendo aquellas que se desarrollaron de manera general (ver [Tabla 6](#))

A continuación el listado de sprints cumplidos en este trabajo de grado, junto con las historias de usuario desarrolladas en cada uno.

5.1 PRIMER SPRINT:

- **Modo Historia:** Esta historia de usuario consistió en crear, en un menú, un botón con la funcionalidad de permitir al jugador iniciar un juego en el modo historia, es decir, empezar el juego desde cero e ir llevando un avance secuencial; o reanudando una partida guardada. Para la creación de esto fue necesario emplear el UI de unity para crear el botón y utilizar un script para escribir el código que le daría funcionalidad al botón.



Figura 8: Menú principal



Figura 9: Botón modo historia



Figura 10: Menú modo historia

- **Cerrar sesión:** El botón de cerrar sesión debe permitir al usuario cerrar su cuenta cuando este presione el botón. Para esto también se usó la UI de unity para crear el botón, pero además desde el script se hizo un llamado a base de datos para cerrar la sesión del jugador correctamente, además de destruir los objetos Dictionary y Pause en el juego, para que estos no aparezcan la ventana de login.



Figura 11: Menú principal



Figura 12: Botón cerrar sesión

5.2 SEGUNDO SPRINT:

- **Mover Personaje:** Utilizando sprites para el personaje Arquero y scripts realizados por Luis F. Quintero se le dio la animación de caminar al personaje Arquero usando para ello las herramientas 'Animator' y 'animation' que ofrece unity, esta animación se ejecuta al presionar la teclas de navegación.

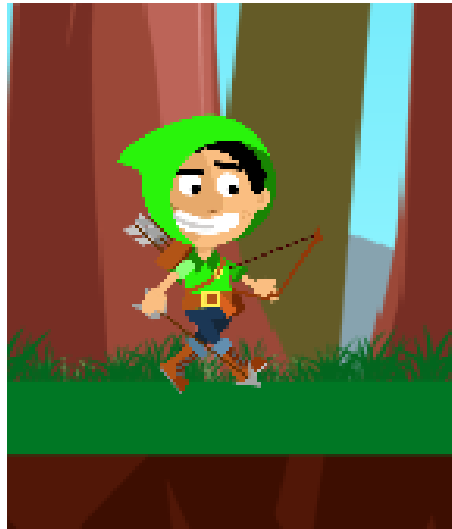


Figura 13: Arquero camina

- **Salto del Personaje:** Nuevamente usando sprites y un script se le dio la animación de saltar al personaje Arquero para que supere los obstáculos que se le presenten en el camino, al momento de presionar la tecla espacio, el personaje realiza una mortal hacia adelante mientras aumenta su posición en Y.

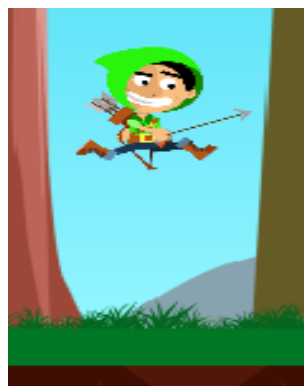


Figura 14: Arquero salta

- **Ataque básico:** Se crea esta animación para que el personaje pueda defenderse a la hora de toparse con un enemigo, durante esta animación el personaje mueve sus

brazos para hacer uso del arco y lanzar una flecha de manera horizontal hacia el enemigo.



Figura 15: Arquero ataque

- **Ataques Especiales:** Entre las animaciones del personaje arquero se encuentran dos ataques especiales para que el jugador intercale sus movimientos en los enfrentamientos con enemigos.

En el primer ataque especial, el personaje se inclina hacia atrás y lanza dos flechas, una detrás de otra, ambas hacen daño a los enemigos.

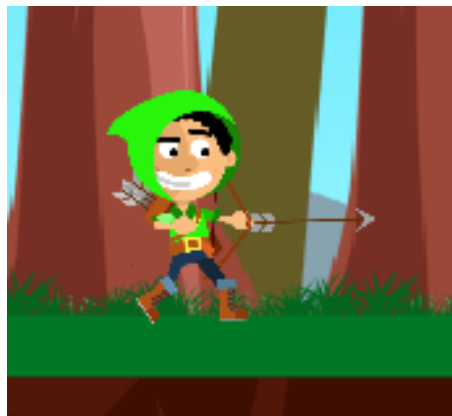


Figura 16: Arquero ataque especial 1

El segundo ataque especial, es una lluvia de flechas; el personaje apunta hacia arriba para que después caigan varias flechas al tiempo, hiriendo al enemigo que se encuentre cerca.

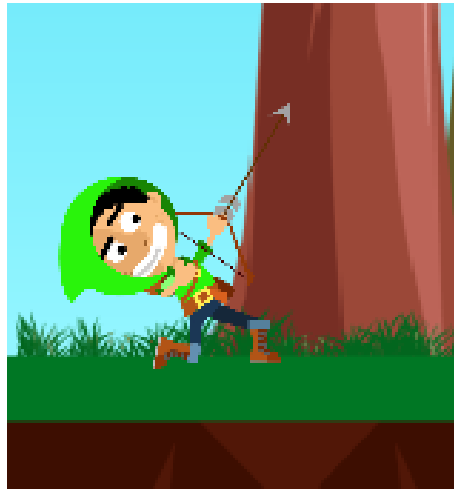


Figura 17: Arquero ataque especial 2

- **Morir:** Una vez el personaje haya sido atacado repetidamente por los enemigos y haya perdido la totalidad de su salud, se ejecutará la animación de morir.

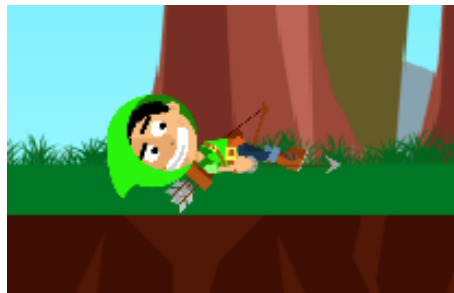


Figura 18: Arquero muere

5.3 TERCER SPRINT:

En el mundo bosque aparecen 6 enemigos, pero comparten el tipo de animaciones como:

- **Enemigo sufre daño:** Se elaboraron las animaciones correspondientes para simular que los enemigos sufren daño al ser golpeados por los personajes.
- **Muerte del enemigo:** Cuando la salud del enemigo llegue al final de la barra este morirá, mostrando la animación correspondiente a esta acción.
- **Ataque del enemigo:** Si el enemigo percibe la presencia del personaje, lo perseguirá y atacará, la animación de ataque varía según que enemigo lo haga.

Otras historias de usuario desarrolladas en este sprint son:

- **Acceder a la tienda:** Desde la ventana de vista niveles de cada mundo, es visible la tienda y una vez el jugador lleve el icono del personaje a esa posición, accederá a la tienda; la manera en que se logra el acceso es mediante un script que detecta la llegada del personaje a una posición determinada para así llevarlo a la escena Tienda.



Figura 19: Tienda desde vista niveles Aldea.



Figura 20: Tienda desde vista niveles Bosque.

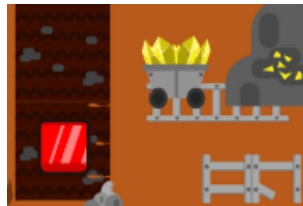


Figura 21: Tienda desde vista niveles Cueva.



Figura 22: Tienda desde vista niveles Castillo.

- **Vista tienda:** Cuando el jugador haya decidido entrar a la tienda se encontrará con una interfaz donde se le ofrecen diferentes productos o armas con su respectivo valor en oro; según el personaje y mundo que el jugador haya escogido, será la vista que se le presentará en la tienda.



Figura 23: Tienda con el rol Guerrero

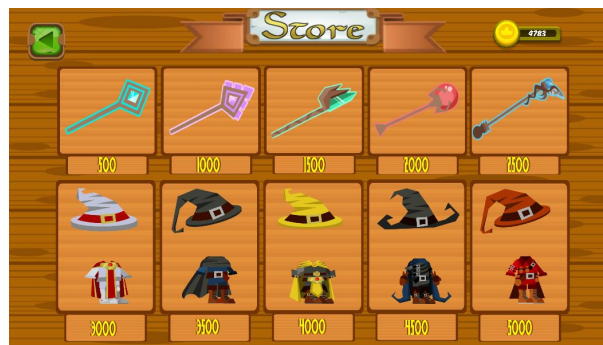


Figura 24: Tienda con el rol Mago

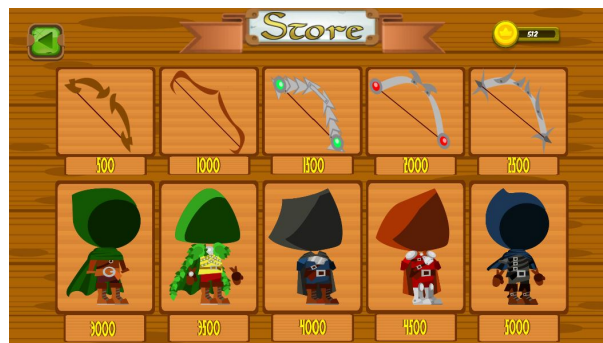


Figura 25: Tienda con el rol Arquero

5.4 CUARTO Y QUINTO SPRINT:

Ahora bien, las historias de usuario #173 Desafío Plataformas 1 y #420 Desafío Plataformas 2 se realizaron durante los sprint 4 y 5, y representan uno de los objetivos específicos de este documento el cual es implementar el minijuego de acuerdo a las temáticas y estrategias didácticas definidas. Este minijuego consiste en que el jugador debe responder una serie de preguntas alusivas al tema de inglés que se esté tratando según el mundo

en el que se encuentre. La interfaz del minijuego muestra 3 plataformas donde en una de ellas, específicamente la del centro, se encuentra el personaje, en la parte superior se hará una pregunta o se presentará un frase para completar y las respuestas a esas preguntas o espacios en blanco se encuentran en las plataformas restantes, es decir, en las plataformas laterales.

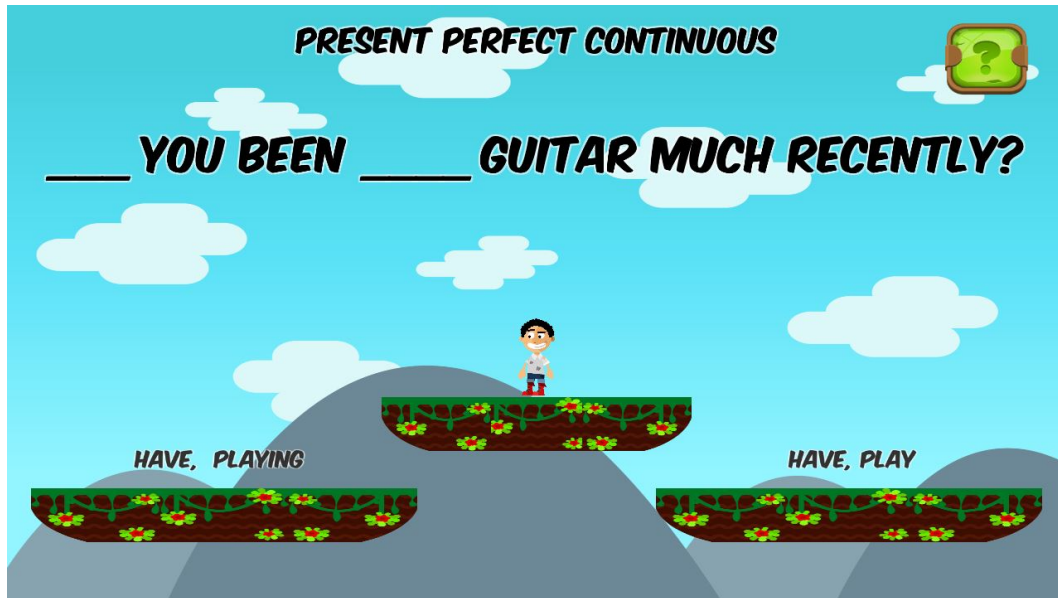


Figura 26: Posición inicial del desafío.

El jugador debe utilizar las flechas de navegación izquierda y derecha del teclado para moverse y la tecla espacio para saltar, y así dirigir el personaje hacia la plataforma con la respuesta que él considere correcta.

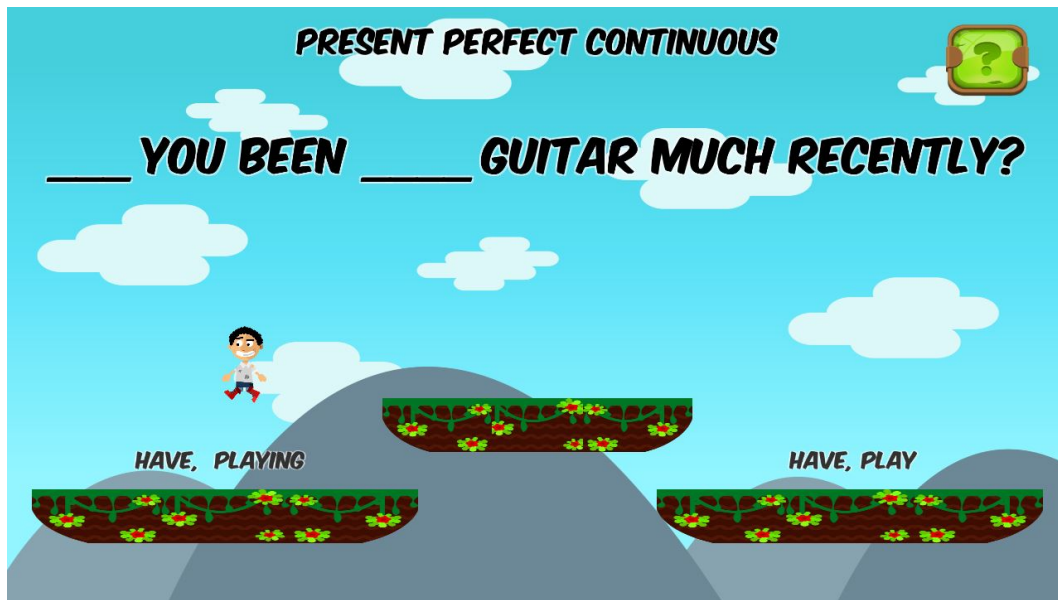


Figura 27: Salto hacia una plataforma para responder correctamente.

Una vez haya saltado a una de las plataformas laterales, se valida la respuesta y en caso de que sea correcta, el personaje vuelve a la posición inicial y se le hace otra pregunta; en caso contrario, la pregunta y respuestas desaparecen de la pantalla y seguido a eso la plataforma se tambaleará y caerá al vacío junto con el personaje, representando que ha perdido.

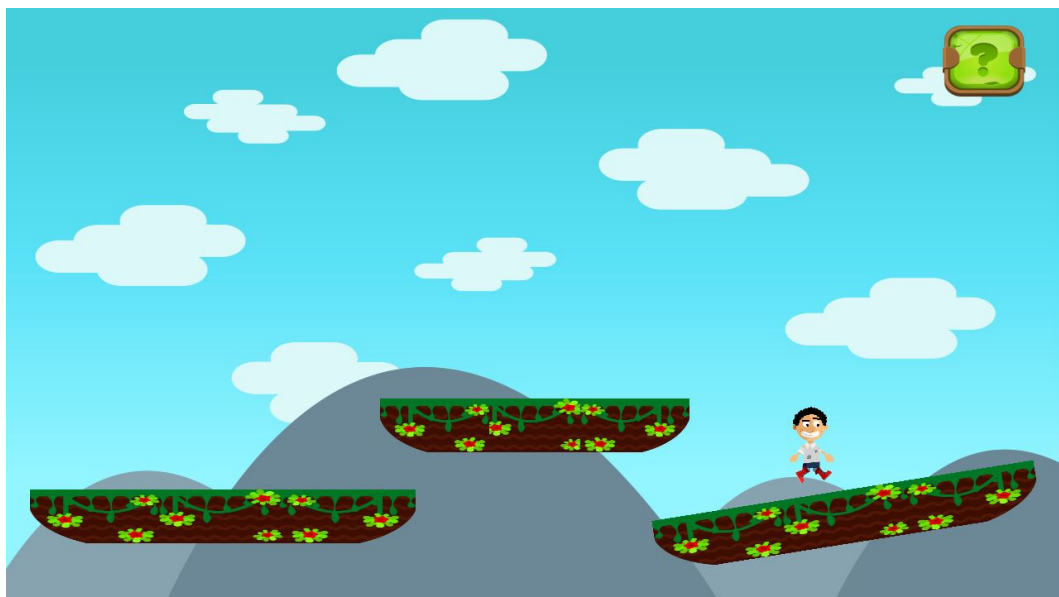


Figura 28: Respuesta incorrecta.

Poco tiempo después el personaje vuelve a la plataforma central listo para que el jugador lea la siguiente pregunta y responda utilizando la misma dinámica que usó con la pregunta anterior. Después de contestar la totalidad de preguntas, se mostrará un panel de finalización donde se le dirá al jugador cuantas monedas de oro ha ganado y cuantas respuestas correctas obtuvo.



Figura 29: Panel de finalización

En el sprint cinco también se llevó a cabo la siguiente HU:

- **Documentación estrategias de inglés:** En el documento Anexo B-Estrategias inglés se encuentra la explicación de los temas abordados en este trabajo de grado, los cuales son tiempos perfectos y voz pasiva, también se encuentran los demás temas que le corresponden a los demás miembros del equipo. Dichos temas fueron seleccionados junto al profesor Fredy Valencia, en el documento se presenta la explicación de manera estructurada y con ejemplos. Aquellos temas y ejemplos se adaptaron finalmente a los minijuegos que hacen parte del videojuego EnglishPlay para que los usuarios puedan aprender inglés mientras se divierten.

5.5 SEXTO Y SÉPTIMO SPRINT:

Durante estos sprint se desarrolló la historia de usuario:

- **Comprar artículos en la tienda:** Para el desarrollo de esta tarea, se elaboraron dos archivos, uno de tipo PHP y otro de tipo C#. El archivo PHP se utilizó para la conexión y el almacenamiento en la base de datos en la tabla Compra, y el archivo C# se creó con la finalidad de capturar los datos del artículo para posteriormente enviarlos al archivo PHP y hacer efectiva la compra que el jugador haya realizado.

Por supuesto, si el jugador cuenta con la cantidad de oro necesaria para hacer la compra, esta se hace efectiva y el oro disminuye dependiendo el costo del objeto comprado, en caso de no poseerlo recibirá un mensaje de notificación diciendo que no cuenta con oro suficiente. Una vez comprado el artículo, se almacenará en la base de datos y en la vista tienda se desactiva el objeto para evitar que el jugador lo compre de nuevo.

5.6 OCTAVO SPRINT:

- **Desafío ElectroShock:** ElectroShock es el segundo desafío abordado en este trabajo de grado. Consiste en una serie de preguntas que se le hacen al jugador y este debe responderlas correctamente para no ser electrocutado. Para seleccionar las respuestas el jugador debe posicionar el personaje sobre la plataforma que considere, contiene la respuesta correcta; una vez transcurra el tiempo limite o se oprima la tecla R las plataformas se encienden formando un campo eléctrico del cual solamente se salva de ser electrocutado si el personaje se encuentra sobre la plataforma con la respuesta correcta.



Figura 30: Estado inicial.

En la [Figura 31](#) se muestra el personaje sobre la plataforma que contiene la respuesta correcta, esta es verde y no electrocuta al personaje.



Figura 31: Respuesta correcta

Mientras que en la [Figura 32](#) el personaje se encontraba sobre una plataforma con las respuesta incorrecta y los rayos eléctricos de esta lo volvieron cenizas.

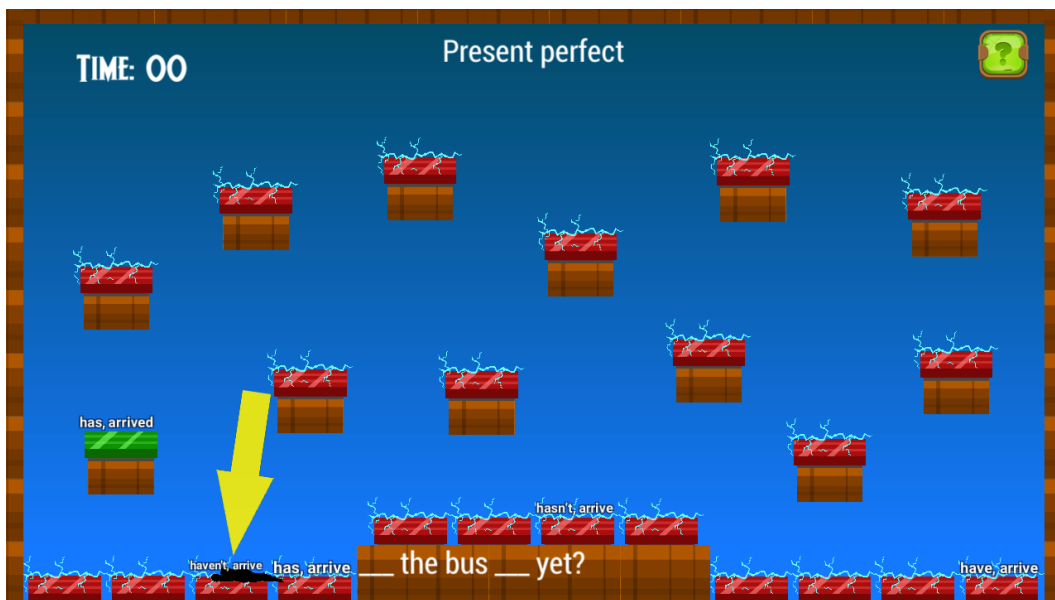


Figura 32: Respuesta incorrecta

- **Escenario del juego:** El escenario del mundo Bosque es el terreno que el jugador recorre con su personaje, allí se va a encontrar con diferentes obstáculos como plataformas que caen al ser tocadas, abismos, agua, lodo, terrenos inclinados, arbustos con espinas y los 6 tipos de enemigos que conforman dicho mundo, todo esto está

distribuido a lo largo del escenario. Para la realización de esta historia de usuario se utilizó Unity para la parte visual y scripts en lenguaje C# para programar las acciones de las plataformas móviles y la intensidad del daño de las plantas, el agua y el lodo. Con ayuda de sprites, los cuales son mapas de bits que forman figuras, se ambientó el terreno haciendo alusión a un bosque.

5.7 NOVENO SPRINT:

Sonidos en personajes y enemigos: Con la ayuda de AudioSource, la cual es una herramienta de Unity, y con scripts, se asignó el sonido a las acciones del personaje y enemigos, como también el sonido de fondo en el escenario y ambos desafíos.

5.8 DÉCIMO SPRINT:

Crear módulo Web para estudiantes: El propósito de crear el módulo web es para que los estudiantes tengan a la mano la información del avance en el juego, sepan con cuanto oro cuentan, qué compras han realizado, qué personaje tienen seleccionado junto con las características de este tales como la habilidad, la experiencia y el nivel, igualmente se muestra el mundo que ha desbloqueado y el porcentaje de juego que ha completado. También se muestra, a través de tablas, los desafíos que ha jugado en cada mundo junto con la cantidad de preguntas que se le formularon y cuantas respuestas correctas obtuvo por cada desafío.

El módulo se programó en PHP utilizando CSS3, Js, HTML5 y base de datos MySQL; la programación se realizó en 3 capas.

- **Capa de presentación:** Es donde se almacenan los archivos HTML, Js y CSS ya que en esta capa se encuentra todo aquello relacionado a la vista, lo que el usuario ve. En la carpeta 'englishplay/web/presentacion' se encuentra el archivo 'student.php' y es allí donde se elabora el código HTML, el cual recibe variables de tipo PHP para mostrar sus valores por pantalla. En la carpeta 'presentacion/css' existe styleStudent, este archivo le da el estilo a 'student.php', es decir, tipo y color de fuente, color de fondo, tamaño, entre otras características.
- **Capa de negocio:** En la capa de negocio se encuentran los archivos PHP que contienen operaciones porque es esta capa la que recibe las peticiones de los usuarios o capa de presentación y retorna las respuestas; esto significa que es la capa lógica del desarrollo. En la carpeta de 'englishplay/web/negocio' se halla un archivo de tipo PHP llamado 'estudiante.php' y este contiene las operaciones que se le realizan al valor de las consultas retornadas desde la capa de datos para obtener los resultados correctos que luego son enviados a 'student.php' en la capa de presentación.
- **Capa de datos:** La capa de datos es la capa que recibe peticiones de negocio y se encarga de hacer, mediante funciones, las consultas e inserciones a la base de datos.

En esta capa están los archivos elaborados en este trabajo de grado: checkpoint.php, compra.php, desafios.php, mundo.php y personaje.php; en cada uno de ellos se escribieron funciones para hacer consultas a las respectivas tablas en base de datos y dar respuesta a la capa negocio, que posteriormente envía los valores a la capa presentación para que esta le permita al usuario ver su avance en el juego.

La siguiente gráfica ilustra la comunicación entre estas tres capas, el usuario y la base de datos; donde el usuario interactúa con la página desde un navegador web.

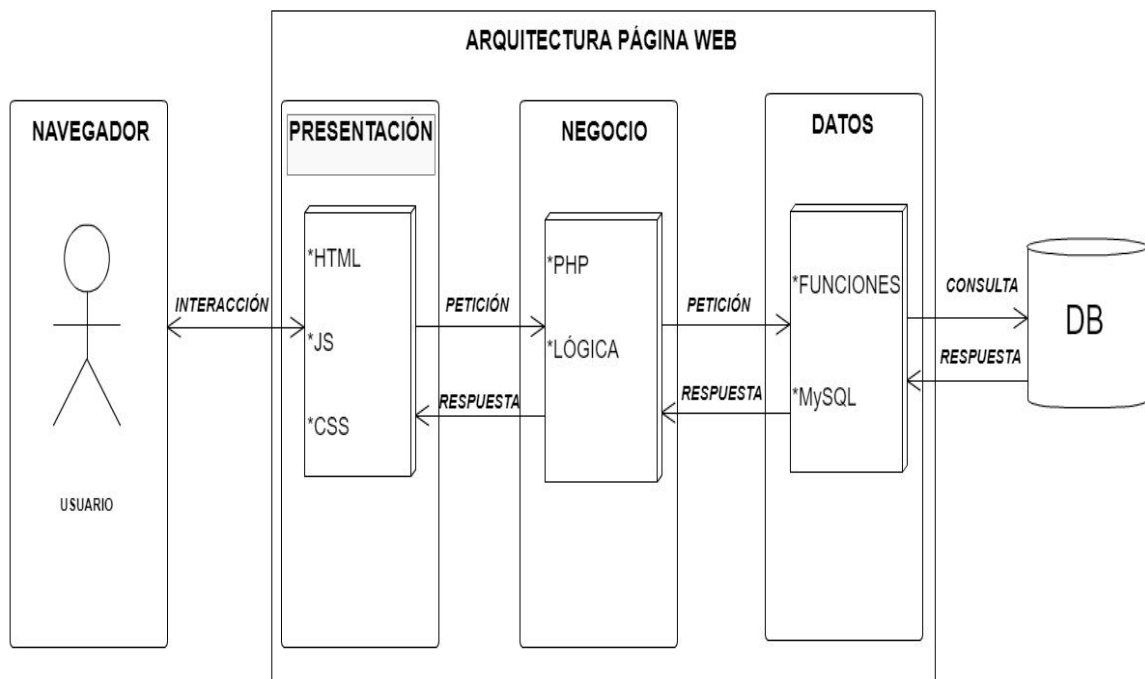


Figura 33: Arquitectura Página Web.

Cuando finalizó el último sprint y se realizaron todas las historias de usuario, lo siguiente fue instalar en un servidor de Amazon la base de datos, los archivos PHP que realizan las consultas, junto con los archivos Json que contienen las preguntas para los desafíos, y el módulo web. Se puede acceder al juego ya sea desde la aplicación de escritorio EnglishPlay o desde un navegador a través de 'www.englishplay.com.co', tal como muestra la [Figura 34](#).

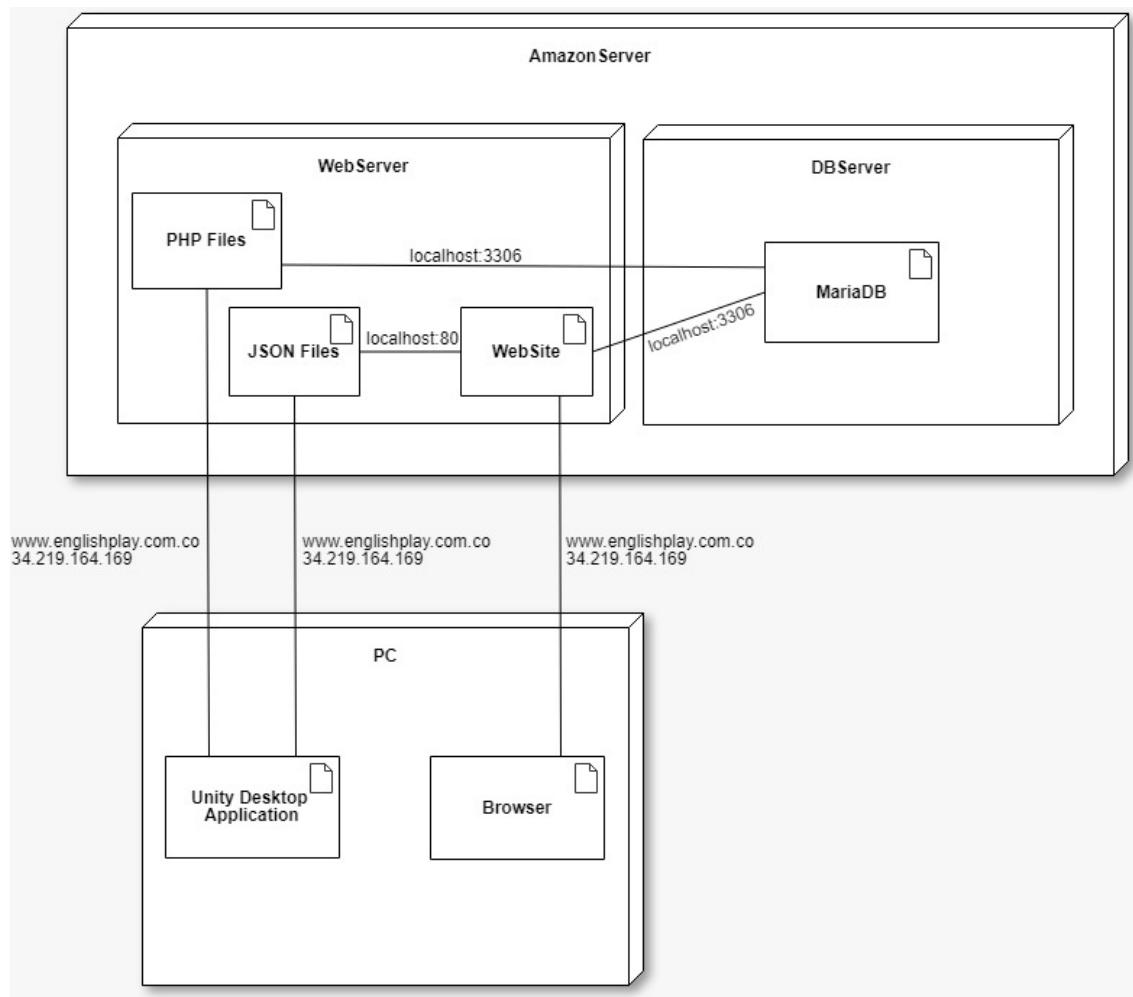


Figura 34: Diagrama de implantación.

POST-PRODUCCIÓN:

6.1 SELECCIÓN DE HEURÍSTICAS

En este capítulo se da cumplimiento al quinto objetivo específico en el que se deben realizar pruebas de usabilidad y de experiencia del jugador al minijuego implementado de acuerdo a las heurísticas definidas. Para las pruebas, Luis F. Quintero quien es miembro del equipo de desarrollo, realizó una selección de heurísticas que posteriormente se dividieron para hacer la encuesta y una observación de campo a los estudiantes de primer semestre de Ingeniería de Sistemas en la Universidad del Valle sede Tuluá para estudiar sus comportamientos, acciones o emociones al jugar. La encuesta fue individual para que cada estudiante calificara diferentes aspectos del juego y también escribiera sus comentarios tanto positivos como negativos al igual que escribir alguna recomendación acerca de este. En este trabajo de grado se le realizó tanto la encuesta como la observación de campo a 13 estudiantes, la prueba tuvo duración de 3 horas, en el transcurso de estas, los estudiantes exploraron el juego, el mundo bosque y los minijuegos que forman parte de este mundo.

Las preguntas, basadas en las heurísticas seleccionadas, que componen la encuesta realizada a los estudiantes para que evaluaran el mundo Bosque y los minijuegos abordados en este trabajo de grado fueron:

Tabla 7: Encuesta a Estudiantes

Número	Descripción de la pregunta	Categoría
1	Estaba absorto por el juego	Intrínseca
2	Sabía cómo manipular el juego para seguir adelante.	Intrínseca
3	Sabía lo que se suponía que debía hacer para ganar el juego.	Intrínseca
4	Entendí las reglas del juego.	Intrínseca
5	Sabía todas las acciones que se podrían realizar en el juego.	Intrínseca
6	El escenario del juego era interesante.	Intrínseca
7	El juego me mantuvo constantemente motivado para seguir jugando.	Intrínseca
8	Recuerdo las acciones que los controladores realizaron.	Interactiva
9	Pude ver en la pantalla todo lo que necesitaba durante el juego.	Interactiva
10	Tenía una buena idea de mi estado en el juego.	Interactiva
11	Estaba frustrado mientras jugaba.	Interactiva
12	Los gráficos del juego eran simples.	Artística
13	Me gustó la forma en que se veía el juego.	Artística
14	Los efectos de sonido del juego fueron apropiados.	Artística
15	Los gráficos y efectos de sonido del juego estaban relacionados.	Artística
16	El juego me mantuvo constantemente motivado para seguir jugando.	Artística
17	Me desafié incluso si el juego no lo requería.	Personal
18	Me gustó la forma en que se veía el juego.	Personal
19	Volvería a jugar este juego.	Personal
20	Me gustó el juego.	Personal

6.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Se le realiza un análisis a las respuestas de cada pregunta de la encuesta cuyos valores se representan en gráficas de cajas y bigotes, esto porque dichas gráficas muestran la dispersión y los datos mayor y menor por cada pregunta, de esta manera logra verse el impacto que el juego tuvo en los estudiantes.

En la [Figura 35](#) pueden verse las respuestas de la pregunta 1 hasta la 7 que pertenecen a la categoría intrínseca. Haciendo el análisis a las preguntas 2, 3, 4 y 5 se evidencia una dispersión entre 4 y 5 puntos, la menor calificación obtenida en estas preguntas es 3 pero pocas personas lo calificaron con este puntaje; de acuerdo a la gráfica, en las preguntas de esta categoría se muestra 4 preguntas con puntajes en 5, esto quiere decir que

los estudiantes entendían muy bien las reglas del juego, sabían como manipularlo y en general les gustó el escenario.

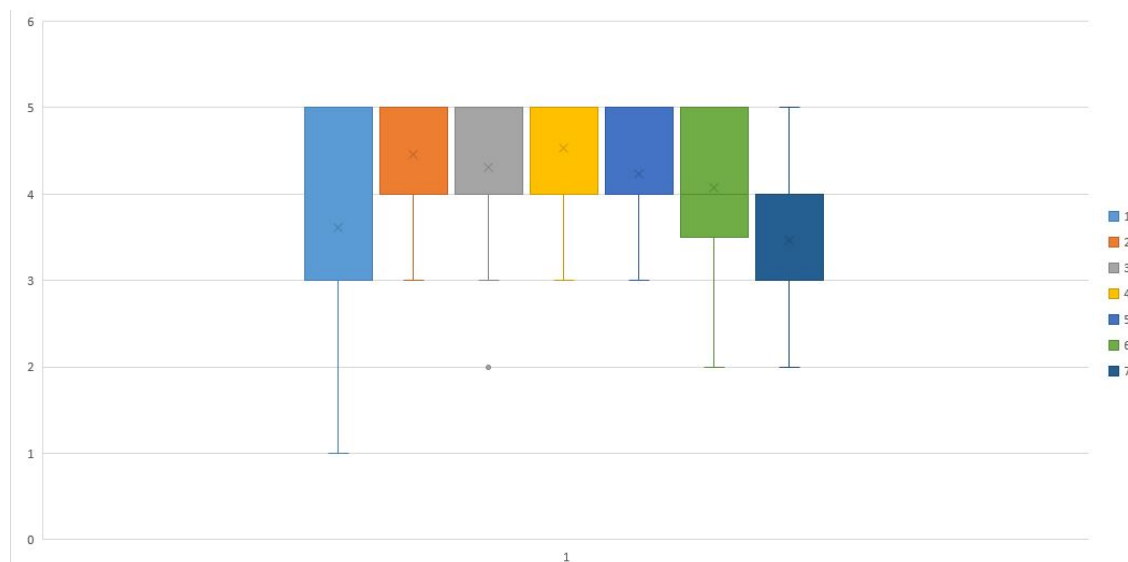


Figura 35: Preguntas 1-7.

El análisis a la [Figura 36](#) que muestra la gráfica de las respuestas a las preguntas 8 hasta la 11 pertenecientes a la categoría de jugabilidad interactiva, se evidencia que las respuestas a la pregunta 8 solamente dos estudiantes de los 13 encuestados calificaron con puntajes diferentes a 4, un jugador calificó con 5 puntos y el segundo jugador con 3 puntos, pero en general se puede concluir que la manera de interactuar con el juego, es decir, controlar las acciones de este, fue fácil para los jugadores porque una calificación de 4 es una puntuación alta. En la pregunta 9 hubo un jugador que calificó con un 1 a esta pregunta, esto se debe a la resolución de la pantalla en la que se encontraba jugando, de manera que no le permitía ver el escenario completo; lo mismo ocurre con el estudiante que calificó con 2 puntos. En cuanto a la pregunta número 10 la mayoría de estudiantes tenían idea de su estado en el juego, esto gracias a que los datos como: oro recolectado, salud y cajas de misión recogidas; eran visibles en la pantalla. De acuerdo a la gráfica, en la pregunta 11 la dispersión de las respuestas están entre 2.5 y 4 puntos, esto representa el nivel de frustración de los jugadores y como muestra la gráfica, pocos calificaron con 5 puntos este nivel, con lo que se puede concluir que a pesar de los retos, la dinámica del juego lograba mantenerlos motivados para terminarlo.

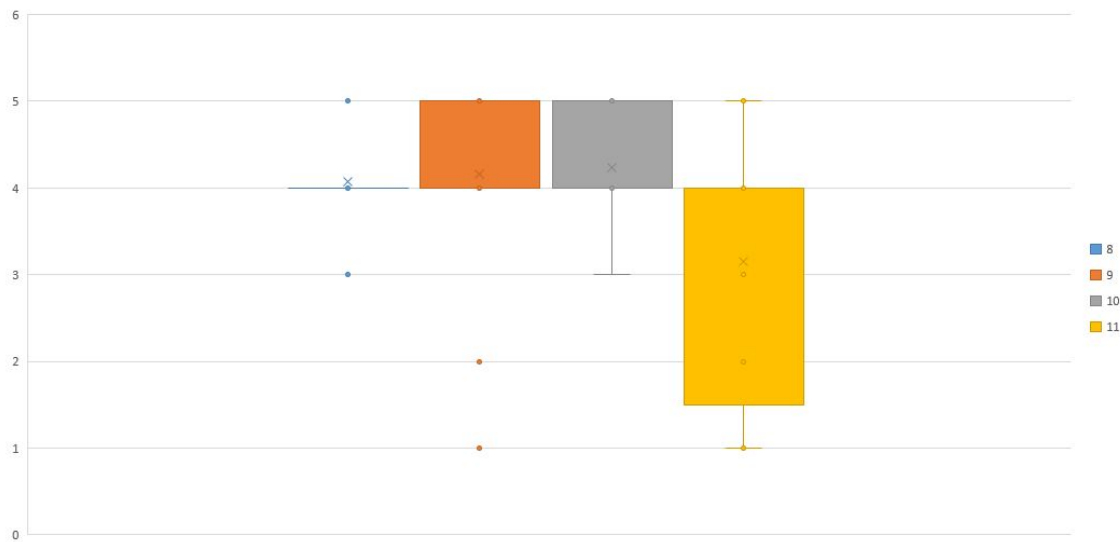


Figura 36: Preguntas 8-11.

La Figura 37 muestra la gráfica de la jugabilidad artística que contiene las preguntas 12 hasta la 16, en la gráfica se muestra que la dispersión de las respuestas se encuentran sobre 3 puntos, lo cual indica que a los jugadores les agradó la interfaz del juego, los sonidos y efectos que conforman el juego

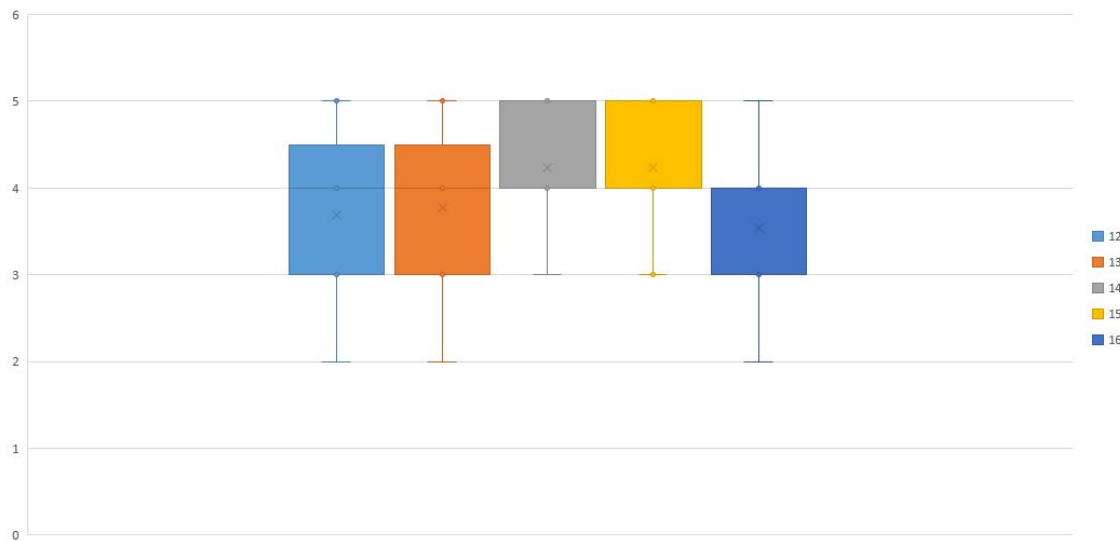


Figura 37: Preguntas 12-16.

Las respuestas a las preguntas 17, 18, 19 y 20 se representan en la gráfica de la Figura 38 donde se puede apreciar, según la pregunta 20, que el juego gustó; y que en general, a los estudiantes les gustó la manera en que se veía el juego, de acuerdo a las respuestas de la pregunta 18. Las respuestas de las preguntas 17 y 19 tienen calificaciones inferiores

a 3 puntos, lo cual quiere decir que algunos jugadores no se sintieron lo suficientemente desafiados por el juego y en cuanto a la 19, pocos no volverían a jugar.

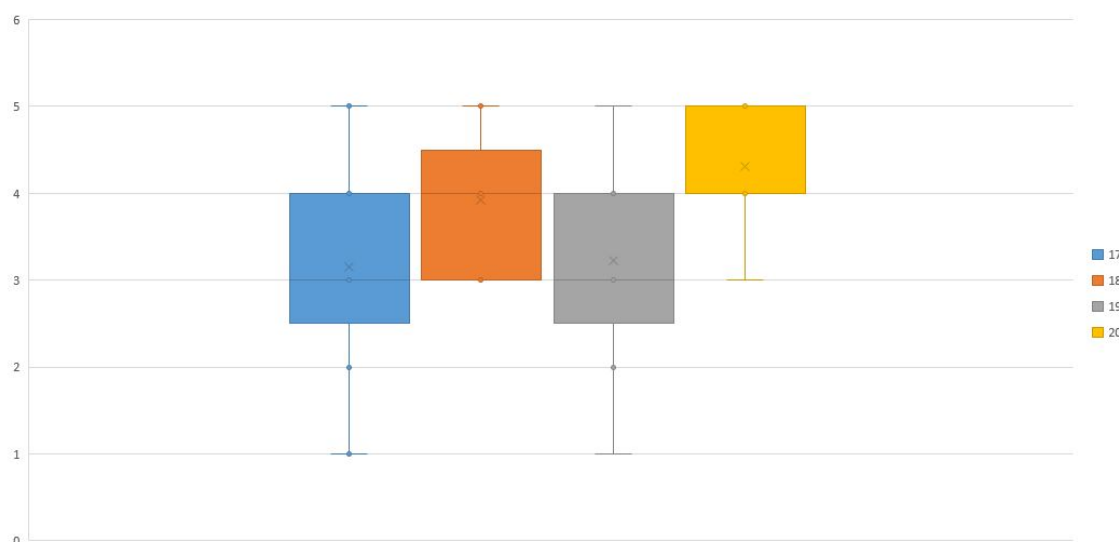


Figura 38: Preguntas 17-20.

En total once estudiantes de trece que realizaron la encuesta respondieron a la pregunta número 21 que pedía mencionar aspectos positivos del juego; estas respuestas se presentan en la [Tabla 8](#) donde 5 comentarios nombran los desafíos como aspecto positivo, en otros se destaca la ambientación en el mundo bosque, también la dinámica utilizada para el videojuego y los desafíos.

Tabla 8: Comentarios positivos

Número	Descripción del comentario
1	La ambientación y dinámica
2	un juego de plataforma bastante interesante y lo mejor eran los desafíos.
3	los constantes desafíos y acertijos.
4	fue entretenido.
5	los desafíos.
6	Los enfrentamientos y desafíos.
7	de fácil comprensión y control.
8	Educativo-entretenido.
9	la creatividad.
10	La variedad de desafíos.
11	los puntos para guardar no estaban tan apartados.

En cuanto a comentarios negativos, no se obtuvo claridad, en la [Tabla 9](#) se evidencia que los estudiantes expresaron que había errores y bugs pero no especificaron cuáles.

Tabla 9: Comentarios negativos

Número	Descripción del comentario
1	aun faltan algunos errores por corregir.
2	los errores que aveces presenta en los acertijos y objetos del juego.
3	la resolución del juego no era compatible con mi pantalla.
4	los errores durante el juego.
5	Los errores.
6	varios bugs.
7	Bugs.
8	los bugs.
9	Lo plano del mismo.
10	me confundía saltando.

En cuanto al comentario número 3, la resolución no era compatible porque al momento de iniciar el juego, la pantalla del computador estaba configurada para hacer uso del video beam así que no eran visibles algunos componentes del juego que se encontraban en los bordes laterales de la pantalla. En respuesta al comentario 9, el videojuego presenta varios retos como se ha venido explicando en este documento, pero al parecer no es suficiente para el estudiante; lo cual es totalmente válido porque dentro de las personas que realizaron la encuesta hay quienes han jugado diferentes videojuegos así que tienen experiencia y otro tipo de expectativas en cuanto a los retos en los videojuegos.

6.3 OBSERVACIÓN DE CAMPO

Gracias a la observación de campo se logró identificar y solucionar algunos errores como paredes que obstruían el paso en caso que el jugador decidiera devolverse en el escenario, lugares muy altos o vacíos de grandes distancias en el terreno que el jugador no lograba alcanzar con facilidad y el estudiante optaba por rendirse; aunque en general en la observación se evidenció buen desempeño por parte de los estudiantes ya que el puntaje en las heurística seleccionadas para la observación de campo muestra, en su mayoría, valores superiores a 3. (Ver [Tabla 10](#) y [Tabla 11](#)).

Las heurísticas para esta prueba se dividieron en dos partes, dos heurísticas median la jugabilidad intrínseca, es decir, la jugabilidad propia o característica del estudiante; y la otra parte media la jugabilidad personal, esta contiene 15 heurísticas que miden el desempeño de los jugadores en el juego.

Las siguientes tablas muestran las heurísticas que conforman cada parte, junto con el puntaje recibido en la prueba de observación de campo.

Tabla 10: Heurísticas jugabilidad intrínseca

Heurística	Puntaje
Las acciones del jugador son las esperadas por la dinámica del juego.	5
Los retos provocan tensión al jugador la jugarlos, pero alegría satisfacción al superarlos.	4

Tabla 11: Heurísticas jugabilidad personal

Heurística	Puntaje
El tiempo invertido de juego y la diversión obtenida es elevada.	5
Porcentaje de juego desbloqueado es elevado.	5
El tiempo invertido por reto es bajo.	2
Precisión en las acciones de los retos es elevada.	3
El numero de intentos por reto es bajo.	4
El tiempo invertido por objetivo es bajo.	3
El rendimiento del jugador ante los conceptos del juego es elevado.	5
El número de conceptos memorizados y asimilados por el jugador es elevado.	5
Número de tutoriales usados es bajo.	3
El número de acciones propuestas y luego realizadas por el jugador es elevado.	4
El intervalo de tiempo entre retos y objetivos es pequeño.	3
El nivel de concentración es elevado.	5
Porcentaje de objetivos logrados es elevado.	5
El mundo virtual es familiar al jugador.	4
El número de ítems de juego conseguidos es elevado.	4

6.4 EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Al videojuego se le realizó otro tipo de prueba en conjunto con los desarrolladores donde cada integrante del equipo evaluaba el trabajo de otro, a este trabajo de grado le realizó dicha prueba el integrante Simón Naranjo. Las heurísticas se dividieron en 5 tipos de jugabilidad:

- Intrínseca.
- Mecánica.

- Interactiva.
- Artística.
- Personal.

cada uno de estos tipos contiene diferentes heurísticas que median los parámetros con lo que el juego contaba.

Tabla 12: Intrínseca

Heurística	Puntaje
El juego permite ser rejugado ofreciendo nuevos matices.	1
Se puede jugar al juego sin hacer uso del manual o libreto.	2
El juego dispone de distintos niveles de dificultad y/o un sistema de dificultad que se adapta a las habilidades del jugador.	3
El juego tiene tutoriales al menos para aprender a jugar.	5
El juego es fácil de aprender y difícil de ser maestro.	5
A la hora de realizar un nuevo reto del juego es necesario tener algún tipo de habilidad ya adquirida o se va desarrollando a la vez que se va superando el reto.	4
El juego no penaliza con repetir la misma acción hasta superar un reto.	5
Existen distintos objetivos en cada fase o nivel.	5
El juego promueve distintos mecanismos para conseguir objetivos.	4
El juego tiene un equilibrio entre los retos a conseguir y los retos a superar entre distintas fases o niveles.	4
Las reglas del mundo virtual son las adecuadas a la naturaleza del juego.	5
A la hora de superar un reto, el jugador tiene libertad para conseguirlo según sus intereses.	5
Las reglas, y los distintos elementos del juego son realistas a la naturaleza del juego.	5
Las recompensas obtenidas son proporcionales a la dificultad del retos superados.	5
El videojuego promueve de retos alternativos y objetivos secundarios.	3
El juego ofrece distintas recompensas según los objetivos cumplidos.	3
El juego tiene distintos mecanismos de mejora de habilidades de nuestros personajes en el mundo virtual.	5
El juego promueve situaciones inesperadas para el jugador dentro de la dinámica.	4
El juego hace uso de imágenes y sonidos correctamente a la hora de jugar o superar los retos del juego.	5
El juego presiona al jugador pero no lo frustra con experiencias negativas.	5

Tabla 13: Mecánica

Heurística	Puntaje
El motor del juego es del agrado del jugador y explota la plataforma al máximo.	5
El juego propone sistemas de ajuste de la dificultad de los retos propuestos.	1
El juego ofrece una ayuda contextual y dinámica a los retos actuales.	1
El juego ofrece mecanismos de corrección a las acciones del jugador.	1
Los gráficos y texturas se muestran de manera correcta al jugador.	3
La inteligencia artificial ante los retos del juego es correcta, no es predecible ni planificable.	1
El juego permite interaccionar con los distintos elementos del mundo virtual.	4
Los objetos del mundo virtual responden inmediatamente a las acciones que se llevan a cabo en el juego: colisiones, explosiones, sombras, etc.	5
El sistema de salvado es acorde con la naturaleza del juego.	5
El sistema permite superar un reto de distintas maneras posibles.	1
Los movimientos y acciones del jugador se plasman inmediatamente en el juego y son observables por éste.	5
La precisión de los movimientos es correcta.	4
No existen caídas o lentitud en las animaciones o al interactuar con un gran número de elementos. La dinámica fluye correctamente.	5
Los efectos (sonoros, visuales, táctiles) se corresponden y son adecuados al universo virtual.	5
La recreación del mundo virtual es adecuada: (físicamente, socialmente, etc).	5
La recreación del universo virtual ofrece diversidad de elementos y acciones permitidas.	4
Los elementos gráficos y sonoros son expresivos y acordes a la dinámica del juego y universo de éste.	5
Existen diversos sistemas de creación de atmósferas (intriga, miedo, suspense, etc.) a lo largo del juego.	1
El sistema de cámara ayuda a captar correctamente la acción del juego.	1

Tabla 14: Interactiva

Heurística	Puntaje
Los controles y menús siguen los estándares del género del videojuego.	5
La interfaz de juego es lo menos intrusiva posible.	5
Los controles y menús se pueden personalizar y mapear de acuerdo a las preferencias del jugador.	1
El aprendizaje de los controles y movimientos se hace de manera gradual durante el juego o se deben dominar antes de jugar.	5
Existen diferentes controles o formas de realizar una acción durante el juego (dar una patada: fuerte, media, etc).	4
El sistema de control se adapta a la naturaleza del juego y las acciones que se realizan en el mundo virtual.	5
El sistema muestra el estado y puntuación del jugador en todo momento.	5
Los movimientos del mundo virtual se corresponden a movimientos en el mundo real.	4
Se identifican correctamente los errores y las acciones incorrectas durante el juego.	5
Existe una realimentación por cada acción realizada durante el juego.	5
Existen diferentes formas/dispositivos de interacción en el juego.	3
El uso de metáforas e iconos son reconocibles y acordes al universo virtual del juego.	4
El uso de colores y sonido es el adecuado a las acciones del juego y universo virtual.	4
La interfaz de juego es homogénea en navegación, tipografía, colores y estilo de diálogo.	5
El videojuego muestra información a través de distintos canales de estimulación.	5
El diálogo reacciona según el estado del personaje en el videojuego.	2
Los elementos multimedia se proyectan según la narrativa y las acciones del juego.	1
Los elementos multimedia son proyectados por diferentes canales de estimulación.	5
Existe ayuda contextual sobre el significado de menús e iconos.	2

Tabla 15: Artística

Heurística	Puntaje
El jugador no puede derivar posibles elementos históricos que pueden venir futuramente en la acción del juego.	5
Los elementos multimedia varían a la vez que el universo virtual cambia.	5
El juego proyecta historia paralelas o diferentes historias según el progreso del juego las cuales pueden ser elegidas por el jugador.	1
La narrativa es acorde a la dinámica del juego.	1
El jugador puede elegir que caminos de la historia descubrir en cada momento.	1
Los elementos multimedia son acordes al universo virtual del juego.	5
Existen giros inesperados en la historia que sorprenden al jugador.	1
La narrativa es un hilo conductor y ayuda a implicarse en la acción del juego.	1

Tabla 16: Personal

Heurística	Puntaje
Número de movimientos especiales o combos usados es elevado.	3
El número de retos guiados es elevado.	1
El porcentaje del mundo virtual explorado es alto.	5
Porcentaje de objetivos secundarios alcanzados es elevado.	1
El jugador no es capaz de incidir las acciones que vendrán después.	5
El control y la navegación en el juego se asemeja a la realización de las acciones en el mundo real.	4

Con la información recopilada en las tablas anteriores se obtuvo la media en cada uno de los tipos de jugabilidad como también la media en aspectos como la satisfacción, el aprendizaje, la efectividad, la inmersión, la motivación y la emoción que genera el juego en el jugador. Estos valores se calcularon promediando tanto las tablas de observación de campo como las calificadas por Simón Naranjo en cada tipo de jugabilidad. La [Figura 39](#) contiene los valores obtenidos junto con el valor calculado de la media que como se muestra, son superiores a 3 lo cual se considera buen resultado para este trabajo de grado.

	Satisfacción	Aprendizaje	Efectividad	Inmersión	Motivación	Emoción	Media
Jugabilidad Intrínseca	4,00	4,01	4,00	4,70	3,79	4,26	4,13
Jugabilidad Mecánica	4,00	1,00	5,00	4,29	2,50	3,00	3,30
Jugabilidad Interactiva	4,07	4,02	4,00	4,24	3,88	3,60	3,97
Jugabilidad Artística	4,33	4,63	3,00	3,00	2,25	2,65	3,31
Jugabilidad Personal	3,88	3,33	4,00	4,75	3,95	3,70	3,94
Media	4,06	3,40	4,00	4,19	3,27	3,44	3,73

Figura 39: Media Heurísticas.

CONCLUSIONES Y TRABAJOS FUTUROS

7.1 CONCLUSIONES

1. En este trabajo de grado se creó un minijuego para el apoyo en la enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando el motor gráfico Unity. En colaboración con el equipo de desarrollo se creó el proyecto EnglishPlay que contiene 8 minijuegos para el apoyo en la enseñanza de inglés.
2. La metodología Game-Scrum empleada en este trabajo de grado fue la apropiada ya que permitió llevar control y orden en cada etapa porque inicialmente se hacía planeación de las tareas que se llevarían a cabo a lo largo del proyecto, promoviendo la comunicación y participación de cada miembro del equipo de desarrollo.
3. La herramienta Unity facilitó el desarrollo del videojuego ya que ofrece variedad de funciones para la creación de este. Otro aspecto positivo es Unity Collaborate, es un gestor de versiones que permite que varios usuarios trabajen en un mismo proyecto lo cual ayudó a que los integrantes del grupo trabajaran en el proyecto al mismo tiempo sin interferir en el trabajo de los demás. Además su documentación es amplia y de gran ayuda a la hora de resolver dudas sobre la plataforma y la función de sus componentes.
4. En general los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes son positivos ya que las respuestas muestran una dispersión, en su mayoría, con valores entre tres y cinco puntos en una escala del 1 al 5, siendo 5 el mejor puntaje.
5. El haber aplicado en la Universidad del Valle sede Tuluá el videojuego EnglishPlay mostró gran aceptación por parte de los estudiantes según lo evidenciado en la prueba de observación de campo donde los estudiantes se veían entusiasmados por completar el juego siguiendo la mecánica de este, además que la calificación de las heurísticas en esta prueba mostró, mayormente, puntajes superiores a 4 puntos, siendo 5 el máximo puntaje posible.
6. El módulo web para estudiantes, permitió a los jugadores conocer el estado actual de su juego, es decir, saber la cantidad de monedas, porcentaje de juego desbloqueado, compras realizadas, entre otras. También es posible ver la puntuación en cada uno de los desafíos que han completado en los diferentes mundos; lo cual los motiva a superar el puntaje, tanto personal como el de sus compañeros.
7. Las metodologías seleccionadas para las pruebas al videojuego fueron las adecuadas ya que permite observar el comportamiento de los usuarios frente al videojuego y evaluar su desempeño en diferentes categorías de jugabilidad, como son:

la intrínseca, la mecánica, la interactiva, la artística y la personal; a la vez que los estudiantes califican el videojuego según su percepción personal.

7.2 TRABAJOS FUTUROS:

- Expandir los temas de inglés para abarcar los demás cursos, es decir, Inglés II, Inglés III e Inglés IV; tanto para ingeniería en sistemas como para otros programas que ofrece la Universidad del Valle.
- Agregar extensión de la historia del juego introduciendo mas personajes, enemigos y mundos para nuevas generaciones de estudiantes.
- Ampliar el conjunto de metodologías de enseñanza/aprendizaje empleadas en los minijuegos.
- Identificar nuevos tipos de minijuegos que apoyan la enseñanza y el aprendizaje del inglés para que hagan parte de EnglishPlay.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] ELMO. (2012). Qué es Las TIC en educación, dirección: <http://www.elmoglobal.com/es/html/ict/01.aspx>.
- [2] M. Y. Rodriguez. (2009). LAS TICS EN LA EDUCACION. última visita: 09-05-2017, dirección: <http://ticsenlaeducacion-yaneth.blogspot.com.co/2009/07/la-tecnologia-de-la-informatica-y-la.html>.
- [3] M. P. Palacín. (2009). LA DIVERSIDAD CULTURAL EN EL AULA: UN RETO, UNA OPORTUNIDAD, dirección: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/19/19_0699.pdf.
- [4] F. García. (2015). Los beneficios de los videojuegos para la educación de los niños. última visita: 09-05-2017, dirección: <https://hipertextual.com/presentado-por/vodafone-one/jean-baptiste-huynh>.
- [5] R. S. Contreras Espinosa, J. L. Eguia Gómez y L. Solano Albajes. (2017). Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El Caso de “Monturiol el joc”. última visita: 09-05-2017, dirección: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/35>.
- [6] J. F. C. Lobo. (2010). Juegos Serios: Alternativa innovadora, dirección: <file:///C:/Users/biblioteca/Documents/4862-18145-1-PB.pdf>.
- [7] D. J. Rodríguez, “importancia del inglés en la actualidad”, 2009. dirección: <http://www.eduinnova.es/sept09/INGLESACTUALIDAD.pdf>.
- [8] Guioteca. (2017). las 10 aplicaciones para aprender inglés. última visita: 09-05-2017, dirección: <http://www.finanzaspersonales.com.co/trabajo-y-educacion/articulo/las-10-aplicaciones-para-aprender-ingles/51485>.
- [9] P. Cabrera. (2013). Sistemas interactivos digitales: La realidad aumentada, dirección: <https://avaconews.unibague.edu.co/sistemas-interactivos-digitales-la-realidad-aumentada-por-pedro-cabrera/>.
- [10] K. Reyes, M. Toledo, N. Sánchez, U. Reyes, D. Reyes y U. Reyes, “Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños”, *Revista Mexicana de pediatría*, vol. 81, n.º 2, pp. 74-78, 2014.
- [11] S. Belli y C. López, “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, n.º 14, pp. 159-179, 2008.
- [12] A. G. J. Pérez Porto. (2013). Definición de Videojuego, dirección: <http://definicion.de/videojuego/>.
- [13] Z. Michael. (2005). From visual simulation to virtual reality to games., dirección: <https://pdfs.semanticscholar.org/a459/2975c28861b8aae4870e23612388cdfda67a.pdf>.

- [14] Hektor. (2015). Las 7 fases más importantes en el desarrollo de juegos, dirección: <https://www.escueladevideojuegos.net/fases-del-desarrollo-de-videojuegos/>.
- [15] N. A. Mato, "Principales Métodos de Enseñanza de Lenguas Extranjeras en Alemania", *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, vol. 6, pp. 09-18, 2011.
- [16] F. L. H. Reinoso. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje, dirección: <http://encuentrojournal.org/textos/11.15.pdf>.
- [17] A. S. Pérez. (1992). Historia de la enseñanza del español como lengua extranjera., dirección: <http://www.um.es/lacell/miembros/asp/masterELE/histoele.pdf>.
- [18] R. Galeano, "Diseño Centrado en el Usuario", *Revista Q*, vol. 2, n.º 4, pp. 01-07, 2008.
- [19] A. M. Muñoz, "La consistencia en la Interfaz de Usuario", *El profesional de la información*, vol. 10, n.º 12, pp. 59-, 2001.
- [20] Y. H. Montero. (2002). Introducción a la Usabilidad, dirección: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.htm.
- [21] (2016). Definición y Conceptos, La Experiencia del Usuario, Usabilidad. última visita: 20-05-2017, dirección: <http://www.nosolousabilidad.com/manual/1.htm>.
- [22] J. Nielsen. (2012). Usability 101: Introduction to Usability, UseIt.com Alertbox. última visita: 20-05-2017, dirección: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- [23] G. (UGR). (). Investigadores de la Universidad de Granada definen 'jugabilidad'. última visita: 21-05-2017, dirección: <http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-investigadores-universidad-granada-definen-jugabilidad-20100830135719.html>.
- [24] A. Peralta. (2003). Metodología SCRUM, dirección: <https://fi.ort.edu.uy/innovaportal/file/2021/1/scrumpdf>.
- [25] A. M. M. Pereira, "El proceso productivo del videojuego: fases de producción", *Historia y Comunicación Social*, vol. 19, pp. 791-805, 2014.

ANEXOS

DOCUMENTO DISEÑO DE VIDEOJUEGO

Descripción general del juego

Preguntas frecuentes

1. **¿Qué es EnglishPlay?** EnglishPlay es un videojuego de plataformas para la Universidad del Valle Sede Tuluá, está enfocado en apoyar el proceso de aprendizaje de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I, para esto el jugador deberá completar una serie de desafíos interactivos a medida que avanza en el juego.
2. **¿Por qué crear este videojuego?** En la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I se ha venido presentando un bajo rendimiento, se ha determinado que un gran porcentaje de los estudiantes ha obtenido calificaciones bajas. Algunos estudios han demostrado que utilizar videojuegos en la enseñanza ayuda a los estudiantes a estar motivados, concentrados e inmersos en la clase, de tal manera que aprenden sin darse cuenta. Teniendo en cuenta lo anterior, se decide crear un videojuego con el objetivo de apoyar la enseñanza del Inglés de una manera interactiva y agradable para los estudiantes.
3. **¿En dónde toma lugar el juego?** Los escenarios del juego toman lugar en la época medieval en un reino llamado Amog. Dicho reino está dividido en 4 mundos, los cuales son: aldea, bosque, cueva y castillo. Los escenarios estaran ambientados de acuerdo a la ubicación del jugador.
4. **¿Cuál es el propósito principal?** El objetivo del videojuego es que el jugador complete los diferentes mundos y niveles que encontrará a medida que avanza en su partida, para completarlos deberá derrotar los enemigos que van apareciendo en su camino, superar los diferentes desafíos, encontrar palabras del libro y conseguir oro para poder mejorar su personaje tanto en habilidad como en apariencia.

Historia General

Historia de la aldea:

En el reino Amog ha existido siempre paz y seguridad entre sus habitantes gracias al libro de la sabiduría, el cual emana una luz protectora que rodea todo el reino e impide que los seres de oscuridad puedan entrar. La paz llega a su fin, pues esta luz que lleva más de mil años protegiendo al reino es apagada mediante un oscuro hechizo. El mago

más experimentado y poderoso del reino(Ogam), considerado la leal mano derecha del rey, traiciona al reino derrocando al rey y revelando ser el líder de los oscuros.Ogam, mediante un hechizo roba todas las palabras que contiene el libro de la sabiduría, y las dispersa por todo el reino; de esta manera el libro queda vacío, y sin poder alguno, surgiendo el pánico entre los habitantes del reino, pues la protección con la que han contado durante años, ha desaparecido repentinamente dejándolos vulnerables ante los oscuros. Ogam se apodera del castillo y exilia al rey, quien se desplaza hasta una aldea y le cuenta toda la historia al héroe. Sin dudarle un instante, el héroe decide salir en busca de las palabras y restaurar la paz en el reino.

Historia del bosque:

Al salir de la aldea, el héroe deberá atravesar el bosque salvaje en búsqueda de más palabras, pero no será fácil, los habitantes del bosque: duendes, hadas, y animales silvestres estarán bajo el control de Ogam. El bosque salvaje no es un sitio para los débiles, el héroe no puede de flaquear o no logrará sobrevivir; para ello deberá de superar sus propios límites y confiar en sus instintos y habilidades, las cuales se irán fortaleciendo cada vez más. Como otro hecho desafortunado, el clima y la humedad del bosque hacen que el terreno sea difícil de explorar, en algunos lugares se formó lodo tan denso que es imposible salir de allí, siendo una trampa mortal que succiona cualquier cosa que caiga en su terreno. El héroe no puede dejarse engañar por las apariencias, en este bosque nada es lo que parece, en especial cuidado con las hadas, su aparente inocencia y dulzura no tienen nada que ver con su sed de sangre. Todo el recorrido del bosque servirá como entrenamiento para enfrentarse al villano Ogam, ya que si el héroe se enfrentará al villano sin haber entrenado, perecería sin lugar a dudas.

Historia de la cueva:

El inocente héroe, no tenía ni idea de la trampa que le tenía preparada Ogam; ésta se activaba cuando el héroe saliera del bosque. Huracanes, tormentas eléctricas y lluvia torrenciales impidieron avanzar. No había otra alternativa, al héroe le tocaba buscar un refugio y rápido, o perecería de un rayo; por fortuna había una cueva cerca, el héroe se dirigió lo más rápido que pudo hacia ella, justo cuando estaba cerca de la entrada a la cueva, cayó un rayo muy cerca, tanto que impulsó al héroe dentro de la cueva y rodó y rodó hasta caer en un precipicio. Después de estar unos minutos inconsciente, el héroe despertó, y milagrosamente no tenía ninguna fractura, pero no podía volver a subir. Su única alternativa era seguir recorriendo aquella oscura cueva, en busca de una salida a la superficie. Caminaba tranquilo, pensando que al menos allí estaría lejos del alcance del malvado Ogam y sus criaturas...Pero el héroe no podía estar más equivocado. Le esperaban elementales, criaturas fusionadas con cristal gracias a la magia de Ogam, tales como arañas, osos y hasta peces que pueden estar fuera del agua.

Historia del castillo:

El héroe consigue salir de la cueva, y creía que la pasadilla por fin había terminado, que aquellos terrenos oscuros y sombríos quedarían atrás, no podía estar más equivocado. Ogam temeroso del poder que el héroe había adquirido invocó a seres de ultratumba como: Banshees, Reapers, y Ghosts, con la intención de frenarle el paso al héroe. Además modificó todo el terreno que conducía al castillo, para impedir que el héroe llegara hasta él y depositara las palabras nuevamente en el libro de la sabiduría. El camino no estaba claro, pues había una gran cantidad de plataformas; el héroe no sabía si debía subir o bajar, algunos de los caminos eran correctos, otros conducían a desafíos ocultos y enemigos. El héroe deberá elegir bien qué camino elegir para salir a la superficie, deberá atravesar una cascada. Cuanto más cerca esté del castillo, más estable es el terreno; claro que no estará seguro del todo, pues Ogam tiene a poderosos enemigos como dragones y ejecutores, en busca del héroe. Es el final, una vez el héroe entre en el castillo, luchará cara a cara con Ogam y el resultado de esa pelea definirá el futuro de todo el reino.

Final de la historia:

No importó la cantidad de obstáculos que habían en el camino, ni las trampas tendidas por el hechicero Ogam, ni los enemigos invocados por él; a pesar de todo, el héroe logró superar cada desafío, cada prueba se volvió más fuerte, más sabio, más hábil, con sentidos más agudos y una mayor confianza en sí mismo. Logró lo que muy pocas personas habían imaginado, volvió a reunir todas y cada una, de las palabras, se abrió paso hasta el castillo, y se enfrentó al temible Ogam. La pelea duró tres días, fue lo más difícil que el héroe había hecho en su vida. Muchos aldeanos al ver al héroe enfrentarse a Ogam, tomaron valentía y alzaron armas contra los oscuros, había una guerra en todo el reino. Lograron salir victoriosos, el héroe volvió a completar el libro de la sabiduría con las palabras encontradas, y se restauró la luz que protegía todo el reino de los seres oscuros y la paz y tranquilidad volvió al reino de Among, todos estaban totalmente agradecidos con el héroe quien a petición del rey, se convirtió en el caballero del reino. Gracias por jugar y aprender con EnglishPlay, esperamos que hayas disfrutado esta experiencia.

Características generales

Héroe

El aldeano es el héroe de la historia, tomará como nombre el nick escogido por el jugador al momento de registrarse, podrá ser un guerrero, un mago o un arquero.

Reino

El reino está dividido en 4 mundos (la aldea, el bosque, la cueva y el castillo) los cuales el jugador deberá recorrer hasta llegar al castillo y vencer a Ogam, para retornar el poder al libro.

Cada mundo contendrá los siguientes elementos:

- Una tienda donde el jugador podrá adquirir objetos y trajes que permiten mejorar los parámetros de su personaje y su apariencia.
- Monstruos por combatir, un test por resolver y desafíos.
- Temáticas de inglés incluidas en cada nivel del juego, éstas cubren el contenido visto en la asignatura de Lectura de Textos Académicos en Inglés I.

La Aldea

La aldea cuenta con un estilo gráfico orientado a un pueblo, piso de césped, casas al rededor del nivel, fondo con cielo despejado, montañas en el horizonte y algunos enemigos con una referencia a los duendes de fábula. Este mundo se basa en los temas verbos simples y continuos, contiene 1 nivel en el cual habrán diferentes dificultades, es decir, a medida que el jugador vaya pasando el nivel los enemigos tendrán parámetros más altos por lo tanto serán más difíciles de eliminar, además las preguntas y ejercicios que contendrán los desafíos y los test tendrán una dificultad mayor. El nivel contiene ejercicios de presente simple, pasado simple, futuro simple, presente continuo, pasado continuo y futuro continuo con oraciones negativas, afirmativas e interrogativas. A medida que el jugador avance en el nivel, se irá encontrando con desafíos que contienen temas más avanzados o con más dificultad.



Figura 40: Aldea

El Bosque

Este mundo es el bosque y allí habrá un ambiente semejante que está conformado por árboles, rocas. Además de contar con retos como plataformas móviles, plataformas que caen y obstáculos varios; en el nivel el personaje se enfrentará a enemigos tales como osos, serpientes, cuervos, duendes y hadas los cuales deberá derrotar para continuar su camino. Además debe resolver una serie de desafíos que contendrán los temas tiempo

perfecto y voz pasiva. Al final del nivel deberá realizar un test de comprensión lectora el cual permitirá pasar al próximo mundo.



Figura 41: Bosque

La Cueva

En este mundo encontraremos un piso irregular, con obstáculos como pozos de agua y de la lava seguido de diferentes desniveles; además se tendrán enemigos de acuerdo al ambiente propio de una cueva. En este mundo el jugador deberá superar desafíos relacionados a los temas de conectores y preposiciones. Al final del mundo podrá presentar un test donde deberá poner en práctica lo aprendido para superarlo.



Figura 42: Cueva

El Castillo

Es el último mundo, en donde reside el villano Ogam el cual el héroe deberá derrotar para restaurar la paz en el reino. Se concluye la historia de la aventura una vez el jugador haya finalizado este mundo. Cuenta con un nivel que tiene un ambiente con una mezcla entre lúgubre (reflejado en los enemigos) y clásico (fondo y plataformas). Los enemigos que se encuentran poseen parámetros más elevados que en los otros mundos, por tanto, son más difíciles de vencer e infligen un daño mayor al jugador. Los enemigos que se encuentran en el mudo castillo son: Dragon, Ghost, Reaper, Banshee, y Bats, los cuales se encuentran dispersos por todo el mapa esperando que el héroe esté en su rango de visión para acecharlo.

En cuanto a la enseñanza del inglés, en este mundo se tratan los siguientes temas: comparativos de inferioridad, de igualdad, de superioridad, otro tipo de comparativos, superlativos de inferioridad y superlativos de superioridad. Los temas están presentes en los ocho desafíos distribuidos en las casas de desafío, algunas de ellas están ocultas y el jugador debe explorar bien el mundo si desea encontrarlas todas. Al final del nivel se encuentra el NPC (non player character) TEST, el cual realizará un test de comprensión lectora que contenga los temas de comparativos y superlativos; para superar el nivel y terminar el juego, el jugador deberá responder a todas las preguntas del npc test.



Figura 43: Castillo

Roles del personaje

Mago:



Figura 44: Mago

Arquero:



Figura 45: Arquero

Guerrero:



Figura 46: Guerrero

Videojuego

El videojuego tendrá una serie de minijuegos llamados “Desafíos” en los cuales el jugador deberá completar una serie de actividades para obtener oro.

Controles

Los movimientos del personaje se basan en las teclas de dirección, una tecla para realizar saltos, otra para realizar ataque básico y otras dos para ataques especiales.

Elementos del videojuego

El videojuego contiene los siguientes elementos:

Enemigos: Son los antagonistas del videojuego, se encuentran distribuidos en todos los niveles, la apariencia y estadísticas o parámetros de los enemigos varía según el nivel y el mundo en el que se encuentren.

- **Test:** Los tests se podrán realizar mediante un NPC, al interactuar con él, el jugador puede realizar esta prueba evaluativa, la cual varía dependiendo del nivel en el que esté ubicado el personaje. Resolver tests tiene oro como recompensa.
- **Batallas:** A medida que el jugador avanza en el nivel, aparecen enemigos que al derrotarlos aumenta el medidor de la barra de palabras; además al derrotar un enemigo es probable que éste suelte oro o un objeto que permita recuperar vida al jugador.
- **Objetivos:**El videojuego cuenta con diferentes objetivos dependiendo del nivel, pueden ser de recolección de un determinado objeto o completar todos los desafíos.
- **Obstáculos:**Representan todos aquellos objetos que representen un impedimento en el avance del jugador a lo largo del videojuego, éstos pueden ser trampas, o que el terreno no continúe y el jugador deba subirse a alguna plataforma fija o móvil, etc.
- **Tienda:**El jugador podrá mejorar su personaje, para ello tiene disponible algunas tiendas en el juego, en ellas podrá comprar diferentes trajes y armas para potenciar o mejorar alguna habilidad de su personaje.
- **Desafíos:**Dentro de los niveles, van a estar unas casas en las cuales el jugador deberá afrontar diferentes desafíos, estas casas estarán marcadas de tal forma que al pasar por ahí, el jugador las reconozca. Al completar un desafío el jugador podrá avanzar en el juego y obtener oro.

Interfaces

Logo



Figura 47: Logo

Vistas del videojuego

Login Esta interfaz contará con dos campos, usuario y contraseña, además tendrá los botones ingresar y registro.

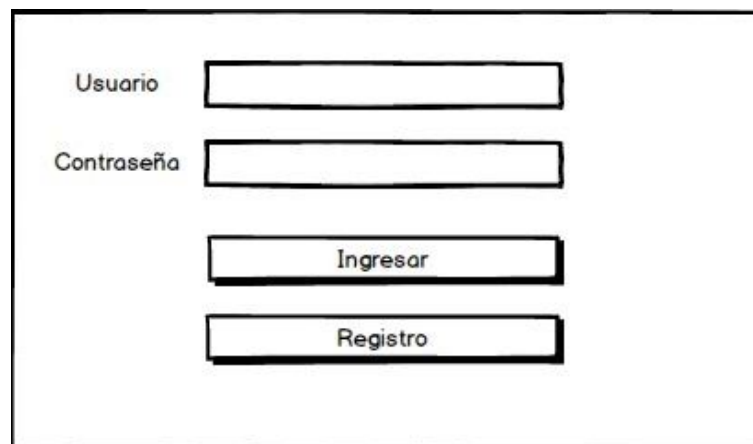
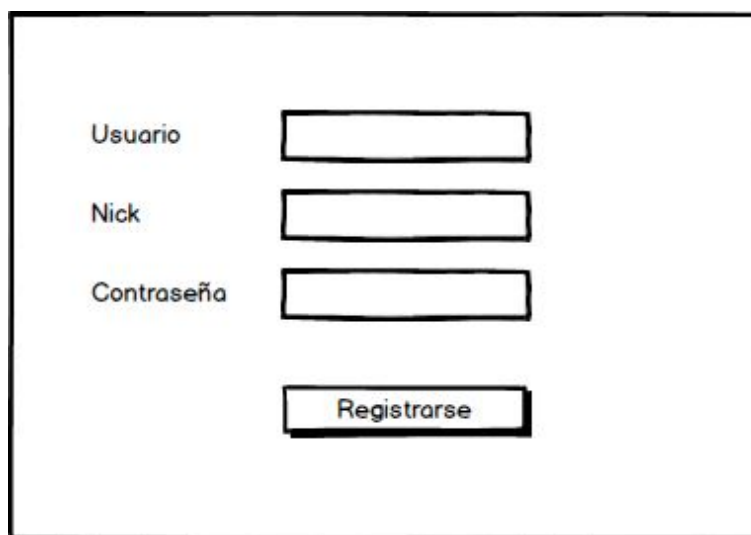
A diagram of a login interface enclosed in a rectangular border. It contains two labels on the left: 'Usuario' and 'Contraseña'. To the right of each label is a horizontal rectangular input field. Below these fields are two buttons, one labeled 'Ingresar' and one labeled 'Registro', stacked vertically.

Figura 48: Login

Registro En esta interfaz hay tres campos, usuario, contraseña y nick (será el nombre del héroe de la historia), además el botón registrarse.

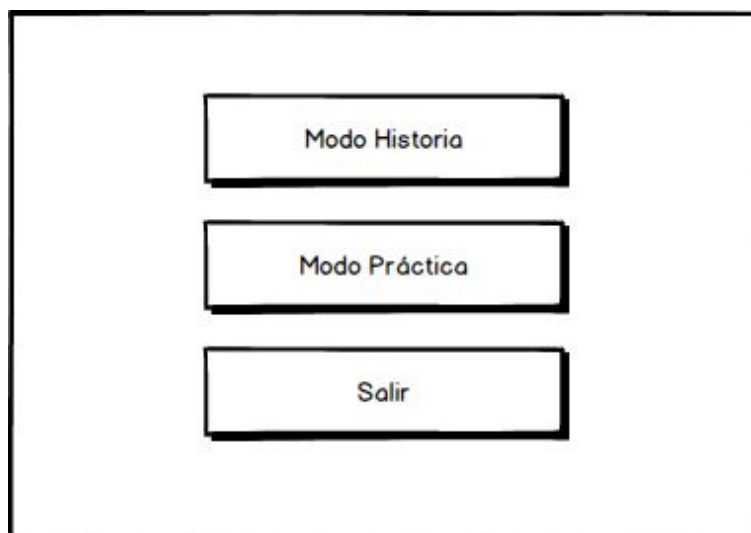


Formulario de registro con tres campos de entrada y un botón:

- Usuario:
- Nick:
- Contraseña:
- Botón: Registrarse

Figura 49: Registro

Menú Esta interfaz está compuesta por los siguientes botones: modo historia, modo práctica, y salir.



Menú con tres botones de opción:

- Modo Historia
- Modo Práctica
- Salir

Figura 50: Menú

Libro En esta interfaz se muestra abierto el libro de la sabiduría que contiene las palabras que hasta el momento ha encontrado el usuario, la interfaz cuenta con dos flechas ubicadas al lado de cada página, donde al darle click el libro cambia a la siguiente página o a la anterior, dependiendo respectivamente de la flecha que haya sido pulsada.

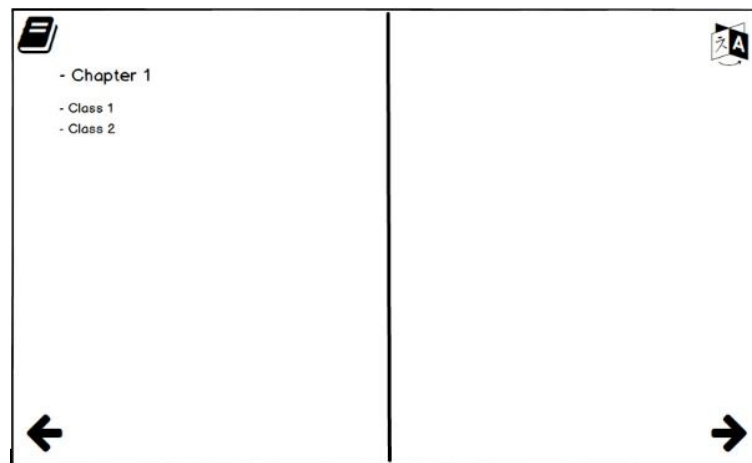


Figura 51: Libro

Tienda En esta interfaz aparece una serie de objetos como armas, equipos, trajes, los cuales el jugador podrá adquirir por medio del oro ganado. Se visualizan los objetos, y debajo de ellos aparecerá un botón de comprar, con el respectivo precio del producto.

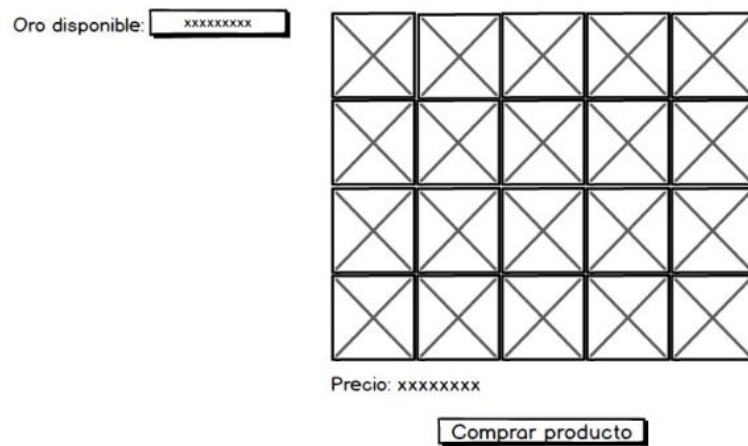


Figura 52: Tienda

Niveles En esta interfaz se muestran los diferentes niveles que se podrán seleccionar dependiendo de cada mundo, además contendrá un recuadro que al posicionarse sobre él enviará al jugador a la vista de tienda. Las flechas indican que el jugador puede pasar de un nivel a otro o ir a la tienda y volver para escoger el nivel que desea jugar.

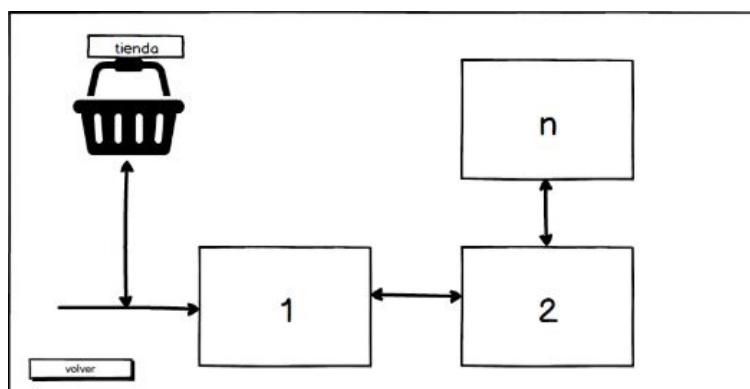


Figura 53: Niveles

Juego Esta será la interfaz principal del juego, contendrá el HUD del juego, es decir, una pantalla que presenta información al usuario de tal forma que este no debe cambiar su punto de vista para ver dicha información. En dicha pantalla se podrá observar la vida del personaje, la barra de oro, entre otras.

- **Salud:** Es una barra que representa el porcentaje de salud que posee el personaje, ésta va de 0 % a 100 %. Cuando un enemigo hiere al personaje se resta un % de salud de la barra.
- **Oro:** Representa la cantidad de oro que posee el personaje, es de valor numérico y se representa con una moneda de oro y al lado la cantidad de oro que posee. El oro puede ser aumentado al derrotar monstruos, ganar desafíos y test.
- **Experiencia:** Es una barra que muestra el porcentaje de experiencia necesaria para que el personaje suba de nivel. Con cada enemigo que se derrote, aumenta el % de experiencia hasta alcanzar el 100 % y subir de nivel.

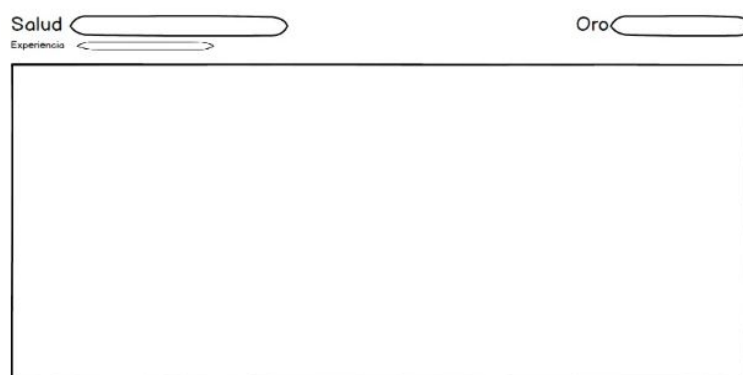


Figura 54: HUD

Selección de Personaje: En esta interfaz se va a mostrar el personaje por defecto, y a su vez distintas opciones que le permiten al usuario cambiar el tipo de personaje (guerrero, arquero, mago).

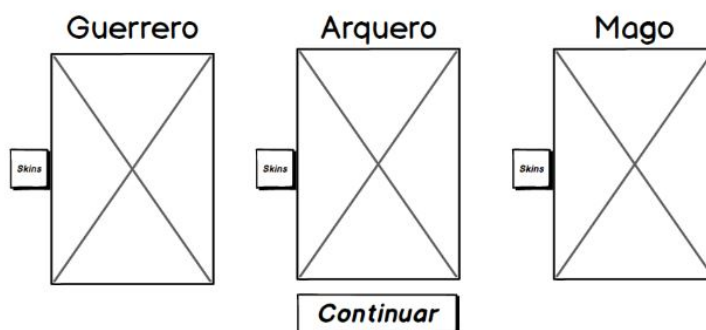


Figura 55: Personajes.

Edición de Personaje: En esta interfaz se va a mostrar el personaje por defecto, y a su vez distintas opciones que le permiten al usuario cambiar el tipo de personaje (guerrero, arquero, mago).

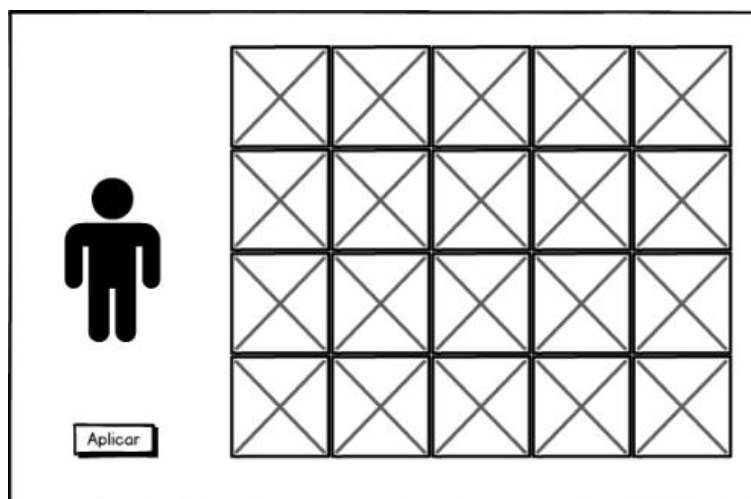


Figura 56: Edición.

Mundos: En esta interfaz se mostrará cuatro diferentes mundos, los cuales son: Aldea, Bosque, Cueva y Castillo; donde cada uno abarca un tema específico de la asignatura Lectura de Textos Académicos en Inglés I, dentro de cada mundo se encuentran diferentes niveles. Las flechas indican que el usuario puede moverse de un mundo a otro como también puede devolverse, esto se hace con mundos adyacentes.

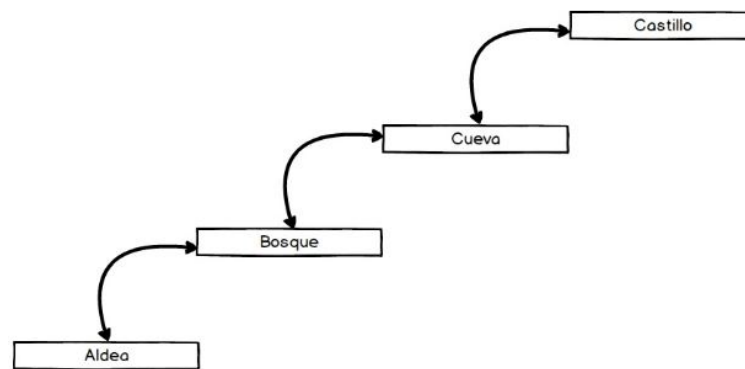


Figura 57: Mundos.

NPC test:

Figura 58: NPC.

Reglas

- Explorar el mundo en búsqueda de enemigos con el fin de conseguir experiencia.
- Resolver los test que se encontrarán al final del nivel.
- Resolver los desafíos que se encuentren en cada nivel.

Sistema de Puntuación

El oro es una recompensa que motiva al jugador a resolver todos los desafíos y pruebas que se presenten, ya que permite adquirir diferentes objetos y habilidades que fortalecen a su personaje; esto hace que el jugador quiera resolver los desafíos y los test simplemente para conseguir mejoras, porque él lo quiere o desea, consiguiendo que aprenda durante el proceso de adquisición.

Cada vez que el héroe halla derrotado a un enemigo, culminado un desafío o resuelto un test, será recompensando con oro, la cantidad de oro que consiga dependerá del número de respuestas que conteste correctamente.

Desafíos

Representa otro método de enseñanza del inglés, se varía la metodología en cada desafío, haciendo más dinámico el proceso de aprendizaje. Los desafíos van a tener una cantidad de oro máxima como recompensa, el cual disminuye si el jugador comete errores.

Camino correcto

En este desafío se tiene un tablero, el jugador deberá leer la pregunta y escoger a qué cuadro del tablero caminar, al seleccionar su respuesta debe presionar una tecla y el desafío le informará si ha acertado o no. En caso de acertar se le hará otra pregunta y podrá continuar en su camino al otro lado del tablero. En caso de no acertar se le resta oro y deberá volver a empezar el tablero.

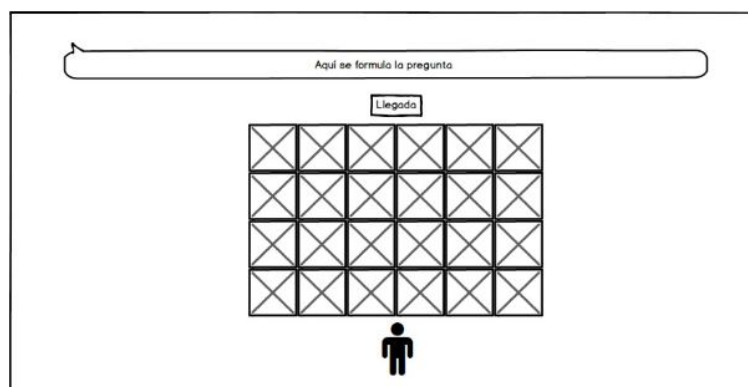


Figura 59: Camino Correcto.

Enlazar

En este desafío se presentan dos columnas, una a la izquierda y otra a la derecha, el jugador debe enlazar una palabra de la izquierda con una de la derecha, dependiendo del tipo de pregunta o tema que se esté tratando; por ejemplo: si son definiciones, en la

columna izquierda aparecerán las palabras y en la columna derecha sus definiciones, el jugador debe unir la palabra con su definición correspondiente.

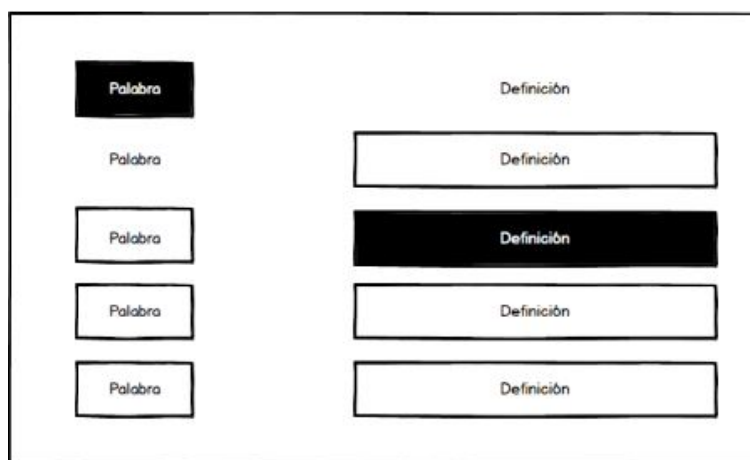


Figura 60: Enlazar.

Esquivar Láser

En este desafío el jugador avanza por el camino hasta llegar a la meta, pero hay un láser que debe desactivar para poder seguir avanzando; contestar correctamente a una pregunta en inglés desactiva el láser que se encuentra delante de él, en caso tal de fallar la pregunta no se desactiva y deberá intentarlo de nuevo. A medida que desactiva los láser, puede seguir avanzando, el desafío termina cuando el jugador haya desactivado todos los láser del desafío.

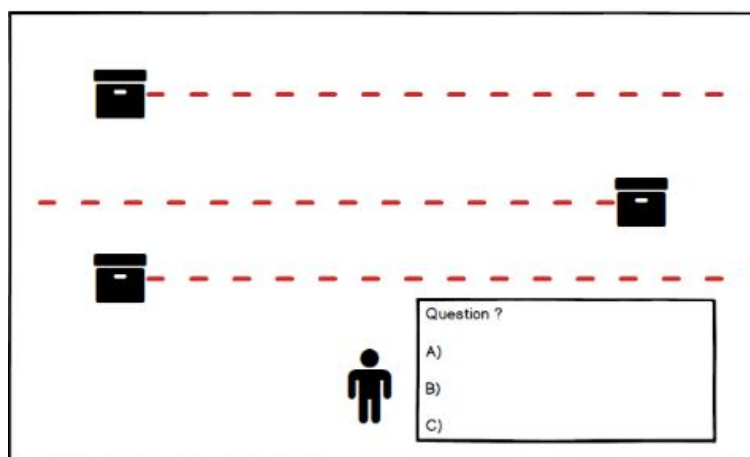


Figura 61: Esquivar Láser.

ElectroShock

En este desafío el jugador deberá contestar correctamente una serie de preguntas y para ello debe escoger una plataforma donde está la posible respuesta correcta de entre varias plataformas en pantalla. En caso de escoger la superficie incorrecta, sufrirá una descarga eléctrica. De lo contrario, seguirá con vida y sumará oro.

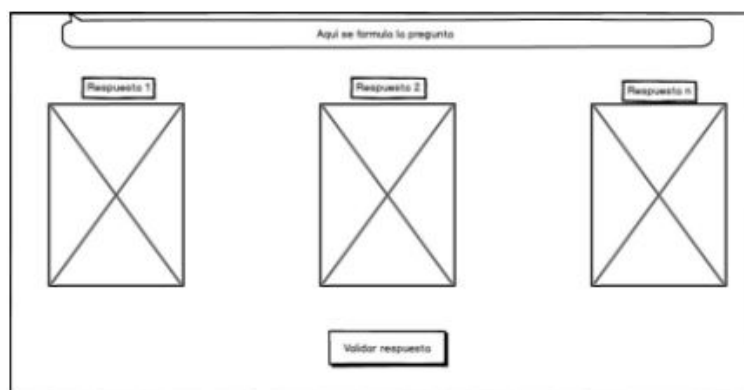


Figura 62: ElectroShock.

Plataformas

En este desafío el jugador estará parado en la plataforma del centro donde se le formulará una pregunta y tendrá dos opciones para responder, las posibles respuestas se encuentran en una plataforma, cada una ubicada a cada lado de la plataforma donde está parado el personaje; el modo de responder es saltar hacia la respuesta que considera correcta, de ser así, el personaje vuelve al centro de la pantalla y se le hará otra pregunta de la misma manera que lo anterior; en caso de que la opción que el usuario escogió sea incorrecta, dicha plataforma caerá al vacío y no obtendrá bonificación; luego de esto, el personaje reaparecerá en la plataforma inicial para que el usuario responda a otra pregunta.

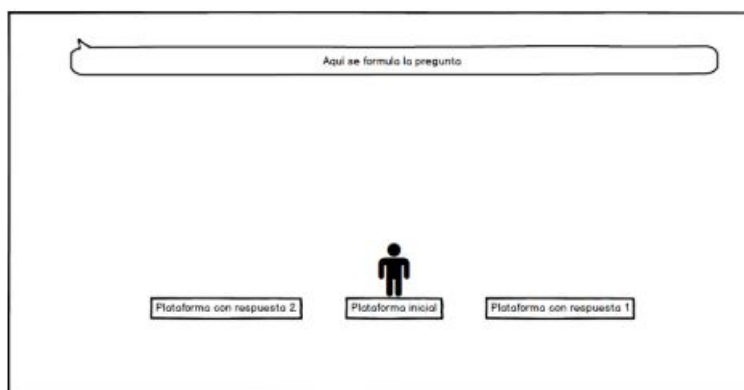


Figura 63: Plataformas.

Shooter

En este desafío se le presenta al jugador una interfaz con diferentes plataformas en las que se encuentra una serie de enemigos con un cartel encima de la cabeza, dicho cartel contiene una palabra que el jugador deberá usar para completar una frase. La forma de seleccionar la palabra correcta es buscando entre los enemigos el que tenga la palabra correcta sin matar a ninguno con la palabra equivocada y sin morir en el intento.

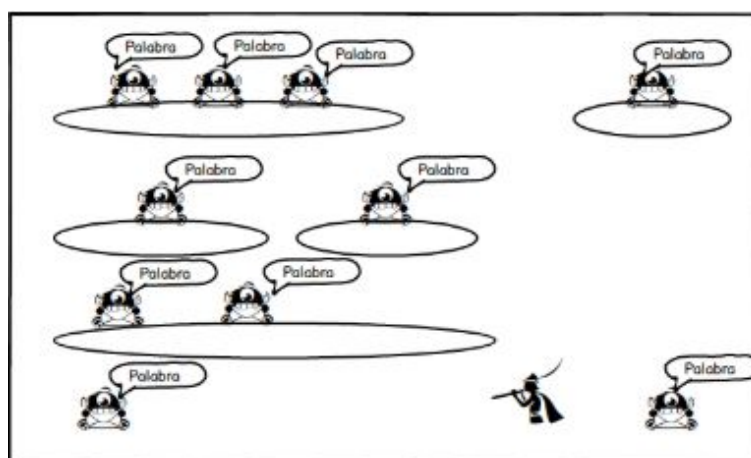


Figura 64: Shooter.

Cajas

Este desafío consiste en posicionar una serie de cajas que contienen palabras, éstas deben de ser ubicadas en su correspondiente casilla, de acuerdo al tema que se trate. Por ejemplo si el tema es de tiempo verbales y hay 3 cajas, una con el verbo to be en presente, otra en pasado y la última en futuro, el jugador deberá acomodar la caja del verbo en presente, dentro de la casilla presente, si por el contrario la coloca dentro de la casilla futuro, se penalizará mermando el oro máximo que pueda ganar.

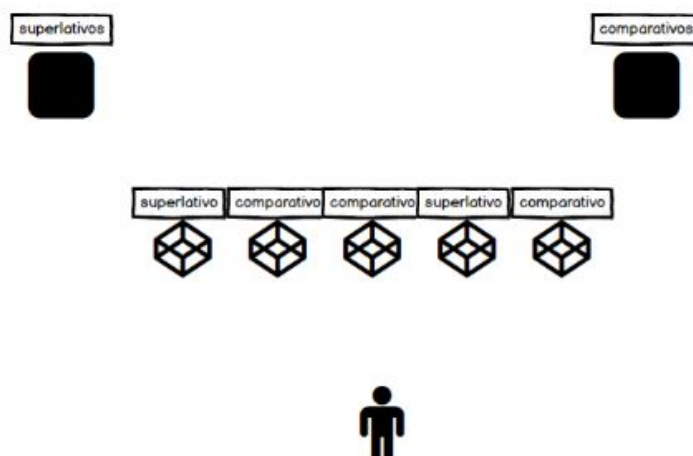


Figura 65: Cajas.

Combat

Desafío con un estilo de combate por turnos, el jugador tendrá la opción de atacar, al hacerlo, aparecerá una pregunta, si esta pregunta se contesta correctamente el personaje hará el 100% de daño al enemigo, en el caso contrario, el personaje hará 0 de daño al enemigo. La recompensa para este desafío será oro, la cantidad dependerá del número de preguntas que se hayan contestado correctamente.

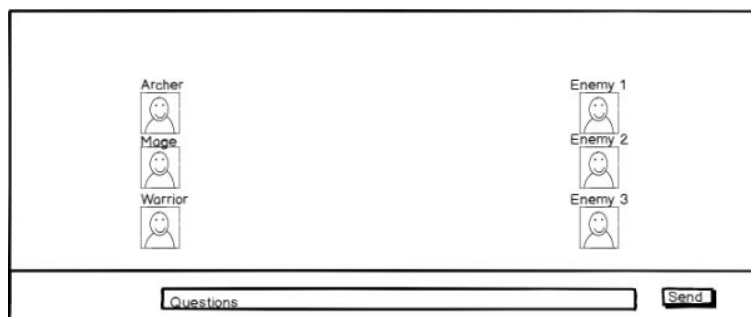


Figura 66: Combat.

Personajes

El jugador interactúa con una serie de enemigos que se encontrará en cada nivel y un NPC de test.

Plataforma

El juego será desarrollado en el motor de videojuegos Unity3D, este correrá bajo un navegador web.

Entregables

El videojuego se entregará como una aplicación web alojada en el servidor local de la Universidad del Valle Sede Tuluá; además será entregada en un DVD como copia.

DOCUMENTO ESTRATEGIAS INGLÉS

Englishplay es una herramienta interactiva que implementa la tecnología de las TIC's en el aula de Lectura de Textos Académicos en inglés I, para la Universidad del Valle sede Tuluá. Mediante el uso de esta herramienta se pretende reforzar los temas que se enseñan en la asignatura de una manera dinámica y más entretenida, en donde el estudiante se olvidará del rol alumno -profesor, y pasará a ser un jugador que conforme avanza dentro del juego, aprende. Las metodologías para la enseñanza del inglés se dividen en tres partes (libro, npc test, y desafíos), en donde cada una de las partes posee un objetivo diferente e implementa una metodología distinta. El **libro de la sabiduría** tiene el objetivo de ser una guía en los temas que aparecen a lo largo del juego, en él se encuentra la explicación de cada tema en español, la estructura gramatical y manera correcta de utilizarla en el inglés, además de ejemplos. En **npc test** se evalúa la comprensión lectora del estudiante mediante un texto, del cual se hacen una serie de preguntas; los textos varían conforme el jugador avance dentro del juego, aumentando su dificultad, es decir trata temas más complejos y las preguntas son más específicas y complejas. Los **desafíos** tienen diferentes metodologías en cada uno de ellos, son 8 desafíos en total, consisten en minijuegos en donde el usuario debe cumplir con los objetivos que se plantean en cada uno de ellos. A continuación se profundiza en cada una de las tres secciones de enseñanza del inglés:

Libro de la Sabiduría

Se trata de un “diccionario o enciclopedia” dividido en cuatro capítulos, en cada capítulo del libro aborda los temas que aparecen en los cuatro mundos del juego. En el capítulo 1 se tratan los temas de: presente simple, presente continuo, pasado simple, pasado continuo, futuro simple, futuro continuo, tiempos perfectos (presente perfecto, presente perfecto continuo, pasado perfecto, pasado perfecto continuo, futuro perfecto, futuro perfecto continuo). En el capítulo 2 la voz pasiva, y voz pasiva impersonal. El capítulo 3 abarca las preposiciones: de lugar, preposiciones de tiempo. En el capítulo 4 se encuentran los adjetivos: comparativos de superioridad, inferioridad, igualatorios, regulares e irregulares, superlativos, superlativos de inferioridad, irregulares.

Capítulo 1:

SIMPLE PRESENT

Reglas Gramaticales:

- **Forma:** Para conjugar el presente simple usamos el infinitivo para los sujetos **"I"**, **"you"**, **"we"** y **"they"** y para las terceras personas **"he"**, **"she"** y **"it"**, añadimos una **"-s"** al final del verbo.

Sujeto	Conjugación
I, you, we, they	talk, eat, learn, do, go...
he, she, it	talks, eats, learns, does, goes...

▪ Estructura:

1. **Frases Afirmativas:** (Sujeto + Verbo).
Ejemplos: I talk (Yo hablo), He eats (Él come), They learn (Ellos aprenden).
2. **Frases Negativas:** (Sujeto + verbo auxiliar (to do) + auxiliar negativo ("not") + verbo).
Ejemplos: I do not [don't] talk (Yo no hablo), He does not [doesn't] eat (Él no come), They do not [don't] learn (Ellos no aprenden).
3. **Frases Interrogativas:** (Verbo auxiliar (to do) + sujeto + verbo principal?).
Ejemplos: Do you talk? (¿Hablas tú?), Does he eat? (¿Come él?), Do they learn? (¿Aprenden ellos?).

▪ Usos:

1. El presente simple se utiliza para hablar de cosas que suceden habitualmente. A diferencia con el español, no se usa el presente simple para hablar sobre algo que está pasando en el momento en el que hablamos. Se suele utilizar el presente simple con adverbios de tiempo: **always** (siempre), **every day** (cada día), **usually** (normalmente), **often** (a menudo), **sometimes** (a veces), **rarely** (raramente), **hardly ever** (casi nunca), **never** (nunca).
Ejemplos: I always talk to my mother on Sunday, (Siempre hablo con mi madre el domingo), He never eats vegetables (Nunca come las verduras), They usually learn something new in class (Normalmente aprenden algo nuevo en la clase).

Excepción: Los adverbios de tiempo van delante del verbo, excepto el verbo "to be" (ser/estar). Cuando se usa "to be" el verbo va delante del adverbio.
Ejemplos:

I am always happy.(Siempre estoy contento.) He is often sick.(A menudo él está enfermo.) They are rarely late.(En raras ocasiones llegan tarde.)

2. Se utiliza para hablar de generalidades o hechos científicos. Ejemplos:
He does not [doesn't] eat vegetables,(Él no come verduras), She works in a hospital (Ella trabaja en una hospital), Elephants live in Africa (Los elefantes viven en África).
3. Se usa para eventos programados en el futuro próximo. Ejemplos: Does the festival start tomorrow? (¿Empieza el festival mañana?), The plane does not [doesn't] arrive today (El avión no llega hoy)
4. Se usa para instrucciones (el imperativo). Ejemplos: Eat the vegetables (Come las verduras), Don't cry (No llores), Do your homework (Haz los deberes)

PRESENT CONTINUOUS

Reglas Gramaticales:

- **Forma:** Para formar el presente continuo se utiliza el verbo auxiliar **"to be"** y el verbo + **ing**.

Sujeto	Auxiliar (to be)	Verbo+ing
I	am	talking, eating, learning, doing, going...
he, she, it	is	talking, eating, learning, doing, going...
you, we, they	are	talking, eating, learning, doing, going...

■ Estructura:

1. **Frases 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. **Frases 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. **Frases 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: 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 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?).

PAST SIMPLE

Reglas Gramaticales:

- **Forma:**

Para formar el pasado simple con verbos regulares, usamos el infinitivo y añadimos la terminación “-ed”. La forma es la misma para todas las personas (I, you, he, she, it, we, they).

Ejemplos:

- A. want → wanted
- B. learn → learned
- C. stay → stayed
- D. walk → walked
- E. show → showed

Excepciones:

1. Para verbos que terminan en una “e”, sólo añadimos “-d”.

Ejemplos:

- A. change → changed
- B. believe → believed

2. Si el verbo termina en una vocal corta y una consonante (excepto “y” o “w”), doblamos la consonante final.

Ejemplos:

- A. stop → stopped
- B. commit → committed

3. Con verbos que terminan en una consonante y una “y”, se cambia la “y” por una “i”.

Ejemplos:

- A. study → studied
- B. try → tried

Verb	Past simple
be	▶ was (I, he, she, it) ▶ were (you, we, they)
do	▶ did
have	▶ had

- **Estructura**

1. **Frases Afirmativas: (Sujeto + verbo principal...)**

Ejemplos:

- A. She **was** a doctor.(Era doctora.)
- B. The keys **were** in the drawer.(Las llaves estaban en el cajón.)
- C. I **wanted** to dance.(Quería bailar.)
- D. They **learned** English.(Aprendieron inglés.)
- E. We **believed** him.(Le creímos.)
- F. I **bought** a blue car.(Compré un coche azul.)

2. **Frases Negativas:**

To be: **(Sujeto + “to be” + “not”...)**

Ejemplos:

- A. She **wasn't** a doctor.(Ella no era doctora.)
- B. The keys **weren't** in the drawer.(Las llaves no estaban en el cajón.)

Todos los demás verbos: **Sujeto + verbo auxiliar (to do) + “not” + verbo principal (en infinitivo)...**

Ejemplos:

- A. I **didn't want** to dance.(No quería bailar.)
- B. They **didn't learn** English.(No aprendieron inglés)
- C. We **didn't believe** him.(No le creímos.)
- D. I **didn't buy** a blue car.(No compré un coche azul.)

Nota: En frases negativas, el verbo auxiliar va en pasado (“did”) y el verbo principal se queda en el infinitivo.

3. Frases Interrogativas:

To be: ("To be" + sujeto...?)

Ejemplos:

- A. **Was** she a doctor?(¿Era doctora?)
- B. **Were** the keys in the drawer?(¿Estaban las llaves en el cajón?)

Todos los demás verbos: **Verbo auxiliar (to do) + sujeto + verbo principal (en infinitivo)...**?

Ejemplos:

- A. **Did** you **want** to dance?(¿Querías bailar?)
- B. **Did** they **learn** English?(¿Aprendieron inglés?)
- C. **Did** you **believe** him?(¿Le creíste?)
- D. **Did** you **buy** a blue car?(¿Compraste un coche azul?)

Nota: Al igual que en las frases negativas, el verbo auxiliar va en pasado ("did") y el verbo principal se queda en el infinitivo.

- **Usos**

- 1. El pasado simple se utiliza para hablar de una acción concreta que comenzó y acabó en el pasado. En este caso equivale al pretérito indefinido español. Generalmente, lo usamos con adverbios de tiempo como "**last year**", "**yesterday**", "**last night**"...

Ejemplos:

- A. Tom **stayed** at home last night.(Tom se quedó en casa anoche.)
- B. Kate **worked** last Saturday.(Kate trabajó el sábado pasado.)
- C. I **didn't go** to the party yesterday.(No fui a la fiesta ayer.)
- D. **Did** they **walk** to school this morning?(¿Han andado a la escuela esta mañana?)

2. Se usa el pasado simple para un serie de acciones en el pasado.

Ejemplos:

- A. I **received** the good news and immediately **called** my husband.(Recibí la buena noticia y llamé de inmediato a mi marido.)
- B. He **studied** for an hour in the morning, **worked** all afternoon and **didn't return** home until 10 at night.(Estudió durante una hora por la mañana, trabajó toda la tarde y no regresó a casa hasta las 10 de la noche.)

3. También lo usamos para acciones repetidas o habituales en el pasado, como se usa el pretérito imperfecto español.

Ejemplos:

- A. We always **traveled** to Cancun for vacation when we were young.(Siempre viajábamos a Cancun durante las vacaciones cuando éramos jóvenes.)
- B. He **walked** 5 kilometers every day to work.(Caminaba 5 kilómetros hasta el trabajo cada día.)

4. Lo usamos para narraciones o acciones de períodos de largo tiempo en el pasado, como el pretérito imperfecto español.

Ejemplos:

- A. I **worked** for many years in a museum.(Trabajaba en un museo durante muchos años.)
- B. She **didn't eat** meat for years.(No comía carne durante años.)

5. Se utiliza para hablar de generalidades o hechos del pasado.

Ejemplos:

- A. The Aztec **lived** in Mexico.(Los aztecas vivían en México)
- B. I **played** the guitar when I was a child.(Tocaba la guitarra cuando era niño.)

PAST CONTINUOUS

Reglas Gramaticales:

- **Forma:**

Para formar el pasado continuo se utiliza el verbo auxiliar “**to be**” y el **verbo+ing**. El verbo auxiliar “**to be**” está en el pasado simple, pero ten en cuenta que “**to be**” es un verbo irregular.

Sujeto	Auxiliar (to be)	Verb+ing
I, he, she, it	was	talking, eating, learning, doing, going...
you, we, they	were	talking, eating, learning, doing, going...

- **Estructura:**

1. **Frases Afirmativas: (Sujeto + verbo auxiliar (to be) + verbo+ing.)**

Ejemplos:

- A. I **was talking**.(Estaba hablando.)
- B. He **was eating**.(Estaba comiendo.)
- C. They **were learning**.(Estaban aprendiendo.)

2. **Frases Negativas: (Sujeto + verbo auxiliar (to be) + auxiliar negativo (not) + verbo+ing.)**

Ejemplos:

- A. I **was not [wasn't] talking**.(No estaba hablando.)
- B. He **was not [wasn't] eating**.(No estaba comiendo.)
- C. They **were not [weren't] learning**.(No estaban aprendiendo.)

3. **Frases Interrogativas: (Verbo auxiliar (to be) + sujeto + verbo+ing?)**

Ejemplos:

- A. **Were** you **talking**?(¿Estabas hablando?)
- B. **Was** he **eating**?(¿Estaba comiendo?)
- C. **Were** they **learning**?(¿Estaban aprendiendo?)

- **Usos**

1. *El pasado continuo se usa para una acción en desarrollo en el pasado cuando otra acción la interrumpe. La acción que interrumpe está en el pasado simple. “**When**” y “**while**” señalan el uso del pasado simple y continuo. En general, usamos el pasado simple directamente después de “**when**” y el pasado continuo después de “**while**”.*

Ejemplos:

- A. Jose called while I **was watching** the news.(Jose llamó mientras estaba mirando las noticias.)
- B. He **was walking** to work when he fell.(Estaba caminando hacia su trabajo cuando se cayó.)
- C. **Was** it **raining** when you left?(¿Estaba lloviendo cuando te fuiste?)

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

Ejemplos:

- A. Paula **wasn't living** in Spain in 2005.(Paula no estaba viviendo en España en el 2005.)
- B. We **were** still **working** at 10 o'clock last night.(Todavía estábamos trabajando a las 10 anoche.)

3. Se usa el pasado continuo para dos acciones que estaban ocurriendo al mismo tiempo en el pasado.

Ejemplos:

- A. My son **was reading** while I **was cooking**.(Mi hijo estaba leyendo mientras que yo estaba cocinando.)
- B. They **were talking** very loudly while we **were trying** to watch the movie.(Estaban hablando muy alto mientras nosotros estábamos intentando mirar la película.)

FUTURE SIMPLE

Reglas Gramaticales:

- **Forma:**

Existe una forma corta del verbo modal “**will**” tanto en el afirmativo como en el negativo.

Afirmativo	Forma corta	Negativo	Forma corta
Ⓜ I will	Ⓜ I'll	Ⓜ I will not	Ⓜ I won't Ⓜ I'll not
Ⓜ you will	Ⓜ you'll	Ⓜ you will not	Ⓜ you won't Ⓜ you'll not
Ⓜ he will	Ⓜ he'll	Ⓜ he will not	Ⓜ he won't Ⓜ he'll not
Ⓜ she will	Ⓜ she'll	Ⓜ she will not	Ⓜ she won't Ⓜ she'll not
Ⓜ it will	Ⓜ it'll	Ⓜ it will not	Ⓜ it won't Ⓜ it'll not
Ⓜ we will	Ⓜ we'll	Ⓜ we will not	Ⓜ we won't Ⓜ we'll not
Ⓜ they will	Ⓜ they'll	Ⓜ they will not	Ⓜ they won't Ⓜ they'll not

- **Estructura**

1. **Frases Afirmativas: (Sujeto + “will” + verbo principal.)**

Ejemplos:

- A. I **will** [I'll] **call** you tonight.(Te llamaré esta noche.)
- B. She **will** [She'll] **arrive** late.(Llegará tarde.)
- C. They **will** [They'll] **be** happy to see you.(Estarán felices de verte.)

2. **Frases Negativas: (Sujeto + “will” + “not” + verbo principal.)**

Ejemplos:

- A. I **will not** [won't] **call** you tonight.(No te llamaré esta noche.)
- B. She **will not** [won't] **arrive** late.(No llegará tarde.)
- C. They **will not** [won't] **be** happy to see you.(No estarán felices de verte.)

3. **Frases Interrogativas: (“Will” + sujeto + verbo principal?)**

Ejemplos:

- A. **Will** you **call** me tonight?(¿Me llamarás esta noche?)
- B. **Will** she **arrive** late?(¿Llegará tarde?)

C. **Will** they **be** happy to see you?(¿Estarán felices de verte?)

- **Usos**

Las formas **“will”** y **“going to”** se utilizan para expresar el futuro. La diferencia entre **“going to”** y **“will”** es el sentido de planificación y probabilidad de que suceda una acción. En general, se usa **“going to”** para planes concretos, cuando estamos seguros de que algo va a suceder.

1. Se usa **“will”** con acciones voluntarias.

Ejemplos:

- A. **Will** you **help** me move?(¿Me ayudarás a mudarme?)
- B. They **will clean** their rooms.(Limpiarán sus habitaciones.)
- C. She **won’t work** with Paul.(No trabajará con Paul.)

2. Se utiliza **“will”** para expresar una promesa.

Ejemplos:

- A. When I am president, I **will lower** taxes.(Cuando sea presidente, bajaré los impuestos.)
- B. He promises he **will call** when he arrives.(Promete que llamará cuando llegue.)

3. Se usa **“going to”** para planes. Se indica la intención de hacer algo.

Ejemplos:

- A. We **are going to have** a party tonight.(Vamos a dar una fiesta esta noche.)
- B. Richard **is going to take** an English class.(Richard va a realizar un clase de inglés.)
- C. **Are they going to play** football later?(¿Van a jugar a fútbol luego?)

4. Se puede usar **“will”** o **“going to”** para hacer predicciones. Cuando hay evidencia de que algo va a pasar usamos **“going to”**.

- A. It **will be** a great party. / It **is going to be** a great party.(Será una fiesta genial.)
- B. It **won’t rain**. / It **is not going to rain**.(No va a llover.)

FUTURE CONTINUOUS

Reglas Gramaticales:

- **Forma:**

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...
you, we, they	will be are going to be	talking, eating, learning, doing, going...

- **Estructura:**

1. **Frases Afirmativas:** Con Will(**Sujeto + “will be” + verbo+ing...**), Con Going To(**Sujeto + verbo auxiliar (to be) + “going to be” + verbo+ing...**)

Ejemplos:

- A. I will be talking. / I'm going to be talking.(Estaré hablando.)
- B. He will be eating. / He's going to be eating.(Estará comiendo.)
- C. They will be learning. / They're going to be learning.(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”.

2. **Frases Interrogativas:** Con Will(**Verbo auxiliar “will” + sujeto + “be”+ verbo+ing...?**), Con Going To(**Verbo auxiliar (“to be”) + sujeto + “going to be” + verbo+ing...?**)

Ejemplos:

- A. Will you be talking? / Are you going to be talking?(¿Estarás hablando?)
- B. Will he be eating? / Is he going to be eating?(¿Estará comiendo?)
- C. 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:

- A. Jose **will be [Jose's going to be] watching** the news when you call.(Jose estará mirando las noticias cuando le llames.)
- B. **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:

- A. Paula **will be [Paula's going to be] living** in Spain next April.(Paula estará viviendo en España el próximo abril.)
- B. 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.)

Tiempos perfectos

PRESENT PERFECT

- Reglas gramaticales:

Para formar el presente perfecto, se usa el verbo auxiliar "to have" en el presente y el participio pasado del verbo. Para verbos regulares, el participio pasado es la forma simple del pasado.

Sujeto	Verbo auxiliar	Forma Corta	Participio Pasado
I, you, we, they	have	I've, you've, we've, they've	talked, learned, traveled...
he, she, it	has	he's, she's, it's	talked, learned, traveled...

- Estructura:

- Frases afirmativas: Sujeto + verbo auxiliar (to have) + participio pasado...

Ejemplos:

- I **have** [**I've**] talked to Peter.(He hablado con Peter.)
- She **has** [**She's**] gone to work.(Ha ido a su trabajo.)
- We **have** [**We've**] been to London.(Hemos ido a Londres.)
- They **have** [**They've**] learned English.(Han aprendido inglés.)

- Frases negativas: Sujeto + verbo auxiliar (to have) + "not" + participio pasado...

Ejemplos:

- I **haven't** talked to Peter.(No he hablado con Peter.)
- She **hasn't** gone to work.(No ha ido a su trabajo.)
- We **haven't** been to London.(No hemos ido a Londres.)
- They **haven't** learned English.(No han aprendido inglés.)

- Frases interrogativas: Verbo auxiliar (to have) + sujeto + participio pasado...?

Ejemplos:

- Have** you talked to Peter?(¿Has hablado con Peter?)
- Has** she gone to work?(¿Ha ido a su trabajo?)
- Have** you been to London?(¿Has ido a Londres?)
- Have** they learned English?(¿Han aprendido inglés?)

Usos:

- Se usa el presente perfecto para describir una experiencia. No lo usamos para acciones específicas.

Ejemplos:

- A. I **have** never flown in a plane.(Nunca he volado en un avión.)
- B. He **has** worked in many different museums.(Ha trabajado en muchos museos diferentes.)
- C. We **have** been to Río de Janeiro.(Hemos ido a Río de Janeiro.)

2. Se utiliza el presente perfecto para un cambio en el tiempo.

Ejemplos:

- A. I **have** become more timid in my old age.(Me he vuelto más tímido en mi vejez.)
- B. Their English **has** improved a lot this year.(Su inglés ha mejorado mucho este año.)
- C. He **has** learned to be more patient.(Ha aprendido a ser más paciente.)

3. Se usa para los éxitos o logros.

Ejemplos:

- A. Our football team **has** won the championship three times.(Nuestro equipo de fútbol ha ganado el campeonato tres veces.)
- B. Dan **has** finished writing his first novel.(Dan ha terminado de escribir su primera novela.)
- C. Scientists **have** succeeded in curing many illnesses.(Los científicos han tenido éxito en la curación de muchas enfermedades.)

4. Usamos el presente perfecto para acciones que todavía no han sucedido. El uso del presente perfecto en estos casos indica que aún estamos esperando la acción, por eso, frecuentemente usamos los adverbios “yet” y “still”.

Ejemplos:

- A. The plane **hasn't** arrived yet.(El avión no ha llegado todavía.)
- B. Our team still **hasn't** won a championship.(Nuestro equipo aún no ha ganado un campeonato.)
- C. You **haven't** finished your homework yet?(¿No has acabado todavía los deberes?)

5. Se utiliza el presente perfecto para hablar sobre acciones en diferentes momentos en el pasado. El uso del presente perfecto en estos casos indica que son posibles más acciones en el futuro.

Ejemplos:

- A. We **have** spoken several times, but we still can't reach an agreement.(Hemos hablado varias veces, pero todavía no podemos llegar a un acuerdo.)
- B. Our team **has** played 4 games so far this year.(Nuestro equipo ya ha jugado 4 partidos este año.)
- C. I love New York! I **have** been there 5 times already and I can't wait to go back.(¡Me encanta Nueva York! Ya he estado allí 5 veces y no puedo esperar para regresar.)

6. En general, usamos el presente perfecto continuo para situaciones que han empezado en el pasado pero siguen en el presente. Pero como hemos visto, hay algunos verbos que no podemos usar en los tiempos continuos. En estos casos, usamos el presente perfecto.

Ejemplos:

How long has Michael been in Barcelona?(¿Cuánto tiempo ha estado Michael en Barcelona?)

I have loved you since the day I met you.(Te he querido desde el día que te conocí.)

Present Perfect Continuous

- **Reglas gramaticales:**

Como en el presente perfecto, usamos el verbo auxiliar “**to have**” además de “**been**” (el participio pasado del verbo “to be”) más el **verbo+ing**.

Subject	Auxiliary	Verbo+ing
I, you, we, they	have been	talking, studying, waiting...
he, she, it	has been	talking, studying, waiting...

- **Estructura:**

1. Frases afirmativas: Sujeto + verbo auxiliar (to have) + “been” + verbo+ing.

Ejemplos:

- A. They **have [They’ve] been talking** for three hours.(Han estado hablando durante tres horas.)
- B. She **has [She’s] been studying** English since she was 16.(Ha estado estudiando inglés desde que tenía 16 años.)
- C. I **have [I’ve] been waiting** for you for over an hour!(¡Te llevo esperando durante más de una hora!)

2.Frases negativas: Sujeto + verbo auxiliar (to have) + “not” + “been” + verbo+ing.

Ejemplos:

- A. They **haven't been talking** for more than a few minutes.(No han estado hablando más de unos minutos.)
- B. She **hasn't been studying** English for very long.(No ha estado estudiando inglés durante mucho tiempo.)
- C. Don't worry, I **haven't been waiting** long.(No te preocupes, no llevo esperando mucho tiempo.)

3.Frases interrogativas: Verbo auxiliar (to have) + sujeto + “been” + verbo+ing?

Ejemplos:

- A. **Have** they **been talking** for a long time?(¿Han estado hablando durante mucho tiempo?)
- B. **Have** you **been waiting** long?(¿Llevas esperando mucho tiempo?)

- **Uso**

Usamos este tiempo cuando queremos expresar el sentido de la continuidad de una acción que ha comenzado en el pasado y que dura todavía en el presente o que acaba de terminar.

Nos referimos a algo que hemos estado haciendo en un período de tiempo, por lo tanto, usamos las preposiciones de tiempo “**for**” y “**since**”.

Si usamos el presente perfecto continuo sin un período de tiempo, significa “**lately**” o “**recently**”.

Ejemplos:

- A. I can't believe it is still raining. **It's been raining** for a week now!(No puedo creer que todavía esté lloviendo. Lleva lloviendo desde hace una semana!)
- B. John **has been working** at the bank since 2003.(John lleva trabajando en el banco desde 2003.)
- C. **We've been planning** our vacation for over a month.(Llevamos planeando nuestras vacaciones desde hace más de un mes.)
- D. Amanda and Tom **have been dating** since last June.(Amanda y Tom han estado saliendo desde el junio pasado.)
- E. He **hasn't been studying** enough.(No ha estado estudiando bastante.)
- F. **Have** you **been feeling** ok lately?(¿Te has sentido bien últimamente?)
- G. **I've been working** too much.(He estado trabajando demasiado.)

Past Perfect

- **Reglas gramaticales:**

Igual que en el presente perfecto, se forma el pasado perfecto con el verbo auxiliar “**to have**” y el **participio pasado**. El verbo auxiliar estará en pasado.

Sujeto	Verbo Auxiliar	Forma Corta	Participio Pasado
I, you, he, she, it, we, they	had	I'd, you'd, he'd, she'd, it'd, we'd, they'd	studied, visited, worked...

- **Estructura:**

- 1. Frases afirmativas: Sujeto + “had” + participio pasado...**

Ejemplos:

- I **had [I'd] visited** the Louvre before, so I knew where the Mona Lisa was.(Había visitado el Museo del Louvre antes, así que sabía donde estaba la Mona Lisa.)
- They **had [They'd] studied** English before they went to London.(Habían estudiado inglés antes de irse a Londres.)
- Henry changed careers because he **had [he'd] worked** as an accountant for many years and was bored.(Henry cambió de profesión porque había trabajado como contable durante muchos años y estaba aburrido.)

- 2. Frases negativas: Sujeto + “had” + “not” + participio pasado...**

Ejemplos:

- I **had not [hadn't] visited** the Louvre before so I didn't know where the Mona Lisa was.(No había visitado el Museo del Louvre antes, así que no sabía donde estaba la Mona Lisa.)
- They **had not [hadn't] studied** English before they went to London.(No habían estudiado inglés antes de irse a Londres.)
- Henry changed careers even though he **had not [hadn't] worked** as an accountant for long.(Henry cambió de profesión a pesar de que no había trabajado como contable durante mucho tiempo.)

- 3. Frases interrogativas: “Had” + sujeto + participio pasado...?**

Ejemplos:

- How did you know where the Mona Lisa was? **Had** you **visited** the Louvre before?(¿Cómo sabías dónde estaba la Mona Lisa? ¿Habías visitado el Museo del Louvre antes?)
- Had** they **studied** English before they went to London?(¿Habían estudiado inglés antes de irse a Londres?)

- C. **Had** Henry **worked** as an accountant for long before he changed careers?(¿Henry había trabajado como contable durante mucho tiempo antes de cambiar de profesión?)

- **Usos:**

1. Usamos el pasado perfecto para referirnos a una acción o evento que comenzó en el pasado y que es anterior a otra acción también en el pasado. La acción que ocurrió primero es en pasado perfecto y la que sigue en pasado simple.

Ejemplos:

- A. **I'd read** the book before I saw the movie.(Había leído el libro antes de ver la película.)
B. Donna **had just left** when you called.(Donna había salido justo cuando llamaste.)
C. **Had** you ever **flown** before the trip to France?(¿Alguna vez habías volado antes del viaje a Francia?)

2. Se usa para acciones que ocurrieron antes de un tiempo específico en el pasado.

Ejemplos:

- A. I **had** already **woken up** when the alarm clock rang at 7am.(Ya me había despertado cuando sonó el despertador a las 7.)
B. He **hadn't been** to France before the trip in 2008.(No había estado en Francia antes del viaje del 2008.)

3. También, como en el presente perfecto, con algunos verbos usamos el pasado perfecto para situaciones que empezaron en el pasado y que siguieron hasta un punto específico en el pasado.

Ejemplos:

- A. She **had** only **owned** one car before she bought her new BMW.(Solo había tenido un coche antes de que comprara su nuevo BMW.)
B. **I'd been depressed** for a long time before I changed jobs.(Había estado deprimido durante mucho tiempo antes de que cambiara de trabajo.)

Past Perfect Continuous

- **Reglas gramaticales:**

Como en el presente perfecto continuo, se forma el pasado perfecto continuo con el verbo auxiliar "**to have**", "**been**" y el **verbo+ing**.

Sujeto	Auxiliar	Verbo+ing
I, you, he, she, it, we, they	had been	studying, working, traveling...

- **Estructura:**

1. Frases afirmativas: Sujeto + “had” + “been” + verbo+ing...

Ejemplos:

- I **had [I'd] been studying** English for 2 years when I went to London. (Había estado estudiando inglés durante 2 años cuando fui a Londres.)
- Lindsay **had been working** at the store since 2005 when it closed. (Lindsay había estado trabajando en la tienda desde el año 2005 cuando se cerró.)
- They were surprised when the airline lost their baggage as they **had [they'd] been traveling** for weeks without a problem. (Se sorprendieron cuando la aerolínea perdió su equipaje ya que habían estado viajando durante semanas sin problemas.)

2. Frases negativas: Sujeto + “had” + “not” + “been” + verbo+ing...

Ejemplos:

- I **had not [hadn't] been studying** English long when I went to London. (No había estado estudiando inglés mucho tiempo cuando fui a Londres.)
- Lindsay **had not [hadn't] been working** at the store for long when it closed. (Lindsay no había estado trabajando en la tienda mucho tiempo cuando se cerró.)
- They **had not [hadn't] been traveling** long before they had their first problem. (No habían estado viajando mucho antes de que tuvieran su primer problema.)

3. Frases interrogativas: “Had” + sujeto + “been” + verbo+ing?

Ejemplos:

- Had** you **been studying** English for a long time before you went to London? (¿Habías estado estudiando inglés mucho tiempo antes de irte a Londres?)
- Had** Lindsay **been working** at the store for a long time when it closed? (¿Lindsay había estado trabajando mucho tiempo cuando se cerró?)

- C. **Had** they **been traveling** for a long time when the airline lost their luggage?(¿Habían estado viajando mucho tiempo cuando la aerolínea perdió su equipaje?)

- **Usos:**

1. Usamos el pasado perfecto continuo para referirnos a algo que habíamos estado haciendo (en proceso) cuando otra acción lo interrumpió. El pasado perfecto continuo se utiliza para la acción en proceso y el pasado simple para la acción que interrumpe. Cuando nos referimos a algo que hemos estado haciendo en un período de tiempo, por lo tanto, solemos usar las preposiciones de tiempo “for” o “since”.

Ejemplos:

- A. **I'd been working** for hours when I fell asleep at my desk.(Había estado trabajando durante horas cuando me quedé dormido en mi escritorio.)
- B. Frank bought a new car. **He'd been looking** for one since last year.(Frank compró un nuevo coche. Lo había estado buscando desde el año pasado.)
- C. **We'd been arguing** for days when Elizabeth found a resolution.(Habíamos estado discutiendo durante días cuando Elizabeth encontró una resolución.)

2. Se utiliza para demostrar causa y efecto en el pasado.

Ejemplos:

- A. She was tired because **she'd been working** too much.(Estaba cansado porque había estado trabajando demasiado.)
- B. They were angry because **they'd been waiting** for me for hours.(Estaban enfadados porque habían estado esperándome durante horas.)

Future Perfect

- **Reglas gramaticales:**

1.Frases afirmativas:

- ❖ **Sujeto + “will have” + participio pasado.**
- ❖ **Sujeto + verbos auxiliar (to be) + “going to have” + participio pasado.**

Ejemplos:

- A. The party **will [is going to] have ended** by the time you finish work.(La fiesta habrá terminado cuando termine el trabajo.)

- B. I'll [I'm going to] **have eaten** before we meet.(Habré comido antes de reunirnos.)

2.Frases negativas:

- ❖ Sujeto + “will” + “not” + “have” + participio pasado.
- ❖ Sujeto + verbo auxiliar (to be) + “not” + “going to have” + participio pasado.

Ejemplos:

- A. The party **won't [isn't going to] have ended** by the time you finish work.(La fiesta no habrá terminado cuando termine el trabajo.)
- B. I **won't [I'm not going to] have eaten** before we meet.(No habré comido antes de reunirnos.)

3.Frases interrogativas:

- ❖ “Will” + sujeto + “have” + participio pasado?
- ❖ Verbo auxiliar (to be) + sujeto + “going to have” + participio pasado?

Ejemplos:

- A. **Will [Is] the party [going to] have ended** before you finish work?(¿La fiesta habrá terminado antes de que termine el trabajo?)
- B. **Will [Are] you [going to] have eaten** before we meet?(¿Habrás comido antes de reunirnos?)

• Usos:

1. Se usa el futuro perfecto para acciones que ya se habrá terminado antes de otra acción en el futuro. También, se puede usar para expresar que algo va a suceder antes de un momento específico en el futuro.

Ejemplos:

- A. I'll **have finished** my studies before I start my new job.(Habré terminado mis estudios antes de comenzar mi nuevo trabajo.)
- B. Is Mike **going to have trained** enough before his first game?(¿Mike habrá entrenado lo suficiente antes de su primer partido?)
- C. We **won't have become** fluent in Spanish by the time we leave for Mexico next month.(No vamos a tener fluidez en español antes de irnos a México el mes que viene.)

2. Utilizamos el futuro perfecto para mostrar que algo va a continuar hasta otra acción en el futuro.

Ejemplos:

- A. Karen is **going to have worked** for 50 years by the time she retires.(Karen habrá trabajado durante 50 años cuando se jubile.)
- B. Next week, I'll **have lived** in Germany for 1 year.(La semana que viene habré vivido en Alemania desde hace 1 año.)

Future Perfect Continuous

- Reglas gramaticales:

1.Frases afirmativas:

- ❖ Sujeto + “will have been” + verbo+ing.
- ❖ Sujeto + verbos auxiliar (to be) + “going to have been” + verbo+ing.

Ejemplos:

- A. Francis **will have been living** in Italy for 4 years by the time he finishes his studies.(Francis habrá estado viviendo en Italia durante 4 años, para cuando haya terminado sus estudios.)
- B. We're **going to have been working** for 24 hours by the time we finish this project.(Habremos estado trabajando durante 24 horas, para cuando hayamos terminado este proyecto.)

2.Frases negativas:

- ❖ Sujeto + “will” + “not” + “have been” + verbo+ing.
- ❖ Sujeto + verbo auxiliar (“to be”) + “not” + “going to have been” + verbo+ing.

Ejemplos:

- A. Francis **won't have been living** in Italy for long when he finishes his studies.(Francis no habrá estado viviendo en Italia mucho tiempo, para cuando haya terminado sus estudios.)
- B. We're **not going to have been working** too long by the time we finish this project.(No habremos estado trabajando demasiado tiempo, para cuando hayamos terminado este proyecto.)

3. Frases interrogativas:

- ❖ “Will” + sujeto + “have been” + verbo+ing?
- ❖ Verbo auxiliar (to be) + sujeto + “going to have been” + verbo+ing?

Ejemplos:

- A. Will Francis **have been living** in Italy for long by the time he finishes his studies?(¿Habrá estado viviendo Francis en Italia mucho tiempo, para cuando haya terminado sus estudios?)
- B. Are you **going to have been working** for a long time when you finish this project?(¿Habremos estado trabajando mucho tiempo cuando hayamos terminado este proyecto?)

- **Usos:**

1. Utilizamos el futuro perfecto continuo para mostrar que algo va a continuar hasta otra acción o tiempo en el futuro.

Ejemplos:

- A. Jessica **will have been studying** English for 5 years when she moves to England next April.(Jessica habrá estado estudiando inglés durante 5 años cuando se traslade a Inglaterra el próximo abril.)
- B. **I'm going to have been running** 20 kilometers daily for at least a month before the marathon.(Habré estado corriendo 20 kilómetros diarios durante al menos un mes antes de la maratón.)
- C. **Will you have been living** together for long before you get married?(¿Habréis estado conviviendo durante mucho tiempo antes de casaros?)

2. El uso del futuro perfecto continuo es una manera de mostrar causa y efecto en el futuro.

Ejemplos:

- A. Jessica's English will be perfect when she moves to England next year as **she'll have been studying** it for five years.(El nivel de inglés de Jessica será perfecto cuando se traslade a Inglaterra el año que viene, ya que habrá estado estudiando durante 5 años.)
- B. I'm not worried about the marathon as **I'll have been running** 20 kilometers a day for several weeks before.(No me preocupa la maratón, ya que habré estado corriendo 20 km diarios durante varias semanas.)

Capítulo 2:

Voz Pasiva

Cuando se quiere dar más importancia a la acción y no a quien la ha realizado, se utiliza la voz pasiva. Esto porque quién o qué realiza la acción es irrelevante, desconocido o es obvio para todo el mundo. Como en español, la voz pasiva se forma con el verbo 'to be' (ser) y el participio pasado. El sujeto de un verbo en pasiva corresponde al objeto de un verbo en activa.

Ej: En voz pasiva:

Spanish is spoken in Argentina
(sujeto)

En voz activa:

Argentiniens speak **Spanish**
(objeto)

Estructura

La voz pasiva se forma con el verbo auxiliar "to be" y el participio pasado del verbo principal

Sujeto + verbo "to be" (auxiliar) + participio pasado del verbo principal

Ejemplos:

Oraciones en los diferentes tiempos verbales presentadas en voz activa y voz pasiva para observar la manera en que deben convertirse las oraciones

Presente simple:

Activa:

Joe **writes** a letter

Pasiva:

A letter **is written by** Joe

Present Continuous:

Activa:

My sister **is keeping** my house tidy

Pasiva:

My house **is being kept** tidy

Simple Past:

Activa:

The government **built** a school

Pasiva:

A school **was built by** the government

Past Continuous:

Activa:

The band **was singing** my favourite song

Pasiva:

My favourite song **was being sung**

Present Perfect:

Activa:

The earthquake has **destroyed** the whole city

Pasiva:

The whole city has **been destroyed by** the earthquake

Past perfect:

Activa:

Michael had **published** an article

Pasiva:

An article had **been published by** Michael

Simple Future:

Activa:

My mother will **keep** our dog

Pasiva:

The dog will **be kept**

Conditional Present:

Activa:

If you told me, I would **keep** your secret

Pasiva:

If you told me, your secret would **be kept**

Conditional Past:

Active:

I would have **repaired** your bicycle here if you had left it with me

Pasiva:

Your bicycle would have **been repaired** here if you had left it with me.

Present Infinitive:

Activa:

He wants **to buy** the book

Pasiva:

The book wants **to be bought**

Los tiempos verbales de Presente y el Pasado Perfecto Continuo no existen en la voz pasiva. En lugar de ellos, se utilizan las formas normales de present perfect y past perfect.

La voz pasiva personal e impersonal

Si en una oración se encuentran dos objetos, uno de ellos se convierte en sujeto para la voz pasiva. Cuando este complemento pasa a convertirse en sujeto, es lo que se conoce como el "sujeto pasivo personal". El objeto indirecto en la oración activa puede aparecer antes del objeto directo o después de éste si le precede la preposición *to*. En cambio, en la oración pasiva la preposición desaparece.

Ej:

Activa:

Someone	has sent	flowers	to her
(sujeto)	(verbo)	(objeto directo)	(Obj. Directo)

Pasiva (Personal):

She	has been sent	flowers	(by someone)*
(sujeto)	(verbo)	(objeto directo)	(Obj. Directo)

Pasiva:

Flowers	have been sent	to her	(by someone)*
(sujeto)	(verbo)	(objeto directo)	(Obj. Directo)

*Lo que está entre paréntesis indica que es opcional agregarlo a la oración

Cuando se forma el sujeto pasivo personal, el pronombre personal de la oración activa, se reemplaza por su forma básica en la oración pasiva.

Me : I

You : you

He : him

She : her

Us : we

Them : They

La **voz Pasiva Impersonal** es la que se forma utilizando verbos relacionados con la percepción. Suelen ser verbos de discurso y pensamiento. En las oraciones de voz pasiva impersonal al utilizar verbos intransitivos como acción principal, no existe objeto que pueda cumplir esa función y por ello se utiliza el pronombre **it**.

Ej:

Activa:

The police reported that there was a bomb on the plane.
(La policía informó que había una bomba en el avión).

Pasiva:

It was reported that there was a bomb on the plane
(Se informó de que había una bomba en el avión)

Estos son algunos de los verbos más comunes que se pueden encontrar al formar la voz pasiva impersonal.

To agree: aceptar

To believe : creer

To consider: considerar

To feel: sentir

To know: saber

To say: decir

To understand: entender

To think: pensar

PREPOSICIONES

Las preposiciones son una de las partes del inglés que más cuesta aprender a los hablantes de lengua española porque la traducción directa a menudo es imposible. Las preposiciones pueden ser traducidas de manera distinta según la situación o el contexto de su uso. Por ello es recomendable memorizar las diferentes variaciones y usos dependiendo de si hablamos de preposiciones de lugar, movimiento o tiempo. Veremos que muchas de las preposiciones se repiten en los diferentes apartados.

IN / AT / ON

Son unas de las preposiciones más comunes que se pueden usar para indicar lugar o tiempo: in, at y on.

IN

Significado: en, dentro, dentro de

Uso (lugar): Se usa para indicar tanto espacios cerrados como espacios abiertos. Lo utilizamos para indicar que algo está dentro de una cosa, en un lugar cerrado, o en el interior de algo físicamente. Sin embargo, como vemos en los ejemplos, también se utiliza para indicar que se está en un lugar geográfico.

Ejemplos:

- ▶ I live **in** Brighton. *(Vivo en Brighton.)*
- ▶ The cat is **in** the box. *(El gato está dentro la caja.)*
- ▶ I found your address **in** the phone book. *(He encontrado tu dirección en la guía telefónica.)*
- ▶ My parents arrive **in** France on Monday. *(Mis padres llegan a Francia el lunes.)*

Uso (tiempo): Lo utilizamos con meses, años, épocas, partes del día y períodos de tiempo.

Ejemplos:

- ▶ We went to Mexico **in** May. *(Fuimos a México en mayo.)*
- ▶ I always run **in** the mornings. *(Siempre corro por las mañanas.)*
- ▶ I will see him **in** a week. *(Le veré en una semana.)*
- ▶ She was born **in** 1976. *(Nació en 1976.)*

AT

Significado: en, a, al, cerca de, tocando

Uso (lugar): Se usa delante de edificios como casas, aeropuertos, universidades, para acontecimientos como reuniones, fiestas, conciertos, deportes, etc., antes de “top” (parte superior), “bottom” (parte inferior), “the end of” (al final de) y detrás de “arrive” (llegar) cuando nos referimos a lugares que no sean ciudades o países.

Ejemplos:

- ▶ He is **at** home. (Él está en casa.)
- ▶ I always visit my sister **at** work. (Siempre visito a mi hermana en el trabajo.)
- ▶ We eat **at** the table. (Comemos en la mesa.)
- ▶ She will see him **at** the theatre. (Le verá en el teatro.)
- ▶ Her name is **at** the bottom of the page. (Su nombre está en la parte inferior de la página.)
- ▶ When did you arrive **at** the airport? (¿Cuándo llegaste al aeropuerto?)

Uso (tiempo): Lo utilizamos delante de la hora y de fiestas.

Ejemplos:

- ▶ He runs every morning **at** 6. (Él corre cada mañana a las 6.)
- ▶ I will see them **at** Christmas. (Les veré en Navidad.)

ON

Significado: sobre, encima de algo, tocando

Uso (lugar): Se coloca delante de nombres de lugares con base como mesas, suelos, etc., cuando nos referimos a partes de una habitación como el techo o la pared y para indicar que alguien está dentro de un transporte público o en una planta de un edificio.

Ejemplos:

- ▶ The pen is **on** the table. (El bolígrafo está sobre la mesa.)
- ▶ They have a photograph of Paris **on** the wall. (Tienen una foto de París en la pared.)
- ▶ I am **on** the bus. (Estoy en el autobús.)
- ▶ Her apartment is **on** the second floor. (Su piso está en la segunda planta.)

Uso (tiempo): Lo utilizamos con días de la semana, fechas y fiestas.

Ejemplos:

- ▶ They went to Mexico **on the first of May**. *(Fueron a Méjico el día uno de mayo.)*
- ▶ He runs **on Mondays and Fridays**. *(Él corre los lunes y los viernes.)*
- ▶ I will see Luis **on his birthday**. *(Veré a Luis en su cumpleaños.)*

PREPOSICIONES DE LUGAR

Las preposiciones de lugar se colocan detrás del verbo principal, que suele ser el verbo “to be” (estar, ser) en cualquiera de los tiempos pasados, presentes o futuros y en sus formas tanto simples como compuestas.

NEXT TO (BESIDE)

Significado: al lado de, junto a

Uso: Tanto “next to” como “beside” se pueden utilizar indistintamente. Utilizar una forma u otra dependerá del hablante y del contexto.

Ejemplos:

- ▶ The supermarket is **next to (beside) the bank**. *(El supermercado está al lado del banco.)*
- ▶ Sit **next to (beside) me**. *(Siéntate a mi lado.)*

BY

Significado: cerca, al lado de, junto a

Uso: Se puede utilizar en los mismos contextos que “next to” pero el significado de “by” es más como “cerca” en castellano.

Ejemplos:

- ▶ I sit **by the window**. *(Me siento al lado de la ventana.)*
- ▶ Our house is **by the river**. *(Nuestra casa está cerca del río.)*

BETWEEN

Significado: entre

Ejemplos:

- ▶ The shop is **between** the bank and the train station. *(La tienda está entre el banco y la estación de tren.)*
- ▶ She is standing **between** Peter and John. *(Ella está de pie entre Pedro y Juan.)*

BEHIND

Significado: detrás de

Ejemplos:

- ▶ The church is **behind** the school. *(La iglesia está detrás de la escuela.)*
- ▶ He is standing **behind** you. *(Está de pie detrás de ti.)*

IN FRONT OF vs. OPPOSITE

Significado: contrario, en frente de, opuesto, delante de

Uso: La diferencia entre estas preposiciones la notamos cuando estamos hablando de personas: "opposite" significa delante y cara a cara, en cambio "in front of" significa delante de pero no cara a cara.

Ejemplos:

- ▶ The hotel is **in front of** the station. *(El hotel está en frente de la estación.)*
- ▶ The bank is **opposite** the market. *(El banco está delante del mercado.)*
- ▶ Laura is standing **in front of** you. *(Laura está de pie delante de ti.)*
- ▶ She is sitting **opposite** me. *(Se está sentando en frente de mí.)*

UNDER

Significado: debajo de

Ejemplos:

▶ The ball is **under** the chair. *(La pelota está debajo de la silla.)*

▶ The dog is **under** the tree. *(El perro está debajo del árbol.)*

ABOVE

Significado: por encima sin tocar

Ejemplo:

▶ The clock is **above** the table. *(El reloj está por encima de la mesa, en la misma pared.)*

BELOW

Significado: por debajo sin tocar

Ejemplo:

▶ The table is **below** the clock. *(La mesa está por debajo del reloj, en la misma pared.)*

PREPOSICIONES DE TIEMPO

Las preposiciones de tiempo se utilizan para indicar cuando sucedió algo. Las tres preposiciones más comunes ("in", "at", "on"), pueden ser utilizadas como preposiciones de lugar o preposiciones de tiempo. A continuación se presentan otras preposiciones comunes de tiempo.

BEFORE

Significado: antes, antes de

Uso: Se coloca detrás de verbos y nombres o sustantivos.

Ejemplos:

- ▶ Call me **before** one. (Lláname antes de la una.)
- ▶ They arrived **before** me. (Llegaron antes que yo.)

AFTER

Significado: después, después de, tras

Uso: Se coloca detrás de verbos y nombres o sustantivos.

Ejemplos:

- ▶ We will see you **after** the movie. (Te veremos después de la película.)
- ▶ I arrived **after** them. (Llegué después de ellos.)

DURING

Significado: durante

Uso: Puede ir seguido de verbos y nombres o sustantivos.

Ejemplos:

- ▶ Don't talk **during** the movie. (No hables durante la película.)
- ▶ I don't like to watch television **during** the day. (No me gusta ver la televisión durante el día.)

FOR

Significado: durante, por

Uso: Se coloca detrás de verbos y nombres o sustantivos. **"*For"** se usa para expresar un período de tiempo ya sean días, horas, meses o años.

Ejemplos:

▶ I lived in England **for three years**. (*Viví en Inglaterra durante tres años.*)

▶ He studied for the exam **for one week**. (*Estudió para el examen durante una semana.*)

PREPOSICIONES DE MOVIMIENTO O DIRECCIÓN

Las preposiciones de movimiento o dirección se utilizan para mostrar movimiento de un lugar a otro. Estas preposiciones se usan con mayor frecuencia con los verbos de movimiento y se encuentran después del verbo.

TO

“To” es la preposición de movimiento o dirección más común.

Significado: a, hacia, dirección a (siempre indica movimiento)

Uso: Se utiliza “to” para mostrar movimiento en una dirección específica.

Ejemplos:

- ▶ I go **to** school by bus. *(Voy a la escuela en autobús.)*
- ▶ You walk **to** work every day. *(Caminas al trabajo cada día.)*
- ▶ They came **to** the wedding. *(Vinieron a la boda.)*
- ▶ Sofia flew **to** Canada. *(Sofía voló a Canadá.)*

ACROSS

Significado: al otro lado de; de un lado a otro

Uso: “Across” se utiliza para indicar movimiento hacia el lado opuesto.

Ejemplos:

- ▶ The boat will take you **across** the river. *(El barco te llevará al otro lado del río.)*
- ▶ You must walk **across** the street at the crosswalk. *(Tienes que cruzar la calle por el cruce peatonal.)*

ALONG

Significado: a lo largo de

Ejemplos:

- ▶ He's walking **along** the path. (Él está caminando a lo largo del camino.)
- ▶ The street runs **along** the seafront. (La calle va junto al paseo marítimo.)

AROUND

Significado: alrededor de

Ejemplos:

- ▶ You must drive **around** the city center to reach the cinema. (Tienes que conducir alrededor del centro de la ciudad para llegar al cine.)
- ▶ Let's go for a walk **around** the park. (Vamos a pasear por el parque.)

DOWN

Significado: abajo

Uso: "Down" indica movimiento de una posición superior a una posición inferior.

Ejemplos:

- ▶ I prefer to ride my bike **down** the hill. (Prefiero ir en bicicleta colina abajo.)
- ▶ We are going **down** to Florida this summer. (Bajamos a Florida este verano.)

INTO

Significado: en, dentro de

Ejemplos:

- ▶ Don't go **into** your sister's room! (¡No entres en la habitación de tu hermana!)
- ▶ We went **into** the shop on the corner. (Entramos en la tienda de la esquina.)

OFF

Significado: más distante, más lejano

Ejemplos:

- ▶ Get your feet **off** the sofa! (¡Quita los pies del sofá!)
- ▶ We get **off** the train at the next stop. (Nos bajamos del tren en la siguiente parada.)

ONTO

Significado: en, sobre, por encima de, arriba de

Ejemplos:

- ▶ We can get **onto** the bus here. (Podemos subir al autobús aquí.)
- ▶ The dog got **onto** the sofa. (El perro se puso en el sofá.)

OVER

Significado: sobre, encima de, arriba de

Ejemplos:

- ▶ The cat jumped **over** the dog. (El gato saltó sobre el perro.)
- ▶ You must cross **over** the bridge. (Tienes que cruzar por el puente.)

PAST

Significado: por delante

Ejemplos:

- ▶ Walk **past** the theater on the right and the bank is on the left. (Pasa por delante del teatro a la derecha y el banco está a la izquierda.)
- ▶ Go **past** Main Street and turn left at the next street. (Pasa por delante de la calle mayor y gira a la izquierda en la siguiente calle.)

THROUGH

Significado: a través de, por

Uso: "Through" se usa para mostrar movimiento dentro de un espacio cerrado.

Ejemplos:

- ▶ You must turn on your lights when passing **through** the tunnel. *(Tiene que encender las luces cuando pase a través del túnel.)*
- ▶ She walks **through** the park on her way to work. *(Ella atraviesa el parque de camino al trabajo.)*

TOWARD[S]

Significado: hacia, con dirección a

Ejemplos:

- ▶ Who is that woman running **towards** us? *(¿Quién es esa mujer corriendo hacia nosotros?)*
- ▶ Walk **towards** the sea and turn left at the first street. *(Camina hacia el mar y gira a la izquierda en la primera calle.)*

UP

Significado: hacia arriba

Uso: "Up" se utiliza para indicar movimiento de una posición inferior a una posición superior.

Ejemplos:

- ▶ I don't like riding my bike **up** these hills. *(No me gusta subir estas colinas en bici.)*
- ▶ We climbed **up** the mountain this morning. *(Subimos a la montaña esta mañana.)*

CONECTORES

Linking words, también conocidos como “connectors”, son palabras que vinculan o relacionan dos ideas, dentro de una oración (conectando dos cláusulas) o dentro de un párrafo (conectando dos frases).

Los linking words o conectores, tienen varias funciones, tales como contrastar información, hacer comparaciones, agregar información o dar razones o explicaciones. Si usamos incorrectamente estas palabras podemos cambiar completamente el significado de la frase y puede causar confusión. Por lo tanto, es importante tener una buena comprensión de los diversos significados y usos de estas palabras. Mediante el uso de linking words mejoramos el nivel de inglés ya que nos permiten expresarnos de manera más compleja. Las siguientes lecciones proporcionan una explicación de las diferentes funciones de relacionar palabras y las reglas gramaticales para su uso.

AGREGAR INFORMACIÓN

La siguiente lista incluye linking words que se utilizan para agregar o proporcionar más información.

AND

Traducido como ‘y’, esta linking word es la más común para añadir información. “And” se utiliza en oraciones, con frecuencia en listas separadas por comas, aunque nunca se utiliza una coma antes ni después de “and”.

Ejemplo:

▶ He loves sport. He plays football, basketball **and** tennis. *(Le encanta el deporte. Juega a fútbol, baloncesto y tenis.)*

ALSO

“Also”, o ‘también’ en español, se utiliza entre el sujeto y el verbo para dar información adicional o para dar énfasis.

Ejemplo:

▶ He **also** likes to ski. *(También le gusta esquiar.)*

IN ADDITION

Con frecuencia se encuentra al principio de una oración, “in addition” (‘además’ en español) se usa para añadir información a la oración anterior.

Ejemplo:

▶ **In addition to playing many sports, he coaches a handball team.** *(Además de practicar muchos deportes, él entrena a un equipo de balonmano.)*

AS WELL AS

Esta linking word, traducida como ‘además de’ en español, puede utilizarse al principio o en medio de una frase.

Ejemplo:

▶ **He plays football as well as basketball.** *(Juega a fútbol además de baloncesto.)*

TOO

Too” puede encontrarse al final de una oración o entre el sujeto y el verbo; significa ‘también’.

Ejemplo:

▶ **He plays tennis too.** *(Juega a tenis también.)*

BESIDES

Generalmente se encuentra al principio de una oración, “besides” tiene un significado muy similar a “as well”.

Ejemplo:

▶ **Besides playing many sports, he also coaches handball.** *(Además de practicar muchos deportes, él también entrena balonmano.)*

FURTHERMORE

Esta linking word se traduce como 'además', pero es más formal. Agrega información adicional a una idea y se encuentra generalmente al principio de una frase.

Ejemplo:

- ▶ He loves sports for the excitement and competition. **Furthermore**, the exercise is good for his health. *(Le encantan los deportes por la emoción y la competición. Además, el ejercicio es bueno para su salud.)*

MOREOVER

Como "furthermore", este añade información adicional a una idea y se encuentra generalmente al principio de una frase.

Ejemplo:

- ▶ He loves sports for the excitement and competition. **Moreover**, the exercise is good for his health. *(Le encantan los deportes por la emoción y la competición. Además, el ejercicio es bueno para su salud.)*

CONTRASTAR INFORMACIÓN

Las siguientes palabras se utilizan para presentar el contraste entre dos ideas. Cuando se utiliza una de estas palabras entre dos cláusulas contrastantes, debemos usar una coma al final de la primera cláusula, antes de la linking word.

BUT

La palabra más común para contrastar ideas, "but" generalmente se encuentra entre las dos ideas contrastantes dentro de una oración y siempre sigue a una coma. Se traduce como "pero" en español.

Ejemplo:

- ▶ There are signs that the economy is improving, **but** economists warn it will be several more years before the crisis ends. *(Hay indicios de que la economía está mejorando, pero los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

YET

“Yet” se utiliza de la misma manera que “but”, aunque generalmente se considera más formal.

Ejemplo:

- ▶ There are signs that the economy is improving, **yet** economists warn it will be several more years before the crisis ends. *(Hay indicios de que la economía está mejorando, sin embargo, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

HOWEVER

Generalmente se encuentra al principio de una frase, “however” es más formal que “but”. Se traduce como “sin embargo”.

Ejemplo:

- ▶ There are signs that the economy is improving. **However**, economists warn it will be several more years before the crisis ends. *(Hay indicios de que la economía está mejorando. Sin embargo, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

ALTHOUGH

Esta palabra puede utilizarse al principio de una oración o entre las dos cláusulas contrastantes. Se traduce como “aunque”.

Ejemplo:

- ▶ **Although** there are signs that the economy is improving, economists warn it will be several more years before the crisis ends. *(Aunque hay indicios de que la economía está mejorando, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

THOUGH

Como “although”, puede utilizarse al principio de una oración o entre las dos cláusulas contrastantes. Se traduce como “aunque”.

Ejemplo:

- ▶ **There are signs the economy is improving, though economists warn it will be several more years before the crisis ends.** *(Hay indicios de que la economía está mejorando, aunque los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

EVEN THOUGH

Generalmente se encuentra al principio de una frase, “even though” también se puede utilizar entre dos cláusulas.

Ejemplo:

- ▶ **Even though there are signs that the economy is improving, economists warn it will be several more years before the crisis ends.** *(Aunque hay indicios de que la economía está mejorando, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

DESPITE

Esta palabra debe ir seguida por un sustantivo o un gerundio (verbo+ing). Si va a ir seguida de una cláusula (verbo sujeto), debemos usar “Despite the fact that”. Se traduce como “a pesar de”.

Ejemplo:

- ▶ **Despite signs that the economy is improving, economists warn it will be several more years before the crisis ends.** *(A pesar de los indicios de que la economía está mejorando, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

IN SPITE OF

Las reglas para el uso de esta linking word son iguales que las de “despite”.

Ejemplo:

- ▶ **In spite of the fact that there are signs that the economy is improving, economists warn it will be several more years before the crisis ends.** *(A pesar de que hay indicios de que la economía está mejorando, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

NEVERTHELESS

El significado de “nevertheless” equivale a “in spite of” y puede ser utilizada al principio de una oración o entre las dos cláusulas. Siempre va seguida por una coma. Se traduce como “no obstante”.

Ejemplo:

- ▶ **There are signs that the economy is improving. Nevertheless, economists warn that it will be several more years before the crisis ends.** *(Hay indicios de que la economía está mejorando. No obstante, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

NONETHELESS

Se utiliza del mismo modo que “nevertheless”.

Ejemplo:

- ▶ **There are signs that the economy is improving, nonetheless, economists warn that it will be several more years before the crisis ends.** *(Hay indicios de que la economía está mejorando. No obstante, los economistas advierten que pasarán varios años más antes de que la crisis termine.)*

WHILE

Encontramos “while” frecuentemente al principio de la frase.

Ejemplo:

- ▶ **While there are signs that the economy is improving, economists warn that it will be several years before the crisis ends.** *(Si bien hay indicios de que la economía está mejorando, los economistas advierten que pasarán varios años antes de que la crisis termine.)*

CONDITIONAL IDEAS

Las siguientes palabras se utilizan cuando una idea es dependiente de otra. Estas palabras condicionales siempre se encuentran delante de la cláusula condicional. Ver la lección conditionals para obtener más información.

PROVIDING

Esta palabra puede utilizarse en lugar de “if”, aunque suele ser más formal. Se utiliza frecuentemente con permisos y puede ser utilizada al principio o en el medio de la oración.

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **providing** it doesn't rain. (*Iremos a la playa si no llueve.*)

PROVIDED THAT

“Provided that” se usa de la misma manera que “providing”. Se traduce como “a condición de”.

Ejemplo:

▶ **Provided that** it doesn't rain, we will go to the beach. (*A condición de que no llueva, iremos a la playa.*)

AS/SO LONG AS

Esta linking word funciona de la misma manera que “providing” o “provided that”.

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **as long as** it doesn't rain. (*Iremos a la playa mientras no llueva.*)

UNLESS

Esta palabra indica una excepción a la condición. Se utiliza siempre antes de un verbo afirmativo para expresar la idea de “if...not”. Se traduce como “a menos que”

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **unless** it rains. (*Iremos a la playa a menos que llueva.*)

ONLY IF

“Only if” se utiliza para restringir la condición, indicando que sólo hay una condición que hará realidad la cláusula principal. Se traduce como “sólo si”.

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **only if it doesn't rain**. *(Iremos a la playa sólo si no llueve.)*

EVEN IF

Esta palabra se usa para expresar la idea de que la condición es irrelevante; que los resultados serán los mismos. Se traduce como “aun si” o “incluso si”.

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **even if it rains**. *(Iremos a la playa aun si llueve.)*

WHETHER OR NOT

Como “even if”, “whether or not” se utiliza para expresar la irrelevancia de las condiciones, ya que el resultado será el mismo.

Ejemplo:

▶ We will go to the beach **whether or not it rains**. *(Iremos a la playa llueva o no llueva.)*

DAR RAZÓN

Las siguientes palabras se utilizan para presentar una razón o una causa.

BECAUSE

Es la palabra usada más frecuentemente para dar razón o causa. Se traduce como “porque”. Puede utilizarse al principio o en el medio de una oración, aunque es más frecuente en el medio. Si va a ir seguida de un sustantivo, tenemos que utilizar “of”.

Ejemplo:

▶ Learning English is important **because it is an international language**. *(Aprender inglés es importante porque es un idioma internacional.)*

SINCE

Se usa de la misma manera que “because”. Se traduce como “ya que”.

Ejemplo:

▶ **Since it is an international language, learning English is important.** *(Ya que es un idioma internacional, aprender inglés es importante.)*

AS

Se usa de la misma manera que “because”. Se traduce como “como”.

Ejemplo:

▶ **As it is an international language, learning English is important.** *(Como es un idioma internacional, aprender inglés es importante.)*

DUE TO

Esta palabra debe ir seguida de un sustantivo. Si va a ir seguida de una cláusula, debemos usar **due to the fact that**. Se traduce como “debido a”.

Ejemplo:

▶ **Learning English is important due to the fact that it is an international language.** *(Aprender inglés es importante debido a que es un idioma internacional.)*

OWING TO

Las reglas del uso de esta palabra son iguales que las de “due to”.

Ejemplo:

▶ **Owing to the fact that it is an international language, learning English is important.** *(Debido a que es un idioma internacional, aprender inglés es importante.)*

> As a result

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year. **As a result**, all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente. Como resultado, todo el personal recibirá un bono.)*

> Therefore

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year. **Therefore**, all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente. Por lo tanto, todo el personal recibirá un bono.)*

> So

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year, **so** all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente, así que todo el personal recibirá un bono.)*

> Consequently

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year. **Consequently**, all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente. En consecuencia, todo el personal recibirá un bono.)*

> As a consequence

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year. **As a consequence**, all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente. Como consecuencia, todo el personal recibirá un bono.)*

> Accordingly

Ejemplo:

- ▶ The company had an excellent year. **Accordingly**, all staff will receive a bonus. *(La compañía tuvo un año excelente. En consecuencia, todo el personal recibirá un bono.)*

DAR EJEMPLOS

Para dar ejemplos, podemos utilizar las siguientes palabras:

FOR EXAMPLE

“For example” se puede usar al principio o en medio de una oración. Cuando se usa al principio, siempre va seguida de una coma. Cuando la utilizamos en medio de una oración, debemos usar una coma antes y después. Se traduce como “por ejemplo”.

Ejemplo:

- ▶ There are many things we can do to help protect the environment. **For example,** we can recycle and use energy efficient appliances. *(Hay muchas cosas que podemos hacer para ayudar a proteger el medio ambiente. Por ejemplo, podemos reciclar y utilizar electrodomésticos de bajo consumo.)*

SUCH AS

Utilizamos esta linking word dentro de una frase. Nunca se encuentra “such as” al principio de una frase y siempre va una coma antes de ella. Se traduce como “tales como”.

Ejemplo:

- ▶ There are many things we can do to help protect the environment, **such as** recycle and use energy efficient appliances. *(Hay muchas cosas que podemos hacer para ayudar a proteger el medio ambiente, tales como reciclar y utilizar electrodomésticos de bajo consumo.)*

FOR INSTANCE

Se traduce igual y sigue las mismas reglas que “for example”.

Ejemplo:

- ▶ There are many things we can do to help protect the environment. **For instance,** we can recycle and use energy efficient appliances. *(Hay muchas cosas que podemos hacer para ayudar a proteger el medio ambiente. Por ejemplo, podemos reciclar y utilizar electrodomésticos de bajo consumo.)*

PALABRAS DE SECUENCIA

Cuando queremos presentar una secuencia de ideas, podemos usar estas palabras:

FIRSTLY, SECONDLY...LASTLY

Estas palabras se encuentran siempre al principio de una frase y siempre van seguidas por una coma. Se traducen como “en primer lugar”, “en segundo lugar” y “por último”.

Ejemplo:

- ▶ You should quit smoking. **Firstly**, it's bad for your health. **Secondly**, it is expensive. **Lastly**, it smells terrible! *(Deberías dejar de fumar. En primer lugar, es malo para la salud. En segundo lugar, es caro. Por último, ¡huele horrible!)*

THE FOLLOWING

Aunque se encuentra más a menudo al principio de una oración, también se puede encontrar dentro de la oración. Se traduce como “el/los siguiente/s”.

Ejemplos:

- ▶ **The following** linking words can be used to when we want to summarize what was said: 'in conclusion', 'to conclude' and 'in summary'. *(Podemos utilizar las siguientes palabras cuando queremos resumir lo que se ha dicho: 'en conclusión', 'para concluir' y 'en resumen'.)*
- ▶ When we want to summarize what was said, we can use **the following** linking words: 'in conclusion', 'to conclude' and 'in summary'. *(Cuando queremos resumir lo que se ha dicho podemos utilizar las siguientes palabras: 'en conclusión', 'para concluir' y 'en resumen'.)*

> In conclusion

Ejemplo:

- ⌚ **In conclusion**, if we want to save the environment, we must act quickly. *(En conclusión, si queremos salvar el medio ambiente, debemos actuar rápidamente.)*

> To conclude

Ejemplo:

- ⌚ **To conclude**, if we want to save the environment, we must act quickly. *(Para concluir, si queremos salvar el medio ambiente, debemos actuar rápidamente.)*

> In summary

Ejemplo:

- ⌚ **In summary**, if we want to save the environment, we must act quickly. *(En resumen, si queremos salvar el medio ambiente, debemos actuar rápidamente.)*

> In short/brief

Ejemplo:

- ⌚ **In short**, if we want to save the environment, we must act quickly. *(En resumen, si queremos salvar el medio ambiente, debemos actuar rápidamente.)*

Capítulo 4 - ADJETIVOS

Los adjetivos describen cualidades de los sustantivos; algunas de estas cualidades pueden variar en el grado o intensidad, ya que al igual que en español, cuando queremos hacer comparaciones contrastamos cualidades o atributos por medio de adjetivos en sus diversos grados. Los adjetivos que pueden variar en el grado o intensidad tienen formas comparativas y superlativas. A continuación, están las reglas sobre cómo se estructuran estas formas comparativas y superlativas.

Grado positivo:

El grado positivo de los adjetivos, que hemos visto anteriormente, es la cualidad en el grado más simple. Ejemplos:

- ▶ Juan runs **fast**. (Juan corre rápido.)
- ▶ Angela's room is **clean**. (La habitación de Angela está limpia.)
- ▶ I am **tall**. (Soy alto.)
- ▶ New York is **big**. (Nueva York es grande.)

Grado comparativo:

Al hacer comparaciones, podemos destacar la superioridad, inferioridad o igualdad de calidad de uno a otro. La estructura de cada uno de estos grados de comparación es diferente.

- 1) **Comparativo de superioridad:** En las comparaciones de superioridad, el adjetivo, que está en la forma comparativa (véase más adelante), es seguido por “**than**”. Ejemplos:

- ▶ Juan runs **faster than** Mark. (Juan corre más rápido que Mark.)
- ▶ Angela's room is **cleaner than** Sue's. (La habitación de Angela está más limpia que la de Sue.)
- ▶ I am **taller than** Beth. (Soy más alto que Beth.)
- ▶ New York is **bigger than** Los Angeles. (Nueva York es más grande que Los Angeles.)

- 2) **Comparativo de inferioridad:** Para formar este tipo de comparación podemos usar las conjunciones “**not as...as**” or “**less...than**”. En ambos casos, el adjetivo está en el grado positivo. Ejemplos:

- ▶ Mark is **not as fast as** Juan. (Mark no corre tan rápido como Juan.)
- ▶ Sue's room is **less clean than** Angela's. (La habitación de Sue no es tan limpia como la de Angela.)
- ▶ Beth is **not as tall as** me. (Beth no es tan alta como yo.)
- ▶ Los Angeles is **not as big as** New York. (Los Angeles no es tan grande como Nueva York.)

- 3) **Comparativo de igualdad:** Con el adjetivo en el grado positivo, utilizamos la conjunción “**as...as**” para formar las comparaciones de igualdad. Ejemplos:

- ▶ Mark is as fast as Juan. (Mark corre tan rápido como Juan.)
- ▶ Sue's room is as clean as Angela's. (La habitación de Sue es tan limpia como la de Angela.)
- ▶ Beth is as tall as I am. (Beth es tan alta como yo.)
- ▶ Los Angeles is as big as New York. (Los Angeles es tan grande como Nueva York.)



Nota: Podemos modificar un comparativo con un cuantificador (much, a lot, a little, slightly...).

Ejemplos:

- ▶ Juan is a lot faster than Mark. (Juan corre mucho más rápido que Mark.)
- ▶ I am a little taller than Beth. (Soy un poco más alta que Beth.)

El grado superlativo:

El grado superlativo denota la calidad en el grado más alto y como en español, se usa “**the**” delante del adjetivo en la forma superlativa (véase más adelante).

Ejemplos:

- ▶ Juan is the fastest. (Juan es el más rápido.)
- ▶ Angela's room is the cleanest. (La habitación de Angela es la más limpia.)
- ▶ I am the tallest. (Soy el más alto.)
- ▶ New York is the biggest city in the United States. (Nueva York es la ciudad más grande de los Estados Unidos.)



Nota: Si el adjetivo es posesivo, no se usa “**the**”. Además no se usa “**the**” si comparamos algo con si mismo.

Ejemplos:

- ▶ His **smartest** student is Lisa. (Su estudiante más lista es Lisa.)
- ▶ New York is **coldest** in January. (Nueva York es más frío en enero.)

Reglas Gramaticales:

Forma: Hay unas reglas para formar el comparativo y superlativo.

- 1) Adjetivos de una sílaba:

Comparativo	Superlativo
añade: "-er" ▶ faster	añade: "-est" ▶ fastest

2) Adjetivos de una sílaba terminados en "e":

Comparativo	Superlativo
añade: "-r" ▶ nicer	añade: "-st" ▶ nicest

3) Adjetivos de una sílaba que terminan en consonante + vocal + consonante:

Comparativo	Superlativo
añade: consonante + "-er" ▶ hotter	añade: consonante + "-est" ▶ hottest

4) Adjetivos de dos sílabas que terminan en "y"

Comparativo	Superlativo
sustituye "y" por: "-ier" ▶ funnier	sustituye "y" por: "-iest" ▶ funniest

5) Adjetivos de dos o más sílabas:

Comparativo	Superlativo
añade: "more"/"less" ▶ more beautiful ▶ less beautiful	añade: "the most"/"the least" ▶ the most beautiful ▶ the least beautiful

6) Adjetivos irregulares:

Adjetivo	Comparativo	Superlativo
▶ good	▶ better	▶ best
▶ bad	▶ worse	▶ worst
▶ far	▶ further	▶ furthest

7)



Nota: Algunas cualidades no pueden variar en intensidad o grado porque son extremos, absolutos o adjetivos de clasificación. Estas cualidades no tienen forma comparativa o superlativa.

Ejemplos:

Extremos

▶ freezing (*helado*)

▶ excellent (*excelente*)

Absolutos

▶ dead (*muerto*)

▶ unique (*único*)

Clasificación

▶ married (*casado*)

▶ domestic (*doméstico*)

8)

NPC TEST

Este es un NPC (non player character) que está al final de cada uno de los niveles del juego, el cual contendrá un texto referente a los temas del nivel en el que se encuentre. Dicho texto deberá ser leído para poder responder una serie de preguntas que se encontrarán debajo del mismo.

Este npc se creó con el fin de evaluar la comprensión lectora de los jugadores, además de incentivarlos a que realicen todos los desafíos y exploren todos los lugares de cada nivel,

debido a que para poder realizar el test será necesario jugar algunos desafíos y encontrar algunos objetos que serán distribuidos en el nivel en que se encuentren.

DESAFIOS

En **EnglishPlay** habrán 8 desafíos los cuales estarán compuestos de diferentes metodologías para enseñar inglés.

Caja Correcta: Este desafío es de tipo puzzle, donde se encontrarán una serie de cajas que se deberán organizar o mover en un respectivo punto.

Cada caja contiene varias palabras o frases (que se podrán cambiar mediante un botón, ya que sólo una es correcta) las cuales serán de tipo respuesta y cada punto tendrá una frase que será de tipo pregunta. El objetivo de este desafío es mover las cajas a su respectivo punto para contestar la pregunta.

Las recompensas para este desafío será oro dependiendo del número de preguntas que se hayan contestado correctamente.

Combat: Desafío con un estilo de combate por turnos, el jugador tendrá la opción de atacar, al hacerlo, aparecerá una pregunta, si esta pregunta se contesta correctamente el personaje hará el 100% de daño al enemigo, en el caso contrario, el personaje hará 0 de daño al enemigo.

La recompensa para este desafío será oro, la cantidad dependerá del número de preguntas que se hayan contestado correctamente.

Láser: En este desafío aparecerá un cronómetro y una serie de láseres que el jugador (situado en la parte inferior de la pantalla) debe desactivar para poder llegar hasta la meta, la cual se encuentra en la parte superior de la pantalla. Para desactivar un láser, el jugador debe contestar correctamente a una pregunta, acorde con un tema que se encuentra en el mundo. En caso tal de contestar erróneamente una pregunta, se penalizará con unos segundos durante los cuales el jugador no podrá moverse, morirá y volverá al punto inicial. Cuando se termine el juego, dependiendo de la cantidad de segundo que posea el cronómetro, se recompensará con oro al jugador.

ElectroShock: ElectroShock, consiste principalmente en que el jugador debe responder una serie de preguntas que se le harán una a una y para responder a estas debe hallar, entre varias posibles respuestas ubicadas sobre diferentes plataformas, la respuesta correcta; para llegar a la plataforma con la respuesta que considera correcta tiene un tiempo límite así que debe saltar de plataforma en plataforma hasta llegar a aquella que posee la respuesta. Pierde si no alcanza a llegar hasta la respuesta correcta antes de que acabe el tiempo o si la respuesta que escogió para responder a la pregunta no es la correcta; en caso de fallar a la pregunta, el personaje recibirá una descarga eléctrica generada por la plataforma, si responde correctamente no sufrirá daño alguno a la vez que recibirá oro por cada respuesta correcta .

Plataformas: Consiste en una interfaz con 3 plataformas, se hará una pregunta y en dos de las plataformas, las cuales están ubicadas a los costados de la plataforma central siendo esta una plataforma inmóvil donde inicia el personaje, habrán opciones de respuesta donde el jugador debe saltar a la plataforma lateral que considere que contiene la respuesta correcta, de ser así

la plataforma a la que saltó permanece inmóvil y ganará oro, de lo contrario la plataforma cae al vacío y no habrá recompensa.

Camino Correcto: Es un desafío que consiste en traducir el texto en español que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla, y el jugador debe de traducirla a inglés seleccionando las palabras que se encuentran en las teclas de piano. Para seleccionar una palabra, el jugador deberá de estar situado encima de la tecla de piano y escogerla mediante la tecla Enter; podrá ver las palabras que ha ido escogiendo en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando crea tener todas las palabras necesarias para que la frase esté completamente traducida, debe presionar la tecla espaciadora y si la respuesta es correcta aparecerá un mensaje de éxito, en caso contrario uno de error diciendo cuál era la traducción correcta. Se recompensa con en oro cada acierto.

Shooter: Este desafío consiste en una serie de plataformas en las cuales estarán caminando diferentes enemigos, estos tendrán en su cuerpo un letrero con alguna palabra. El objetivo de este desafío es responder la pregunta que aparece en la parte inferior de la escena, para contestar el jugador deberá buscar entre los enemigos cual tiene la palabra que responde correctamente la pregunta y derrotarlo. Tener en cuenta que si destruye al enemigo con la palabra incorrecta será penalizado.

Enlazar: En este desafío se presentan dos columnas, una a la izquierda y otra a la derecha, el jugador debe enlazar una palabra de la izquierda con una de la derecha, dependiendo del tipo de pregunta o tema que se esté tratando; por ejemplo: si son definiciones, en la columna izquierda aparecerán las palabras y en la columna derecha sus definiciones, el jugador debe unir la palabra con su definición correspondiente.

LISTA DE PREGUNTAS POR MUNDO

ALDEA:

1. Correct Box:

a. Presente Simple

- i. Alice _____ her hair twice a week.
 1. is washing
 2. washing
 3. **washes**
- ii. He usually _____ to solve problems by himself.
 1. do try
 2. **tries**
 3. try
- iii. I _____ books from the library.
 1. never takes
 2. **don't take**
 3. doesn't take
- iv. The train _____ arrive on time.
 1. not always

2. **doesn't always**
3. **never**
- v. _____ you go to the theatre every month?
 1. **Do**
 2. **Is**
 3. **Are**
- vi. _____ She want an answer?
 1. **Who**
 2. **Does**
 3. **What**

2. Combat:

a. Presente simple

- i. **Turn the following sentence into negative**
 1. She lives in France.
 - a. She **(doesn't live in France)** .
- ii. **turn the following statement into question:**
 1. Paul and Tom like pop music.
 - a. **Do Paul and Tom like pop music ?**
- iii. **Complete the sentence using present simple tense:**
 1. She _____ (teach) English at this highschool.
 - a. **teaches**

b. Pasado Simple

- i. **Complete the following sentences writing the simple past of the verb**
 1. I _____ (write) a letter last week.
 - a. **(wrote)**
 2. We _____ (not like) that pizza.
 - a. **(didn't like)**
- ii. **Make past simple question using the following word:**
 1. Who / you / ? / phone / last night.
 - a. **Who did you phone last night) ?**

c. Futuro Simple

- i. **Put the words in the correct order**
 1. will/take/Jhon/brother/his/zoo/to/the
 - a. **John will take his brother to the zoo.**
- ii. **Complete the sentences using will or going to:**
 1. He _____ (play) tennis on Thursday morning.
 - a. **(is going to play)**
 2. My mum thinks it _____ (snow) tomorrow.
 - a. **(will snow)**

d. Presente Continuo

- i. **Complete the following sentences using present continuous:**
 1. They _____ (speak) Italian.
 - a. **(are speaking)**
- ii. **Put the words in the correct order using present continuous:**
 1. playing/guitar/susan/is/the
 - a. **is Susan playing the guitar?**
 2. the/taking/walk/aren't/for/dog/the/a/boys
 - a. **the boys aren't taking the dog for a walk.**

e. Pasado Continuo

i. Turn the sentence into interrogative form, past continuous

1. She was playing basketball yesterday at five o'clock.

a. **Was she playing basketball yesterday at five o'clock?**

ii. Complete the following sentence with past continuous affirmative

1. We _____ (study) hard yesterday afternoon.

a. **(were studying)**

iii. Complete the sentence with past continuous:

1. I left the cinema before the film ended. I _____ (not enjoy) it.

a. **(wasn't enjoying)**

f. Futuro Continuo

i. Put the verbs into the correct form (future I progressive).

1. This time next week we (sit) _____ at the beach.

a. **will be sitting**

2. He (not / play) _____ all afternoon.

a. **will not be playing**

3. (eat / you) _____ at six?

a. **Will you be eating**

3. Plataformas:

a. Pasado Simple

i. He _____ much water yesterday.

1. dranked

2. **drank**

ii. I _____ my car last week.

1. did wash

2. **washed**

iii. _____ you at home yesterday?

1. **Were**

2. Was

iv. _____ you go to the concert last week?

1. **Did**

2. Do

v. He _____ to school yesterday. He was ill.

1. **didn't go**

2. went

vi. There _____ smartphones in 1920.

1. **weren't**

2. wasn't

4. ElectroShock:

a. Futuro Simple

i. In two days, I my results.

1. **will know**

2. would know

3. will knowing

4. are know

5. will knew

6. going to knowing

- ii. Someday I a novel.
1. will be writing
 2. **will write**
 3. would write
 4. will writing
- iii. He the test.
1. cannot pass
 2. **will not pass**
 3. will not be passing
 4. will passing
 5. pass
 6. passing
- iv. It is possible that in fifty years there _____ any tigers in the world
1. aren't going to be
 2. **won't be**
 3. isn't
 4. aren't
 5. itn't
 6. will are
- v. Do you think you _____ work here when you are fifty years old?
1. are will
 2. will be
 3. are going to
 4. **will**
 5. is will
 6. wil
- vi. When _____ you know your exam results?
1. are you going to
 2. **will**
 3. are
 4. have
 5. will be
 6. is

5. Shooter:

a. Presente Continuo

- i. She _____ to the new boy in her class at the moment.
1. speaks
 2. **is speaking**
 3. has spoken
 4. spoke
 5. spoken
 6. try

7. speaking

8. talking

9. talk

10. talks

11. drive

ii. She usually listens to pop music but she _____ to jazz these days.

1. **is listening**

2. listens

3. has listened

4. doesn't listen

5. don't listen

6. is lisening

7. listen

8. have listening

9. listened

10. is listen

iii. Be careful. That water _____.

1. boils

2. boil

3. **is boiling**

4. don't boil

5. boiling

6. is boilining

7. are boiling

8. are'nt boil

9. boilings

10. boling

iv. A: Why _____ your sister _____? B: Because she has lost her teddy bear.

1. was / crying

2. has / cried

3. does / cry

4. **is / crying**

5. are/crying

6. were/cries

7. was/cries

8. us/crying

9. is/cried

10. are/cries

v. A: _____ nowadays? B: He is studying at a university.

1. **What is John doing**
2. What does John do
3. What has John done
4. What was John doing
5. What are John doing
6. What were John doing
7. What it John doing
8. What am John doing
9. What they John doing
10. What jump John doing

6. Enlazar:

a. **Pasado Continuo**

- i. I left the cinema before the film ended. I **(wasn't enjoying)** it
- ii. We waved at him, but he **(wasn't looking)**.
- iii. The boys **(were playing)** (play) football yesterday afternoon.
- iv. A vampire killed a man while he **(was sleeping)** .
- v. George painted many pictures while he **(was living)** in France.

7. Laser:

a. **Futuro Continuo**

- i. He _____ by the time you arrive
 1. will eat
 2. **will be eating**
 3. will have eaten
- ii. I _____ during rush hour.
 1. **will be driving**
 2. will have drive
 3. will be drive
- iii. Nigel _____ be coming to the picnic.
 1. **won't**
 2. won't not
 3. willn't
 4. wo'nt
- iv. Where _____ sleeping?
 1. you be
 2. will you
 3. **will you be**
- v. I'll try my best to spot you. What _____ wearing?
 1. will you
 2. will
 3. **will you be**
- vi. Sorry, I can't. I _____ my daughter to work at that time.
 1. **will be taking**

2. 'll take
3. won't be take

8. Camino Correcto:

a. Presente simple

- i. ¿Vas al colegio todos los días?
 1. **Do you go to school everyday**

b. Pasado Simple

- i. Yo fui a Cali el año pasado
 1. **I went to Cali last year**

c. Futuro Simple

- i. Comeremos en diez minutos.
 1. **We will eat in ten minutes.**

d. Presente Continuo

- i. Estás trabajando muy duro
 1. **You are working very hard**

e. Pasado Continuo

- i. Ellos te estaban esperando
 1. **They were waiting for you**

f. Futuro Continuo

- i. Nosotros estaremos practicando con la guitarra cuando vuelvas
 1. **We will be practicing guitar when you get back.**

BOSQUE:

Correct Box:

Pasado perfecto:

1. I ____ at home all day.
 - a. 1. **Had been**
 - b. 2. Have been
 - c. 3. Has benn
2. Alex ____ alone.
 - a. 1. Haven't traveled
 - b. 2. **Hadn't traveled**
 - c. 3. Hasn't traveled
3. ____ you ____ her before?
 - a. had metting
 - b. had meted
 - c. have meted
 - d. **had met**
 - e. hadn't metting
4. We hadn't ____ the document.
 - a. finish
 - b. finishing
 - c. **finished**
 - d. been finish

- e. finishn't
- 5. John ____ to London two weeks before
 - a. **had gone**
 - b. have go
 - c. have gone

Plataformas:

Presente perfecto continuo

1. ____ you ____ waiting long?
 - a. **Have, been**
 - b. Have, went
2. ____ you been ____ guitar much recently?
 - a. Have, play
 - b. **Have, playing**
3. John ____ been ____ the house all this weekend.
 - a. **has, painting**
 - b. have, painting
4. I ____ crying. She hit me.
 - a. **have been**
 - b. has been
5. I ____ been for my uncle.
 - a. **have, working**
 - b. have, work
6. They hadn't ____ when the phone cut out
 - a. **Been talking**
 - b. Be talking

ElectroShock

Presente perfecto

7. I ____ a new car for a long time
 - a. **Have wanted**
 - b. Has wanted
 - c. Has wanting
 - d. Have been wanting
 - e. Haven't been wanted
 - f. Has not wanted
8. ____ the bus ____ yet?
 - a. has, arrive
 - b. have, arrive
 - c. haven't, arrive
 - d. **has, arrived**
 - e. hasn't, arrive
9. Adam and Emy ____ together for 3 years.
 - a. Has lived

- b. **have lived**
 - c. living
 - d. has living
10. ___ she ___ with him several times?
- a. **Has, spoken.**
 - b. have, spoken
 - c. has, speak
 - d. has, speaking
11. She ___ her homework
- a. have, finished
 - b. **has, finished.**
 - c. hasn't, finish
 - d. has, finishing
 - e. have, finishing
 - f. haven't finish

Camino correcto

Voz pasiva

1. Se hicieron muchas películas en Hollywood
 - a. **many movies are made in Hollywood**
2. Nosotros recibimos el periódico todos los días
 - a. **The newspaper is received every day**
3. Nos pagan cada viernes.
 - a. **We are paid every Friday**
4. El edificio no fue diseñado por un arquitecto alemán
 - a. **The building wasn't design by a German Architect.**
5. Su casa fue destruida por el fuego
 - a. **His house was destroyed by the fire**
6. El concierto fue disfrutado por la audiencia
 - a. **The concert was enjoyed by the audience.**

Laser

Pasado perfecto continuo

1. We ___ been ___ for more than two hours.
 - a. had, talk
 - b. **had, talking**
 - c. has, talking
2. I ___ been cooking something special for you.
 - a. **hadn't**
 - b. haven't
 - c. hasn't
3. He hadn't _____ the book.
 - a. be readed
 - b. **been reading**

- c. been read
- 4. You ___ been investing in something revolutionary
 - a. have
 - b. has
 - c. **had**
- 5. Had you been _____ in that firm for many years?
 - a. **working**
 - b. worked
 - c. work

Combat:

Presente perfecto continuo

complete the following sentences

1. had toni and julie **been dating** long when they broke up?
2. i **have been cooking** (cook) something special for you.
3. Spain **had been** hoping to win the Soccer World Cup
4. I have **been working** (work) in that firm for many years.
5. I have not been **losing** (lose) my mind for her since we were at university.
6. She has not been **working** (work)
7. I have **been watching** (watch) this T.V. show for hours.

Put the words in the correct order:

8. the book /He/reading /yesterday/has been/ that you/ gave me
 - a. **he has been reading the book that you gave me yesterday**
9. working /I have/ in that firm/ not been/ / for many/ years.
 - a. **i have not been working in that firm for many years.**
10. studying /She /been/German/has not
 - a. **she has not been studying german**
11. been / lending money/ We/ have /to you/ for years.
 - a. **we have been lending money to you for years.**
12. have been/ We/ years/ here/ living / for two.
 - a. **we have been living here for two years.**

Enlazar

Futuro perfecto

1. We will **have returned** home by five o'clock.
2. The robbers will **have taken** all the money
3. The snow will **have stopped** by April.

4. you will **have received** your promotion
5. I will **have lived** here for eight years

Shooter:

Futuro perfecto Continuo

1. She will ____ talking on the phone for the last couple of hours.
 - a. **have been**
 - b. has
 - c. have be
 - d. be
 - e. been
 - f. has been
 - g. hasn't been
 - h. haven't be
 - i. been't
 - j. have benn
2. They will have ____ me all night long.
 - a. **been looking for**
 - b. been look
 - c. looking
 - d. been lookining
 - e. look for
 - f. been looking
 - g. looking for
 - h. be look for
 - i. been looker
 - j. look been for
3. He ____ playing soccer all day long.
 - a. **will have been**
 - b. will has been
 - c. will have
 - d. have be
 - e. has be
 - f. will hasn't been
 - g. have will been
 - h. has will
 - i. haven't be
 - j. will been
4. You will have been ____ TV all the time.
 - a. **watching**
 - b. speaking
 - c. eating
 - d. watched
 - e. playing
 - f. reading
 - g. studied

- h. watch
 - i. played
 - j. see
5. Will they _____ for 2 hours?
- a. **have been waiting**
 - b. have waiting
 - c. has been waiting
 - d. haven't been wait
 - e. hasn't been wait
 - f. waiting
 - g. been waiting
 - h. waiting have
 - i. been have waiting
 - j. have been waited

NPC test

present perfect

Jack Forrester is one of the most adventurous people from all over the world. In this article we will take a look at his jobs, personal life and extreme adventures.

Jack has had several jobs, about 30. Among the most interesting jobs we can highlight the following: he has been an astronaut, a teacher and a dancer. According to Jack, his most rewarding job has been to be a teacher in Africa, Europe and South America.

As for his personal life, we can point out that he has had five girlfriends in his life, but he has only been married once. He hasn't had children yet, but he wants to have two daughters.

Jack has lived in more than 15 countries, his favorite country is Japan. He has gone around the world twice: the first one in 1999 by boat and the second one in hot air balloon 3 years ago. Some people may wonder how he has paid for these trips and adventures; well, Jack is an entrepreneur that has created and sold about 6 successful companies.

Jack Forrester is a role model for his family and friends.

Questions:

1. What is the purpose of the article?
 - a. Criticize
 - b. **Inform**
 - c. Congratulate
2. How many times has Jack gone around the world?
 - a. Three times
 - b. Once
 - c. **Two times**
3. The adjective "rewarding" is close in meaning to:
 - a. **Gratifying**
 - b. Disappointing

- c. Interesting
- 4. What happened in 1999?
 - a. Jack went around the world for the last time
 - b. **Jack went around the world for the first time**
 - c. Jack went around the world for the third time
- 5. The verb "point out" is close in meaning to:
 - a. Answer
 - b. Summarize
 - c. **Indicate**
- 6. The author of the passage is most likely to agree with:
 - a. Jack is an irresponsible person who doesn't like having a normal life.
 - b. **Jack has led an interesting and a daring life.**
 - c. Jack has been a teacher in 15 countries.

Cueva

Correctbox :

Preposiciones

1. We live _____ London.
a) at
b) **in**
c) on

2. Steve, Alex, David. Alex is _____ Steve and David.
a) below
b) next to
c) **between**

3. Train A leaves at 11:00. Train B leaves at 12:00. The B train leaves _____ the A train.
a) before
b) **after**
c) during

4. That woman going _____ the supermarket is my mother.
a) **into**
b) off
c) across

5. There is a bridge _____ the river.
a) **across**
b) through
c) outside

Combat:

Temas combinados para cueva

Complete the following sentence

1. The flight from Leipzig to London was (preposition) Frankfurt
a) **vía**
2. (preposition) my wall, there are many picture postcards.
a) **on**
3. Who is the person (preposition) this picture?
a) **in**
4. Come (preposition) the sitting room, we want to watch TV.
a) **into**

Order the following sentence correctly

5. level/ Munich/ above/meters /lies/ sea/530
a) **Munich lies 530 meters above sea level.**

Plataformas:

Preposiciones

1. What are you doing _____ the weekend?
a) in
b) at

2. I don't know yet. Maybe I'll go to the cinema _____ Saturday.
a) in
b) on

3. That's interesting. I haven't been to the cinema _____ so many years.

a) for
b) since

4. Sally is talking _____ Michael.

a) through
b) to

5. Your mouth is _____ your nose.
a) under
b) opposite

Electroshock :

Conectores

1. _____ I was feeling ill, I went to work.

a) However
b) Despite
c) Even though
d) But
e) In spite of
f) going to knowing

2. _____ feeling ill, I went to work.
a) Despite
b) Despite the fact that
c) In spite of the fact that
d) Even though
e) Unless
f) going to knowing

3. You will pass the exam _____ you study.
- a) unless
 - b) while
 - c) as long as**
 - d) however
 - e) providing
 - f) going to knowing
- 4 . You won't pass the exam _____ you study.
- a) providing
 - b) unless**
 - c) only if
 - d) as long as
 - e) despite
 - f) going to knowing
5. I was thinking in you at the moment you enter at classroom.
- a) after
 - b) before
 - c) at the moment**
 - d) the
 - e) furthermore
 - f) but

Enlazar :

1. Promise me that you will phone me _____ you get to the airport.
- **as soon as**
2. I'll take some money with me just _____ I see something I want to buy
- **in case**
3. Jen promised to look after Harriet's cat _____ she was on holiday.
- **While**
4. I set the alarm for 6.30 in the morning _____ I wouldn't miss the train.
- **so that**
5. We waited at the platform _____ the train had disappeared into the distance
- **Until**

Shooter :

1. You mustn't forget to lock the door _____ leaving the house in the morning.

- a) until
- b) so that
- c) before**
- d) after
- e) while
- f) because
- g) then
- h) unless
- i) in spite of
- j) although

2. He was so tired _____ he had stayed up late to watch the football match.

- a) in spite of
- b) so that
- c) while
- d) as soon as
- e) because**
- f) however
- g) so
- h) but
- i) after
- j) at time

3. _____ you stop eating so much chocolate you won't be able to fit into your bikini!

- a) while
- b) so that
- c) also
- d) to
- e) and
- f) because
- g) unless**
- h) by

- i) with
- j) then

4. He didn't come home until past midnight _____ he has promised that he would be in by 9pm.

- a) although**
- b) in despite of
- c) in case of
- d) furthermore
- e) consequently
- f) so
- g) hence
- h) but
- i) due to
- j) also

5. He decided to buy a new car _____ having lost his job the previous month

- a) because
- b) then
- c) finally
- d) next step
- e) also
- f) so
- g) due to
- h) but
- i) in spite of**
- j) consequently

Laser:

conectores

1. My father speaks many languages. He speaks English, French, Spanish _____ German. He _____ speaks some Japanese.

- a) and / also**
- b) and / due to the fact
- c) or / but

2. The company will have to declare bankruptcy _____ it has too much debt.

- a) due to the fact that**

- b) owing fact that
- c) providing

3. We can buy a new car, _____ I get the promotion. We just don't have enough money right now.

- a) as long is
- b) only if**
- c) so long is

4. _____ all his effort, he still lost.

- a) Spite
- b) Despite**
- c) Also

5. If Bill and Steve are going, I want to go _____.

- a) now
- b) despite
- c) too**

Camino correcto :

Preposiciones

- 1. Hay muchos turistas en Nueva York
· **There are many tourists in New York**
- 2. Lo conocí en el sur de España
· **I met him in the South of Spain**
- 3. Mi apartamento está en el primer piso
· **My apartment is on the first floor**
- 4. La reunión es a las 3:30
· **The meeting is at 3:30**
- 5. Voy a la ciudad de México este fin de semana
· **I'm going to Mexico City this weekend**

CASTILLO:

Laser:

Superlativo:

- 1) It's a very nice house. it's _____ house in the street.
 - a) the nice
 - b) the nicer
 - c) the nicest**
- 2) This is a cheap restaurant. It's _____ restaurant I've ever been.
 - a) as cheap as
 - b) the cheapest**
 - c) cheaper
- 3) It was a very valuable painting. I'm sure it was _____ painting in the gallery.
 - a) the most valuablest
 - b) the most valuable**
 - c) the most valuably
- 4) She's a very good tennis player. Her trainer says she is _____;
 - a) the best**
 - b) the better
 - c) the good
- 5) He's a very dangerous criminal. The police says he is _____ criminal in the country.
 - a) as dangerous as
 - b) the most dangerouser
 - c) dangerousest
 - d) the most dangerous**
- 6) We should buy him a beautiful present. Last year we gave him _____ gift of all in his birthday.
 - a) beautifullest
 - b) more beautiful than
 - c) the most beautiful**

Plataformas:

Comparativo:

- 1) It's too noisy here. Can we go to a _____ (quiet) place?
 - a) quieter**
 - b) quietest
- 2) The hotel was _____ (big) than that in which we stayed last year.
 - a) bigger
 - b) bigger**
- 3) Your work is _____ (good) than mine.
 - a) better**
 - b) gooder
- 4) The accident could have been _____ (bad) than it was.
 - a) badder
 - b) worse**

- 5) I was ____ (nervous) in my exam yesterday than Mark.
 a) nervouser
b) more nervous
- 6) I'd like to have a ____ (fast) car. The one i have now is really old.
a) faster
 b) more fast

Camino Correcto:

- 1) Tema: comparativo
 Español: Paul es más alto que Steve
 Inglés: **Paul is taller than Steve**
- 2) Tema: comparativo
 Español: Mary es tan alta como Sarah.
 Inglés: **Mary is as tall as Sarah**
- 3) Tema: superlativo
 Español: Richard es el chico más inteligente de la clase.
 Inglés: **Richard is the most intelligent boy in the classroom**
- 4) Tema: superlativo
 Español: ¿Quién es el más viejo en el salón?.
 Inglés: **Who is the oldest in the classroom?**
- 5) Tema: comparativo
 Español: Peter compró el reloj más caro en la tienda.
 Inglés: **Peter bought the most expensive watch in the shop**

Enlazar:

Comparativo:

- 1) We have an **older** brother who lives in Miami.
- 2) Her illness is **more serious** than what the doctors expected.
- 3) I like warm weather. If the weather is **colder**, I will get sick.
- 4) The dress is **more beautiful** than that one.
- 5) He is **richer** than Arthur.
- 6) This road is **farther** than the motorway.

Correct Box:

Superlativo:

- 1) That was ____ movie I've ever seen. I almost walked out in the middle.
 a) the bad
 b) the worse
c) the worst
- 2) Bob told ____ story last night. I couldn't stop laughing.
a) the funniest
 b) the funiest
 c) the funnyest
- 3) The Nile is ____ river in the world.
 a) the long
b) the longest

- c) longer
- 4) Luis hates to clean. He has ____ apartment I've ever seen.
 - a) dirtiest
 - b) dirtiest
 - c) the dirtiest**
- 5) January is ____ month of the year.
 - a) the coldest**
 - b) colder
 - c) more cold

Electroshock:

- 1) This apartment is ____ of all the apartments I have seen.
 - a) the most convenient**
 - b) the most convenientest
 - c) convenientest
 - d) convenienter
 - e) as convenient as
 - f) most convenient
 - g) more convenient
- 2) Andrew is ____ runner on the team.
 - a) fast
 - b) as fast as
 - c) faster
 - d) the faster
 - e) the fastest**
 - f) fastest
 - g) fasttest
- 3) December 21 is the ____ day of the year.
 - a) short
 - b) shoter
 - c) shortest**
 - d) as short as
 - e) shorttest
 - f) shortter
 - g) most short
- 4) This is ____ dress I own.
 - a) the fancier
 - b) fancier than
 - c) the most fanciest
 - d) the fanciest**
 - e) as fancy as
 - f) fancy
 - g) fancier
- 5) Bill gates is one of ____ men en the world.
 - a) the richest**
 - b) richert

- c) the richer
- d) richest than
- e) as rich as
- f) more rich than
- g) the most rich

Combat:

Write the superlative form if the adjectives in this sentence:

- 1) She was a very intelligent student. She was ____ (intelligent) girl in her class.

a) the most intelligent

Write the superlative form if the adjectives in this sentence:

- 1) It's a very old castle. Experts argued it is ____ (old) in Britain.

a) the oldest

Put the words in the correct order:

- 1) sister / me / my / than / younger / is

a) my sister is younger than me

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) I'm going to sleep on the sofa. The floor is ____ (uncomfortable) than it.

a) more uncomfortable

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) This new job is ____ (important) for me than the last i had.

a) more important

Put the words in the correct order:

- 1) book / interesting / than / my / your / more / is / book

a) my book is more interesting than your book

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Living in the countryside is ____ (healthy) than living in town.

a) healthier

Write the superlative form if the adjectives in this sentence:

- 1) These instructions were ____ (difficult) ones i have ever read.

a) the most difficult

Put the words in the correct order:

- 1) cheapest / buy / you / shop / in / the / the /did / watch / ?

a) did you buy the cheapest watch in the shop?

Put the words in the correct order:

- 1) weather / better / today / than / much / is / yesterday / the

a) the weather is much better today than yesterday

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Jane is as ____ (smart) as her brother.

a) smart

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Fruits is ____ (good) for you than sweets.

a) better

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Was the Tv programme ____ (bad) than the film?

a) worse

Write the superlative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Barranquilla is the ____ (nice) city we have ever visited.

a) nicest

Put the words in the correct order:

- 1) passenger / plane / is / Concorde / world / fastest / the / in / the

a) Concorde passenger plane is the fastest in the world

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Last week it was really hot. Today is ____ (cold) than then.

a) colder

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Lucy is not as ____ (pretty) as Mary.

a) pretty

Write the comparative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Harry thinks playing computer games is ____ (exciting) than watching TV.

a) more exciting

Put the words in the correct order:

- 1) family / the / am / my / in / I / oldest.

a) I am the oldest in my family

Write the superlative form if the adjectives in this sentence:

- 1) Colombia is one of the ____ (beautiful) countries in the world.

a) most beautiful

Shooter:

Comparative:

- 1) Annie usually gets up ____ than her sister:

- a) early
- b) earlier**
- c) earliest
- d) the most early
- e) more earlyest
- f) earlyer
- g) earlyest
- h) as early

- 1) Max finished the homework ____ than anyone else in the class.

- a) fast
- b) fastest
- c) the more fast
- d) the most fast
- e) fastter
- f) fasttest
- g) faster**
- h) as fast as

1) The politician spoke ___ than was necessary.

- a) the more louder
- b) louder
- c) more louderst
- d) louder**
- e) as louder as
- f) more louder
- g) most louderst
- h) louderst

1) Minicomputers are _____ than mainframes.

- a) less expensive**
- b) less expensiver
- c) less expensivest
- d) less more expensiver
- e) less most expensivest
- f) expensivest
- g) the most expensive
- h) the less expensivest

Npc Test Castle:

Text: The Rodriguez Brothers Circus in in town! Every year, the circus arrives and stays for a week. Then the go to the next town. There are not many animals in the circus. People told the circus that they didn't like seeing animals performing. There is an elephant called Jacob and two old lions, Hattie and Meg. Most of the performers are human! There is Leopold, the strongest Man In the World. His father also worked in the circus, but Leopold is stronger than him, he has bigger arms and bigger legs too! Leopold perform his act every night for the town's people who come to watch. Another performer is Clara. She says she has the longest hair in the world. It's about 4 meters long! She also has a daughter who works in the circus. Her name is Sue Ellen. Her hair is a lot shorter, but she wants to grow it as long as her mother's. Sue Ellen helps look after the animal and she's also learning how to juggle. The highlight of the circus are the three clowns, Pit, Pot and Pat. They all wear long red shoes, but Pat's shoes are the longest and sometimes, he falls over because they're so long! They perform for about twenty minutes and they are always the most popular act with the audience, especially the children. Many people think Pit, Pot and Pat are three brothers, but Pat is older than the other two he's their father! he's the oldest clown in the country, but he has a lot of energy.\n\n Tomorrow will be the longest day because the circus is leaving town and everything must be packed away into big trucks."

questions:

- The lions are yonger than Jacob? - Answer: True
- Who is the strongest man in the world?- Answer: Leopoldo
- Clara has.... -Answer: the longest hair in the world
- Sue Ellen is.. -Answer: Clara's daughter
- Who is oldest? -Answer: -Answer: Pat