



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DEPARTAMENTO DE POSGRADOS**

**Análisis de los videojuegos serios para el aprendizaje del  
idioma inglés en el ámbito de la comunicación oral utilizando  
reconocimiento de voz**

**Maestría en Educación**

**Mención Gestión Aprendizaje Mediado por TIC**

**Autor: Maricela Alexandra Sinchi Chuquiguanga**

**Director:**

**Paúl Esteban Crespo Martínez**

**Cuenca, Ecuador 2023**

## DEDICATORIA

Dedico mi tesis a Dios por darme salud y la fuerza necesaria para culminar esta meta. De manera especial se la dedico a mi amado esposo Milton por ser un apoyo incondicional en todo este proceso de formación, por sus palabras y confianza, por su amor y por brindarme el tiempo necesario para formarme profesionalmente. A mi hijo Jacob Andréé por ser mi mayor inspiración a ser mejor cada día. A mi padre y madre, hermanos y amigos que estuvieron ahí de una u otra forma presente para lograr mis objetivos.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, al Mgtr. Paúl Esteban Crespo Martínez docente investigador de la Universidad del Azuay y tutor de mi tesis, quien supo guiarme con sus sabios conocimientos. Por su apoyo, confianza en mi trabajo y por haberme facilitado los medios necesarios para llevar a cabo todas las actividades propuestas durante el desarrollo de mi tesis. Muchas gracias profesor y le deseo el mejor de los éxitos en su vida profesional.

Agradezco también a Dra. Hilda Osorio, directora de la escuela de EGB “Víctor Manuel Albornoz” por su apoyo tanto profesional como moral en todo momento que lo necesité. Eternamente agradecida con usted mi apreciada doctora Hilda, que Dios y la Virgen guíen su camino en la noble labor encomendada en la institución educativa.

Al padre Rommel Soto director de la Maestría en Educación, un agradecimiento muy especial por el apoyo moral y los consejos brindados cada momento que lo necesitaba.

## RESUMEN

Aprender inglés puede resultar desmotivante al estudiante cuando se aplican métodos inadecuados, además sin conseguir el resultado esperado cuando el aprendizaje se lo hace únicamente en base a lectura y escritura. A través de una investigación transversal exploratoria, no experimental y descriptiva, aplicando el método PRISMA en 5 bases de datos científicas, se realizó una revisión de la literatura sobre las teorías y las características de los videojuegos serios en la enseñanza del idioma inglés enfatizada en la expresión oral utilizando el reconocimiento de voz, lo que permitió proponer una alternativa para su uso en la enseñanza a nivel escolar.

**Palabras Clave:** Videojuegos serios, aprendizaje de inglés, reconocimiento de voz, comunicación oral, tecnología.

## ABSTRACT

Learning English can be demotivating for the student when inappropriate methods are applied without achieving the expected result when learning is done solely on reading and writing. Through exploratory, non-experimental and descriptive cross-sectional research, applying the PRISMA method in 5 scientific databases, a review of the literature on the theories and characteristics of serious video games in English language teaching was carried out, emphasizing the oral expression using voice recognition, which allowed proposing an alternative for its use in teaching at the school level.

**Keywords:** Serious videogames, English learning, voice recognition, oral communication, technology.



Translated by

Maricela Sinchi