

Artículo de Investigación

El uso de la gamificación en nivel de conocimiento de habilidades receptivas del idioma inglés según estándares internacionales en estudiantes de educación superior

The use of gamification in assessing receptive English language skills according to international standards in higher education students

Kevin Mario Laura De La Cruz¹: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.
klaurac@unjbg.edu.pe

Jorge Lizandro Choque Quispe: Universidad Privada de Tacna, Perú.
jc2024080544@virtual.upt.pe

Domingo Nicolás Pérez Yufra: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.
dperezy@unjbg.edu.pe

Evelyn Jeanne Pablo Pinto: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.
epintop@unjbg.edu.pe

Fecha de Recepción: 11/06/2025

Fecha de Aceptación: 12/07/2025

Fecha de Publicación: 17/07/2025

Cómo citar el artículo

Laura De La Cruz, K., Choque Quispe, J., Pérez Yufra, D. y Pablo Pinto, E. (2026). El uso de la gamificación en nivel de conocimiento de habilidades receptivas del idioma inglés según estándares internacionales en estudiantes de educación superior [The use of gamification in assessing receptive English language skills according to international standards in higher education students]. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 01-25. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2262>

¹ **Autor Correspondiente:** Kevin Mario Laura De La Cruz. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann (Perú).

Resumen

Introducción: Este estudio tiene como objetivo evaluar el efecto de la gamificación en las habilidades receptivas en la adquisición del idioma inglés entre estudiantes del VII ciclo del programa profesional de Lenguas Extranjeras en una universidad pública. **Metodología:** Se utilizó un enfoque cuantitativo, explicativo y de diseño preexperimental, aplicando una prueba previa y una prueba posterior basada en el examen ECCE (B2). La muestra, compuesta por 29 estudiantes, fue seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. **Resultados:** En la evaluación inicial, la mayoría de los estudiantes mostraron niveles bajos en comprensión auditiva y lectura (44,83%; 51,72%; 34,48%). Tras la intervención, los niveles de aprobado aumentaron al 51,72%, 34,48% y 44,84%. El análisis estadístico con la prueba t de Student para muestras relacionadas arrojó un valor p de 0,000, lo que demuestra un efecto significativo de la gamificación en las habilidades receptivas. **Discusión:** Los resultados indican que la gamificación es eficaz para mejorar el rendimiento en comprensión auditiva y lectura en inglés, sugiriendo su potencial como herramienta didáctica. **Conclusiones:** La gamificación tiene un impacto positivo y significativo en la práctica, el apoyo y la evaluación de la adquisición del inglés, reforzando su utilidad en contextos educativos universitarios.

Palabras clave: aprendizaje; inglés; estudiantes; universidad; examen internacional; gamificación; habilidades receptivas; tecnología educativa.

Abstract

Introduction: This study aims to evaluate the effect of gamification on receptive skills in English language acquisition among students in the VII cycle of the Foreign Languages professional programme at a public university. **Methodology:** A quantitative, explanatory and pre-experimental design approach was used, applying a pre-test and a post-test based on the ECCE exam (B2). The sample of 29 students was selected by non-probability convenience sampling. **Results:** At the initial assessment, most students showed low levels in listening and reading comprehension (44.83%; 51.72%; 34.48%). After the intervention, passing levels increased to 51.72%, 34.48% and 44.84%. Statistical analysis with Student's t-test for related samples yielded a p-value of 0.000, demonstrating a significant effect of gamification on receptive skills. **Discussion:** The results indicate that gamification is effective in improving listening and reading comprehension performance in English, suggesting its potential as a teaching tool. **Conclusions:** Gamification has a positive and significant impact on the practice, support and assessment of English language acquisition, reinforcing its usefulness in university educational contexts.

Keywords: language learning; English; students; university; international examination, gamification; receptive skills; educational technology.

1. Introducción

Actualmente, una de las principales barreras para los alumnos en el aprendizaje del inglés es alcanzar una comprensión sustancial y dominar las habilidades receptivas, en particular la lectura y la comprensión auditiva. En un entorno en constante evolución, estas competencias requieren un enfoque educativo alternativo para su mejor desarrollo.

Este objetivo puede lograrse mediante la aplicación eficaz de tecnologías en desarrollo que promuevan un aprendizaje significativo. Es imprescindible tener en cuenta los intereses de los alumnos y su contexto socioeducativo para involucrarlos a través de actividades lúdico-didácticas que promuevan la satisfacción y el disfrute durante el proceso de aprendizaje del inglés.

Este estudio hace hincapié en la gamificación como factor fundamental, lo que requiere una descripción específica del concepto. La gamificación es un enfoque que integra componentes de los videojuegos en las actividades educativas para mejorar la motivación y promover la participación de los estudiantes en el aula, lo que favorece el aprendizaje de nuevos conocimientos.

Macías (2019) afirma que la gamificación integra estructuras de juego en entornos educativos y profesionales para mejorar los resultados mediante el fomento de la motivación. Por su parte, Rodríguez y Santiago (2015) afirman que la gamificación mejora la comprensión de las personas sobre las diversas modalidades de motivación y Ortiz *et al.* (2018) afirman que la gamificación es la incorporación de aspectos del diseño de los videojuegos en situaciones no lúdicas para mejorar las actividades recreativas, promoviendo así la motivación y la emoción.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), publicado en 2001 por el Consejo de Europa, es una publicación reconocida a nivel mundial. Este documento describe las directrices para desarrollar programas de aprendizaje de lenguas extranjeras, así como para crear evaluaciones e instrucciones diseñadas para medir la expresión y la comprensión oral, junto con la producción y la comprensión de textos escritos por parte de los estudiantes de idiomas (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación, 2001).

La importancia del Marco Común Europeo de Referencia radica en que proporciona una base sólida para el reconocimiento internacional de las competencias lingüísticas, fomentando así la colaboración entre diversas instituciones educativas de todo el mundo (MCER, 2001).

El proceso de adquisición y enseñanza de idiomas es fundamental para mejorar la movilidad global, mejorar la comunicación internacional, fomentar la apreciación cultural y la diversidad, y permitir el acceso a una amplia gama de información. Además, reduce los obstáculos en el lugar de trabajo y fomenta una interacción más profunda entre las personas, lo que conduce a una mayor comprensión entre las partes interesadas (Laura-De La Cruz *et al.*, 2022, 2023). Es fundamental promover y fomentar el proceso de adquisición del lenguaje, una actividad difícil que debe realizarse desde la primera infancia hasta la madurez.

Las investigaciones realizadas por el British Council (2015) en Perú indican que la historia educativa del país ha hecho hincapié en la enseñanza de las lenguas indígenas en las instituciones educativas, en lugar de las lenguas extranjeras, como el inglés. La educación bilingüe comenzó en 2014 con el gobierno de Ollanta Humala, que dio prioridad al inglés como lengua clave, con el objetivo de convertir a Perú en una nación bilingüe para 2021.

Posteriormente, se adoptaron medidas para alcanzar este objetivo. La ejecución de esta modificación en el ámbito del inglés requirió un aumento de los recursos financieros, una ampliación de las horas dedicadas a la enseñanza del inglés y la priorización de la formación de los educadores, junto con el desarrollo profesional a través de cursos, seminarios, conferencias e iniciativas similares. Estas acciones se llevaron a cabo tanto en línea como presencialmente, en Perú y en países de habla inglesa.

Una investigación del British Council (2015) indica que la mayoría de los estudiantes peruanos de inglés estudian el idioma en la escuela secundaria (57%), mientras que el 46% lo adquiere durante la educación universitaria y el 41% asiste a instituciones privadas de idiomas.

El aprendizaje del inglés se ha convertido en algo esencial para más del 50% de los alumnos peruanos.

Algunos estudiantes se dedican a estudiar inglés porque lo consideran un medio para aumentar su empleabilidad, mientras que otros se sentirían motivados a aprenderlo si mejoraran sus perspectivas profesionales. Los alumnos reconocen colectivamente el inglés como una herramienta de comunicación eficaz.

En la vida contemporánea, el dominio del inglés se ha convertido en una habilidad importante y vital. Este idioma ofrece oportunidades tanto en el ámbito académico como en el laboral, ya que mejora las perspectivas profesionales. Además, facilita el intercambio de conocimientos y el contacto con muchas culturas, ya que sirve como medio de comunicación a nivel mundial. Por lo tanto, alcanzar un dominio avanzado del inglés es crucial para formar profesionales con una comprensión más amplia de su campo, especialmente en entornos donde la tecnología es fundamental para facilitar el nuevo aprendizaje.

Rodríguez y Santiago (2015) afirman que la gamificación se reconoce como una estrategia pedagógica que utiliza prácticas de juego en un contexto educativo para facilitar la consecución de los objetivos de aprendizaje, especialmente en la resolución de problemas y la adquisición de vocabulario.

El juego emplea varias habilidades, entre ellas la estimulación de la información, los incentivos y el uso de metodologías de aprendizaje novedosas, para alcanzar el objetivo específico del resultado de aprendizaje previsto. Por el contrario, el aprendizaje basado en el entretenimiento mejora el rendimiento académico al maximizar la atención, potenciar las capacidades cognitivas y apoyar el desarrollo del juicio crítico (Núñez *et al.*, 2017).

Un análisis exhaustivo de la bibliografía indica varios obstáculos e impedimentos en la adquisición del idioma inglés en la educación superior, especialmente durante la transición de la enseñanza virtual a la presencial y la falta de técnicas adecuadas para evaluar el aprendizaje en ambos formatos. Además, no se da prioridad a la obtención de la acreditación internacional antes de la finalización de los estudios, lo que pone en peligro la calidad de la enseñanza de idiomas.

Islam *et al.* (2023) sostienen que, en el ámbito del aprendizaje electrónico, es esencial disponer de los recursos necesarios para facilitar un aprendizaje eficaz. Sin embargo, esto limita el acceso a la educación a las personas que disponen de los medios tecnológicos necesarios. González-Gómez *et al.* (2022) sostienen que los estudiantes universitarios a menudo carecen de tiempo suficiente para aprender y practicar un idioma extranjero, y que el aprendizaje autodirigido se perfila como una técnica más eficaz para ellos. No obstante, no todos los estudiantes tienen aptitudes para el aprendizaje autodirigido, por lo que es necesario contar con una orientación adecuada y la formación de hábitos de estudio eficaces.

Correa-Narváez (2022) afirma, en última instancia, que pocos países latinoamericanos están implementando programas educativos exitosos para la formación en inglés de nivel superior. A pesar del reconocimiento de la importancia del idioma, estas regulaciones aún no se han dirigido explícitamente al ámbito laboral y/o académico. En algunos puestos de trabajo, es necesario dominar un idioma extranjero.

Lamentablemente, hay una falta de evidencia sobre la implementación efectiva del curso de inglés tanto en las instituciones universitarias públicas como privadas. La transparencia permite visualizar los resúmenes y los programas de estudios, muchos de los cuales siguen haciendo hincapié en el contenido gramatical, un tema que ya se cubre en la educación básica regular.

En consecuencia, el empleo sigue sin estar adecuadamente alineado con las habilidades, y no se promueve la certificación internacional al finalizar los estudios universitarios, en particular en los programas de grado relacionados con la formación de profesores de inglés.

En este sentido, Laura-De La Cruz y Tolentino-Cotrino (2022) indican que su investigación cuasi-experimental dio como resultado una mejora considerable del proceso de aprendizaje. Además, se ha determinado que las competencias que requieren más ayuda son la lectura y la comprensión auditiva. Flores-Talavera (2019) destaca la necesidad de utilizar paradigmas de enseñanza que integren activamente los recursos digitales.

No obstante, el obstáculo se refiere a los alumnos con una conectividad inadecuada, lo que impide su participación y motivación para alcanzar los objetivos educativos. Según Gestión (2020), más del 60% de la población peruana posee un dominio básico del inglés, según informa la plataforma Polidiomas.

Los resultados se obtuvieron de personas que decidieron participar en cursos en línea durante el periodo de confinamiento, lo que permitió llegar a esta conclusión. Esto demuestra una preocupación tanto por la mejora de las habilidades receptivas en inglés como por el fomento de prácticas que promuevan el aprendizaje autodirigido en los alumnos.

2. Objetivos

Esta investigación tuvo como objetivo mejorar las habilidades receptivas del idioma inglés mediante el uso de tecnologías de gamificación. Este método es pertinente debido a la creciente prevalencia de la gamificación en la adquisición de idiomas extranjeros, una tendencia que ahora está surgiendo en nuestro país.

Este estudio presenta varias opciones diferentes destinadas a mejorar la comprensión del tema y ayudar a los educadores a tomar decisiones informadas e innovar en sus sesiones de enseñanza, especialmente en el caso de los estudiantes avanzados de inglés.

Por consiguiente, es fundamental destacar que el uso habitual del inglés en las conversaciones cotidianas y su adquisición mejoran la capacidad de los estudiantes para comunicarse con fluidez, fomentando la comprensión tanto del lenguaje hablado como del escrito. Además, constituye un elemento crucial para mejorar las habilidades receptivas, en consonancia con los criterios de competencia en lenguas extranjeras.

En este contexto, la gamificación sirve como instrumento esencial para desarrollar tecnología y entornos atractivos mediante el empleo de metodologías didácticas innovadoras, en las que el estudiante asume un papel activo y productivo en el proceso de adquisición de información.

Las herramientas empleadas en este estudio, incluidas las pruebas, permitieron cuantificar el aprendizaje de las habilidades receptivas del inglés de acuerdo con los estándares internacionales, simplificando así el diagnóstico de los resultados antes y después de la adopción de la gamificación. La prueba previa permitió evaluar los conocimientos previos de los estudiantes antes de la introducción de la gamificación, mientras que la prueba posterior midió el impacto de esta herramienta en su proceso de aprendizaje.

Se emplearon componentes de gamificación, como el dinamismo, el ocio y los instrumentos lúdicos, para la retroalimentación, un aspecto esencial para garantizar la importancia de su aplicación tanto en la enseñanza virtual como presencial.

Este estudio aboga por la integración de instrumentos sólidos y fiables, como los exámenes internacionales de inglés, para proporcionar evaluaciones precisas, completas y transparentes de los niveles de competencia. Esto permite reconocer las necesidades educativas y sugerir mejoras pertinentes.

Los estudiantes del programa profesional de Lenguas Extranjeras se beneficiaron significativamente, demostrando notables mejoras en sus competencias receptivas en inglés, tal y como indica el examen internacional de nivel B2, lo que les motivará a verificar su dominio del inglés. Esta investigación podría modificar significativamente las prácticas docentes, facilitando la replicación de la idea del estudio e incitando a la comunidad universitaria a considerar la gamificación como un medio para mejorar su capacidad comunicativa en inglés.

El objetivo principal fue determinar el efecto de la gamificación en las competencias receptivas en el aprendizaje del inglés entre los estudiantes del séptimo ciclo del programa profesional de Lenguas Extranjeras de una universidad pública del sur de Perú.

3. Metodología

La investigación empleó una metodología aplicada, centrándose en la creación de conocimientos prácticos y la resolución de problemas sociales. El objetivo es identificarlos y formular técnicas de resolución (Valderrama-Mendoza, 2015). El estudio empleó un enfoque pedagógico destinado a mejorar el aprendizaje de las habilidades receptivas en el idioma inglés.

El estudio demuestra una capacidad explicativa significativa, ya que la intervención es novedosa y ofrece soluciones al tiempo que contextualiza la innovación técnica. Los métodos estadísticos están diseñados para evaluar la eficacia de la intervención como indicaciones de influencia en las métricas primarias (Valderrama-Mendoza, 2015).

Esta investigación utilizó un diseño preexperimental, incorporando medidas previas y posteriores a la prueba dentro de un único grupo de estudio. Este diseño surgió de la ejecución de una prueba de entrada que condujo a un cambio en la variable dependiente, debido a la supervisión de la experimentación. En consecuencia, adoptamos una metodología para abordar el reto de la investigación (Valderrama-Mendoza, 2015).

El diseño mencionado anteriormente se trazó de la siguiente manera:

G.E: 01 X.....02

Donde:

G.E.: Grupo de trabajo experimental.

01: Pre-Test

02: Post Test

X: Gestión experimental de la Variable Dependiente (Habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés).

3.1. Población y Muestra

La población del estudio estuvo compuesta por 149 estudiantes matriculados en el programa profesional de Lenguas Extranjeras durante el semestre académico 2023-I en una universidad pública del sur de Perú.

Tabla 1.*Población de estudio*

Ciclo	Nº	%
Primer	30	20,00
Tercero	28	19,00
Quinto	27	18,00
Séptimo	29	19,00
Noveno	35	24,00
Total	149	100,0

Fuente: Elaboración propia.

La muestra seleccionada consistió en 29 alumnos pertenecientes al séptimo ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur del Perú. En el marco de esta investigación, se empleó un sistema de muestreo no probabilístico por conveniencia para determinar el tamaño de la muestra (Carrasco, 2007; Arias, 2012; Vara, 2015), que incluía a individuos matriculados en el curso de Training for International Exams II.

3.2. Técnicas e instrumentos para el análisis de datos

Con el objetivo de evaluar la primera variable, se implementó la gamificación en estudiantes universitarios con el objetivo de potenciar sus habilidades receptivas en inglés. La metodología adoptada fue la observación, que facilitó la documentación de la información. El instrumento empleado fue la lista de cotejo para recolectar los datos durante el proceso experimental y su influencia en la eficacia de la gamificación en los estudiantes.

En el caso de la segunda variable, el método de recolección de datos será el examen. El examen facilitó la evaluación del grado de dominio del inglés en función de las habilidades receptivas de los estudiantes. La herramienta de investigación utilizada se aplicó tanto antes (pretest) como después (post test) de la implementación de la gamificación, durante el proceso experimental.

Dimensiones de la variable de estudio

Asimismo, se presenta a continuación las dimensiones de las variables de estudio.

Variable Independiente: Gamificación

- Dimensión 1: Quizizz
- Dimensión 2: Kahoot
- Dimensión 3: Tomi digital

Variable dependiente: Habilidades receptivas del aprendizaje del inglés

- Dimensión 1: Habilidad de Escucha
- Dimensión 2: Habilidad de Lectura

El instrumento no exige confiabilidad o validez, dado que es un examen internacional de Cambridge que ya posee los requisitos citados en su sitio web oficial, conforme a lo establecido en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

4. Resultados

4.1. Resultados del pretest de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés

Tabla 2.

Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes del uso de la gamificación

Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	5	17,24	17,24
<i>Low Pass</i>	13	44,83	62,07
<i>Pass</i>	9	31,03	93,01
<i>Honors</i>	2	6,90	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 2, se evidencian los niveles de habilidades receptivas en el aprendizaje del inglés entre los alumnos de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú; previo a la implementación de la gamificación. Los hallazgos indican que el 44,83% de los alumnos se ubica en el nivel Low Pass, mientras que un 31,03% logró alcanzar el nivel Pass, un 17,34% evidenció un nivel de Borderline y, únicamente un 06,90% logró alcanzar el nivel Honors.

En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Low Pass, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades en términos de comprensión auditiva y en lo que respecta al aprendizaje lector (vocabulario, gramática y comprensión lectiva).

4.2. Resultados del nivel en el pretest de la dimensión: habilidad de escucha (*Listening*)

Tabla 3.

Nivel de pretest de la habilidad de escucha (listening)

Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	6	20,69	20,69
<i>Low Pass</i>	15	51,72	72,41
<i>Pass</i>	7	24,14	96,55
<i>Honors</i>	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la Tabla 3, se pueden identificar los niveles de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*) y de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú; previo a la implementación de la gamificación.

Los hallazgos demuestran que la mayoría de los estudiantes (51,72%) se ubican en el nivel Low Pass, mientras que un 24,74% alcanza el nivel Pass, un 20,69% evidencia un nivel de Borderline y únicamente un 03,45% alcanza el nivel Honors.

En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Low Pass, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades en el ámbito de la comprensión auditiva.

4.3. Resultados del pretest de los indicadores de la dimensión: habilidad de escucha (Listening)

4.3.1. Resultados del nivel en el pretest del indicador: Obtener información del texto oral

Tabla 4.

Nivel de pretest del indicador: Obtiene información del texto oral

Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0.00	0.00
Borderline	7	24.14	24.14
Low Pass	13	44.83	68.97
Pass	8	27.59	96.56
Honors	1	3.45	100.00
Total	29	100.00	

Fuente: Elaboración propia.

Según la tabla 4, se pueden identificar los niveles del indicador: Se procederá a recolectar datos del texto oral, de la dimensión de habilidad de escucha (*listening*), y de la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, previo a la implementación de la gamificación. Los hallazgos demuestran que el 44,83% de los estudiantes se ubica en el nivel Low Pass, mientras que un 27,59% alcanza el nivel Pass. Además, un 24,14% evidenció un nivel de Borderline y, únicamente un 03,45% logró alcanzar el nivel de Honors. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Low Pass, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades para obtener información de un texto a nivel auditivo.

4.4. Resultados del nivel en el pretest del indicador: Inferir información del texto oral

Tabla 5.

Nivel de pretest del indicador: Inferir información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	9	31,03	31,03
Low Pass	14	48,28	79,31
Pass	5	17,24	96,55
Honors	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 5, se pueden identificar los niveles del indicador: Se procederá a introducir datos provenientes del texto oral, de la dimensión habilidad de escucha (*listening*), y de la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los alumnos de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, previo a la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que un 48,28% de los estudiantes se ubica en el nivel Low Pass, un 31,03% alcanza el nivel Borderline, un 17,24% evidencia un nivel de Pass y únicamente un 03,45% alcanza el nivel Honors. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Low Pass, lo que permite postular que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades para argumentar información de un texto a nivel auditivo.

4.5. Resultados del pretest de la dimensión: Habilidad de lectura (Reading)

Tabla 6.

Nivel de pretest de la dimensión 2: Habilidad de lectura (reading)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0.00	0.00
<i>Borderline</i>	6	20.69	20.69
<i>Low Pass</i>	10	34.48	55.17
<i>Pass</i>	9	31.03	86.20
<i>Honors</i>	4	13.79	100.00
Total	29	100.00	

Fuente: Elaboración propia.

Según se evidencia en la Tabla 6, los niveles de la dimensión: habilidad de lectura (reading) de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú; previo a la implementación de la gamificación. Los hallazgos indican que un porcentaje significativo de alumnos (34,48%) se ubica en el nivel Low Pass, mientras que un 31,03% alcanza el nivel Pass, mientras que un 20,69% evidencia un nivel de Borderline y, únicamente un 13,79% logró alcanzar el nivel Honors. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la totalidad de la presente muestra es el Low Pass, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades en la comprensión lectora; así como en el dominio gramatical y vocabulario.

4.6. Resultados del nivel en el pretest del indicador: Gramática

Tabla 7.

Nivel de pretest del indicador 1: Gramática

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	3	10,34	10,34
<i>Low Pass</i>	12	41,38	51,72
<i>Pass</i>	11	37,93	89,65
<i>Honors</i>	3	10,34	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 7, se pueden identificar los niveles del indicador: La gramática, la dimensión habilidad de lectura y la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, previo a la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que la mayoría de los estudiantes (41,38%) se ubican en el nivel Low Pass, mientras que un 37,93% alcanza el nivel Pass, mientras que un 10,34% evidencia un nivel de Borderline y, simultáneamente, un 10,34% alcanza el nivel Honors. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Low Pass, lo que permite afirmar que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades en el ámbito gramatical de los textos escritos.

4.7. Resultados del nivel en el pretest del indicador: Vocabulario

Tabla 8.

Nivel de pretest del indicador: Vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	5	17,24	17,24
<i>Low Pass</i>	16	55,17	72,41
<i>Pass</i>	7	24,14	96,55
<i>Honors</i>	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la tabla 8, se observan los niveles del indicador: Vocabulario; de la dimensión habilidad de lectura (*reading*), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú; antes del uso de la gamificación.

Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes (55,17%) se encuentran en el nivel Low Pass, mientras un 24,14% alcanzaba el nivel Pass, un 17,24% demostró un nivel de Borderline y, solo un 03,45% alcanzó el nivel Honors. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel Fail.

El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el Low Pass, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de los alumnos evidencian dificultades a nivel de vocabulario con respecto a los textos escritos de lectura.

4.8. Resultados del nivel en el pretest del indicador: Lectura

Tabla 9.

Nivel de pretest del indicador: Lectura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	12	41,38	41,38
<i>Low Pass</i>	10	34,48	75,86
<i>Pass</i>	6	20,69	96,55
<i>Honors</i>	1	03,45	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 9, se pueden identificar los niveles del indicador: La habilidad de lectura y las habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, previo al empleo de la gamificación.

Los hallazgos indican que el 41,38% de los estudiantes se ubica en el nivel Borderline, mientras que un 34,48% alcanza el nivel Low Pass, un 20,69% demostró un nivel de Pass y únicamente un 03,45% logró el nivel Honors. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. El nivel predominante en la muestra total es el Borderline, en contraste con los demás indicadores.

Por lo tanto, se puede postular que la mayoría de los estudiantes manifiestan dificultades en la comprensión de textos escritos.

4.9. Resultados del postest de la variable: habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés

Tabla 10.

Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés después del uso de la gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	2	6,90	6,90
<i>Low Pass</i>	6	20,69	27,59
<i>Pass</i>	15	51,72	79,31
<i>Honors</i>	6	20,69	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

Según se evidencia en la Tabla 10, los niveles de las habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, se evidencian tras la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que la mayoría de los estudiantes (51,72%) se ubican en el nivel Pass, mientras que un 20,69% alcanza el nivel Honors, también un 20,69% alcanza el nivel Low Pass y únicamente un 06,90% evidencia un nivel de Borderline. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad.

En consecuencia, es plausible postular que la mayoría de los estudiantes ha logrado los niveles Pass y Honors. Esto implica que los estudiantes poseen la habilidad de comprender textos auditivos en un nivel superior al pretest, así como la comprensión de lectura en textos escritos, vocabulario y gramática.

4.10. Resultados del nivel en el postest de la dimensión: habilidad de escucha (Listening)

Tabla 11.

Nivel de postest de la dimensión: habilidad de escucha (listening).

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	3	10,34	10,34
Low Pass	7	24,14	34,48
Pass	10	34,48	68,96
Honors	9	31,03	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la Tabla 11, se pueden identificar los niveles de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*) de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, tras la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que un porcentaje significativo (34,48%) de los estudiantes se ubica en el nivel Pass, mientras que un 31,03% alcanza el nivel Honors, mientras que un 24,14% exhibe un nivel de Low Pass y únicamente un 10,34% alcanza el nivel Borderline. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad.

En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los alumnos ha logrado los niveles Pass y Honors. Esto implica que los estudiantes evidencian su habilidad para comprender textos a un nivel superior al pretest a nivel auditivo.

4.11. Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de escucha (Listening)

4.11.1. Resultados del nivel en el postest del indicador: Obtener información del texto oral

Tabla 12.

Nivel de postest del indicador: Obtiene información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0.00	0.00
Borderline	1	3.45	3.45
Low Pass	8	27.59	31.04
Pass	9	31.03	62.07
Honors	11	37.93	100.00
Total	29	100.00	

Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 12, se pueden identificar los niveles del indicador: Se recopilan datos a partir del texto oral, de la dimensión de habilidad de escucha (*listening*), y de la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, tras la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que un 37,93% de los estudiantes se ubica en el nivel Honors, mientras que un 31,03% alcanza el nivel Pass, un 27,59% evidencia un nivel de Low Pass y, únicamente un 03,45% alcanza el nivel Borderline. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad. En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los estudiantes logró los niveles Pass y Honors, es decir, evidenciaron su habilidad para adquirir información en textos auditivos en un nivel superior al pretest.

4.12. Resultados del nivel en el postest del indicador: Inferir información del texto oral

Tabla 13.

Nivel de postest del indicador: Inferir información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	1	3,45	3,45
<i>Borderline</i>	3	10,34	13,79
<i>Low Pass</i>	9	31,03	44,82
<i>Pass</i>	8	27,59	72,41
<i>Honors</i>	8	27,59	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 13, se pueden identificar los niveles del indicador: Se procederá a introducir datos provenientes del texto oral; de la dimensión habilidad de escucha (*listening*), y de la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, tras la implementación de la metodología gamificada.

Los hallazgos indican que la mayoría de los estudiantes (31,03%) se ubican en el nivel Low Pass. No obstante, un 27,59% logró alcanzar el nivel Pass, así como el nivel Honors, mientras que únicamente un 10,34% logró alcanzar el nivel Borderline. En última instancia, se identificó un estudiante (3,45%) que había alcanzado el nivel Fail. En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los alumnos lograron los niveles Pass y Honors, lo que implica que los estudiantes evidencian su habilidad para argumentar información derivada de textos auditivos en un nivel superior al pretest.

4.13. Resultados del postest de la dimensión: Habilidad de lectura (*reading*)

Tabla 14.

*Nivel de postest de la dimensión: habilidad de lectura (*reading*)*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	4	13,79	13,79
<i>Low Pass</i>	6	20,69	34,48
<i>Pass</i>	13	44,83	79,31
<i>Honors</i>	6	20,69	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 14, se evidencian los niveles de la dimensión: habilidad de lectura (*reading*), correspondiente a la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, tras la implementación de estrategias de gamificación.

Los hallazgos indican que el 44,83% de los estudiantes se ubica en el nivel Pass, mientras que un 20,69% alcanza el nivel Honors. Este porcentaje también evidencia un nivel de Low Pass, mientras que únicamente un 13,79% alcanza el nivel Borderline. En última instancia, no se observó a ningún estudiante (0,00%) alcanzar el nivel de Incapacidad.

En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los estudiantes logró los niveles Pass y Honors. Esto implica que los estudiantes evidencian una habilidad superior al pretest para comprender textos escritos, la gramática y el vocabulario.

4.13. Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de lectura (*reading*)

4.13.1. Resultados del nivel en el postest del indicador: Gramática

Tabla 15.

Nivel de postest del indicador: Gramática

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	3	10,34	10,34
<i>Low Pass</i>	7	24,14	34,48
<i>Pass</i>	14	48,28	82,76
<i>Honors</i>	5	17,24	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 15, se pueden identificar los niveles del indicador: Gramática; de la dimensión habilidad de lectura (*reading*), y de la variable habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú; tras la implementación de la metodología gamificada.

Los hallazgos indican que el 48,28% de los estudiantes se ubica en el nivel Pass, no obstante, un 24,14% logró alcanzar el nivel Low Pass, mientras que un 17,24% demostró alcanzar el nivel Honors y únicamente un 10,34% logró alcanzar el nivel Borderline. En última instancia, no se constató que ningún estudiante (0,00%) alcanzó el nivel de Incapacidad.

En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los estudiantes lograron los niveles Pass y Honors, lo que implica que los estudiantes evidencian su habilidad para dominar la gramática del inglés en textos escritos en un nivel superior al pretest.

4.14. Resultados del nivel en el postest del indicador: Vocabulario

Tabla 16.

Nivel de postest del indicador: Vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	5	17,24	17,24
<i>Low Pass</i>	6	20,69	37,93
<i>Pass</i>	16	55,17	93,10
<i>Honors</i>	2	6,90	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

Según la Tabla 16, se pueden identificar los niveles del indicador: Vocabulario, la dimensión de habilidad de lectura (*reading*), y la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, tras la implementación de la gamificación.

Los hallazgos indican que la mayoría de los estudiantes (55,17%) se sitúan en el nivel Pass; no obstante, un 20,69% logró alcanzar el nivel Low Pass, mientras que un 17,24% evidenció el nivel Borderline y únicamente un 6,9% logró el nivel Honors. En última instancia, no se constató que ningún estudiante (0,00%) alcanzó el nivel de Incapacidad.

En consecuencia, se puede postular que la mayoría de los estudiantes lograron los niveles Pass y Honors, lo que implica que los estudiantes evidencian su habilidad para dominar el vocabulario del inglés en textos escritos en un nivel superior al pretest.

4.15. Resultados del nivel en el postest del indicador: Lectura

Tabla 17.

Nivel de postest del indicador: Lectura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Fail</i>	0	0,00	0,00
<i>Borderline</i>	4	13,80	13,80
<i>Low Pass</i>	6	20,69	34,49
<i>Pass</i>	7	24,14	58,63
<i>Honors</i>	12	41,38	100,00
Total	29	100,00	

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la tabla 17, se pueden identificar los niveles del indicador: La habilidad de lectura y las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur de Perú, se observaron tras la implementación de la gamificación. Los hallazgos indican que un porcentaje significativo (41,38%) de los estudiantes se ubica en el nivel Honors.

No obstante, un 24,14% alcanza el nivel Pass, mientras que un 20,69% exhibe un nivel Low Pass y únicamente un 13,80% alcanza el nivel Borderline. En última instancia, no se constató que ningún estudiante (0,00%) alcanzó el nivel de Incapacidad.

Por lo tanto, se puede postular que la mayoría de los estudiantes han logrado el nivel Honors. Esto implica que los estudiantes evidencian su habilidad para dominar la comprensión lectora en textos escritos en inglés en un nivel superior al pretest.

4.16. Prueba de hipótesis general

Tabla 18.

Prueba de T de student en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes y después

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest- Postest	-11,103	14,678	2,726	-16,687	-5,520	-4,074	28	,000

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 18 evidencia los resultados de la prueba de T de student para muestras relacionadas, que compara la diferencia entre el antes y después del uso de la gamificación. Los hallazgos demuestran un p-valor= 0.000, menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$). Por tanto, se puede demostrar que la diferencia entre el pretest y postest es significativa.

En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de una Universidad Pública del Sur del Perú.

4.17. Prueba de hipótesis específicas

Tabla 19.

Prueba de T de student en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Habilidad de lectura antes - Habilidad de lectura antes	-5,621	16,105	2,991	-11,747	,506	-1,881	28	,030

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20.

Prueba de T de student en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Habilidad de escucha antes - Habilidad de escucha antes	-7,621	7,830	1,454	-10,599	-4,642	-5,241	28	,000

Fuente: Elaboración propia.

5. Discusión

Tras la evaluación de los hallazgos derivados del estudio sobre la incidencia de la gamificación en las competencias receptivas del aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios, se avanza a la etapa de deliberación con la finalidad primordial de valorar el efecto de las estrategias gamificadas en dicho desarrollo.

Los hallazgos de las evaluaciones estadísticas evidencian un avance notable, evidenciado por la reducción en la proporción de estudiantes que alcanzaron la categoría "Low Pass" (de 44% en el pretest a 20% en el postest) y el aumento en los niveles "Pass" (de 31% a 51%) y "Honors" (de 6% a 20%). Estos descubrimientos corroboran la efectividad de la gamificación para potenciar las competencias receptivas en el aprendizaje del idioma inglés.

La validez de estos hallazgos se encuentra corroborada por estudios previos, como el de Anicama (2020), que identificó una correlación significativa entre el desempeño académico de estudiantes universitarios y la implementación de la gamificación, subrayando las dimensiones de competencia, recompensa y solidaridad que distinguen a dicha estrategia. Además, la coherencia de estos hallazgos se intensifica con las conclusiones de Dicheva *et al.* (2015), quienes evidenciaron el potencial de optimización en la enseñanza a través de la gamificación cuando sus componentes se implementan de manera apropiada.

Otros estudios particulares, como el de Laura y Tolentino (2022) en relación con Quizizz, el de Navarro (2017) en relación con Kahoot, y el de Li *et al.* (2022) en relación con e-quizz, ofrecen ejemplos específicos que enfatizan la efectividad de la gamificación en la instrucción del inglés, centrándose en elementos como la automatización, la toma de decisiones, la coordinación de tiempos y la participación estudiantil. Estos ejemplos concretos corroboran la premisa de que la gamificación no solo resulta eficaz, sino que también puede ser adaptada a diversos contextos y tecnologías, potenciando la motivación, la participación y fomentando un entorno competitivo y autónomo entre los estudiantes.

En síntesis, la implementación de la gamificación en la pedagogía del inglés se correlacionó con mejoras significativas en el rendimiento académico de los alumnos. Se observó una disminución notable en el conjunto de estudiantes categorizados como "Low Pass" y un incremento correspondiente en las categorías de rendimiento superiores, lo que indica que la gamificación ejerció un efecto positivo en el fomento de habilidades receptivas en el aprendizaje del inglés.

Estos hallazgos están en consonancia con estudios anteriores que han subrayado la efectividad de estrategias análogas en contextos educativos. En suma, los datos sugieren que la gamificación podría constituir un instrumento eficaz para optimizar la instrucción en inglés.

En relación con la hipótesis inicial, la Tabla 18 expone los datos relativos al efecto de la implementación de la gamificación en la capacidad lectora de estudiantes universitarios. Los hallazgos señalan una mejora generalizada en todos los estratos de rendimiento. Durante la prueba inicial, un 54% de los estudiantes logró los niveles "Borderline" y "Low Pass", con un 20% y 34% respectivamente.

Esta proporción experimentó una disminución al 33% en el postest, con un 13% en el nivel "Borderline" y un 20% en el nivel "Low Pass". Adicionalmente, los niveles "Pass" y "Honors" experimentaron avances notables a través de la implementación de la gamificación. En la prueba inicial, un 31% logró el nivel "Pass", incrementándose a un 44% en la prueba posterior.

Por otro lado, un 13% logró el nivel "Honors" en la prueba inicial, incrementándose a un 20% en la prueba posterior.

Estos hallazgos se alinean con las investigaciones realizadas por Laura y Tolentino (2022), quienes mediante su estudio evidenciaron avances en la competencia lectora a través del uso de Quizizz. Esto resultó en un incremento en el número de estudiantes que alcanzaron un nivel "Intermedio-Avanzado" (B2) y una reducción en la cantidad de aquellos que alcanzaron un nivel "Básico" (B2) en la habilidad de lectura.

De forma análoga, Laura *et al.* (2020) evidenciaron la eficacia de la gamificación utilizando el software JClick, subrayando la importancia, flexibilidad y adaptabilidad que esta plataforma proporciona en el fomento de la habilidad de lectura en inglés. Adicionalmente, Mojica (2021) implementó la gamificación con el software Classcraft, constatando avances en la capacidad de lectura de estudiantes universitarios tras la implementación de la gamificación. Estos avances mejoraron su recuperación de datos y su capacidad para decodificar información.

En resumen, la adopción de la gamificación en la pedagogía del inglés se correlacionó con avances significativos en la competencia lectora de estudiantes universitarios, tal como se evidencia en la Tabla 18. Se observó una disminución en los niveles inicialmente menos avanzados, mientras que se observó un incremento en los niveles superiores tras la implementación de la gamificación.

Estos hallazgos se alinean con estudios anteriores que indican que la gamificación puede ser eficaz para potenciar las competencias de lectura en inglés. En términos generales, los descubrimientos apoyan la noción de que la gamificación podría constituir una estrategia provechosa para potenciar la habilidad lectora en estudiantes universitarios.

En relación con la segunda hipótesis, la Tabla 17 ilustra los hallazgos derivados de la implementación de la gamificación en lo que respecta a la capacidad de escucha de los estudiantes. Se constata una mejora significativa, dado que, en la prueba inicial, el 51% de los estudiantes logró el nivel "Low Pass", una cifra que disminuyó en la prueba posterior, con apenas una cuarta parte de los estudiantes (24%).

Adicionalmente, se observó un incremento en la cantidad de estudiantes que alcanzaron el nivel "Pass" (de 24% en el pretest a 34% en el postest) y "Honors" (de 3% en el pretest a 31% en el postest), siendo esta última categoría la que experimentó una mejora notable.

Congruentemente con dichos hallazgos, Laura y Tolentino (2022) destacan en su estudio que el aprendizaje del inglés en relación con la habilidad de escucha en su muestra experimentó una mejora notable, con una proporción incrementada de estudiantes que alcanzaron el nivel "Intermedio-Avanzado" (B2).

De manera análoga, la investigación realizada por Ngah (2022) evidenció que la implementación de un juego de cartas, a través de un enfoque lúdico, facilitó el aprendizaje de la habilidad de escucha de los participantes, destacando mejoras en la participación, colaboración, atención y compromiso a través de la implementación de esta herramienta pedagógica.

En síntesis, respecto a la segunda hipótesis relativa al impacto de la gamificación en la capacidad de escucha, los hallazgos señalan mejoras generalizadas en comparación con el pretest.

Se constata una reducción en un nivel inicialmente percibido como menos avanzado y un incremento generalizado en los niveles de competencia en el posttest, sobresaliendo la categoría “Honors”. Estos descubrimientos indican que la implementación de la gamificación podría influir positivamente en el desarrollo de la competencia auditiva de los alumnos, corroborando la eficacia de esta estrategia en el ámbito educativo.

La singularidad de este estudio reside en su enfoque particular en la implementación de estrategias gamificadas para potenciar las competencias receptivas en el aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios. Este enfoque constituye una aportación significativa al ámbito educativo, dado que se enfoca específicamente en un componente esencial del aprendizaje lingüístico.

Dicheva *et al.* (2015) han realizado investigaciones sobre la gamificación en el ámbito educativo; sin embargo, la singularidad de este estudio radica en la implementación directa de dichas estrategias en el contexto particular de la instrucción del inglés en el ámbito universitario. El estudio se distingue de enfoques más generales al enfocarse de manera precisa en cómo la gamificación puede mejorar las habilidades receptivas de los estudiantes de inglés, lo que representa una contribución innovadora a la literatura académica existente.

La debilidad detectada en este estudio se vincula con la dependencia predominante de resultados autoinformados y evaluaciones internas, lo cual podría poner en riesgo la objetividad de los descubrimientos. Académicos como Anicama (2020) han subrayado la relevancia de integrar metodologías cuantitativas y cualitativas en las investigaciones educativas con el objetivo de obtener una interpretación más integral y equilibrada de los hallazgos.

Esta restricción se encuentra en consonancia con las objeciones generalizadas hacia la autoevaluación, dado que los participantes pueden estar sujetos a sesgos individuales o percepciones subjetivas. La ausencia de indicadores externos autónomos podría comprometer la solidez de los hallazgos y su aplicabilidad más allá del contexto particular de este estudio. La incorporación de un enfoque de recolección de datos más diversificado podría tratar esta debilidad y robustecer la validez de los hallazgos, tal como evidencia Navarro (2017), quien, además de los resultados obtenidos por los estudiantes, también integró perspectivas de los educadores respecto a la implementación de la gamificación en la pedagogía del inglés.

Adicionalmente, para una investigación más exhaustiva, se aconseja investigar la variabilidad en la eficacia de la gamificación en diversos contextos educativos, grados de competencia en inglés y preferencias de aprendizaje. Adicionalmente, investigaciones de larga duración podrían evaluar la sostenibilidad de los efectos observados y ofrecer una comprensión más integral de la duración de los beneficios derivados de la gamificación.

Estas recomendaciones podrían potenciar investigaciones subsecuentes y tratar las restricciones detectadas, progresando en la comprensión de la eficacia de la gamificación en el contexto educativo.

6. Conclusiones

La presente investigación evidencia que la implementación de la gamificación ejerce una influencia significativa en las competencias receptivas del aprendizaje del idioma inglés (p -valor= 0.00), lo que sugiere un impacto positivo y desarrollo de dichas competencias, lo que se manifiesta en una mejora en su empleo en el examen posterior.

La mencionada evolución, lograda a través de las herramientas gamificativas de Quizziz, Quizlet y Wordwall, evidencia la factibilidad y efectividad en la implementación de estrategias gamificadas específicamente diseñadas para el perfeccionamiento de las habilidades receptivas.

Esto evidencia que la implementación de la gamificación trasciende su condición de mero método educativo contemporáneo, convirtiéndose en una herramienta pedagógica invaluable para potenciar las habilidades lectoras y de escucha, fundamentales en el proceso de adquisición del idioma inglés.

A partir de la investigación realizada, la implementación de la gamificación tiene un impacto significativo en la capacidad de lectura en el aprendizaje del idioma inglés (p-valor de 0.030). En consecuencia, se deduce que también se observa una mejora significativa en la utilización del vocabulario, el dominio gramatical y la interpretación de textos.

Por lo tanto, se deduce que la implementación de la gamificación, que promueve un aprendizaje más enriquecedor, demuestra una inmersión más eficiente en las actividades de lectura, lo que se traduce en el desarrollo de dicha competencia.

Este estudio sostiene que la implementación de la gamificación tiene un impacto significativo en la capacidad de escucha en el aprendizaje del idioma inglés (p-valor= 0.000). En consecuencia, se percibe un progreso positivo en la adquisición e inferencia de información de los textos orales a través de la utilización de esta competencia. Adicionalmente, este hallazgo evidencia no solo la eficacia de la estrategia, sino también la necesidad de incorporar dichas actividades gamificativas para el perfeccionamiento de la habilidad auditiva de los estudiantes.

El propósito es enriquecer la experiencia de escucha, proporcionando más oportunidades prácticas para su perfeccionamiento. Esto se debe a que, en términos generales, esta competencia tiende a no estar tan desarrollada como las demás habilidades del idioma inglés.

En última instancia, el presente estudio ha evidenciado una vez más la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica motivadora e incentivadora para la enseñanza, proporcionando un espectro de oportunidades a los estudiantes para fomentar el desarrollo de su habilidad para comprender, inferir, reflexionar y escuchar en el idioma inglés.

Esto implica que la implementación de esta estrategia lúdico-pedagógica es eficaz debido a la incorporación de componentes gamificadores que han propiciado un entorno más atractivo y dinámico, estimulando el interés estudiantil y promoviendo su participación activa y continua en las tareas que demanden la aplicación de las competencias receptivas del idioma inglés.

7. Referencias

- Anicama Silva, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú semestre 2019-I* [Tesis de maestría]. USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.

- British Council. (2015). *English in Peru: An examination of policy, perceptions and influencing factors*. [Inglés en Perú: un examen de políticas, percepciones y factores influyentes]. British Council. <https://goo.su/lgFVGv>
- Carrasco, M. (2007). *Métodos de investigación social*. Ediciones Akal.
- Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment. (2001). *Cambridge University Press*. <https://goo.su/SYP6p>
- Correa Narváez, J. M. (2022). Políticas educativas colombianas con relación al bilingüismo como parte del currículo de los programas de educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 3777-3795. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2884
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. y Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>
- Dongo, D. (2020). *Los peruanos tienen un nivel básico de inglés*. Gestión. <https://n9.cl/lzzh5q>
- Flores-Talavera, M. (2019). Cuatro formas de entender la Educación: modelos pedagógicos, conceptualización ordenamiento y construcción teórica: Four ways of understanding Education: concept, pedagogical models, practical application and theoretical construction. *Educación y Humanismo*, 21(36), 137-159. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3147>
- González Gómez, Y. G., Morales Vázquez, E. y Arias Ovando, J. C. (2022). Estrategias para la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio a los alumnos universitarios de la licenciatura en idiomas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 2522-2542. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3700
- Laura De La Cruz, K. M. y Tolentino Cotrina, M. P. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, e298. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura De La Cruz, K. M. y Tolentino Cotrina, M. P. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, e298. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura-De La Cruz, K. M., Roque-Coronel, L. M., Noa-Copaja, S. J. y Rejas-Junes, L. R. (2022). Flipped classroom methodology in english language learning in higher education. En *Advances in Information Communication Technology and Computing* (pp. 448-459). https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7_37
- Laura-De La Cruz, K. M., Bazán-Velásquez, S. M., Montesinos-Valencia, C. C., Quispe-Vargas, M. y Espinoza-Vidaurre, S. M. (2023). Efficacy of the flipped classroom model on students at Jorge Basadre Grohmann National University of Tacna in English Learning. In: Mesquita, A., Abreu, A., Carvalho, J. V., de Mello, C.H.P. (Eds.), *Perspectives and Trends in Education and Technology. Smart Innovation, Systems and Technologies*, 320. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-19-6585-2_28

- Laura-De La Cruz, K., Noa-Copaja, S., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C., Bazán-Velasquez, S. y Pérez-Postigo, G. (2023). Use of gamification in English learning in Higher Education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480-497. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W. y Yang, Y. (2022). Using Gamification to Facilitate Students' Self-Regulation in E-Learning: A Case Study on Students' L2 English Learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Macías Espinales, A. V. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y resolver problemas* [Tesis de maestría]. Universidad Casa Grand. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Macías Espinales, A. V. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y resolver problemas* [Tesis de maestría]. Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 33(83), 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6228338.pdf>
- Núñez-López, S., Ávila-Palet, J. E. y Olivares-Olivares, S. L. (2017). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del aprendizaje basado en Problemas. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 8(23), 84-103. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2017.23.249>
- Núñez-Pacheco, R., Barreda-Parra, A., Castro-Gutiérrez, E., Turpo-Gebera, O. y Aguaded, I. (2023). Professor's perception of the use of digital skills and gamification in a Peruvian university. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 431-445. <https://doi.org/10.3926/jotse.1737>
- Núñez-Pacheco, R., Turpo-Gebera, O., Barreda-Parra, A., Vidal, E. y Castro-Gutiérrez, E. (2024). Application of Transmedia Gamification to Motivate Scientific Writing in Engineering Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(10), 1435-1442. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.10.2174>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano. Digital Text. Innovación.
- Valderrama Mendoza, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Vara, S. (2015). *La investigación científica: Métodos y técnicas*. Ediciones Pirámide.

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Software:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Validación:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Análisis formal:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Curación de datos:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Redacción-Preparación del borrador original:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Redacción-Revisión y Edición:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Visualización:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Supervisión:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Administración de proyectos:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne; **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Laura De La Cruz, Kevin Mario; Choque Quispe, Jorge Lizandro; Pérez Yufra, Domingo Nicolás; Pablo Pinto, Evelyn Jeanne.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

AUTOR/ES:

Kevin Mario Laura De La Cruz

Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.

Licenciado en Educación, especializado en Idioma Extranjero y Traducción e Interpretación. Posee un Doctorado en Educación con mención en Gestión Educativa, dos posdoctorados en Investigación Cualitativa y Metodología de la Investigación, además de maestrías y segundas especialidades en Educación, Investigación e Inglés. Cuenta con experiencia en proyectos de investigación educativa y es Mentor de Semilleros de Investigación. Reconocido como Top English Teacher-Perú y Champion Teacher 2020 por el MINEDU y British Council, también es docente investigador CONCYTEC - Nivel II. Su trayectoria destaca por su enfoque en la producción científica y la gestión educativa, así como su compromiso con el desarrollo académico y profesional en el ámbito educativo.

kevinmario.laura@epnewman.edu.pe

Índice H: 10

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-7083-1825>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57485643000>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=U1B67coAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Kevin-Laura-De-La-Cruz>

Jorge Lizandro Choque Quispe
Universidad Privada de Tacna, Perú.

Licenciado en Educación, especializado en Idioma Extranjero y Traducción e Interpretación. Doctorando de Educación por la Universidad Privada de Tacna. Es un dedicado docente de inglés con una trayectoria de más de 10 años en el ámbito educativo. Se ha destacado por su compromiso con la enseñanza del idioma inglés, brindando a sus estudiantes no solo conocimientos lingüísticos, sino también herramientas culturales y comunicativas fundamentales para su desarrollo personal y profesional.

jc2024080544@virtual.upt.pe

Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0001-7022-0928>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Kevin-Laura-De-La-Cruz>

Domingo Nicolás Pérez Yufra
Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.

Licenciado en Cs de la Educación- Esp. De Idioma Extranjero, Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Universidad Privada de Tacna - Peru. Egresado del Doctorado en Educación en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. Especialización en Pedagogía para profesores nombrados de Escuelas públicas Peruanas - Especialidad de Inglés: Profesor Excepcional – King’s college London - Londres - Inglaterra. Experiencia en docencia universitaria y cargos directivos. Docente universitario.

dperezy@unjbg.edu.pe

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-3718-1429>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=59304201200>

ResearchGate: <https://acortar.link/Wg6BGy>

Evelyn Jeanne Pablo Pinto
Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Perú.

Licenciado en Educación, especialidad en Matemática, Computación e Informática. Doctor en Educación con mención en gestión educativa. Docente Ordinario de la UNJBG. Directora de Escuela de Educación Primaria. Líneas de investigación orientada a computación e Informativa.

epintop@unjbg.edu.pe

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5727-7727>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=59304040300>