

# **El impacto de la gamificación en las habilidades receptivas del idioma inglés en estudiantes universitarios**

## **The impact of gamification on English Language Receptive Skills in University Students**



<https://doi.org/10.64736/cim2025.abs01>

Kevin Mario Laura De La Cruz  
Doctor en Educación  
Docente Investigador  
Universidad Nacional Jorge Basadre  
Grohmann  
Tacna, Perú  
[klaurac@unjbg.edu.pe](mailto:klaurac@unjbg.edu.pe)  
<https://orcid.org/0000-0002-7083-1825>

## **RESUMEN**

El presente estudio tuvo como propósito evaluar el efecto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades receptivas, específicamente la comprensión auditiva y la comprensión lectora, en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes universitarios. La investigación se enmarca en un contexto en el que el dominio de una lengua extranjera, particularmente del inglés, representa una competencia esencial para la movilidad académica, la empleabilidad y la interacción en entornos internacionales. En el caso peruano, esta necesidad se intensifica debido a las limitaciones históricas en el desarrollo de políticas lingüísticas eficaces y a la brecha existente entre la enseñanza escolar y las exigencias profesionales, lo que hace indispensable explorar estrategias innovadoras que fortalezcan las capacidades de los futuros profesionales. La metodología adoptada fue de tipo cuantitativa, con un diseño explicativo y preexperimental, aplicando un pretest y un postest a un grupo único. Para la evaluación de las habilidades receptivas se utilizó el examen internacional ECCE (B2), instrumento reconocido por su validez y confiabilidad, el cual permitió medir con precisión la comprensión auditiva y lectora de los participantes antes y después de la intervención. La población estuvo conformada por 149 estudiantes del programa de Lenguas Extranjeras de una universidad pública del sur de Perú, de los cuales se seleccionó una muestra de 29 estudiantes pertenecientes al séptimo ciclo mediante un muestreo no

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
Educación y nuevas tecnologías



**PROCEEDINGS.** III Congreso Internacional Multidisciplinario “Innovación, Equidad y Sostenibilidad en la Era Digital: Nuevas Fronteras para América Latina”. 20-21 de noviembre de 2025

probabilístico por conveniencia. La intervención consistió en la implementación de estrategias gamificadas a través de plataformas digitales como Quizizz, Kahoot y Tomi Digital, recursos que facilitaron la dinamización de las clases, la retroalimentación inmediata y el incremento de la motivación estudiantil. Los resultados iniciales del pretest evidenciaron un bajo nivel de desempeño en la mayoría de los estudiantes. El 44,83% se ubicó en el nivel Low Pass, mientras que únicamente un 6,90% alcanzó el nivel Honors. En la dimensión de comprensión auditiva, más de la mitad de los participantes (51,72%) presentó un rendimiento bajo, y en la comprensión lectora un 34,48% obtuvo resultados en la misma categoría. Asimismo, los indicadores de vocabulario y gramática reflejaron deficiencias que condicionaban la capacidad de los estudiantes para interpretar textos escritos de manera eficiente. Tras la aplicación de la gamificación, el panorama cambió de manera significativa. En el postest, el 51,72% de los estudiantes alcanzó el nivel Pass y un 20,69% se ubicó en el nivel Honors, lo cual evidencia un avance notable en comparación con los resultados iniciales. En la dimensión de comprensión auditiva, un 31,03% logró el nivel Honors, en tanto que en la comprensión lectora el 44,83% alcanzó Pass y un 20,69% Honors, reflejando un progreso en la interpretación de textos, el manejo del vocabulario y el uso de la gramática. El análisis estadístico mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas arrojó un valor  $p = 0,000$ , lo que confirma que las diferencias entre el

pretest y el postest son estadísticamente significativas y que la gamificación tuvo un efecto real en la mejora de las competencias receptivas. La discusión de los hallazgos permite destacar que la gamificación no solo contribuyó a la mejora de los puntajes, sino que también generó un entorno de aprendizaje más dinámico, participativo y atractivo. La combinación de elementos lúdicos con objetivos pedagógicos promovió la motivación, la concentración y el compromiso de los estudiantes, aspectos que tradicionalmente constituyen un reto en la enseñanza de lenguas extranjeras en la educación superior. Los resultados de esta investigación confirman que el uso de metodologías gamificadas puede superar las limitaciones de las prácticas convencionales centradas en la gramática y la memorización, favoreciendo en cambio el aprendizaje activo y la adquisición de competencias significativas. En conclusión, la investigación demuestra que la gamificación tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades receptivas del idioma inglés en estudiantes universitarios. La evidencia empírica obtenida respalda su pertinencia como estrategia pedagógica innovadora, capaz de mejorar tanto la comprensión auditiva como la comprensión lectora, y de fomentar un aprendizaje más motivador y efectivo. Asimismo, se resalta que el empleo de herramientas gamificadas no se limita a un recurso complementario, sino que se consolida como una metodología con alto potencial para fortalecer la enseñanza del inglés en el nivel superior, facilitando la preparación para



evaluaciones internacionales y aportando a la formación integral de los futuros profesionales.

*Palabras claves:* aprendizaje, estrategia educativa, estudiante universitario, idioma de enseñanza, tecnología educacional.

#### **ABSTRACT**

The present study aimed to evaluate the effect of gamification on the development of receptive skills, specifically listening comprehension and reading comprehension, in the learning of the English language among university students. The research is framed within a context in which proficiency in a foreign language, particularly English, represents an essential competence for academic mobility, employability, and interaction in international environments. In the Peruvian context, this need is heightened due to historical limitations in the development of effective language policies and the existing gap between school education and professional requirements, making it indispensable to explore innovative strategies that strengthen the competencies of future professionals. The methodology adopted was quantitative, with an explanatory and pre-experimental design, applying a pretest and a posttest to a single group. To evaluate receptive skills, the international ECCE (B2) exam was used, an instrument recognized for its validity and reliability, which allowed for the precise measurement of participants' listening and reading comprehension before and after the intervention. The population

consisted of 149 students from the Foreign Languages program of a public university in southern Peru, from which a sample of 29 seventh-cycle students was selected through non-probability convenience sampling. The intervention consisted of the implementation of gamified strategies through digital platforms such as Quizizz, Kahoot, and Tomi Digital, tools that facilitated class dynamization, immediate feedback, and increased student motivation. The initial pretest results showed low performance levels in most students. A total of 44.83% were placed at the Low Pass level, while only 6.90% reached the Honors level. In the listening comprehension dimension, more than half of the participants (51.72%) obtained low performance, while in reading comprehension, 34.48% achieved results in the same category. Likewise, the vocabulary and grammar indicators reflected deficiencies that limited students' ability to interpret written texts efficiently. After the implementation of gamification, the results changed significantly. In the posttest, 51.72% of the students achieved the Pass level, and 20.69% reached Honors, which evidences a remarkable improvement compared to the initial results. In the listening comprehension dimension, 31.03% of the students reached Honors, while in reading comprehension 44.83% achieved Pass and 20.69% Honors, reflecting progress in text interpretation, vocabulary management, and grammar usage. The statistical analysis using Student's t-test for related samples yielded a p-value of 0.000, confirming that the differenc-



es between the pretest and posttest are statistically significant and that gamification had a real effect on improving receptive skills. The discussion of the findings highlights that gamification not only contributed to improved test scores but also fostered a more dynamic, participatory, and engaging learning environment. The combination of playful elements with pedagogical objectives promoted motivation, concentration, and student commitment—factors that traditionally represent a challenge in the teaching of foreign languages in higher education. The results of this research confirm that the use of gamified methodologies can overcome the limitations of conventional practices focused on grammar and memorization, fostering instead active learning and the acquisition of meaningful competencies. In conclusion, the study demon-

strates that gamification has a positive and significant impact on the development of receptive English skills in university students. The empirical evidence obtained supports its relevance as an innovative pedagogical strategy, capable of improving both listening and reading comprehension while fostering more motivating and effective learning. Furthermore, the use of gamified tools is emphasized not merely as a complementary resource but as a methodology with high potential to strengthen English teaching at the higher education level, facilitating preparation for international examinations and contributing to the comprehensive training of future professionals.

**Keywords:** learning, educational strategy, university student, language of instruction, educational technology.

#### REFERENCIA APA 7A ED.

Laura-De la Cruz, K. (2025, 5 de diciembre). El impacto de la gamificación en las habilidades receptivas del idioma inglés en estudiantes universitarios [Resumen]. En L. Navarrete-Zavala (Ed.), *PROCEEDINGS. III Congreso Internacional Multidisciplinario “Innovación, Equidad y Sostenibilidad en la Era Digital: Nuevas Fronteras para América Latina”*, 20-21 de noviembre de 2025, (pp. 113-116). Manglar Editores. <https://doi.org/10.64736/cim2025.abs01>

#### APA 7TH ED. REFERENCE

Laura-De la Cruz, K. (2025, December 5). The impact of gamification on English Language Receptive Skills in University Students [Abstract]. In L. Navarrete-Zavala (Ed.), *PROCEEDINGS. 3rd International Multidisciplinary Congress “Innovation, Equity and Sustainability in the Digital Era: New Frontiers for Latin America”*, 2025, November 20-21, (pp. 113-116). Manglar Editores. <https://doi.org/10.64736/cim2025.abs01>

#### CITACIÓN EN EL TEXTO

Laura-De la Cruz (2025)  
(Laura-De la Cruz, 2025)

#### IN-TEXT CITATION

Laura-De la Cruz (2025)  
(Laura-De la Cruz, 2025)

