

**Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas (Listening and Speaking) en el Nivel  
A1 de Inglés en los Estudiantes del Grado Sexto del Colegio Parroquial San  
Buenaventura de Medellín Durante el Desarrollo del Segundo Periodo del Año 2025**

Carolina Alzate Pérez

Asesor

Ana Milena Nieves Gonzalez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

## **Resumen**

Este documento presenta una recopilación de datos e intereses investigativos relacionados con los procesos pedagógicos y didácticos que se implementan para fomentar las habilidades comunicativas (listening and speaking) en inglés de los estudiantes de grado sexto A en el Colegio Parroquial San Buenaventura. La investigación se centra en el uso de estrategias gamificadas que favorecen una apropiada comprensión de los contenidos y despiertan el interés por aprender el idioma, reconociendo su importancia en el mundo globalizado actual. El objetivo principal es fortalecer las habilidades comunicativas (listening and speaking) en inglés en los estudiantes del grado sexto A, de nivel A1, en el Colegio Parroquial San Buenaventura (Medellín), por medio de actividades gamificadas durante el desarrollo del segundo periodo del año 2025.

***Palabras clave:*** Gamificación, comunicación, actividades, participación

### **Abstract**

This document presents a compilation of data and research interests related to the pedagogical and didactic processes implemented to foster communicative skills (listening and speaking) in English among sixth-grade A students at Colegio Parroquial San Buenaventura. The research focuses on the use of gamified strategies that support appropriate content acquisition and spark students' interest in learning the language, recognizing its importance in today's globalized world. The main objective is to strengthen the communicative skills (listening and speaking) in English of sixth-grade A students, at an A1 level, at Colegio Parroquial San Buenaventura (Medellín), through gamified activities during the second academic term of 2025.

***Keywords:*** Gamification, communication, activities, participation

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema.....	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos .....	19
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos.....	21
Herramientas y Métodos .....	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Objetivo 1.....	23
Objetivo 2.....	24
Objetivo 3.....	24
Categorías para el Análisis de Datos .....	25
Fluidez Verbal.....	25

Comprensión Auditiva (Listening).....	25
Uso del Vocabulario y Estructuras Básicas .....	25
Seguridad y Participación Oral .....	26
Percepción del Aprendizaje .....	26
Resultados .....	27
Acercamiento de la Población a la Variable .....	27
Experimentación .....	28
Identificación de Variaciones .....	30
Análisis y Discusión.....	32
Conclusiones y Recomendaciones .....	36
Referencias Bibliográficas.....	38
Apéndices .....	41

**Lista de Apéndices.**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	40
--	----

## Introducción

En el contexto educativo actual, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en una prioridad para las instituciones educativas, especialmente en países como Colombia, donde dominar una segunda lengua amplía significativamente las oportunidades académicas y laborales. Sin embargo, muchos estudiantes aún enfrentan barreras importantes al momento de desarrollar habilidades comunicativas, como hablar y escuchar. En este sentido, las metodologías tradicionales han demostrado tener limitaciones para motivar a los estudiantes y generar aprendizajes significativos. Por esta razón, el uso de herramientas gamificadas dentro del aula se presenta como una estrategia innovadora que permite generar ambientes más dinámicos, participativos y efectivos, especialmente en grados como sexto, donde el cambio entre primaria y secundaria exige nuevas formas de captar la atención del estudiante.

En el Colegio Parroquial San Buenaventura, se ha identificado que los estudiantes de sexto grado A presentan dificultades para comunicarse oralmente en inglés y para comprender mensajes orales simples, a pesar de haber tenido contacto previo con el idioma. Esta situación evidencia una brecha entre los objetivos curriculares y el nivel real de competencia de los estudiantes, particularmente en los componentes de "listening" y "speaking". De acuerdo con investigaciones como las de Pérez (2022) y Ramírez y López (2021), la falta de motivación y el uso limitado de metodologías activas afectan directamente el desarrollo de estas habilidades. Así, se hace necesario explorar estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, que no solo aumentan la participación de los estudiantes, sino que también promueven un aprendizaje más significativo y contextualizado. Esta investigación busca contribuir al cierre de esa brecha, fortaleciendo las competencias

comunicativas en inglés a través de actividades gamificadas diseñadas específicamente para este grupo y nivel.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer las habilidades comunicativas en inglés, específicamente la comprensión y producción oral, en los estudiantes de grado sexto A del Colegio Parroquial San Buenaventura, mediante el uso de actividades gamificadas durante el segundo periodo del año 2025. Para ello, se implementará una metodología de tipo cualitativo con enfoque acción-participación, en la que se diseñarán, aplicarán y evaluarán diversas actividades lúdicas adaptadas al nivel A1 del Marco Común Europeo. La recolección de datos se realizará a través de observaciones directas, diarios de campo, y entrevistas semiestructuradas, y el análisis se basará en la interpretación de patrones de participación, motivación y mejora comunicativa observados durante el proceso.

Uno de los hallazgos más importantes de esta investigación fue el aumento significativo en la participación oral de los estudiantes durante las clases de inglés, así como una mayor disposición para interactuar en esta lengua. Las actividades gamificadas no solo generaron entusiasmo y motivación, sino que también permitieron que los estudiantes se sintieran más seguros para expresarse y escuchar activamente a sus compañeros. Este informe presenta en detalle el diseño de las actividades, los momentos clave del proceso de implementación, y la evolución de las habilidades comunicativas de los participantes. Se invita al lector a profundizar en este documento para comprender cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta poderosa para transformar la enseñanza del inglés en contextos similares.

## Caracterización

El Colegio Parroquial San Buenaventura es una institución educativa privada que hace parte de la arquidiócesis de Medellín. Está ubicada en Bello, Antioquia, en el barrio La Cabañita, una zona de estrato social 3 y 4, lo cual influye directamente en el desarrollo educativo de los estudiantes.

La población participante está compuesta por 31 estudiantes del grado 6A, de los cuales 13 son mujeres y 18 son hombres. Sus edades varían entre los 11 y los 13 años. La mayoría proviene de un estrato socioeconómico alto y reside cerca de la institución. Además, muchos de ellos participan en actividades extracurriculares, lo que contribuye positivamente a su desarrollo académico y personal.

El grupo de estudiantes del grado 6A tiene excelentes habilidades en escucha, lectura y escritura en inglés mostrando un nivel A1 segundo el Marco Común de Referencia para las Lenguas, pero su capacidad comunicativa se ve afectada por la falta de práctica y el bajo interés por mejorar estas habilidades. Según los lineamientos de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Colombia, para este nivel se espera que los estudiantes desarrollen competencias más fuertes en la expresión oral y la interacción en inglés. Sin embargo, los estudiantes enfrentan desafíos debido al enfoque tradicional de enseñanza, que no fomenta suficientes oportunidades para practicar la conversación de manera dinámica y motivadora. Esto limita su desarrollo en el uso activo del idioma en situaciones cotidianas.

A pesar de que las familias cuentan con los recursos necesarios para acceder a diversas herramientas que podrían mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, el principal factor que afecta su aprendizaje es la falta de interés. En su entorno social, el inglés no se percibe como una habilidad relevante, ya que los estudiantes están más

enfocados en encajar en su entorno y no consideran el aprendizaje del idioma como una prioridad. Además, el inglés no se ha enseñado de manera motivadora ni atractiva, lo que reduce aún más su disposición para practicar y mejorar sus competencias comunicativas.

## **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes de grado sexto muestran una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés, especialmente cuando se plantean actividades con enfoques dinámicos. A pesar de tener un nivel básico (A1), durante las primeras observaciones se evidenció que el grupo tiene curiosidad por el idioma, entusiasmo al participar en clase y apertura a nuevas formas de aprendizaje. En general, demuestran comprensión de instrucciones básicas y uso limitado pero funcional de frases cotidianas.

Sin embargo, se observó que la mayoría de los estudiantes evita participar oralmente de forma espontánea, principalmente por temor a cometer errores o ser objeto de burlas. Esto se reflejó en comportamientos como el silencio prolongado, las respuestas en español o la risa nerviosa al intentar hablar en inglés. A pesar de esto, también fue evidente que cuando se les brinda apoyo o guía directa, algunos estudiantes intentan comunicarse, lo que indica un potencial de desarrollo en la habilidad oral.

En términos generales, su desempeño inicial muestra limitaciones en fluidez, pronunciación y estructura gramatical, pero también deja ver una base motivacional importante y una disposición a participar en propuestas más lúdicas, lo que sugiere que una intervención gamificada podría favorecer su involucramiento y confianza comunicativa.

Actualmente, las estrategias de enseñanza predominantes han sido tradicionales, centradas en la explicación directa, ejercicios repetitivos y uso limitado de recursos interactivos. Estas metodologías no logran mantener el interés de los estudiantes por participar en clase y practicar sus habilidades comunicativas (speaking y listening). En contraste, cuando se

incorporan elementos gamificados como competencias, desafíos por equipos o plataformas con dinámicas de juego, los estudiantes se involucran con mayor energía, retienen mejor la información y participan activamente en inglés. Esto evidencia que las prácticas tradicionales no responden a las necesidades actuales de los estudiantes, quienes requieren experiencias de aprendizaje más significativas y atractivas.

Frente a este panorama, surge el interés por introducir la gamificación como una variable de mediación pedagógica, con el fin de mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes. La gamificación no solo aporta dinamismo a las clases, sino que también promueve la autonomía, la colaboración y el sentido de logro. Se plantea la hipótesis de que, al incorporar herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, se generará un mayor compromiso de los estudiantes, lo cual impactará positivamente en su participación, comprensión y desempeño general en el área.

La brecha de conocimiento se encuentra en la escasa implementación de estrategias innovadoras y motivadoras dentro del aula de inglés, especialmente en contextos donde los estudiantes muestran un bajo nivel en las habilidades comunicativas en la segunda lengua. Aunque se han identificado fortalezas en la disposición de los estudiantes, estas no han sido suficientemente aprovechadas debido a la rigidez de los métodos tradicionales. Por ello, se hace necesaria una investigación que permita comprender cómo las herramientas gamificadas pueden intervenir eficazmente en este proceso, favoreciendo un aprendizaje más significativo, participativo y sostenido.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas (listening and speaking) en inglés en los estudiantes del grado sexto A, de nivel A1, en el Colegio Parroquial San Buenaventura de Medellín, por medio de actividades gamificadas, durante el desarrollo del segundo periodo del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades comunicativas (listening and speaking) en inglés en los estudiantes del grado sexto A, de nivel A1, en el Colegio Parroquial San Buenaventura (Medellín), por medio de actividades gamificadas durante el desarrollo del segundo periodo del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Identificar los aspectos que influyen directamente en la práctica de habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes del grado Sexto A por medio de actividades gamificadas.

Implementar estrategias gamificadas que les permitan a los estudiantes obtener recompensas logrando mantener su entusiasmo por participar.

Evaluar el impacto de las actividades gamificadas en las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado Sexto A.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En el contexto de esta investigación, la gamificación se aplica como estrategia pedagógica para diseñar actividades que promuevan la práctica oral y auditiva del inglés de manera lúdica, atractiva y significativa.

Las habilidades comunicativas orales comprenden la capacidad de escuchar con comprensión (listening) y expresarse verbalmente (speaking) en un idioma. Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), los estudiantes de nivel A1 deben ser capaces de comprender expresiones básicas y participar en conversaciones simples. Esta investigación busca fortalecer estas habilidades mediante actividades gamificadas que fomenten la interacción y el uso práctico del idioma en contextos escolares.

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL) se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes desarrollan competencias lingüísticas en contextos donde el inglés no es la lengua materna ni de uso cotidiano. En el aula, esto implica el uso de estrategias pedagógicas que favorezcan el uso real del idioma. La gamificación se presenta aquí como una herramienta innovadora que puede facilitar el desarrollo de las habilidades comunicativas en este entorno.

La motivación es un factor clave en el aprendizaje de lenguas extranjeras. De acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985), la motivación puede ser intrínseca o extrínseca, y ambas influyen en el compromiso del estudiante. La gamificación permite generar entornos de aprendizaje que potencian la motivación intrínseca, al incorporar

retos, recompensas simbólicas y dinámicas interactivas que captan el interés del estudiante por aprender y comunicarse en inglés.

### **Referentes Teóricos**

Un estudio de Zhang y Hasim (2022) destaca que la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) puede mejorar significativamente las habilidades de speaking y listening. La implementación de elementos lúdicos en el aula fomenta la participación activa y reduce la ansiedad comunicativa entre los estudiantes. Este hallazgo es relevante para la investigación, ya que sugiere que las actividades gamificadas pueden ser una estrategia efectiva para fortalecer las habilidades comunicativas en estudiantes de nivel A1.

De igual forma, Rea Iza et al. (2024) llevaron a cabo una investigación en la que utilizaron la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la comunicación oral en estudiantes de Bachillerato General Unificado. Los resultados indicaron que la implementación de actividades lúdicas y el uso de herramientas digitales fomentaron una mayor participación y mejoraron las habilidades comunicativas de los estudiantes. Este estudio respalda la idea de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades orales en contextos educativos, lo cual es directamente aplicable al propósito de esta investigación con estudiantes de sexto grado aprendiendo inglés como lengua extranjera.

Asimismo, González y Méndez (2021) investigaron cómo las actividades lúdicas influyen en la expresión oral de estudiantes de nivel básico. A través del uso de retos, competencias y recompensas simbólicas, los alumnos mostraron mayor disposición a participar en conversaciones, aunque cometieran errores gramaticales. Este aspecto es fundamental en el presente trabajo, pues se reconoce que la fluidez y la confianza

comunicativa deben priorizarse en etapas tempranas del aprendizaje del inglés.

Por otra parte, el estudio de Robles Juárez y Cango Patiño (2025) analizó el impacto del aprendizaje gamificado en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de nivel A1 en el FineTuned English Language Institute. La investigación, basada en el enfoque de investigación- acción y métodos mixtos, reveló mejoras significativas en la fluidez, gramática, vocabulario y pronunciación de los estudiantes tras la implementación de actividades gamificadas. Este hallazgo es especialmente pertinente para la presente investigación, ya que demuestra cómo la gamificación puede ser una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes.

Además, el estudio de Manzano-León et al. (2021) ofrece una revisión exhaustiva de la gamificación en contextos educativos. Los autores identifican que la implementación de elementos de juego, como puntos, insignias y tablas de clasificación, puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, también señalan que el uso exclusivo de recompensas extrínsecas puede llevar a una disminución en el compromiso a largo plazo. Este hallazgo destaca la importancia de equilibrar elementos motivacionales intrínsecos y extrínsecos al diseñar actividades gamificadas.

En esa misma línea, el estudio de Gómez, Ruipérez-Valiente y García Clemente (2022) ofrece una revisión sistemática sobre el uso de evaluaciones basadas en juegos (GBA) en entornos educativos. Los autores identifican que las GBA son efectivas para evaluar competencias, habilidades y conocimientos de los estudiantes, especialmente en contextos de educación básica y media. Este enfoque permite una evaluación más dinámica y motivadora, ya que destaca que las actividades gamificadas no solo pueden mejorar las habilidades comunicativas, sino también ofrecer nuevas formas de evaluación que reflejen el progreso

real de los estudiantes.

Por otro lado, el estudio de Pérez Parrado, Sardiñas Companioni y Oliva Rodríguez (2022) sistematiza los fundamentos teóricos desde una concepción lingüística y metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés con fines académicos e investigativos. Los autores destacan la necesidad de enfoques que integren la lingüística aplicada y la pedagogía para mejorar la competencia comunicativa en contextos educativos. Este enfoque es relevante ya que proporciona una base sólida para diseñar actividades que fortalezcan las habilidades de listening y speaking.

El estudio de Almeida et al. (2023) aborda los efectos negativos de la gamificación en software educativo. Los autores identifican que elementos como insignias, tablas de clasificación y puntos pueden, en algunos casos, generar efectos adversos como disminución de la motivación, rendimiento académico inferior y comportamientos no deseados como hacer trampa. Este hallazgo subraya la necesidad de diseñar cuidadosamente las actividades gamificadas, asegurando que fomenten un aprendizaje significativo y eviten posibles efectos contraproducentes en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Asimismo, el estudio de Ramírez Barbosa (2023) se centra en fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de estudiantes de sexto grado mediante una propuesta pedagógica participativa. La investigación destaca cómo actividades que fomentan la interacción y la expresión oral ayudan a los estudiantes a perder el temor a hablar en inglés, facilitando un aprendizaje más natural y significativo. Este enfoque recalca la importancia de crear ambientes de aprendizaje que promuevan la confianza y la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus competencias comunicativas.

Finalmente, Yousef (2022) llevó a cabo un estudio que explora la eficacia de un

sistema de aprendizaje combinado (blended learning) para mejorar las competencias de escucha y habla en estudiantes de inglés como lengua extranjera. El estudio aplicó una metodología mixta que combinaba sesiones presenciales con recursos digitales interactivos, como videos, grabaciones de voz y foros en línea. Los hallazgos evidenciaron una mejora notable en la fluidez oral y la comprensión auditiva, gracias al aumento de la exposición al idioma y a la retroalimentación inmediata que permitían las plataformas tecnológicas. Esta investigación resulta relevante para el presente estudio, ya que respalda el uso de herramientas digitales como un medio eficaz para potenciar las habilidades comunicativas en inglés, además de sugerir que este tipo de recursos pueden integrarse con elementos gamificados que incrementen la motivación estudiantil.

### **Referentes Técnicos**

Para la presente investigación se retoman diversos documentos técnicos emitidos por entidades con competencia en el ámbito educativo, los cuales orientan las prácticas pedagógicas relacionadas con el fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés y el uso de metodologías activas como la gamificación.

En primer lugar, el Plan Nacional de Bilingüismo del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2004-2019) establece lineamientos clave para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés desde la educación básica, con énfasis en las habilidades de listening y speaking. Este plan resalta la necesidad de implementar metodologías innovadoras, centradas en el estudiante, que favorezcan la interacción oral y la comprensión auditiva en contextos reales y significativos.

De igual forma, las Orientaciones Pedagógicas para la Enseñanza del Inglés en Básica y Media (MEN, 2016) ofrecen una guía operativa para docentes, destacando la importancia

de promover un aprendizaje comunicativo y contextualizado. Estas orientaciones proponen actividades lúdicas y el uso de TIC para generar ambientes dinámicos que estimulen la participación de los estudiantes en lengua extranjera.

Asimismo, el documento de la UNESCO (2020) titulado “Reimagining Education: Towards a new vision of teaching and learning” enfatiza la necesidad de transformar la educación a través de enfoques centrados en el estudiante y apoyados en herramientas tecnológicas. Este enfoque se relaciona directamente con la gamificación como estrategia para fomentar la motivación y el compromiso del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER, 2001, actualizado en 2020), adoptado por Colombia como estándar de referencia, define los niveles de competencia lingüística, entre ellos el A1, que corresponde al nivel de los estudiantes involucrados en esta investigación. Este documento permite establecer criterios claros para evaluar el progreso en listening y speaking.

### **Referentes Legales**

La presente propuesta pedagógica se sustenta en un marco normativo que orienta y respalda tanto la enseñanza del inglés como la implementación de metodologías activas en el contexto escolar colombiano. A través de diferentes leyes, decretos y resoluciones, el Estado promueve una educación de calidad, inclusiva, pertinente y adaptada a las características de los estudiantes. Estos referentes legales permiten fundamentar el uso de estrategias como la gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas en lengua extranjera, en coherencia con los fines de la educación, la organización curricular y los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece que uno de los fines de la

educación es el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras, como parte de una formación integral. Esta ley también promueve el uso de estrategias pedagógicas activas e inclusivas que respondan a las necesidades de los estudiantes.

El Decreto 1860 de 1994 reglamenta la organización de la educación formal en Colombia y determina que las instituciones deben organizar sus planes de estudio de acuerdo con los intereses y características de su comunidad educativa, lo cual respalda el uso de metodologías innovadoras como la gamificación.

La Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, garantiza la protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, asegurando su participación en ambientes educativos seguros, inclusivos y respetuosos, lo cual es esencial al implementar nuevas estrategias pedagógicas.

El Decreto 1075 de 2015, que compila la normatividad del sector educativo en Colombia. Este decreto refuerza la importancia de una educación pertinente, de calidad, y con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medio para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La Resolución 18583 de 2017 del MEN, por la cual se definen los lineamientos curriculares del área de inglés, establece que la enseñanza de esta lengua debe estar orientada al desarrollo de competencias comunicativas, alineadas con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), en el cual se ubican los estudiantes del grado sexto A en el nivel A1.

### **Referentes Éticos**

El desarrollo de esta investigación contempla principios éticos fundamentales que garantizan el respeto, la dignidad y los derechos de los participantes, en concordancia con las

directrices nacionales e institucionales para la investigación educativa.

En primer lugar, se aplicará el principio de beneficencia, garantizando que las actividades diseñadas para el desarrollo de las habilidades comunicativas listening y speaking no representen ningún tipo de riesgo físico, emocional ni académico para los estudiantes, sino que, por el contrario, aporten a su formación integral.

El principio de no maleficencia también será atendido, procurando que la intervención no afecte negativamente el proceso pedagógico regular de los estudiantes, ni altere de forma alguna su desempeño académico o relaciones dentro del aula.

En cuanto a la justicia, se asegurará que todos los estudiantes del grado sexto A tengan igualdad de condiciones para participar, sin discriminación por nivel de desempeño, género, condición socioeconómica o cualquier otro factor.

Además, la investigación se guiará por el Código de Ética de la Investigación de la UNAD, el cual promueve la transparencia, la responsabilidad académica y la protección de los sujetos involucrados.

Por último, se cuidará la confidencialidad de los datos recolectados, asegurando que no se divulgará información personal o académica de los estudiantes. Los resultados del estudio serán utilizados exclusivamente con fines académicos y formativos.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y describir cómo las actividades gamificadas influyen en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (listening y speaking) en estudiantes de sexto grado, nivel A1, en un contexto escolar específico. El enfoque cualitativo permite explorar a profundidad las percepciones, actitudes, interacciones y experiencias de los estudiantes en torno al aprendizaje del inglés a través del juego, sin centrarse en datos estadísticos, sino en la comprensión del fenómeno desde la realidad del aula. El tipo de estudio que se llevará a cabo es un estudio de caso, dado que se centrará en un grupo particular de estudiantes (sexto A del Colegio Parroquial San Buenaventura) durante un periodo delimitado de tiempo (segundo periodo académico del año 2025). Esta elección permite analizar de manera detallada y contextualizada los cambios que se producen en las habilidades de listening y speaking de los estudiantes como resultado de la implementación de actividades gamificadas.

### **Unidad de Análisis**

Estudiantes del grado Sexto A, del Colegio Parroquial San Buenaventura.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

La recolección de datos se realizará mediante técnicas cualitativas, alineadas con los objetivos de la investigación, con el fin de comprender el proceso de fortalecimiento de las habilidades comunicativas (speaking y listening) en los estudiantes de grado sexto A a través de actividades gamificadas.

### ***Objetivo 1***

Explorar el nivel inicial de las habilidades comunicativas (speaking y listening).

Para este objetivo se utilizará la observación directa no participante, durante las primeras speaking sessions, en las que los estudiantes participarán en conversaciones sobre temas de interés general (como gustos, rutinas, escuela, etc.) y en juegos comunicativos básicos. Estas actividades permitirán identificar el nivel inicial de expresión oral y comprensión auditiva de los estudiantes. Los datos se recogerán a través de registros de observación realizados por la docente, donde se consignarán aspectos como fluidez, vocabulario, pronunciación y comprensión de instrucciones en inglés.

### ***Objetivo 2***

Implementar actividades gamificadas para fortalecer las habilidades comunicativas. Durante el desarrollo de la intervención se llevarán a cabo diferentes actividades gamificadas enfocadas en el desarrollo del speaking y listening. Estas incluirán speaking sessions temáticas, juegos de roles donde los estudiantes asumirán diferentes personajes o situaciones (por ejemplo: entrevistas, visitas al médico, compras, etc.), y juegos de participación que promuevan la interacción oral en contextos dinámicos y motivadores. La evolución de los estudiantes será documentada mediante un diario reflexivo docente, en el cual se registrarán los avances observados, logros individuales y grupales, dificultades comunes y estrategias efectivas.

### ***Objetivo 3***

Analizar los cambios percibidos en las habilidades comunicativas tras la implementación.

Al finalizar la experiencia, se aplicará una entrevista semiestructurada grupal, con preguntas abiertas que permitan conocer las percepciones de los estudiantes sobre su propio progreso, las actividades desarrolladas y los cambios que han sentido en su forma de comunicarse en inglés. Además, se aplicará una rúbrica de autoevaluación sencilla, que los

estudiantes completarán para valorar su desempeño en aspectos como fluidez, pronunciación, seguridad al hablar y comprensión auditiva.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

El análisis de los datos recolectados se realizará de forma cualitativa, mediante un proceso de categorización e interpretación de la información obtenida a través de las técnicas seleccionadas (registros de observación, diarios reflexivos y entrevistas semiestructuradas). Las siguientes categorías de análisis fueron definidas en relación con los objetivos del estudio y los aspectos fundamentales del desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés.

#### ***Fluidez Verbal***

Esta categoría permitirá observar y analizar el grado en que los estudiantes logran expresarse oralmente de manera continua, sin pausas excesivas o bloqueos, durante las speaking sessions y actividades lúdicas. Se analizará cómo evoluciona su capacidad para sostener conversaciones fluidas en inglés a lo largo del proceso.

#### ***Comprensión Auditiva (Listening)***

Esta categoría estará enfocada en identificar la manera en que los estudiantes interpretan y comprenden mensajes orales en inglés, especialmente instrucciones y preguntas durante los juegos y dinámicas. Permite valorar su nivel de comprensión y respuesta efectiva ante estímulos orales.

#### ***Uso del Vocabulario y Estructuras Básicas***

Aquí se analizará la variedad y adecuación del vocabulario en inglés que utilizan los estudiantes durante las actividades, así como el uso correcto de estructuras gramaticales sencillas. Esta categoría está vinculada al desarrollo progresivo del repertorio lingüístico necesario para comunicarse.

### ***Seguridad y Participación Oral***

Esta categoría busca identificar cambios en la actitud de los estudiantes frente al uso del inglés de forma oral: su disposición para hablar, su participación voluntaria en juegos de roles o actividades comunicativas, y la confianza con la que se expresan.

### ***Percepción del Aprendizaje***

Esta categoría se construirá a partir de las entrevistas grupales y la rúbrica de autoevaluación. Permitirá conocer cómo los estudiantes perciben su propio progreso, qué actividades consideran útiles o retadoras, y qué impacto ha tenido la gamificación en su proceso de aprendizaje.

Estas categorías permiten analizar el desarrollo integral de las habilidades comunicativas en inglés desde una perspectiva cualitativa, considerando tanto los comportamientos observables como las percepciones subjetivas de los estudiantes. Además, están alineadas con los objetivos del estudio y posibilitan la extracción de conclusiones significativas sobre el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del speaking y listening en un contexto educativo real.

## **Resultados**

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Durante la fase de exploración, se implementó una sesión enfocada en la habilidad de speaking a través de la temática de los misterios. Esta estrategia permitió observar el primer acercamiento de los estudiantes hacia el uso del inglés en contextos orales mediados por actividades gamificadas, lo cual constituye la variable principal del estudio.

Inicialmente, los estudiantes demostraron cierta resistencia y desinterés ante la propuesta de participar en juegos interactivos que implicaran hablar en inglés. Muchos manifestaron vergüenza y temor a ser juzgados por sus compañeros, especialmente por su pronunciación o posibles errores al hablar. Esta actitud reflejaba una baja disposición hacia el uso del inglés oral en entornos colaborativos.

Sin embargo, al presentar la temática de los misterios, que resultó ser altamente atractiva para el grupo, y explicar la dinámica de los juegos, los estudiantes comenzaron a mostrar mayor interés y apertura. La curiosidad y el deseo de compartir sus opiniones sobre los casos misteriosos presentados despertaron una participación activa. A pesar de los errores lingüísticos evidentes, los estudiantes hicieron un esfuerzo por expresarse en inglés, corrigiéndose con la guía de la docente y asumiendo una actitud positiva frente al aprendizaje.

Se evidenció un cambio significativo en el comportamiento del grupo: pasaron de la pasividad al entusiasmo, y del miedo al juicio a un ambiente de respeto mutuo. Nadie se burló de sus compañeros; por el contrario, se fomentó una atmósfera de apoyo donde todos querían participar, leer en voz alta y compartir su punto de vista. Esto permitió que los estudiantes se aproximaran de manera positiva a la variable de estudio: el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (speaking y listening) en inglés, a través de actividades gamificadas.

Este acercamiento inicial evidenció que, cuando se emplean temáticas motivadoras y juegos bien estructurados, es posible transformar actitudes negativas frente al speaking en experiencias de aprendizaje significativas y participativas.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, se implementaron actividades centradas en el desarrollo de la habilidad oral (speaking) en inglés, mediadas por el uso de estrategias gamificadas. La intervención se estructuró alrededor de una sesión cuyo eje temático fueron los misterios, lo que permitió observar de manera directa cómo la variable —el uso de actividades gamificadas para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés— impactaba en la motivación, participación y desempeño de los estudiantes.

En un inicio, los estudiantes manifestaban inseguridad al momento de hablar en inglés, principalmente por miedo a la burla o a equivocarse frente a sus compañeros. Sin embargo, a medida que avanzó la sesión y comprendieron la dinámica de los juegos, la actitud del grupo cambió de manera significativa. La temática elegida generó un alto nivel de interés y permitió que los estudiantes se involucraran activamente en las actividades propuestas.

Durante el desarrollo de los juegos, se evidenció una transformación positiva en la disposición de los estudiantes para hablar en inglés. Comenzaron a expresar sus ideas con mayor libertad, dejando de lado la pena o el miedo a cometer errores. Incluso, varios de ellos se autocorregían o aceptaban correcciones con actitud receptiva, lo cual fortaleció su confianza y autonomía. El acompañamiento constante por parte de la docente jugó un papel clave para generar un ambiente de respeto, motivación y seguridad.

En los registros del diario reflexivo, se anotaron observaciones como: “Los estudiantes quieren leer todos los misterios en voz alta y dar su opinión” o “Hoy noté que incluso quienes suelen participar poco, se animaron a hablar e incluso a defender sus ideas en inglés”. Estas anotaciones reflejan la manera en que la variable generó un cambio significativo en la actitud comunicativa de los participantes.

Además, en los grupos focales realizados después de la actividad, algunos estudiantes expresaron que se sintieron motivados a hablar porque la dinámica no se centraba en “hablar perfecto”, sino en disfrutar el tema y entender a los demás. Comentarios como “Me gustó poder decir lo que pensaba sin que nadie se riera” o “Aprendí palabras nuevas mientras jugábamos” evidencian que la variable generó una experiencia significativa de aprendizaje, al permitirles experimentar el inglés como una herramienta comunicativa y no solo como un contenido académico.

En conclusión, la fase de experimentación permitió comprobar que el uso de actividades gamificadas centradas en temáticas de interés puede influir positivamente en el desarrollo de las habilidades orales en inglés. Los estudiantes no solo participaron más, sino que lo hicieron con mayor confianza, compromiso y disposición a aprender

## Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la variable, el uso de actividades gamificadas para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés, se evidenciaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de la unidad de análisis, específicamente en la actitud, percepción de sí mismos como hablantes de inglés y disposición frente al uso del idioma en contextos orales.

Al inicio de la intervención, muchos estudiantes manifestaban temor al hablar en inglés, principalmente por miedo a cometer errores o ser objeto de burlas. Este miedo generaba un ambiente de inhibición, donde la mayoría evitaba participar oralmente, especialmente en actividades grupales o competitivas. Se observaba una actitud de poca confianza y escasa disposición a asumir riesgos comunicativos.

Sin embargo, después de la intervención, los cambios fueron evidentes. En las entrevistas finales y observaciones post-actividad, los estudiantes mostraron una mayor seguridad al expresarse en inglés, así como una actitud más abierta al aprendizaje colaborativo. Comentarios como “ya no me da tanta pena hablar”, “me gusta hablar cuando hay juegos” o “ahora entiendo que todos cometemos errores, pero eso es normal” reflejan una transformación positiva en su percepción sobre el uso del idioma y sobre sus propias capacidades.

A nivel comportamental, también se notó una participación más equitativa y espontánea, Estudiantes que anteriormente eran poco participativos comenzaron a expresarse con mayor frecuencia, mientras que aquellos que ya tenían cierta confianza reforzaron su liderazgo y apoyo hacia sus compañeros. El grupo adoptó una actitud colectiva de respeto y apoyo, lo que consolidó un entorno propicio para el desarrollo del speaking sin temor al juicio.

Comparando los registros iniciales y finales, se identificó un avance no solo en la habilidad oral, sino también en la dimensión emocional del proceso: los estudiantes desarrollaron mayor confianza, autonomía y disposición para enfrentar retos comunicativos en inglés. Este cambio ontológico es clave, pues marca el paso de una relación pasiva con el idioma a una interacción activa, significativa y empoderadora.

En síntesis, los datos comparativos demuestran que la implementación de actividades gamificadas no solo incidió en el desempeño lingüístico, sino también en aspectos más profundos como la autopercepción, la autoestima académica y la relación con el inglés como medio de comunicación real.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos muestran un avance significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en inglés (listening y speaking) en los estudiantes de sexto A, tras la implementación de actividades gamificadas durante el segundo periodo. El objetivo de fortalecer estas habilidades a través de estrategias lúdicas fue alcanzado, evidenciando un cambio positivo tanto en el desempeño como en la actitud de los estudiantes frente al inglés. En este análisis se abordará, de manera crítica, cómo la gamificación impactó la dinámica de clase, el aprendizaje y el aspecto ontológico de los estudiantes, resaltando la transformación en su participación, confianza y motivación.

Al inicio del proceso, se observó que la mayoría de los estudiantes mostraban desinterés, timidez y una participación muy limitada en las actividades orales. La relación con el inglés era distante, percibido como una asignatura difícil o poco atractiva. Estas observaciones confirmaron las hipótesis iniciales sobre la baja motivación y escasa confianza comunicativa. Si bien se esperaba una respuesta positiva ante el uso de actividades gamificadas, fue sorprendente la rapidez con la que algunos estudiantes comenzaron a involucrarse más activamente, incluso aquellos que antes permanecían en silencio. La gamificación resultó ser una vía efectiva para acercar a los estudiantes a la lengua desde un lugar más emocional y motivador.

Durante la fase de intervención, la gamificación tuvo un impacto notable en la actitud y participación de los estudiantes. Las actividades diseñadas incentivó una mayor producción oral y escucha activa. Este cambio se alinea con las teorías de Vygotsky, que señalan la importancia del juego y la interacción social en el desarrollo del lenguaje, y también con los aportes de autores como Gee (2007), que destacan el valor de la gamificación para promover

aprendizajes activos.

Los estudiantes se mostraron más dispuestos a arriesgarse a hablar en inglés, perder el miedo al error y colaborar con sus compañeros en un ambiente más relajado.

Además de los avances lingüísticos, se evidenció un cambio ontológico en los estudiantes: comenzaron a verse a sí mismos como capaces de comunicarse en inglés. En entrevistas semiestructuradas, varios estudiantes expresaron sentirse “más inteligentes”, “más seguros” o “menos nerviosos” cuando hablaban en clase. Esta transformación va más allá del contenido académico y toca la construcción de identidad como aprendices de lengua extranjera. Se fortaleció su autoconfianza, así como el sentido de pertenencia al grupo, ya que las dinámicas de juego promovieron el apoyo mutuo y la valoración del esfuerzo individual y colectivo.

Los hallazgos coinciden con lo reportado por Pérez (2022), quien observó una mejora en la participación oral de estudiantes al implementar dinámicas gamificadas en clases de inglés.

También guardan relación con el estudio de Rodríguez y Ramírez (2021), donde se evidenció un incremento en la motivación en contextos similares. A diferencia de otros estudios donde se observó resistencia al cambio metodológico, en esta investigación los estudiantes respondieron de manera muy positiva desde el inicio. Esto podría deberse al diseño personalizado de las actividades, que se adaptaron al nivel y contexto sociocultural de los participantes.

Entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra (un solo grupo de estudiantes), lo que impide generalizar los resultados a otras poblaciones. Asimismo, el tiempo de intervención fue limitado a un solo periodo académico, lo cual

puede no ser suficiente para medir cambios a largo plazo. A esto se suma que las directivas de la institución solo permitieron implementar una clase gamificada de manera formal y tomar registro fotográfico únicamente de esa sesión, lo cual restringió la posibilidad de documentar más ampliamente el proceso. Algunas interrupciones en el calendario escolar también afectaron la continuidad de las actividades. Futuras investigaciones podrían ampliar la duración de la intervención, trabajar con más grupos y complementar con pruebas más estructuradas que permitan medir con mayor precisión el desarrollo de las habilidades comunicativas

Los resultados de esta investigación tienen implicaciones directas para la práctica docente en contextos similares. Integrar actividades gamificadas en las clases de inglés no solo fortalece las habilidades comunicativas, sino que también mejora el ambiente de aprendizaje, fomenta la participación y potencia la autoestima de los estudiantes. Esto sugiere que las instituciones educativas deberían considerar la formación docente en estrategias lúdicas como parte de sus planes de mejora, así como incluir la gamificación como eje transversal en los currículos de lengua extranjera. También es una oportunidad para repensar la evaluación, incorporando criterios más cualitativos y participativos.

En conclusión, la gamificación demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer las habilidades comunicativas orales en inglés en estudiantes de sexto A. Los resultados indican que cuando los estudiantes están motivados y se sienten seguros, su desempeño mejora notablemente. A partir de estos hallazgos, surge la necesidad de investigar cómo mantener estos resultados a largo plazo y cómo extender esta metodología a otras áreas del conocimiento. También sería pertinente explorar el impacto de la gamificación en estudiantes con necesidades educativas especiales o en contextos rurales, donde el acceso a herramientas

digitales puede variar considerablemente.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos de esta investigación evidencian que las actividades gamificadas fortalecen significativamente las habilidades comunicativas en inglés, especialmente en los componentes de listening y speaking, en estudiantes de sexto grado con nivel A1. A lo largo del segundo periodo, se observó un aumento en la participación oral, la confianza para expresarse en inglés y una mejora en la comprensión auditiva. Estos resultados responden directamente al objetivo principal de la investigación y a la pregunta planteada, demostrando que la implementación de estrategias lúdicas y digitales puede ser una vía efectiva para dinamizar el aprendizaje del idioma en contextos escolares.

En el plano ontológico, la investigación permitió reflexionar sobre la importancia de reconocer al estudiante como un ser activo, creativo y motivado, más allá de ser un simple receptor de contenidos. Se evidenció un cambio en la actitud frente al aprendizaje del inglés: los estudiantes mostraron mayor interés, sentido de pertenencia y disposición al participar. Este avance en la unidad de análisis no solo se tradujo en resultados académicos, sino también en un fortalecimiento del vínculo entre el aprendizaje y el disfrute, lo cual representa un aporte significativo al desarrollo integral de los estudiantes.

La variable "actividades gamificadas" tuvo un impacto positivo en la población objeto de estudio. Su implementación favoreció ambientes de clase más dinámicos y participativos, incrementando el uso del inglés de manera espontánea. No obstante, también se identificaron aspectos que podrían mejorarse, como la necesidad de una mayor diversidad en las herramientas digitales utilizadas y la planificación del tiempo para evitar que algunas actividades quedaran inconclusas. Aun así, los logros superaron ampliamente las dificultades, consolidando la gamificación como una estrategia pedagógica potente.

Este estudio aporta a la literatura existente sobre la enseñanza del inglés en contextos escolares al resaltar el valor pedagógico de la gamificación como metodología activa. Además, ofrece una experiencia concreta que puede orientar futuras investigaciones centradas en el fortalecimiento de habilidades comunicativas. Metodológicamente, se destaca el uso de instrumentos de observación directa, registros de clase y participación de los estudiantes como medios efectivos para evaluar procesos en tiempo real, lo cual puede ser replicado en otros contextos similares.

Se recomienda integrar de manera sistemática las actividades gamificadas en la planeación académica del área de inglés, adaptándolas a los intereses de los estudiantes y a sus niveles de competencia. Igualmente, se sugiere capacitar a los docentes en el diseño y uso de herramientas digitales para que puedan implementar estas estrategias con mayor efectividad. En el contexto del Colegio Parroquial San Buenaventura, sería pertinente crear una secuencia de juegos o retos alineados con el currículo que fortalezcan el aprendizaje de forma progresiva y motivadora.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tamaño de la muestra y el tiempo de intervención, así como incluir variables como la autoeficacia, el trabajo colaborativo o la gestión emocional en ambientes gamificados. Además, sería enriquecedor explorar nuevas metodologías de evaluación participativa que permitan a los estudiantes autoevaluar sus progresos dentro de este tipo de estrategias, lo cual podría ofrecer una visión más profunda del impacto real de la gamificación en su desarrollo comunicativo.

### Referencias Bibliográficas

- Almeida, F., Simões, J., Moreira, F., & Monteiro, J. (2023). Negative effects of gamification in educational software: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28(1), 89–110. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11275-5>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gómez, J., Ruipérez-Valiente, J. A., & García Clemente, F. J. (2022). Game-based assessment: A systematic review of its use in educational contexts. *Computers & Education*, 180, 104456. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104456>
- González, J. & Méndez, C. (2021). El juego como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de la expresión oral en inglés. *Revista Colombiana de Educación y Pedagogía*, 23(2), 45–60.
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & López-Liria, R. (2021). Gamification and education: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 119, 106719. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106719>
- Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). (2020). *Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Consejo de Europa. <https://www.coe.int/lang-mcer>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. MEN. <https://www.mineducacion.gov.co>

- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Orientaciones pedagógicas para la enseñanza del inglés en básica y media*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Resolución 18583 por la cual se definen los lineamientos curriculares del área de inglés*.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2004–2019). *Plan Nacional de Bilingüismo*.
- Pérez, M. (2022). Actividades gamificadas para la mejora del speaking en estudiantes de básica secundaria. *Revista de Didáctica e Innovación Educativa*, 12(1), 15–30.
- Pérez Parrado, A., Sardiñas Companioni, J., & Oliva Rodríguez, L. (2022). Concepciones lingüísticas y metodológicas para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 55–70.
- Ramírez Barbosa, D. (2023). Fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés mediante una propuesta pedagógica participativa en grado sexto. *Revista Educación y Desarrollo*, 25(3), 87–102.
- Ramírez, J., & López, D. (2021). Estrategias metodológicas activas para fortalecer la competencia comunicativa en inglés. *Revista Colombiana de Lenguas Extranjeras*, 19(2), 87–103.
- Rea Iza, D., López Paredes, M., & Escobar Almeida, C. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la comunicación oral en inglés. *Revista Educación Hoy*, 32(1), 25–41.
- Robles Juárez, K., & Cango Patiño, M. (2025). Gamificación y expresión oral: Estrategia metodológica en nivel A1. *Revista Latinoamericana de Investigación Educativa*, 33(2), 102–119.

UNESCO. (2020). *Reimagining education: Towards a new vision of teaching and learning*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374016>

Yousef, A. M. F. (2022). Enhancing EFL learners' listening and speaking skills through blended learning environments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(1), 40–55. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i01.27289>

Zhang, Y., & Hasim, Z. (2022). The effects of gamification on speaking and listening skills in EFL classrooms: A review of recent studies. *International Journal of Language Education*, 6(2), 125–139. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.27145>

## Apéndices

### Apéndice A

*Muetsras de Investigación.*

[Evidencias Carolina Alzate Pérez](#)