



Efectos de la Gamificación en el Fortalecimiento de la Competencia Comunicativa en el Idioma Extranjero Inglés

Gamification Effects on strengthening Communicative Competence in English as a Foreign Language

Jordy Restrepo-Tangarife¹



✓ Recibido: 1/julio/2024
✓ Aceptado: 1/noviembre/2024
✓ Publicado: 29/noviembre/2024

📖 Páginas: desde 327-332

🌐 País
¹Colombia

🏛️ Institución
¹Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología - UMECIT

✉️ Correo Electrónico
¹jordyrestrepo.est@umecit.edu.pa

🆔 ORCID
¹<https://orcid.org/0009-0002-3986-9451>

Citar así: APA / IEEE

Restrepo-Tangarife, J. (2024). Efectos de la Gamificación en el Fortalecimiento de la Competencia Comunicativa en el Idioma Extranjero Inglés. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(2), 327-332. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.570>

J. Restrepo-Tangarife, "Efectos de la Gamificación en el Fortalecimiento de la Competencia Comunicativa en el Idioma Extranjero Inglés", RTED, vol. 17, n.º2, pp. 327-332, nov. 2024.

Resumen

En la educación del siglo XXI, poco a poco se han llevado a la marcha nuevos objetivos, desde el manejo de una segunda lengua, hasta el desarrollo de competencias digitales. En este sentido, el propósito del ensayo fue determinar el efecto de la implementación de una estrategia gamificada, para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en el área de idioma extranjero inglés, en estudiantes de básica primaria. El presente ensayo se enmarcó en el método inductivo, en el paradigma humanista, con enfoque cualitativo, de tipo interpretativo, y con un diseño narrativo de tópico. Con base a lo antes dicho, se darán a conocer los antecedentes históricos, investigativos y la fundamentación teórica para soportar los efectos de la gamificación, en el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés. De este modo, se buscaría impactar con el rendimiento académico del estudiante en inglés, el desempeño que presente en pruebas estandarizadas y su futuro desarrollo como profesional.

Palabras clave: Gamificación, competencia comunicativa, idioma extranjero inglés.

Abstract

In 21st-century education, new objectives have gradually been implemented, from using a second language to developing digital skills. In this sense, the essay aimed to determine the effect of implementing a gamified strategy to strengthen communicative competence in primary school students in English as a foreign language. This essay was framed using the inductive method, the humanistic paradigm, a qualitative, interpretive approach, and a narrative topic design. Based on the above, the historical and investigative background and the theoretical foundation to support the effects of gamification in strengthening communicative competence in English will be disclosed. In this way, it would seek to impact the student's academic performance in English, the performance presented in standardized tests, and their future professional development.

Keywords: Gamification, communicative competence, English as a foreign language.

Introducción

En la educación del siglo XXI, poco a poco se han llevado a la marcha nuevos objetivos, desde el manejo de una segunda lengua, hasta el desarrollo de competencias digitales. En este sentido, en búsqueda de generar un cambio paulatino en las prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la memorización de contenidos, para mejorar la formación de los estudiantes y prepararlos para los desafíos de la sociedad moderna contemporánea (Coaquira, 2020). El propósito del presente ensayo es determinar el efecto de la implementación de una estrategia gamificada, para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en el área de idioma extranjero inglés.

En comprensión de lo antes dicho, el propósito planteado toma importancia ya que más que una tendencia, hoy en día el tener manejo de un idioma extranjero como el inglés, así como de herramientas tecnológicas, conllevan una ventaja significativa en un mundo globalizado. Es por esto, que en el Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026 se tiene un apartado para la educación, centrado en la seguridad humana y la justicia social, en donde se hace hincapié en propuestas que, desde la parte digital, educativa y laboral, buscan generar un impacto dentro de la vida diaria de cada ciudadano (Congreso de la República de Colombia, 2023).

Por otra parte, es importante mencionar que las instituciones educativas no han tenido el apoyo necesario para que el estudiante alcance su máximo potencial en la competencia comunicativa del inglés, ya que por parte del gobierno bajo la consigna de “autonomía escolar”, han tenido que dar marcha a esta materia desde su orientación curricular y pedagógica, desatendiendo muchas veces elementos vitales como la motivación en la enseñanza del inglés, habilidades de comprensión y uso del lenguaje, lo que ha llevado a desarrollar clases enfocadas en procesos memorísticos y tradicionales, los cuales promueven más que todo contenidos lingüísticos centrados en el vocabulario y la gramática, que utilizan como medio de evaluación o verificación del conocimiento la producción escrita.

En consecuencia, por no aplicar actividades y material didáctico que se basara en los intereses de los estudiantes, restarle importancia tanto a habilidades comunicativas que fortalecían la parte de comprensión, surge la ley de Bilingüismo (Ley 1651

de 2013) la cual complementa el artículo 20 de la Ley General de Educación (L.G.E. Ley 115 de 1994), adicionando el siguiente literal “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua”. De este modo, este ensayo que se enmarca en el método inductivo, en el paradigma humanista, con enfoque cualitativo, de tipo interpretativo, y con un diseño narrativo de tópico, busca centrar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el idioma extranjero inglés, consecuentes con habilidades medibles que permitan trabajar asertivamente en un ambiente gamificado.

Desarrollo

Teniendo en cuenta lo anterior, Campo (2014), da una panorámica muy interesante de lo que ha sido el recorrido de los diferentes programas a nivel nacional y cómo han sido la base para fortalecer el inglés en Colombia, lo cual para el periodo de 2015 a 2025 se ha nombrado Programa Nacional de Inglés: Colombia Very well!, aterrizando los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés como un idioma específico, no como segunda lengua ni en el marco de la etnoeducación (comunidades raizales y étnicas), dándosele un mayor valor al inglés, por destacarse y tener relación directa en la actualidad con el sector de la educación, los negocios y en el manejo de relaciones internacionales, tanto así que es la consolidación de una iniciativa como política de estado a largo plazo, integral e intersectorial.

En este contexto, en reconocimiento de los bajos resultados presentados por la mayoría de los estudiantes en el área de inglés, obteniendo un nivel A- en las pruebas SABER 11 por cinco años consecutivos, del 2017 al 2021 en Colombia (Valencia & Vega, 2022), surge la necesidad de afianzar la competencia comunicativa (lingüística, pragmática y sociolingüística) en un idioma extranjero como el inglés desde la comprensión lectora, en básica primaria.

Es importante destacar, que si bien según el Ministerio de Educación Nacional (2006) en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, también se reconocen habilidades de comprensión (escucha) y de producción (escritura y uso del lenguaje), la apuesta está en afianzar la habilidad de comprensión (lectura) en inglés, debido a que esta aparte de impactar directamente con el

proceso de aprendizaje del estudiante dentro de su rendimiento escolar como las demás habilidades, es una habilidad que se necesita de manera trascendental para el buen desempeño dentro de las evaluaciones anuales en pruebas estandarizadas, así como en el acceso a una educación superior y mejores ofertas laborales.

Por otra parte, es importante abordar los aportes de la gamificación centrados en una población escolar, ya que dentro del proceso evaluativo esta estrategia al combinar el juego con el aprendizaje tiene un sistema de recompensas que mantiene la atención del educando, a la vez que promueve su motivación, en la medida que él mismo ve un avance en la consecución de los logros (Rodríguez-Cajamarca et al., 2020). En este sentido, al activar la motivación intrínseca y extrínseca según Figueroa (2015), se promueve una mayor disposición y autonomía por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés, teniendo en cuenta la relación de a mayor interés del alumno mayor probabilidad de éxito en la adquisición de una segunda lengua.

En este orden de ideas, es necesario promover el aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés el cual se ha convertido en un prerrequisito para destacar en las prácticas sociales, educativas y laborales. Asimismo, al hacer uso de la gamificación para responder a los desafíos de esta nueva era digital, se lograría mejorar la competitividad y el desarrollo personal del individuo por medio del juego, en espacios no lúdicos.

Antecedentes de la Gamificación

Para comenzar, se hace necesario reconocer que la gamificación es un concepto reciente que ha ido tomando auge en el siglo XXI, desde que fue acuñado en el 2002 por el programador Pelling hasta que tuvo un mayor renombre en el 2010, dado a que en el ámbito empresarial se instauró como medida de mejoramiento con base a sistemas de recompensa en esta era digital (Fernando, 2015). Asimismo, en el contexto educativo, tuvo un mayor reconocimiento debido a la pandemia de COVID-19 dada en el 2020 y la necesidad de recrear las prácticas educativas en entornos virtuales.

En este orden de ideas, como antecedente al término de gamificación se tendría que remontar la indagación a mediados del siglo XX, en donde era

más común referirse a este como ludificación, aunque no tuviera el mismo objetivo. En otras palabras, partiendo desde su raíz latina “ludus” Huizinga (1949) refiere al Homo ludens como una acepción al “hombre que juega”, reconociendo que jugar está más asociado desde la libertad y la espontaneidad, mientras que el juego, el cual se deriva de la gamificación, tiene una estructura con unos fines enfocados a los resultados, por lo que se precisa no solo de partir del interés de las personas sino también de propiciar un aprendizaje significativo por medio de la solución de problemas (Kapp, 2012).

Teniendo en cuenta lo antes dicho, si bien para Huizinga (1949) se puede aprender a través de la experiencia del juego, no es hasta que Csikszentmihalyi (1990) trae a colación un estado llamado flow o fluir, que se puede empezar a establecer un proceso estructurado en vías de fortalecer el aprendizaje. Este estado, lleva a que el usuario se sumerja tanto en la experiencia, que activa sentimientos de plenitud, los cuales dan como resultado una concentración superlativa, pero es necesario tener en consideración ciertos elementos: por un lado, que la habilidad del sujeto para desarrollar una tarea, como el nivel del reto proyectado hacia un “jugador” estén al mismo nivel, y, por otro lado, que se haga una buena retroalimentación del desempeño presentado por el individuo (Aguilera et al., 2014).

De este modo, el fluir o el enganche dentro del acto educativo, según Skinner & Belmont (1993) vincula la pasión del participante para desarrollar con éxito las actividades de aprendizaje propuestas. En su estudio, Barreiro (2021) encontró que una estrategia educativa gamificada tiene incidencia de mejoramiento en el clima del aula, los procesos cognitivos de atención y aprendizaje en los estudiantes objeto de estudio. En suma, partiendo de la motivación del estudiante, el docente puede aterrizar las competencias al nivel de este con el fin de avanzar a su ritmo de trabajo, permitiéndole avanzar paso a paso si se le brinda un acompañamiento y comunicación asertiva tanto de sus fortalezas como de los aspectos por mejorar.

Antecedentes de la Competencia Comunicativa

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (2006) reconoce en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, a la

competencia comunicativa como las habilidades que una persona debe desarrollar para dar respuesta a las situaciones problema que se le presenten en su medio ambiente. Con relación al inglés, la competencia comunicativa se subdivide en tres componentes: competencia lingüística, pragmática y sociolingüística, los cuales se deben trabajar de manera complementaria para el correcto desenvolvimiento del sujeto en las habilidades de comprensión (escucha y lectura) y de producción (escritura y uso del lenguaje).

Ahora, es preciso retomar autores clásicos del siglo XX quienes dieron base a estas acepciones, por un lado, está Chomsky (1965) el cual dio apertura al termino de competencia lingüística desglosándola en dos funciones, por un lado, la competencia gramatical en donde se deben reconocer los saberes lingüísticos

que posee un hablante en su lengua nativa, y por el otro, se encuentra la competencia de ejecución o performance, en donde se debe hacer uso de esas reglas gramaticales en situaciones específicas.

Por su parte, Hymes (1972) complementa las ideas de Chomsky, argumentando que aparte de la competencia lingüística, en donde se reconocían los conocimientos gramaticales propios de la lengua, se deben reconocer también elementos de la competencia pragmática y sociolingüística, en donde se abordan esos saberes de manera efectiva en diferentes escenarios comunicativos. A raíz de estas conceptualizaciones, es que a finales del siglo XX se da apertura a varios modelos de la competencia comunicativa, los cuales se resumen a continuación en la Tabla 1.

Tabla 19

Modelos de Competencia Comunicativa.

Modelos de competencias comunicativas		
Autor	Competencia	Componentes
Canale y Swain (1980) Canale (1983)	Competencia gramatical Competencia sociolingüística Competencia discursiva Competencia estratégica	Conocimiento de reglas gramaticales Conocimiento que rige la utilización de la lengua Capacidad para cohesionar textos Habilidades de hacer uso de recursos que activan procesos mentales
Bachman (1990)	Competencia organizativa Competencia pragmática	Competencia gramatical Competencia gramatical Competencia textual Competencia ilocutiva Competencia sociolingüística
Celce-Murcia, Dornyei y Thurrel (1995)	Competencia discursiva	Competencia lingüística Competencia sociolingüística Competencia accional Competencia estratégica
Correa (2001)	Competencia lingüística Competencia pragmática Competencia cultural Competencia tímica Competencia ideológica	Saberes del código de la lengua Saberes interiorizados sobre las formas de reconocer las intenciones de un discurso Saberes sobre el mundo social Expresión y manejo de la emotividad Interviene en la selección, estructuración y depuración de los elementos culturales y prácticas sociales

Nota. La Competencia Comunicativa: Elemento Clave en las Organizaciones (Bermúdez & González, 2011).

A partir de los modelos antes expuestos, para Bermúdez & González (2011), la competencia comunicativa reconoce tanto los conocimientos y vivencias propias de los sujetos, como el uso de estas en situaciones diversas que les permitan desarrollar habilidades de comprensión y producción. En pocas palabras, según Moreira & Vanegas (2020), en el

aprendizaje de un idioma como el inglés, es fundamental la promoción de las competencias comunicativas (lingüística, sociolingüística, discursiva y estratégica), para el desarrollo adecuado de habilidades como la oral, dentro del contexto escolar y formativo.

La Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Inglés

Al verse los beneficios de la gamificación en el marco empresarial, se ha tornado recientemente al campo educativo como estrategia de aprendizaje, ya que al basarse en los videojuegos y dando énfasis a la diversión en el aula de clase, puede captar la atención y la motivación del estudiantado (Barreiro, 2021). En esta misma línea, Gil-Quintana & Prieto (2020) expresan que, en básica primaria la gamificación favorece el aprendizaje en el aula, debido a que tanto docentes como estudiantes se ven más prestos a divertirse permitiendo en estos últimos obtener mejores resultados académicos, y a los profesores, a continuar mejorando y actualizándose en nuevas dinámicas que no son de su experticia.

Así pues, si se parte de la idea expuesta por Llorens et al. (2016) de que “sólo puede ser verdaderamente aprendido aquello que llama la atención y genera emoción” (p. 31), se lograrían mejoras sustanciales en los paradigmas tradicionales de enseñanza y aprendizaje en el inglés llevados hasta el momento, los cuales se han enfocado más en la repetición y memorización de contenidos, pero han dejado de lado otros factores significativos, como la atención y la motivación, dentro de los procesos escolares. Para terminar, si se hace un buen uso de la gamificación en el sector educativo, reconociendo las anteriores concepciones, se puede llegar a promover una cultura de enseñanza-aprendizaje dinámica en el inglés que active sentimientos como la diversión, la motivación y la atención (García-Casaus et al., 2020).

Competencia Comunicativa y Comprensión Lectora en Inglés

Según Peñaranda (2016) dentro del proceso de aprendizaje de un idioma extranjero como el inglés, inciden factores particulares como: poca inversión económica en el ámbito educativo, falta de ambientes de aprendizaje para el inglés, docentes con poca preparación, escasos hábitos de estudio en promoción de la lectura y ausencia en la oferta de programas de lenguas.

En su estudio, Villegas & Escalera (2016) comentan que, para mejorar la competencia del inglés en los estudiantes, se hace necesario un incremento en las horas que se invierten a este idioma y el fortalecimiento de programas enfocados en la lectura

del inglés. En la misma medida, Guarín & Ramírez (2017) identifican, que en la básica primaria los procesos de enseñanza en inglés no solo se deben limitar a la adquisición de vocabulario, lo cual no promueve un aprendizaje significativo, sino que se debe partir también de textos reales que les permitan a ellos interpretar y llegar a un análisis más profundo en comprensión.

En pocas palabras, si bien el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés, que tengan en cuenta la competencia lingüística, pragmática y sociolingüística (Ministerio de Educación Nacional, 2006), no es una tarea fácil, es importante abordarla con la seriedad que se merece, ya que a partir de esta es que se potencian las otras habilidades comunicativas (escucha, escritura, uso del lenguaje).

Conclusión

En una sociedad globalizada como la actual, la educación se ha visto permeada por los cambios presentados en el sector tecnológico, social, cultural, entre otros. En esta medida, los estudiantes en consideración de esas realidades van asimilando de manera contextualizada los conocimientos dados en el aula, para desarrollar competencias necesarias en su desenvolvimiento personal y profesional. Con respecto al aprendizaje del inglés pasa lo mismo, ya que es una lengua que está inmersa en la mayoría de los programas emanados en el contexto educativo colombiano, pero a la fecha no ha dado los resultados esperados en pruebas nacionales estandarizadas, por el bajo desempeño adquirido de los estudiantes en las pruebas Saber 11 en la competencia comunicativa de comprensión lectora en inglés (Valencia & Vega, 2022).

Por lo tanto, como medida de cambio tanto Barreiro (2021) como García et al., (2020) refieren que se debe hacer uso de la gamificación, dentro del ámbito educativo, para obtener comportamientos alineados a un objetivo común, en donde el estudiante pase a un rol activo dentro del aprendizaje del inglés, ya que, al ser un idioma extranjero, se requiere de una motivación intrínseca que conlleve a sacar el mayor provecho dentro del aula de clase (Beltrán, 2017). Del mismo modo, los docentes deben dejar de ser los hacedores del conocimiento como era antes, pasando de un plano activo a uno estratégico, en el cual desde un papel de guía busque realizar prácticas pedagógicas contextualizadas, que estén en sintonía

con el individuo que requiere una sociedad que le apuesta al inglés (Herrera et al., 2022).

Declaración de Conflictos de Intereses

El autor declara no tener ningún conflicto de interés.

Referencias

- Aguilera Castillo, A., Fúquene Lozano, C. A., & Ríos Pineda, W. F. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-pertinente*, 2 (1), 125-143. <https://n9.cl/04rbw>
- Barreiro Yáñez, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje*. Universidad UMECIT.
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6 (4), 91-98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bermúdez, L., & González, L. (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Quórum Académico*, 8(1), 95-110. <https://n9.cl/1khl>
- Campo, María. (2014). Colombia VeryWell! Programa Nacional de Inglés. Ministerio de Educación Nacional. <https://n9.cl/sqb38>
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. The MIT Press.
- Coaquira Begazo, C. (2020). Prácticas pedagógicas desde el enfoque socioformativo: Una autoevaluación Docente en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 26, 1-10. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34126>
- Congreso de la República de Colombia. (2023). *Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026*. Bogotá.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow the psychology of optimal experience*. Harper Collins.
- Fernando, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Oceano.
- Figueroa Flores, J. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*. 27. 35-54. <https://n9.cl/a58wsv>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24. <https://n9.cl/t8g42>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, XLII (168), 107-123. <https://doi.org/10.14482/INDES.30.1.303.661>
- Guarín Ramírez, M. D., & Ramírez Rojas, M. I. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés -como lengua extranjera- en estudiantes de quinto de primaria. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 10(2), 59-78.
- Herrera Cruz, M., Gómez Morales, Y., & Guelmes Valdés, E. L. (2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés desde una mirada pedagógica centrada en la vivencia. *EduSol*, 22(79), 126-139. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2017.0002.04>
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Hymes, D. H. (1972). *On Communicative Competence*. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected Readings*, pp. 269-293. Harmondsworth: Penguin.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Ley 115 de 1994. (8 de febrero de 1994). Congreso de la República. Diario oficial No. 41.214. <https://n9.cl/2ora>
- Ley 1651 de 2013. (12 de julio de 2013). Congreso de la República. Diario oficial No. 48849. <https://n9.cl/atth2>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F.J., Villagrà-Arnedo, C.J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAET-RITA*, 4 (1), 25-32. <https://hdl.handle.net/10045/57605>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. Imprenta Nacional. <https://n9.cl/1huaj>
- Moreira, P., & Vanegas, L. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1292-1303. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1537>
- Peñaranda, L. (2016). La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación y Pensamiento*, 19-27. <https://n9.cl/ptctc>
- Rodríguez-Cajamarca, L., García-Herrera, D., Guevara-Vizcaíno, C. & Erazo-Álvarez, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Skinner, E., & Belmont, M. (1993). Motivation in the classroom: reciprocal effects of teacher behavior and student engagement across the school year. *Journal of Educational Psychology*, 85 (4), 571-581. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-0663.85.4.571>
- Valencia-Correa, A. & Vega-Herrera, L. (2022). Caracterización del programa nacional de bilingüismo en los últimos cinco años (un enfoque a las percepciones de los estudiantes). *Ingenio Libre*, 10 (20),1-22. <https://doi.org/10.18041/2322-8415/ingelibre.2022.v10n20.9365>
- Villegas, C., García-Santillán, A., & Escalera-Chávez, M. E. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, (5), 79-94. <https://raco.cat/index.php/RILE/article/view/316766>