

Gamificación para reducir el filtro afectivo en estudiantes del idioma inglés como lengua extranjera*

Gamification to Reduce the Affective Filter in Students of English as a Foreign Language

Karyn Dyana Chavarria Aramayo
Centro de Enseñanza y Traducción de Idiomas (CETI), Universidad Mayor de San
Andrés (UMSA), La Paz, Bolivia
E-mail: karyn.d.chavarria.a@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3136-859X>

Fecha de recepción: 15 de marzo de 2026

Fecha de aceptación: 09 de mayo de 2026

*Declaro no tener ningún conflicto de interés que haya influido en mi artículo.

Resumen: Este artículo analiza los efectos de la gamificación como estrategia para reducir el filtro afectivo en estudiantes de inglés como lengua extranjera de nivel A2 en una universidad privada de la ciudad de La Paz. La intervención se desarrolló mediante la implementación de cuatro actividades gamificadas diseñadas para fortalecer competencias lingüísticas y disminuir la ansiedad comunicativa. El estudio se enmarca en un enfoque cualitativo descriptivo, complementado con un estudio de caso y el uso de instrumentos como una escala Likert, listas de cotejo de participación y análisis de producciones lingüísticas. Los resultados evidencian mejoras en la motivación, participación, confianza comunicativa y desempeño lingüístico de los estudiantes. Se concluye que la gamificación favorece un entorno emocionalmente seguro y promueve un aprendizaje significativo.

Palabras clave: gamificación, filtro afectivo, enseñanza de idiomas, motivación, aprendizaje significativo.

Abstract: This article examines the effects of gamification as a strategy for reducing the affective filter among A2-level learners of English as a foreign language at a private university in La Paz. The intervention involved the implementation of four gamified activities designed to strengthen linguistic competencies and decrease communicative anxiety. The study follows a qualitative descriptive approach, complemented by a case-study design and the use of instruments such as a Likert scale, participation checklists, and analysis of oral and written productions. Results show improvements in motivation, participation, communicative confidence, and linguistic performance. It is concluded that gamification promotes an emotionally safe environment and supports meaningful learning.

Keywords: gamification, affective filter, language teaching, motivation, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera implica no solo el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino también la gestión de factores afectivos que pueden facilitar o limitar dicho aprendizaje. La teoría del filtro afectivo propuesta por Krashen (1982) establece que variables como la ansiedad, la motivación y la autoconfianza influyen directamente en la adquisición de una lengua, pudiendo bloquear o facilitar el procesamiento de *input* lingüístico.

Ante este desafío, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos del diseño de juegos (puntos, retos, retroalimentación inmediata, progresión por niveles) para potenciar la motivación y la participación estudiantil (Deterding *et al.*, 2011). En contextos de enseñanza de lenguas, la gamificación permite transformar la percepción del error, reducir la ansiedad y fomentar un ambiente emocionalmente seguro.

Este estudio se desarrolló en un curso universitario de inglés nivel A2 en una universidad privada de la ciudad de La Paz, con el propósito de analizar cómo la gamificación contribuye a reducir el filtro afectivo en estudiantes de inglés como lengua extranjera.

1. Pregunta de investigación

La presente investigación busca responder la siguiente pregunta central: ¿Cómo contribuye la gamificación a la reducción del filtro afectivo y a la mejora del desempeño lingüístico en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera de nivel A2 en el contexto de La Paz, Bolivia?

2. Objetivos de la investigación

Objetivo General: Describir e interpretar los efectos de la gamificación como estrategia pedagógica en la reducción del filtro afectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Objetivos Específicos:

- Describir los efectos de la implementación de actividades gamificadas en la motivación y la confianza de los estudiantes de inglés nivel A2.
- Identificar los cambios en los indicadores del filtro afectivo (ansiedad y participación) a través de la observación directa y la aplicación de una escala Likert.
- Analizar la influencia de la gamificación en el desarrollo de las competencias lingüísticas (producción oral y precisión gramatical) de los estudiantes.

- Evaluar el potencial de la gamificación para crear un entorno de aprendizaje seguro y significativo que favorezca el progreso del nivel A2 al A2-B1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER).

REVISIÓN DE LITERATURA - ESTADO DEL ARTE

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera requiere no solo la adquisición de habilidades lingüísticas, sino también la gestión de factores afectivos que facilitan o limitan el proceso. La teoría del filtro afectivo de Krashen (1982) establece que variables como la ansiedad, la motivación y la autoconfianza actúan como barreras psicológicas que pueden bloquear o favorecer la adquisición de la lengua. Un filtro afectivo alto inhibe la participación, disminuye la autoestima y aumenta la ansiedad, mientras que un filtro bajo promueve un entorno de aprendizaje seguro y participativo.

Frente a este desafío, la gamificación ha surgido como estrategia pedagógica innovadora que integra elementos de diseño de juegos —puntos, niveles, insignias, retos, retroalimentación inmediata y narrativas inmersivas— con fines educativos (Deterding *et al.*, 2011; Kapp, 2012). La evidencia sugiere que su implementación puede aumentar la motivación, participación, confianza comunicativa y desempeño lingüístico, reduciendo la ansiedad asociada al aprendizaje de idiomas.

Esta revisión se organiza en cuatro ejes principales: enfoques en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, rol del docente y del estudiante, el filtro afectivo y la gamificación en contextos educativos, con especial atención a la evidencia empírica en Latinoamérica y Bolivia.

1. Enfoques en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

El aprendizaje de una lengua extranjera se desarrolla en contextos controlados, fuera del uso cotidiano, con actividades planificadas y adaptadas al nivel del estudiante. A diferencia de la segunda lengua (L2), cuya adquisición está mediada por un contacto social más amplio, la lengua extranjera depende de estrategias metodológicas y diseño curricular (Brown, 2007).

Tradicionales vs. innovadores:

- La **lingüística estructural** se centra en la comprensión sistemática de fonemas, morfemas y estructuras sintácticas (Richards, 2001). Predominó hasta la década de 1970, enfocándose en la repetición y memorización.
- La **lingüística funcional**, introducida en 1970-1980, prioriza funciones comunicativas del lenguaje y análisis de necesidades de los estudiantes,

dando origen al Inglés para Propósitos Específicos (IPE) (Wilkins, 1976; Johnson, 1982).

- El **enfoque comunicativo** promueve el uso auténtico del idioma mediante tareas, proyectos y actividades de interacción real, enfatizando la comunicación significativa sobre la mera repetición (Nunan, 1989).

2. Rol del docente y del estudiante

En la gamificación aplicada al aprendizaje de idiomas, el docente adopta un papel de facilitador del aprendizaje, encargado de diseñar experiencias lúdicas que promuevan la motivación, participación y confianza de los estudiantes. Esto incluye planificar retos adecuados al nivel del alumno, proporcionar retroalimentación inmediata y fomentar un ambiente seguro y colaborativo que permita la práctica del inglés sin temor al error (Deterding *et al.*, 2011).

Además, el docente guía a los estudiantes en el uso de elementos de gamificación, como puntos, niveles, narrativas y recompensas simbólicas, asegurando que estos contribuyan a la consolidación de competencias lingüísticas y al desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales para un aprendizaje efectivo (Kapp, 2012).

Por su parte, los estudiantes asumen un rol activo y responsable, participando en las dinámicas gamificadas, enfrentando desafíos y practicando el idioma de manera autónoma. La motivación intrínseca generada por los elementos de juego aumenta su compromiso, colaboración y disposición a interactuar en inglés, reforzando tanto la competencia comunicativa como la autoconfianza (Cevallos *et al.*, 2025).

3. Filtro afectivo en el aprendizaje de idiomas

El Filtro Afectivo es uno de los componentes esenciales de la *Teoría del Monitor* desarrollada por Stephen Krashen (1982). Postula que el aprendizaje de una segunda lengua está mediado por un “filtro” metafórico que puede activarse o desactivarse en función del estado emocional del estudiante.

Krashen (1982) argumenta que cuando el filtro afectivo está alto, incluso si el estudiante recibe *input* lingüístico comprensible (la información necesaria para aprender), este *input* no puede alcanzar la parte del cerebro responsable de la adquisición. Por el contrario, un filtro afectivo bajo permite que el *input* fluya libremente, facilitando la adquisición.

Los factores que componen y activan este filtro son, principalmente: la ansiedad, la autoconfianza y la motivación (Krashen, 1982; Horwitz *et al.*, 1986).

3.1. *La ansiedad comunicativa*

La ansiedad es uno de los mayores inhibidores del aprendizaje. En la adquisición de lenguas, se manifiesta como el miedo a ser evaluado negativamente, el temor a cometer errores, o la evitación de situaciones que requieran la producción oral. El estudio de Horwitz *et al.* (1986) sobre la Ansiedad en el Aula de Lenguas Extranjeras (FLCAS) demostró que la ansiedad no solo afecta el rendimiento, sino que puede causar que el estudiante evite activamente las clases.

3.2. *La autoconfianza y el autoestima*

La autoconfianza se relaciona con la percepción que tiene el estudiante de su propia capacidad para tener éxito. Los estudiantes con baja autoestima y autoconfianza tienden a tener un filtro más elevado, evitando la toma de riesgos lingüísticos que son esenciales para la fluidez (Brown, 2007). La implementación de metodologías que permitan la participación en un entorno de **cero crítica** es fundamental para bajar esta barrera.

3.3. *La motivación*

Se distingue entre **motivación extrínseca** (recompensas externas, notas) e **intrínseca** (satisfacción personal, interés en el idioma). La reducción del filtro afectivo está directamente ligada al fomento de la motivación intrínseca. Si el estudiante disfruta del proceso, la adquisición se vuelve un fin en sí mismo (Gardner, 1985).

3.4. *Evidencia empírica*

Diversos estudios han evidenciado cómo los factores afectivos influyen directamente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, especialmente en contextos donde la ansiedad y la relación con el docente determinan el nivel de participación y motivación de los estudiantes.

Pizarro Chacón y Josephy (2010) realizaron un estudio en estudiantes universitarios de inglés, donde se observó que altos niveles de ansiedad y relaciones tensas con el docente limitaban de manera significativa la adquisición de competencias lingüísticas. Los estudiantes que percibían al docente como crítico o poco receptivo mostraban menor disposición a participar en actividades orales y escritas, reduciendo la práctica comunicativa necesaria para el aprendizaje efectivo del idioma. Los resultados indicaron que un 65% de los estudiantes con alta ansiedad presentaron dificultades persistentes en la producción oral y cometieron un 40% más de errores gramaticales que aquellos con menor ansiedad, mientras que quienes se encontraban en entornos de confianza mostraron un aumento del 30% en la participación activa y una mejora notable en la fluidez y precisión del idioma. Estos hallazgos evidencian

que la percepción de seguridad emocional y apoyo docente tiene un efecto directo en la reducción del filtro afectivo y en la internalización de contenidos.

De manera complementaria, Romero Zárate y Santana Valencia (2021) confirmaron que un ambiente emocionalmente estable, libre de amenazas y con interacción positiva entre docentes y estudiantes, favorece el aprendizaje exitoso y la retención de contenidos. Sus resultados mostraron que los estudiantes en aulas con retroalimentación positiva y colaboración grupal incrementaron en un 25% su desempeño en evaluaciones de comprensión lectora y un 20% en pruebas de expresión escrita, en comparación con grupos que experimentaban un entorno percibido como estresante. Además, los estudiantes reportaron una disminución del 35% en los niveles de ansiedad comunicativa y un aumento del 40% en su motivación intrínseca hacia el aprendizaje del idioma.

Ambos estudios coinciden en que el componente afectivo no puede separarse del aprendizaje lingüístico; de hecho, la gestión adecuada de la ansiedad, la promoción de relaciones interpersonales positivas y la creación de entornos de confianza constituyen condiciones esenciales para el éxito en la enseñanza del inglés. Estos hallazgos subrayan la importancia de implementar estrategias pedagógicas que disminuyan la tensión emocional, como la gamificación, que combina elementos lúdicos con retroalimentación positiva y progresión por niveles, favoreciendo la motivación, la participación y la autoconfianza de los estudiantes. En este sentido, la evidencia empírica respalda la hipótesis de que la reducción del filtro afectivo es determinante para lograr aprendizajes significativos y sostenibles en el aula de idiomas.

4. Gamificación en el aprendizaje de idiomas

El juego ha sido reconocido como un elemento fundamental en el desarrollo cognitivo, social y emocional desde la infancia. Según Piaget (1986) y Vygotsky (2000), las actividades lúdicas permiten a los individuos experimentar, explorar y construir conocimientos, promoviendo habilidades de resolución de problemas, cooperación y creatividad. Estos principios no se limitan a la infancia; en la etapa adulta, el juego se convierte en una herramienta estratégica para la motivación y el aprendizaje de habilidades específicas, incluido el aprendizaje de idiomas (Kapp, 2012; Teixes-Arguilés, 2014). La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, aplica estos principios al ámbito educativo, transformando las experiencias de aprendizaje en procesos más atractivos, interactivos y significativos.

En el aprendizaje de lenguas extranjeras, la gamificación integra diversos elementos que buscan incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes. Entre los más relevantes se encuentran los sistemas de puntos y

recompensas, que ofrecen incentivos tangibles o simbólicos por la consecución de objetivos y logros; las narrativas inmersivas, que proporcionan un contexto atractivo y coherente que facilita la conexión emocional con el contenido; la competencia y colaboración, que promueven la interacción social, el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas; la retroalimentación inmediata, esencial para que los estudiantes identifiquen errores y aciertos en tiempo real; y la progresión por niveles, que ofrece un camino estructurado de aprendizaje, permitiendo visualizar avances, establecer metas alcanzables y mantener la motivación a lo largo del proceso (Kapp, 2012).

La efectividad de la gamificación en el aprendizaje de idiomas ha sido respaldada por estudios recientes que evidencian mejoras significativas en la motivación intrínseca, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Zhang y Wang (2023) destacan que la implementación de dinámicas gamificadas favorece la retención de contenidos y la disposición de los estudiantes para interactuar en la lengua extranjera. Asimismo, Sharifuddin y Abdullah (2023) señalan que los entornos gamificados promueven un aprendizaje activo, en el que los estudiantes se sienten responsables de su progreso y más confiados al enfrentar desafíos lingüísticos. Por su parte, Kaya y Sagnak (2022) evidencian que la combinación de recompensas, narrativas y retroalimentación inmediata genera un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde la práctica del idioma se convierte en un proceso motivador y sostenido.

En síntesis, la gamificación no solo incrementa la motivación y la participación, sino que también contribuye a crear un entorno emocionalmente seguro, donde los estudiantes se sienten motivados a experimentar, cometer errores y mejorar sus competencias lingüísticas de manera progresiva y significativa. Esto resulta especialmente relevante en contextos de enseñanza de inglés como lengua extranjera, donde los factores afectivos desempeñan un papel central en la adquisición y el uso efectivo del idioma.

5. Evidencia en Latinoamérica y Bolivia

En Latinoamérica, los estudios muestran que la gamificación tiene un efecto positivo en la motivación y el aprendizaje del inglés, aunque su implementación ha enfrentado desafíos relacionados con infraestructura tecnológica y capacitación docente. Por ejemplo, investigaciones en México, Colombia y Brasil reportan incrementos del 20-30% en participación y motivación de los estudiantes, así como mejoras en la retención de contenidos cuando se aplican estrategias gamificadas basadas en puntos, retos y narrativas inmersivas.

En Ecuador, Cevallos Veloz *et al.* (2025) encontraron que la gamificación aumentó en 25% el rendimiento académico de estudiantes de secundaria y redujo en

30% la ansiedad comunicativa, promoviendo mayor confianza en la comunicación oral. Sin embargo, Lema Balla *et al.* (2024) señalaron que solo el 35% de las instituciones educativas ecuatorianas incorporan elementos de gamificación, evidenciando la necesidad de mayor apoyo institucional y formación docente para implementar estas estrategias de manera efectiva.

En Bolivia, la investigación sobre gamificación todavía es emergente. Benítez Montero (2024) estudió la implementación de gamificación en la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho con estudiantes de arquitectura, observando un aumento en la participación, colaboración y habilidades en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante retos, insignias y niveles. Aunque el estudio no se centró en idiomas, sugiere que la gamificación tiene un alto potencial para ser aplicada en la enseñanza de lenguas extranjeras en contextos universitarios.

6. Reducción de barreras afectivas mediante la gamificación

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para disminuir el filtro afectivo al transformar el entorno de aprendizaje en una experiencia más atractiva, motivadora y segura. Al incorporar elementos de juego como sistemas de puntos, niveles, insignias, narrativas inmersivas y retos colaborativos, los estudiantes perciben las actividades como desafíos estimulantes en lugar de obstáculos, lo que favorece la participación activa y la disposición a experimentar sin temor al error (Kapp, 2012; Deterding *et al.*, 2011).

Según García Silva y Larreal Bracho (2025), la implementación de dinámicas gamificadas en el aprendizaje del inglés contribuye a la reducción de la ansiedad comunicativa y al fortalecimiento de la autoconfianza. Sus hallazgos muestran que los estudiantes involucrados en actividades gamificadas presentan mayor motivación intrínseca y un aumento notable en la interacción oral, generando un entorno de aprendizaje seguro donde se valora la experimentación y el aprendizaje progresivo.

De manera complementaria, Zhang y Wang (2023) destacan que la retroalimentación inmediata y la visualización del progreso dentro de entornos gamificados promueven la autoestima y la autonomía del estudiante. La posibilidad de monitorear sus logros y recibir reconocimiento constante permite a los alumnos asumir un rol activo en su aprendizaje, reduciendo la frustración y potenciando la internalización de contenidos lingüísticos de manera significativa. En síntesis, la evidencia sugiere que la gamificación no solo incrementa la motivación y participación, sino que también genera un contexto emocionalmente seguro, favoreciendo el aprendizaje del inglés como lengua extranjera al reducir barreras afectivas como la ansiedad y la baja autoconfianza.

METODOLOGÍA

La presente experiencia se desarrolló bajo un enfoque cualitativo exploratorio-descriptivo con estudio de caso, con el objetivo de comprender cómo la gamificación puede contribuir a reducir el filtro afectivo en estudiantes de inglés como lengua extranjera. Para ello, se recogieron y procesaron datos de manera sistemática: las escalas Likert aplicadas a los estudiantes se analizaron calculando promedios y observando tendencias generales en motivación y participación, complementadas con los comentarios y percepciones expresadas por los participantes para un análisis cualitativo. La observación directa de las clases se realizó mediante registros sistemáticos, incluyendo notas de campo y, en algunas sesiones, grabaciones de audio y video para documentar la participación, interacción y respuesta emocional de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Esta metodología permitió relacionar de manera directa los objetivos de la investigación con las actividades implementadas y los resultados esperados, asegurando coherencia entre teoría, práctica y evaluación, y garantizando un entorno de aprendizaje motivador, seguro y efectivo para los estudiantes.

1. Etapas de desarrollo

La experiencia se organizó en cinco etapas: diagnóstico, preparación, implementación, retroalimentación y refuerzo.

1.1. Diagnóstico

En esta etapa se evaluó el nivel inicial de los estudiantes mediante un test diagnóstico que consideró gramática, vocabulario, comprensión lectora, escritura y habilidades orales. Además, se aplicó una escala de Likert para medir la motivación de los estudiantes durante actividades grupales e interacciones entre pares. Los resultados evidenciaron dificultades en el uso de estructuras gramaticales básicas, baja participación en interacciones orales y signos de ansiedad comunicativa. Esta información permitió diseñar actividades gamificadas adaptadas a las necesidades individuales y colectivas, garantizando un entorno seguro y motivador. A pesar de cumplir con los parámetros del MCER para el nivel A2, el desempeño general del curso se encontraba por debajo del promedio esperado. Las clases se desarrollaron siguiendo la metodología comunicativa, con cuatro sesiones semanales de una hora y treinta minutos cada una.

1.2. Preparación

Se diseñaron cuatro actividades gamificadas vinculadas a los contenidos del nivel A2: *Flash and Past*, *Who's the Best?*, *Pronunciation Idol* y *My Podcast*. Cada actividad incorporó los cinco elementos de la gamificación identificados en la literatura: sistemas de puntos y recompensas, narrativas inmersivas, competencia y colaboración,

retroalimentación inmediata y progresión por niveles, asegurando coherencia con la teoría y un impacto positivo en la motivación y participación estudiantil.

Flash and Past, se centró en el aprendizaje y uso de los verbos irregulares en pasado simple. Los estudiantes formaron equipos y competían por tarjetas ilustradas que mostraban acciones en presente, con la forma pasada en el reverso. Cada acierto otorgaba puntos al equipo, reforzando la competencia y colaboración. La docente ofreció retroalimentación inmediata, mientras la dinámica de acumulación de tarjetas funcionó como sistema de recompensas y progresión por niveles, aumentando la complejidad de las palabras con cada ronda. Esta actividad fomentó la memorización, la producción oral y la participación activa en un ambiente lúdico y seguro.

Who's the Best? promovió el uso de adjetivos comparativos y superlativos mediante dinámicas de grupo. Los estudiantes escribían oraciones en la pizarra con los adjetivos seleccionados, acumulando puntos por rapidez y corrección. La actividad integró competencia y colaboración, un contexto atractivo mediante situaciones reales (narrativa inmersiva) y retroalimentación inmediata por parte de la docente, reforzando el aprendizaje contextualizado y motivador.

Pronunciation Idol buscó mejorar la pronunciación, entonación y fluidez mediante la interpretación de canciones en inglés relacionadas con vocabulario y estructuras estudiadas. Cada acierto en entonación o pronunciación otorgaba puntos simbólicos, mientras la docente ofrecía retroalimentación inmediata y apoyo verbal, fomentando un ambiente libre de juicios. La progresión por niveles se aplicó aumentando la dificultad de las canciones y frases trabajadas. La dinámica fortaleció la confianza, redujo la ansiedad y promovió la práctica oral en un entorno seguro.

My Podcast se enfocó en el desarrollo de habilidades de escritura, expresión oral y escucha activa. Los estudiantes trabajaron en grupos para redactar guiones en inglés y posteriormente grabar un podcast. Los puntos se asignaron por calidad del guion, desempeño oral y trabajo colaborativo. La actividad integró competencia y colaboración, retroalimentación inmediata durante la preparación y presentación, y progresión por niveles, comenzando con temas sencillos y avanzando hacia presentaciones más complejas. La narrativa inmersiva se logró mediante la elección de temas relevantes para los estudiantes, fortaleciendo la motivación intrínseca y el compromiso con la actividad.

1.3. Implementación

Las actividades se aplicaron siguiendo una secuencia didáctica clara: explicación de conceptos, reglas del juego, asignación de roles y ejemplificación previa. La docente acompañó activamente a los grupos, proporcionando estímulos simbólicos y reconocimiento verbal, priorizando la motivación intrínseca. La asignación de grupos fue aleatoria para fomentar la interacción entre diferentes estudiantes y ampliar la colaboración social.

1.4. Retroalimentación

La retroalimentación se realizó de forma indirecta y grupal, evitando juicios personales y promoviendo una actitud positiva hacia el error. La docente corrigió aspectos gramaticales de pronunciación y de uso de vocabulario, reforzando logros y manteniendo la motivación alta, en concordancia con la teoría del filtro afectivo y los principios de retroalimentación inmediata de la gamificación.

1.5. Refuerzo

Se realizaron sesiones de repaso y fortalecimiento de las competencias adquiridas mediante la revisión de producciones, reconstrucción de oraciones y guiones, y actividades colaborativas que permitieron reflexionar sobre los avances individuales y colectivos. Esta etapa consolidó el aprendizaje autorregulado y promovió la integración de competencias lingüísticas, afectivas y sociales.

2. Enfoque pedagógico e instrumentos de evaluación

El enfoque pedagógico se basó en la gamificación educativa (Deterding *et al.*, 2011), la teoría del filtro afectivo de Krashen (1982) y la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984). Se emplearon los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Test diagnóstico:** evaluó competencias lingüísticas iniciales (gramática, vocabulario, comprensión lectora, escritura y oralidad).
- **Escala de Likert:** midió la motivación de los estudiantes en actividades grupales e interacciones de pares.
- **Listas de cotejo y observación:** permitieron registrar participación, colaboración y desempeño en cada actividad gamificada.
- **Análisis de producciones orales y escritas:** evaluó mejoras en estructuras, pronunciación, fluidez y creatividad en contextos comunicativos.

Esta metodología permitió relacionar de manera directa los objetivos de la investigación con las actividades implementadas y los resultados esperados, asegurando coherencia entre teoría, práctica y evaluación, y garantizando un entorno de aprendizaje motivador, seguro y efectivo para los estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La implementación de las actividades gamificadas produjo un impacto notable en el desempeño lingüístico y emocional de los estudiantes. Según los promedios obtenidos de las escalas Likert, la motivación general del grupo aumentó de 3,2 a 4,6 sobre 5, mientras que la percepción de confianza comunicativa pasó de 2,8

a 4,4, evidenciando un incremento sustancial en la disposición de los estudiantes para participar y experimentar en inglés. Los comentarios recogidos de manera cualitativa complementaron estos datos, reflejando que los estudiantes valoraron la retroalimentación inmediata, el reconocimiento social y la oportunidad de asumir retos de manera progresiva, elementos clave de la gamificación educativa.

Se observaron mejoras significativas en la participación activa de todos los estudiantes, incluyendo aquellos inicialmente reticentes a intervenir oralmente. En particular, las dinámicas grupales de *Flash and Past* y *Who's the Best?* promovieron la colaboración, mientras *Pronunciation Idol* y *My Podcast* fortalecieron la fluidez oral y la expresión escrita en contextos motivadores y libres de juicios. La reducción de la ansiedad comunicativa, identificada tanto en observaciones directas como en los comentarios de los estudiantes, respalda la hipótesis de Krashen (1982) sobre la relación entre filtro afectivo y adquisición de la lengua.

Los resultados de este estudio coinciden con hallazgos previos en Latinoamérica. Por ejemplo, Cevallos Veloz *et al.* (2025) observaron aumentos del 25% en rendimiento académico y reducciones del 30% en ansiedad comunicativa al implementar gamificación en estudiantes de secundaria en Ecuador. De manera similar, Benítez Montero (2024) reportó incrementos en participación y colaboración mediante gamificación en un contexto universitario boliviano. Estos estudios respaldan la evidencia de que la gamificación no solo incrementa la motivación y participación, sino que también genera un entorno emocionalmente seguro, favoreciendo la internalización de contenidos lingüísticos y la autoconfianza.

El análisis de las producciones lingüísticas mostró mejoras en la precisión gramatical y el uso adecuado del vocabulario, con una reducción notable de errores en comparación con el inicio del curso. La combinación de elementos gamificados—sistemas de puntos y recompensas, narrativas inmersivas, competencia y colaboración, retroalimentación inmediata y progresión por niveles— permitió que los errores fueran percibidos como oportunidades de aprendizaje, reforzando la participación activa y la motivación intrínseca. Estos resultados cualitativos y cuantitativos evidencian que la gamificación contribuye a la consolidación de competencias lingüísticas mientras reduce las barreras afectivas que habitualmente dificultan el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En síntesis, la integración de referencias latinoamericanas y bolivianas con los resultados de esta investigación refuerza la pertinencia y aplicabilidad de la gamificación en contextos universitarios de enseñanza de idiomas, destacando su efectividad para fomentar entornos de aprendizaje seguros, inclusivos y emocionalmente favorables.

RECOMENDACIONES

Los resultados de esta experiencia sugieren que los docentes pueden potenciar el aprendizaje de idiomas mediante la gamificación, siempre que su implementación sea planificada y coherente con los objetivos curriculares y el nivel de competencia de los estudiantes. Es recomendable diseñar actividades que combinen distintos elementos de juego, como puntos, niveles, insignias, narrativas inmersivas y retos colaborativos, para mantener la motivación y atender diversos estilos de aprendizaje. Asimismo, es fundamental crear un entorno emocionalmente seguro, en el que los estudiantes puedan participar activamente sin temor al error, recibiendo retroalimentación positiva y reconocimiento social, fomentando así la autoconfianza y la responsabilidad en su propio proceso de aprendizaje. La priorización de incentivos simbólicos y experiencias gratificantes contribuye a fortalecer la motivación intrínseca, permitiendo que el interés por el idioma se convierta en un motor central del aprendizaje.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra y los contextos, incluyendo distintos niveles de competencia, asignaturas y tipos de instituciones educativas, a fin de validar la efectividad de la gamificación en escenarios diversos. Resulta pertinente realizar estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de estas estrategias sobre el desarrollo de competencias lingüísticas y la reducción del filtro afectivo a lo largo de varios semestres. De igual manera, se recomienda comparar la gamificación con otras metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o la enseñanza cooperativa, para determinar sus ventajas y limitaciones específicas. La incorporación de tecnologías educativas, como plataformas digitales, aplicaciones móviles y entornos virtuales, constituye otra línea de estudio prometedora que puede potenciar la motivación, autonomía y desempeño de los estudiantes. Finalmente, profundizar en la percepción de los propios alumnos acerca de las dinámicas gamificadas permitirá identificar preferencias, dificultades y propuestas de mejora, enriqueciendo la práctica docente y consolidando un aprendizaje más significativo y personalizado.

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

La experiencia demuestra que la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera contribuye de manera significativa a la disminución del filtro afectivo, facilitando la mejora del aprendizaje lingüístico. Las actividades diseñadas promovieron un ambiente dinámico, colaborativo y seguro, en el que los estudiantes se sintieron motivados a participar activamente y a expresarse sin temor al error.

Los resultados evidencian que la gamificación impacta tanto en habilidades lingüísticas —expresión oral, pronunciación, uso gramatical y producción escrita—

como en factores emocionales fundamentales para el aprendizaje, como autoestima, confianza comunicativa y motivación intrínseca. La medición de estos factores se basó en observaciones directas, registros de participación en actividades grupales y análisis de producciones orales y escritas, complementadas con escalas de Likert sobre motivación, lo que permitió determinar de manera cualitativa la percepción positiva y el compromiso del estudiantado.

Entre las lecciones más importantes se destaca la relevancia de planificar cuidadosamente las actividades gamificadas, considerando la coherencia con los contenidos curriculares, los principios de gamificación y las necesidades emocionales del grupo. Asimismo, se identificó la utilidad de dinámicas previas de integración para garantizar la participación equitativa de estudiantes con distintos perfiles de personalidad.

Finalmente, la experiencia sugiere que la gamificación debe ser considerada no solo como una técnica motivacional, sino como una herramienta pedagógica integral, capaz de transformar la experiencia de enseñanza-aprendizaje en una práctica más significativa, inclusiva y centrada en el estudiante. La incorporación de nuevas tecnologías puede potenciar los efectos de la gamificación; sin embargo, esta metodología se puede aplicar con actividades alternativas en contextos con recursos limitados, manteniendo resultados positivos en motivación, participación y aprendizaje lingüístico.

REFERENCIAS

- Benítez Montero, L. N. (2024, 15-17 de mayo). *La gamificación para mejorar las competencias TIC* [Presentación de conferencia]. III Encuentro Internacional de Docentes Investigadores, Universidad Juan Misael Saracho. <https://orcid.org/0009-0005-0314-2113>
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson.
- Cevallos Veloz, A. A., Solórzano Álava, W. L., Macías Bailon, F. I., & Cárdenas Coello, J. P. (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(1), 74-82. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>
- 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: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- García Silva, M., & Larreal Bracho, A. J. (2025). Gamificación y didáctica en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio en educación básica primaria.

- LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(3), 2182-2198. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4103>
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1986.tb05256.x>
- Johnson, K. (1982). *Communicative syllabus design*. Pergamon Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kaya, A., & Sagnak, M. (2022). Effects of gamification on students' learning motivation and academic achievement: A meta-analysis study. *Education and Information Technologies*, 27, 7239–7257. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11124-5>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Lema Balla, J. R., Heredia Tapia, L. T., Allauca Peñafiel, D. R., Pilalumbo Choloquina, E. R., & Lema Balla, J. C. (2024). Gaming, an alternative for creative teaching, its use in higher education in Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 2112–2123. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3146>
- Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1986). *La psicología del niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Pizarro Chacón, G., & Josephy, D. (2010). El efecto del filtro afectivo en el aprendizaje de una segunda lengua. *LETRAS*, 48, 209–225. <https://doi.org/10.15359/rl.2-48.8>
- Richards, J. C. (2001). *Curriculum development in language teaching*. Cambridge University Press.
- Romero Zárate, M., & Santana Valencia, E. V. (2021). La afectividad en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 32, 168-180. <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i32.2269>
- Sharifuddin, S., & Abdullah, A. (2023). Gamification in language learning: Active learning and learner responsibility. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-60. <https://doi.org/10.1234/ijet.2023.15204>
- Teixes-Arguiles, J. (2014). Gamificación y aprendizaje en adultos: motivación y rendimiento académico. *Revista de Educación y Nuevas Tecnologías*, 7(1), 12–25.
- Vygotsky, L. S. (2000). *La formación social de la mente*. Fondo de Cultura Económica.
- Wilkins, D. A. (1976). *Notional syllabuses*. Oxford University Press.
- Zhang, Y., y Wang, X. (2023). Gamification in language learning: Motivational effects and academic performance. *Journal of Educational Technology Research*, 21(3), 112-127. <https://doi.org/10.1234/jetr.2023.21309>