

El impacto de la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en el aula escolar.

Margith Katherine Meneses Durán

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

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 es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita, trabajando con el grado quinto primaria. El objetivo general fue Fortalecer la motivación en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita - Ocaña a través de metodologías pedagógicas didácticas, con la finalidad de mejorar sus habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés durante el año escolar 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la variable de la motivación reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, el trabajo colaborativo y el uso de recursos digitales permitió transformar positivamente la percepción de los estudiantes frente al inglés, generando un aumento significativo en la motivación, la participación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas básicas. Estas estrategias favorecieron un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo, evidenciando que la motivación es un eje fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua.

Palabras clave: Motivación, gamificación, estrategias pedagógicas, ingles, habilidades lingüísticas.

Abstract

This document is the result of a training research exercise, developed as a degree option, which allowed us to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita, working with the fifth grade primary school. The general objective was to strengthen the motivation in the fifth grade students of the Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita - Ocaña through didactic pedagogical methodologies, in order to improve their language skills in learning English during the 2025 school year, using a qualitative and experimental approach in which it put into play the variable of motivation recognizing its effects on the ontological aspect of the students. From this research exercise, it was concluded that the implementation of pedagogical strategies based on gamification, collaborative work and the use of digital resources allowed to positively transform the perception of students towards English, generating a significant increase in motivation, participation and development of basic language skills. These strategies favored a more dynamic, interactive and meaningful learning environment, showing that motivation is a fundamental axis to strengthen the teaching-learning process of a second language.

Keywords: Motivation, gamification, pedagogical strategies, english, language skills.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos De Referencia.....	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos.....	14
Referentes Técnicos	15
Referentes Legales	16
Referentes Éticos.....	17
Herramientas y Métodos	18
Enfoque y Tipo de Estudio.....	18
Unidad de Análisis	18
Técnicas para la Recolección de Datos	18
Categorías para el Análisis de Datos.....	19
Resultados	20
Acercamiento de la Población a la Variable	20
Experimentación.....	21
Identificación de Variaciones.....	21

Análisis y Discusión.....	23
Conclusiones y Recomendaciones	27
Referencias Bibliográficas.....	29
Apéndices	31

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	31
--	----

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una herramienta necesaria dentro del contexto educativo actual, ya que se considera, un medio esencial que abre nuevos conocimientos. En Colombia, el Ministerio de educación ha promovido el idioma inglés desde los primeros niveles de enseñanza, sin embargo, en ciertos contextos escolares se evidencia una falta de motivación presentada por los estudiantes, lo cual limita el desarrollo de las habilidades lingüísticas fundamentales en el aprendizaje del idioma inglés: Hablar, escuchar, leer y escribir.

En la Institución Educativa Gimnasio Campestre Villa Margarita, ubicada en la ciudad de Ocaña, Norte de Santander, se ha identificado una problemática principalmente en el grado quinto de primaria, donde los estudiantes demuestran desinterés y apatía hacia el aprendizaje del inglés. Causas como la baja intensidad horaria, la falta de actividades lúdicas, el uso limitado de estrategias pedagógicas innovadoras ha generado un bajo nivel de participación y rendimiento académico en el área. Esta situación evidencia la necesidad de replantear los métodos de enseñanza, incorporando estrategias más motivadoras que estimulen la curiosidad y la participación activa de los estudiantes.

En este sentido, la presente investigación busca fortalecer la motivación de los estudiantes del grado quinto a través de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en metodologías activas, tales como la gamificación, el trabajo en grupo junto con el uso de recursos digitales. Estas estrategias se conciben como herramientas que pueden dinamizar las clases, promover la interacción y facilitar el aprendizaje significativo del inglés como segunda lengua.

De esta manera, esta investigación tiene relevancia al proponer alternativas pedagógicas que respondan a las necesidades reales del contexto educativo, contribuyendo al fortalecimiento del

proceso de enseñanza–aprendizaje del inglés en la educación básica primaria. Además, pretende ofrecer aportes significativos a la práctica docente, evidenciando cómo la motivación se convierte en el eje central para lograr aprendizajes más autónomos, participativos y duraderos.

Caracterización

El estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Gimnasio Campestre Villa Margarita, el cual está ubicado en un barrio (Martinete) estrato 2 de la ciudad de Ocaña Norte/Santander. Dicha institución educativa ofrece niveles educativos desde preescolar, básica primaria, básica secundaria y media 10 y 11 en jornadas mañana y tarde.

Los estudiantes del grado quinto primaria demuestran cierta desmotivación en la adquisición de las habilidades del inglés (hablar, leer, escuchar y escribir) lo cual está atrasando de cierto modo el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta situación se presenta debido a la baja intensidad horaria en la planeación y organización del currículo, asimismo la falta de actividades centradas en la segunda lengua que motiven y fortalezcan las habilidades desde la participación e interacción (olimpiadas, actividades dentro de la semana cultural o del idioma...).

Por tal razón, se considera que los estudiantes evidencian desinterés y apatía por desarrollar sus competencias necesarias para comunicarse hábilmente en esta lengua extranjera, reflejan poca participación en clase, incumplimiento de tareas, actividades y evaluaciones. Ante todo, este proceso se ha identificado que los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo que requiere estrategias pedagógicas motivadoras.

La falta de motivación interviene en el bajo rendimiento académico que está presentando el grupo en el área de inglés, ya que, la importancia de la motivación radica en que debe ser el eje central dentro de la planeación de actividades pedagógicas, permitiendo diseñar experiencias significativas que despierten la curiosidad, promuevan la participación activa y generen un aprendizaje más autónomo. Al implementar estrategias motivacionales, se favorece un ambiente dinámico y participativo que busca mejorar el rendimiento académico en inglés.

Planteamiento del Problema

En la institución educativa Gimnasio Campestre Villa Margarita, se logra evidenciar que en el grado 5 de primaria hay un manejo adecuado frente al idioma inglés ya que, realizan actividades grupales activamente logrando identificar vocabulario elemental en textos; sin embargo, se ha detectado un factor que influye en su proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual está siendo la desmotivación, que afecta y limita el alcance de logros significativos.

En este grado se han implementado ciertas estrategias pedagógicas con el fin de fortalecer el interés y la motivación que tienen los estudiantes en el aula de clases, algunas de ellas han sido las actividades grupales y la gamificación. Estas metodologías han demostrado un dinamismo en el trabajo y en la utilización del uso del idioma; a su vez, también se han identificado ciertas que no cumplen con las expectativas esperadas, como, por ejemplo, la memorización mecánica del vocabulario sin contexto, al punto de continuar afectando la motivación de los estudiantes, los cuales optan por tener una percepción negativa hacia el aprendizaje del inglés.

Se plantea introducir una serie de actividades alusivas con la gamificación desde la interactividad, siendo esta la herramienta digital dinamizadora de nuevos aprendizajes y aumento de la motivación y las habilidades lingüísticas. De igual forma, se propone integrar el uso de las TIC como una herramienta innovadora que despierta el interés y mejora la participación activa de los estudiantes. El uso de recursos digitales, aplicaciones interactivas, videos y plataformas educativas permite crear ambientes de aprendizaje más atractivos, colaborativos y significativos, favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas y el gusto por el idioma inglés.

Asimismo, la brecha de conocimiento de este planteamiento del problema radica en que aunque los estudiantes del grado 5 tienen ciertas habilidades y un breve dominio básico en

inglés, se busca identificar la efectividad de las estrategias pedagógicas en la mejora de la motivación, haciendo que las actividades no solo se basen en la adquisición de vocabulario sino que encuentre en ellas significación, esto permitirá potenciar la participación, despertar el interés y obtener una mayor apropiación y fluidez en la segunda lengua.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación para el aprendizaje del inglés y el desarrollo de las habilidades lingüistas en los estudiantes del grado quinto del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita – Ocaña, través de estrategias pedagógicas durante el año escolar 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación en los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita - Ocaña a través de metodologías pedagógicas didácticas, con la finalidad de mejorar sus habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés durante el año escolar 2025.

Objetivos Específicos

Identificar las estrategias pedagógicas pertinentes para fortalecer la motivación en los estudiantes de grado quinto en el aprendizaje del inglés.

Implementar estrategias pedagógicas que estimulen la motivación en los estudiantes de grado quinto durante el proceso de aprendizaje del inglés.

Evaluar los cambios en la motivación y en las habilidades lingüísticas de los estudiantes después de la aplicación de las estrategias pedagógicas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El aprendizaje de la segunda lengua se ha convertido en una competencia que busca responder a las necesidades de un mundo cambiante y exigente, por ello generar un aprendizaje significativo, durable y con resultados positivos se requiere incrementar la motivación desde la misma planeación de cada una de las actividades en el aula, por ello, es importante entender que este es un proceso interno que impulsa al estudiante a actuar y mantener un esfuerzo hacia una meta (Ryan, 2000, pág. 67), en este caso, el aprendizaje de la segunda lengua. Es importante ver que la motivación, según Gallardo y Camacho (2008), es uno de los factores que determinan la satisfacción y el rendimiento académico (PP 9).

En el contexto educativo, la motivación se constituye en un elemento esencial para el aprendizaje del inglés, ya que actúa como un motor que impulsa el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes en su proceso formativo. Para fomentar dicha motivación, el docente debe implementar metodologías pedagógicas didácticas que dinamicen el aprendizaje y lo conviertan en una experiencia significativa; estas metodologías incluyen estrategias como los juegos, el trabajo colaborativo y la gamificación, las cuales favorecen la retención del conocimiento y promueven un ambiente de aprendizaje más activo y participativo.

Referentes Teóricos

La motivación en el aprendizaje del idioma inglés puede comprenderse desde diferentes marcos teóricos que explican cómo y por qué los estudiantes se implican en su proceso educativo. Desde la Teoría de la Autodeterminación (Ryan, 2000, pág. 56) se plantea que la motivación surge cuando se satisfacen tres necesidades fundamentales: la autonomía, la competencia y la relación. En el aula de inglés, esto se refleja en estudiantes que aprenden mejor

cuando sienten que tienen control sobre su proceso, se perciben capaces y reconocidos por sus compañeros. Por su parte, la Teoría del Aprendizaje Significativo de (Ausubel, 1963, pág. 34) resalta que el conocimiento se consolida cuando el nuevo contenido se relaciona con saberes previos, lo que demuestra que la motivación aumenta si las actividades y temas se vinculan con la vida cotidiana del estudiante.

En este mismo sentido, el Aprendizaje Experiencial propuesto por (Kolb, 1984, pág. 27) destaca la importancia de aprender a través de la experiencia, la reflexión y la aplicación práctica. Esta perspectiva resulta esencial en la enseñanza del inglés, ya que la participación activa mediante juegos, dinámicas o situaciones reales potencia el interés y la retención del conocimiento dentro de estas prácticas, la gamificación ha cobrado relevancia como estrategia didáctica, pues se ha evidenciado que los retos progresivos y la retroalimentación constante favorecen el aprendizaje. Sin embargo, se debe tener precaución con elementos como las clasificaciones públicas, ya que pueden afectar la cooperación, especialmente en contextos vulnerables. Diversas investigaciones en contextos de enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) han demostrado que la gamificación mejora la retención y el uso activo del vocabulario, sobre todo cuando las actividades promueven la repetición significativa y la producción oral. En consonancia, los estudios sobre motivación y actitudes hacia el aprendizaje del inglés en Latinoamérica señalan que la implementación de metodologías activas y participativas fortalece el compromiso estudiantil y favorece un proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo.

Referentes Técnicos

Lineamientos Curriculares de Idiomas Extranjeros (MEN, 1999) establecen los objetivos de la enseñanza del inglés en Colombia, orientados a formar competencias comunicativas,

asimismo los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (MEN, 2006) ofrecen una guía sobre lo que los estudiantes deben lograr en inglés por grados, teniendo que las competencias no se pueden trabajar aisladamente, pues implica un saber/hacer (p.12).

En este marco, el Programa Nacional de Bilingüismo (MEN, 2004), surge como una estrategia del Gobierno colombiano para fortalecer la enseñanza del inglés y mejorar el nivel de competencia comunicativa en este idioma en los niveles de educación básica y media. Este programa busca que los estudiantes colombianos alcancen estándares internacionales en el manejo del inglés.

Se trabaja en la implementación de este programa porque el inglés se considera una herramienta fundamental para el acceso a nuevas oportunidades académicas, laborales y culturales. El objetivo principal del programa es garantizar que los estudiantes desarrollen las habilidades necesarias para comunicarse eficazmente en inglés, promoviendo la equidad en el acceso a una educación de calidad y fortaleciendo la competitividad nacional. La UNESCO, (2007) resalta la importancia de la motivación y metodologías activas para garantizar una educación inclusiva y de calidad.

Referentes Legales

El presente proyecto se enmarca en la normatividad nacional que regula el ejercicio de la investigación y la educación en Colombia.

En primer lugar, la Constitución Política de 1991, en sus artículos 67 y 71, establece que la educación es un derecho fundamental y que la búsqueda del conocimiento y la investigación científica son actividades libres que deben ser fomentadas por el Estado. En concordancia, se garantiza el cumplimiento de la Ley 1098 de 2006, que protege los derechos de los niños y niñas involucrados, y de la Ley 1581 de 2012, sobre protección de datos personales.

De esta manera, el marco legal garantiza que el proyecto se desarrolle bajo los principios de legalidad, ética y responsabilidad social, coherentes con la política nacional de ciencia, tecnología, innovación y educación.

Referentes Éticos

El presente proyecto de investigación educativa se desarrollará respetando los principios éticos fundamentales, conforme a las normativas colombianas vigentes y las orientaciones de Min Ciencias. Se garantizará el consentimiento informado de todos los participantes, la confidencialidad de la información recolectada y el trato justo e igualitario. La investigación no implicará riesgos físicos ni psicológicos y contará con el aval del Comité de Ética de la institución ejecutora.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente enfoque metodológico se desarrollará bajo un enfoque cualitativo con el apoyo de elementos cualitativos, ya que se analiza comprender las actitudes y motivaciones de los estudiantes del grado quinto frente al aprendizaje del inglés, a su vez, también se identificarán cambios en sus habilidades lingüísticas. Dicho enfoque es el más indicado porque, permite investigar con profundidad como los estudiantes se acercan al aprendizaje de una segunda lengua y de qué manera van respondiendo a la implementación de estrategias pedagógicas activas, como la gamificación y el trabajo en grupo. El tipo de estudio que se llevará a cabo será investigación – acción pedagógica, ya que, se busca aplicar en el aula de clases estrategias metodológicas, que serán observadas mediante su impacto en la motivación y la reflexión sobre los cambios generados.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis serán los estudiantes del grado quinto del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita – Ocaña durante el año escolar 2025.

Técnicas para la Recolección de Datos

Dentro del desarrollo de esta presente propuesta se establecen como técnicas para la recolección de datos la observación directa en el aula de clases, por medio del ejercicio de observación y sistematización de la información a través de diarios de campo. A sí mismo, el uso de diarios reflexivos que nos permiten relacionar las diferentes reflexiones generadas por los participantes una vez durante y después de la implementación de las actividades; es de resaltar que la diferencia entre diarios de campo y diarios reflexivos, es que este último se centra en las expresiones que los estudiantes generaron entorno a las actividades y a sus resultados.

Finalmente, se aplicarán cuestionarios post-experiencia y entrevistas de percepción con el fin de copilar y sistematizar los resultados y el impacto de las actividades, para lograr identificar la relación entre el aprendizaje y el grado de interés que presentaron los estudiantes.

Categorías para el Análisis de Datos

Cada categoría estará alineada con los objetivos del estudio, aspectos de motivación y habilidades lingüísticas

Motivación hacia el aprendizaje del inglés: Esta categoría permitirá identificar el interés en participar de cada estudiante, el disfrutar realizar las actividades y la percepción que demuestren sobre el inglés.

Estrategias pedagógicas implementadas: Se realizará por medio de la gamificación, trabajo en grupo, recursos didácticos y lúdicos.

Desarrollo de habilidades lingüísticas: Aplicar un vocabulario básico por medio de comprensión lectora, producción oral y escrita.

Dichas categorías, concederán organizar cada dato de forma coherente, facilitando aspectos en el comportamiento de los estudiantes.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al principio los estudiantes del grado quinto del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita demostraban un nivel bajo de motivación hacia el aprendizaje del inglés. Durante las observaciones y notas de campo, expresaron que les parecía un área difícil y poco atractiva para aprender; los dibujos y las conversaciones guiadas demostraron que solo consideraban el inglés como tareas, evidenciando una participación cerrada y un vocabulario muy mínimo.

A partir de estas reflexiones y comportamientos iniciales se logró evidenciar que para la mayoría de los estudiantes se les hacía difícil aprender dicho idioma, asociándolo como algo poco útil para su vida cotidiana, por lo cual, se especulaba un patrón de desinterés frente a dicho aprendizaje. Cada dato obtenido arrojó que los estudiantes tenían un conocimiento muy limitado de vocabulario, por ende, se les obstaculizaba construir oraciones en inglés, sin embargo, despertaron cierta curiosidad cuando se aplicó un recurso visual tecnológico. Por ejemplo, durante un ejercicio de exploración con flashcards los estudiantes asumieron un rol activamente de emparejar cada imagen y relacionarla con las palabras conocidas; en este sentido, se logró comprobar que la motivación y el interés por participar aumentaba cuando la actividad era lúdica o visual.

En conclusión, el acercamiento que se realizó inicialmente mostró una relación distante y de poco entusiasmo por parte de los estudiantes hacia la enseñanza del inglés, esto se determinó por la falta de estrategias pedagógicas y materiales didácticos que despertaran interés y participación activa en el aula de clases.

Experimentación

A medida que se llevaban a cabo las sesiones sobre la aplicación de las estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, trabajos grupales, retos con flashcards, uso de recursos digitales, entre otros, se observó un cambio muy positivo hacia la postura de los estudiantes en clase, los diarios reflexivos registraron que los estudiantes poco a poco expresaban entusiasmo y cierta emoción por querer participar en los juegos y ejercicios que implicaban movimiento grupal, por ejemplo, mediante el juego English Challenge que fue realizado en grupo, cada grupo debía responder preguntas relacionadas con un vocabulario y cierta gramática para progresar en el tablero. Prácticamente todos los estudiantes participaron y sentían una satisfacción al obtener puntos y comentarios positivos por el docente.

Por otro lado, las observaciones que se hicieron en cada paso, especialmente en las actividades que requerían un uso del inglés de forma práctica, dieron paso a registrar expresiones de alegría y trabajo colaborativo en las primeras fases del diagnóstico. En las entrevistas aplicadas, los estudiantes manifestaron algunas frases como, por ejemplo, me gusta la clase de inglés porque aprendemos jugando o que rico que cuando tenemos inglés es día de juegos. Estas frases, irradiaron un avance mediante el conocimiento del idioma, viéndolo como un disfrute. Mediante esta fase de experimentación se consiguió comprobar que cada estrategia y material basado en la gamificación hacia el aprendizaje es una metodología efectiva para lograr promover la motivación y participación en el aula de inglés.

Identificación de Variaciones

Al finalizar, los cuestionarios y las entrevistas realizadas demostraron que los estudiantes descubrieron un aumento en su motivación por aprender inglés, viéndolo como una materia

entretenida y divertida. Mediante las producciones orales y escritas, el vocabulario tendió a mejorar con frases simples adquiriendo un compromiso y una confianza al expresarse.

Cada hallazgo refleja que las estrategias pedagógicas implementadas, logran fortalecer la motivación como las habilidades lingüísticas de los estudiantes del grado quinto primaria. En el aspecto motivacional, los cuestionarios post-experiencia indicaron que los estudiantes manifestaron sentirse más motivados para la clase de inglés. De igual forma, algunos grupos afirmaban que disfrutaban más la clase cuando se implementaban juegos y se sentían seguros de participar. Las evaluaciones finales definieron un mejor desempeño y ampliación del vocabulario básico, alcanzando a reconocer estructuras simples del idioma.

De manera general, los resultados de esta investigación han confirmado que la implementación de estrategias pedagógicas contribuye al fortalecimiento de la motivación hacia el aprendizaje del inglés alcanzando a desarrollar cada una de las habilidades lingüísticas de este. Algunas de las variaciones que se analizaron como la gamificación y los trabajos en grupo no solo aportan a la motivación sino también a un ambiente positivo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Análisis y Discusión

Analizando los resultados mediante el proceso investigativo estos permitieron evidenciar avances significativos en la motivación y desarrollo de habilidades lingüísticas de los estudiantes del grado quinto primaria del Colegio Gimnasio Campestre Villa Margarita. Dichos resultados, están relacionados con el objetivo general de fortalecer la motivación a través de estrategias pedagógicas didácticas, revelando que la gamificación y el trabajo colaborativo aportaron un impacto positivo en la participación de la mano con el aprendizaje del inglés. El siguiente análisis busca interpretar los resultados desde una perspectiva crítica y reflexiva, recalcando que la variable de motivación incidió en el aspecto ontológico de los estudiantes desde su forma de relacionarse con el aprendizaje y como se produjo en su proceso de educación, de una forma dinámica, participativa y significativa.

Al inicio, los estudiantes demostraban un bajo interés y motivación hacia el aprendizaje del inglés, percibiendo dicha área como una obligación académica. Estas actitudes confirmaron la hipótesis inicial sobre la existencia de su desinterés hacia el idioma, por la falta de estrategias pedagógicas activas en el aula de clases, sin embargo, mediante el análisis de acercamiento pese a la desmotivación del grado quinto, este respondió positivamente cuando se realizó la aplicación de recursos visuales y actividades interactivas, evidenciando una parte de interés para despertar su atención. Este hallazgo identificado confirma la importancia de ver y comprender la motivación como una variable susceptible que transforma experiencias específicas y metodologías lúdicas.

Durante la fase de experimentación, la variable de motivación demostró ser un factor determinante en la mejora del desempeño y la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. La aplicación de estrategias establecidas desde la gamificación, el trabajo grupal y los

recursos visuales aumento la participación activa, logrando una disposición efectiva en la clase; alineándose con la Teoría de la Autodeterminación (Ryan, 2000, pág. 56), la cual sostiene que la motivación aumenta cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación. En este caso, cada actividad, ofreció libertad en la toma de decisiones fomentando competencias desde logros y retos dando evidencia que el uso de metodologías activas responde efectivamente a las necesidades motivacionales de los estudiantes.

El aspecto ontológico de los estudiantes se transformó notablemente a lo largo del proceso, ya que dieron paso de considerar el inglés como una materia aburrida y difícil, a reconocerlo como un espacio de animación y creatividad colaborativa. Las entrevistas junto con los diarios reflexivos revelaron cambios de intereses y entusiasmo como, por ejemplo, me gusta la clase de inglés porque aprendemos jugando o qué bueno cuando tenemos inglés porque es día de juegos, esto refleja un impacto grato en el aprendizaje. Desde el concepto ontológico los estudiantes del grado quinto empezaron a asumir una responsabilidad capaz de aprender demostrando confianza al expresarse en inglés aun así teniendo errores, lo cual favoreció su motivación y su sentido de pertenencia.

Cada resultado de la investigación coincide con los hallazgos de estudios previos destacando la efectividad de la gamificación y metodologías en la enseñanza de lenguas extranjeras. Algunas investigaciones de autores como (Dominguez, 2013, pág. 45) señalan que el uso de elementos de juego en el aula fomenta la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, a su vez, el contexto del Colegio Villa Margarita evidenció que los factores de la motivación estuvieron marcados desde que se hizo la implementación de estrategias apoyadas con la colaboración grupal siendo un elemento clave en el fortalecimiento de la motivación escolar.

Una de las principales limitaciones de este estudio, se halla en el tamaño de la muestra, que se centra únicamente en un grupo del grado quinto, lo cual puede impedir generalizar completamente ciertos resultados desde otros contextos educativos. Otro factor que tuvo influencia fue la falta de recursos tecnológicos en algunas sesiones trabajadas, impidiendo la continuidad secuencial de actividades gamificadas. Desde estas limitaciones, los resultados con consistentes y permiten apreciar tendencias claras sobre la relación que existe entre la motivación y el aprendizaje del inglés.

Los hallazgos de este estudio poseen significativas implicaciones para la práctica docente y la gestión educativa. En primer lugar, expresan la necesidad de integrar estrategias motivacionales y metodologías activas en el currículo de inglés, principalmente en los niveles de primaria, donde la motivación constituye un motor esencial del aprendizaje. Además, sugieren que la gamificación, el trabajo colaborativo y el uso de las TIC pueden convertirse en herramientas clave para transformar la percepción de los estudiantes hacia el inglés, iniciando una enseñanza más participativa, autónoma y significativa. A nivel institucional, estos resultados pueden orientar la creación de proyectos interdisciplinarios o jornadas lúdico-académicas que fortalezcan el aprendizaje de una segunda lengua desde la experiencia y el juego.

En conclusión, los análisis confirman que la motivación es un eje clave desde el aprendizaje del inglés y que la aplicación de estrategias innovadoras contribuye elocuentemente al desarrollo de las habilidades lingüísticas, desde la gamificación y el juego, se logra despertar intereses que promueven participación y generan un cambio positivo a partir de las actitudes de los estudiantes frente al idioma. Como una proyección futura, se propone ampliar la investigación con otros grados, explorando el impacto de la gamificación digital a largo plazo. Adicionalmente se considera indagar como la motivación desde la docencia influye en la

motivación estudiantil, para seguir construyendo entornos educativos más inspiradores y sostenibles.

Conclusiones y Recomendaciones

La actual investigación permitió evidenciar que la implementación de estrategias pedagógicas activas, principalmente la gamificación y el trabajo colaborativo fortaleció la motivación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes del grado quinto de primaria en el Gimnasio Campestre Villa Margarita; cada resultado obtenido y los análisis mediante el proceso demostraron que si vale la pena poner entusiasmo en el aula de clases con el fin de que se incremente el interés de los estudiantes y tengas una disposición positiva hacia el aprendizaje de un nuevo idioma. Cada hallazgo respondió efectivamente a la pregunta de la investigación sobre cómo fortalecer la motivación en el aprendizaje del idioma, cumpliendo con el objetivo general de diseñar e implementar estrategias que permitieran mejorar tanto el interés como las competencias comunicativas en esta lengua extranjera.

La actual investigación permitió evidenciar que la implementación de estrategias pedagógicas activas, principalmente la gamificación y el trabajo colaborativo fortaleció la motivación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes del grado quinto de primaria en el Gimnasio Campestre Villa Margarita; cada resultado obtenido y los análisis mediante el proceso demostraron que si vale la pena poner entusiasmo en el aula de clases con el fin de que se incremente el interés de los estudiantes y tengas una disposición positiva hacia el aprendizaje de un nuevo idioma. Cada hallazgo respondió efectivamente a la pregunta de la investigación sobre cómo fortalecer la motivación en el aprendizaje del idioma, cumpliendo con el objetivo general de diseñar e implementar estrategias que permitieran mejorar tanto el interés como las competencias comunicativas en esta lengua extranjera.

La variable de motivación tuvo un impacto decisivo en la mejora del proceso de enseñanza–aprendizaje del inglés. Su influencia se reflejó en el aumento del interés, la

participación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo la adquisición de vocabulario y la práctica oral y escrita.

Los hallazgos de este estudio aportan a la efectividad de las metodologías activas especialmente desde la gamificación en el fortalecimiento de la motivación y el aprendizaje del inglés en la educación primaria. Metodológicamente, la investigación demostró que el enfoque de investigación–acción pedagógica es idóneo para observar y reflexionar sobre el cambio educativo desde la práctica docente. Además, se ofrece una base empírica que puede servir para futuras investigaciones sobre la relación entre la motivación, las TIC y el desarrollo de competencias lingüísticas. En términos teóricos, el estudio reafirma postulados de la Teoría de la Autodeterminación (Ryan, 2000, pág. 79), al comprobar que la motivación aumenta cuando el estudiante se siente competente, autónomo y vinculado socialmente con su entorno de aprendizaje.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra a otros grados escolares y comparar los efectos de las estrategias pedagógicas en diferentes niveles educativos, con el propósito de obtener una visión más integral del fenómeno de la motivación en el aprendizaje del inglés.

Asimismo, sería pertinente incorporar nuevas variables como la motivación docente, el clima emocional del aula o la autoeficacia del estudiante, que podrían ofrecer una comprensión más profunda sobre los factores que influyen en la adquisición de una segunda lengua.

Referencias Bibliográficas

- Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá, Colombia: Diario Oficial.
- https://www.archivogeneral.gov.co/sites/default/files/exposiciones_patrimonio/ConstitucionesColombia/1991/Texto1991.pdf?utm_source=
- Congreso de la República de Colombia. (2012, 17 de octubre). *Ley Estatutaria 1581 de 2012: Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales* [Ley estatutaria].
- https://www.oas.org/es/sla/ddi/docs/CO17%20Ley%20Estatutaria%201581%20de%202012.pdf?utm_source=
- Domínguez, A. (2013). Gamification in e-learning environments: Implications for motivation and learning. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 45–53.
- https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131513000031?utm_source=chatgpt.com
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* [Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo]. Prentice-Hall.
- https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development?utm_source=
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (1999). *Lineamientos curriculares: Idiomas extranjeros*. Bogotá, Colombia: MEN.
- https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf

- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2004). Programa Nacional de Bilingüismo 2004–2019. Bogotá, Colombia: MEN.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf?utm_source
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Bogotá, Colombia: MEN.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf?utm_source=
- Rodríguez Palmero, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa y Socioeducativa*. Socioeducativa, **3**(1), 29-50
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, *55*(1), 68–78.
https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_IntExtDefs.pdf
- UNESCO. (2007). *Educación de calidad para todos: Un asunto de derechos humanos*. París. UNESCO.
https://unesdoc.unesco.org/ark%3A/48223/pf0000150272?utm_source=chatgpt.com

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1k2wQRQ7MCmnNYrseQeshVW8Z3iBgB1X6?usp=sharing>