

**Innovación motivacional con recursos digitales en el aprendizaje de vocabulario en inglés
de estudiantes de sexto grado de la I.E. Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba**

Efraín Daniel Mercado Quiñones

Blanca Rosa Monterroza Angulo

Asesora

Liliana Mileta Andrade Gallego

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 la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba, trabajando con 36 estudiantes de grado sexto (11 a 12 años). El objetivo general fue fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la implementación de recursos digitales interactivos durante el año 2025, utilizando un enfoque cualitativo experimental en el que se puso en juego la variable recursos digitales interactivos (aplicaciones como Duolingo, Kahoot, Quizizz, plataformas colaborativas y juegos pedagógicos), reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la integración sistemática de TIC en la enseñanza del inglés generó transformaciones significativas tanto en el dominio del vocabulario como en la autopercepción de los estudiantes como aprendices competentes, evidenciando que las estrategias pedagógicas dinámicas, participativas y mediadas por tecnología fortalecen simultáneamente las dimensiones cognitivas, afectivas y ontológicas del aprendizaje en contextos de vulnerabilidad socioeconómica.

Palabras clave: motivación, vocabulario, inglés, TIC, gamificación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Julio C. Miranda Educational Institution in San Antero, Córdoba, working with 36 sixth-grade students (11 to 12 years old). The general objective was to strengthen motivation towards learning English vocabulary through the implementation of interactive digital resources during 2025, using an experimental qualitative approach in which the variable interactive digital resources (applications such as Duolingo, Kahoot, Quizizz, collaborative platforms and pedagogical games) was put into play, recognizing its effects on the ontological aspect of motivation towards learning English vocabulary. From this research exercise, it was concluded that the systematic integration of ICT in English teaching generated significant transformations both in vocabulary mastery and in students' self-perception as competent learners, evidencing that dynamic, participatory and technology-mediated pedagogical strategies simultaneously strengthen the cognitive, affective and ontological dimensions of learning in contexts of socioeconomic vulnerability.

Keywords: motivation, vocabulary, English, ICT, gamification.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta De Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales	16
Referentes Teóricos	19
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	23
Referentes Éticos	24
Herramientas y Métodos	26
Enfoque y Tipo de Estudio	26
Unidad de Análisis	27
Técnicas para la Recolección de Datos.....	27
Categorías para el Análisis de Datos	28
Resultados	30
Acercamiento de la Población a la Variable	30
Experimentación	30
Identificación de Variaciones	31

Análisis y Discusión	33
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas	43
Apéndices.....	46

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	46
--	----

Introducción

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en contextos educativos rurales colombianos enfrenta desafíos complejos que trascienden las limitaciones infraestructurales y pedagógicas, lo cual no es excepción en la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba., donde se evidencian dificultades en los estudiantes de grado sexto marcadas en el dominio del vocabulario en inglés, acompañadas de desinterés hacia las metodologías tradicionales de enseñanza que no logran conectar con sus realidades, intereses ni aspiraciones. Por ello, se considera pertinente una exploración e implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen el potencial de las TIC para transformar las dinámicas de enseñanza-aprendizaje, generando experiencias significativas, interactivas y motivadoras que fortalezcan tanto las competencias lingüísticas como la confianza y el compromiso de los estudiantes con su proceso formativo.

Las investigaciones contemporáneas sobre motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, desarrollada por autores como Jiménez (2022), quien cita a Busse (2010, p.296) mencionando que "la motivación intrínseca junto con las creencias de autoeficacia desempeña un papel en la internalización del aprendizaje de idiomas y en la elaboración de la L25 ideal de los estudiantes", documentan ampliamente la relación directa entre motivación, persistencia y efectividad en la adquisición de competencias comunicativas. Estos estudios coinciden en señalar que los estudiantes motivados no solo invierten mayor esfuerzo en las tareas de aprendizaje, sino que desarrollan estrategias metacognitivas más sofisticadas y mantienen su compromiso incluso ante dificultades significativas (Arias-Gallegos, et al., 2024, p.375). Sin embargo, en contextos socioeconómicamente desfavorecidos como el de San Antero, donde factores familiares, económicos y sociales pueden erosionar sistemáticamente la motivación estudiantil, resulta

imperativo diseñar intervenciones pedagógicas que generen experiencias de éxito, fortalezcan la autoestima académica y vinculen el aprendizaje con contextos comunicativos auténticos y significativos. La presente investigación responde a esta necesidad al explorar cómo la integración de recursos digitales interactivos —aplicaciones educativas, plataformas gamificadas, juegos pedagógicos y contenidos multimedia— puede transformar el desinterés estudiantil en motivación activa hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés, reconociendo que las tecnologías digitales, cuando se articulan con enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, poseen el potencial de reconfigurar las dinámicas tradicionales del aula y crear entornos de aprendizaje más personalizados, colaborativos y emocionalmente seguros.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de grado sexto de la I.E. Julio C. Miranda mediante la implementación de recursos digitales interactivos durante el año 2025. Para operacionalizar este objetivo, se organizaron tres fases correspondientes a los objetivos específicos: exploración del acercamiento inicial de los estudiantes a los recursos digitales, implementación de actividades experimentales mediadas por TIC y evaluación de los cambios en la motivación y el dominio del vocabulario. El diseño metodológico de este estudio fue cualitativo experimental que combinó observación participante, entrevistas semiestructuradas, talleres experimentales con TIC, diarios reflexivos estudiantiles y grupos focales postintervención, lo cual permitió captar no solo las transformaciones en el desempeño académico, sino también los cambios ontológicos en la forma en que los estudiantes se conciben a sí mismos como aprendices de inglés.

Los hallazgos de esta investigación evidencian que la implementación sistemática de recursos digitales interactivos generó transformaciones significativas tanto en el dominio del vocabulario como en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Particularmente, se

observó que las estrategias gamificadas, la retroalimentación inmediata, la personalización del aprendizaje y las actividades colaborativas mediadas por tecnología fortalecieron simultáneamente la percepción de autonomía, competencia y relación social de los estudiantes, creando condiciones afectivas propicias para el aprendizaje significativo. Estudiantes que inicialmente se consideraban "incapaces de aprender inglés" comenzaron a reconocerse como aprendices con habilidades reales y posibilidades concretas de mejora, manifestando mayor confianza, disposición para participar activamente en clase y persistencia ante los desafíos lingüísticos. Estos resultados validan la efectividad de enfoques pedagógicos que integran tecnología, metodologías activas y atención al componente socioemocional del aprendizaje, demostrando que la desmotivación hacia el inglés en contextos de vulnerabilidad educativa puede superarse mediante intervenciones sistemáticas, creativas y contextualizadas.

Caracterización

El presente estudio se desarrolla en la Institución Educativa Julio C. Miranda, ubicada en el municipio de San Antero, Córdoba, específicamente en el barrio Calle Central, con dirección CR14 12D-13. Esta institución pertenece al sector oficial y es de carácter académico, ofreciendo formación desde el nivel de preescolar hasta grado once, en diferentes sedes y jornadas (diurna, tarde y nocturna).

En cuanto a su infraestructura, la institución presenta limitaciones significativas: no cuenta con laboratorios de ciencias y las aulas de informática y tecnología carecen de una dotación adecuada. Esta situación impacta directamente el proceso de enseñanza del inglés, ya que la ausencia de aulas especializadas con recursos didácticos e interactivos restringe el aprovechamiento de metodologías innovadoras para el aprendizaje de esta lengua.

Para el desarrollo del estudio se seleccionó un grupo de 35 estudiantes de grado sexto (11 a 12 años), en quienes se observan niveles académicos heterogéneos y dificultades relacionadas con el interés, la motivación y la apropiación de competencias lingüísticas, los cuales pertenecen a los estratos socioeconómicos uno y dos, en hogares disfuncionales y en condiciones de vulnerabilidad. Los padres de familia en su mayoría se desempeñan en oficios informales o de baja remuneración (empleadas domésticas, vendedores ambulantes, mototaxistas, albañiles, entre otros), lo que dificulta el acompañamiento académico en casa. Esta realidad socioeconómica influye en el rendimiento escolar de los estudiantes, afectando de manera particular el aprendizaje del inglés y el dominio del vocabulario.

No obstante, la institución ha realizado esfuerzos por contrarrestar estas dificultades, gracias al ingreso de nuevos docentes en el área de inglés, lo que ha permitido aumentar la intensidad horaria del área, mostrando avances en los resultados de pruebas internas y externas.

Además, se cuenta con una orientadora escolar que apoya a los estudiantes en condición de vulnerabilidad, en articulación con las familias. Paralelamente, los docentes elaboran Planes Individuales de Ajustes Razonables (PIAR), adaptados a las necesidades específicas de cada estudiante.

Pese a los avances, persiste en los estudiantes de sexto grado una dificultad marcada en el dominio del vocabulario en inglés, lo cual limita su desempeño en la asignatura y genera desinterés en algunas actividades propuestas por los docentes. Por ello, se hace necesaria la implementación de estrategias didácticas innovadoras mediadas por TIC, que resulten atractivas y pertinentes, favoreciendo el aprendizaje de la lengua extranjera y despertando la motivación en el aula.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Julio C. Miranda, los estudiantes de grado sexto enfrentan diversos desafíos en relación con su proceso de aprendizaje. A pesar de las limitaciones en infraestructura y recursos tecnológicos, se observa en ellos una actitud positiva hacia las actividades académicas, así como un compromiso con las tareas asignadas. En el área de inglés, algunos han mostrado avances en la comprensión de vocabulario básico y disposición hacia el aprendizaje, mientras que los resultados en las Pruebas Saber reflejan mejoras atribuibles tanto al empeño de los estudiantes como a las iniciativas pedagógicas de los docentes.

Las estrategias pedagógicas aplicadas hasta el momento han propiciado ciertos logros en el proceso de aprendizaje, en particular la integración de actividades que fomentan la participación, tales como dinámicas grupales, construcción de esquemas, uso puntual de TIC y actividades lúdicas que han reemplazado prácticas más tradicionales. Sin embargo, también se identifican limitaciones como la falta de recursos tecnológicos suficientes, la escasa capacitación docente en el uso efectivo de las TIC y la dificultad de algunas estrategias para adaptarse a los estilos de aprendizaje diversos. En consecuencia, mientras algunas prácticas logran despertar interés, otras no generan la motivación esperada, lo que evidencia la necesidad de ajustar y diversificar las metodologías.

Ante este panorama, se plantea la pertinencia de introducir una variable de mediación basada en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta innovadora en la enseñanza del inglés. El propósito es aprovechar recursos digitales interactivos como aplicaciones educativas, plataformas en línea y juegos pedagógicos que conecten con el entorno tecnológico en el que los estudiantes se desenvuelven cotidianamente. La hipótesis de

esta investigación sugiere que la integración sistemática de recursos digitales interactivos incrementará la motivación y mejorará el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Por tanto, esta investigación busca explorar el impacto de la integración sistemática de herramientas digitales interactivas como estrategia metodológica para potenciar el aprendizaje del vocabulario en inglés y transformar el desinterés estudiantil en motivación activa hacia el desarrollo de competencias comunicativas.

Pregunta De Investigación

¿Cómo fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de grado sexto de la I.E. Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba, a través de la implementación de recursos digitales interactivos durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de grado sexto de la I.E. Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba, a través de la implementación de recursos digitales interactivos durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento inicial de los estudiantes de grado sexto de la I.E. Julio C. Miranda a los recursos digitales interactivos como herramientas de aprendizaje del inglés.

Implementar recursos digitales interactivos para movilizar la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de grado sexto a través de actividades experimentales pedagógicas.

Evaluar los cambios en la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de grado sexto después de la experimentación con recursos digitales interactivos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El presente estudio se fundamenta en un entramado conceptual que articula diversas perspectivas sobre el papel de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras, particularmente en contextos educativos caracterizados por limitaciones infraestructurales y poblaciones en condiciones de vulnerabilidad. Esta fundamentación no solo proporciona lentes analíticos para comprender el fenómeno investigado, sino que también orienta las decisiones metodológicas y pedagógicas asumidas durante el proceso investigativo.

En este orden de ideas, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos representa una transformación que trasciende la mera incorporación instrumental de dispositivos digitales en el aula. Las TIC constituyen un ecosistema complejo de recursos tecnológicos que incluyen dispositivos, software, plataformas interactivas y contenidos multimedia, cuya función primordial radica en facilitar la transmisión, el acceso, la gestión y, fundamentalmente, la construcción colaborativa del conocimiento (Cruz, et al., 2018, p.5). En el campo específico de la enseñanza de lenguas extranjeras, estas herramientas han demostrado un potencial significativo para reconfigurar las dinámicas tradicionales de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo experiencias más personalizadas, interactivas y contextualizadas.

Por ejemplo, Yáñez-Goyes, et al. (2019, p.100), sostienen que la mediación tecnológica permite una enseñanza más dinámica y personalizada, atributos que resultan particularmente relevantes para el desarrollo de competencias digitales y la promoción del aprendizaje autónomo en los estudiantes. Esta perspectiva adquiere especial relevancia en el contexto de la Institución Educativa Julio C. Miranda, donde la implementación de plataformas como aplicaciones

educativas, juegos interactivos, videos y recursos multimedia puede contribuir a superar las barreras que tradicionalmente han obstaculizado el aprendizaje significativo del inglés. No obstante, la efectividad de estas herramientas no reside en su disponibilidad en sí, sino en la manera en que se articulan con enfoques pedagógicos innovadores que sitúan al estudiante como protagonista activo de su proceso formativo.

En esta línea argumentativa, las metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés como lengua extranjera emergen como complemento necesario de la integración tecnológica. Brown (2015, p.80) resalta la eficacia del aprendizaje basado en tareas (TBLT) y del aprendizaje colaborativo, enfoques que promueven el uso práctico y contextualizado del idioma mediante situaciones comunicativas auténticas. Estas metodologías encuentran en las TIC aliados estratégicos, pues permiten crear entornos de aprendizaje simulados donde los estudiantes pueden experimentar con la lengua meta sin las restricciones temporales o espaciales del aula tradicional.

Por su parte, Suárez (2023, p.2) amplía esta visión al enfatizar que las aplicaciones móviles y las plataformas en línea posibilitan una práctica continua y flexible del idioma, fortaleciendo tanto el vocabulario como las habilidades lingüísticas de manera atractiva y accesible. Esta convergencia entre innovación metodológica y mediación tecnológica constituye el núcleo conceptual que orienta las estrategias implementadas en la presente investigación, permitiendo que la didáctica del inglés evolucione desde modelos transmisivos hacia enfoques constructivistas y participativos que responden a las necesidades e intereses de los estudiantes contemporáneos.

Ante el ya mencionado enfoque de esta investigación, surge la adquisición del vocabulario como componente fundamental en el desarrollo de competencias comunicativas en

una lengua extranjera; componente que las TIC puede potenciar significativamente. En relación con esto, Schmitt (2000, p.6) conceptualiza este proceso como gradual y multidimensional, destacando la necesidad de exposición frecuente al idioma y el uso activo de las nuevas palabras en contextos comunicativos auténticos. En el caso particular de los estudiantes de sexto grado de la I.E. Julio C. Miranda, las dificultades observadas en el dominio del vocabulario pueden atribuirse, precisamente, a la insuficiencia de prácticas repetidas y a la exposición limitada a contextos de uso real del idioma.

Los recursos digitales interactivos responden a estas necesidades al ofrecer oportunidades múltiples y variadas de encuentro con el vocabulario objetivo, mediante actividades que combinan estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, facilitando así procesos de retención más efectivos y duraderos (Yáñez-Goyes, et al., 2024, p.105). El aprendizaje visual y asociativo, en particular, se reconoce como una metodología efectiva en la enseñanza de idiomas, ya que permite a los estudiantes conectar palabras con imágenes, activando las áreas cerebrales asociadas con la memoria visual y espacial, lo que mejora la retención a largo plazo del vocabulario.

Finalmente, la dimensión cognitiva del aprendizaje resulta insuficiente si no se considera el componente afectivo-motivacional que determina en gran medida el éxito o fracaso en el aprendizaje de idiomas. Gardner (2007, p.11) cita a Heckhausen y Kuhl (1985), los cuales mencionan que el componente afectivo-motivacional “es el tipo caracterizado por la motivación tripartita pre-accional, accional y post-accional de Dörnyei, y es común a la psicología educativa en general” y el conocimiento de estas fases afianza estrategias efectivas para el aprendizaje de un idioma. Los estudiantes motivados no solo invierten mayor esfuerzo en las tareas de

aprendizaje, sino que desarrollan estrategias metacognitivas más sofisticadas y mantienen su compromiso incluso ante dificultades significativas.

Referentes Teóricos

La fundamentación teórica de esta investigación se construye sobre cinco pilares que, articulados coherentemente, proporcionan una comprensión integral de los procesos de aprendizaje mediados por la tecnología. Estas perspectivas teóricas no funcionan de manera aislada, sino que convergen para explicar cómo la integración de recursos digitales interactivos puede fortalecer tanto la dimensión cognitiva como la motivacional del aprendizaje del vocabulario en inglés.

El constructivismo piagetiano constituye el primer fundamento teórico, al conceptualizar el aprendizaje como un proceso activo de construcción de conocimiento mediante la interacción del sujeto con su entorno (Piaget & Inhelder, 1972, p.42). Se describe este proceso a través de los mecanismos de asimilación y acomodación, mediante los cuales los estudiantes integran nueva información en sus esquemas mentales existentes o los modifican para adaptarse a nuevos conocimientos (Piaget & Inhelder, 1972, p.22). En la enseñanza del inglés, las TIC potencian este aprendizaje constructivista al proporcionar simulaciones interactivas, juegos educativos y entornos virtuales que permiten la exploración activa y la experimentación sin consecuencias negativas.

Herramientas como Duolingo, Kahoot, Google Classroom y Microsoft Teams encarnan este principio al fomentar la autonomía, la participación y la construcción significativa del conocimiento lingüístico. Jonassen (1999) profundiza esta perspectiva al argumentar que los entornos de aprendizaje constructivistas deben proporcionar experiencias interactivas y auténticas que fomenten la exploración y la resolución de problemas, objetivos alcanzables

mediante simulaciones digitales y juegos educativos bien diseñados. Asimismo, Coll & Monereo (2008, p.35) subrayan que el uso de las TIC en educación fortalece el aprendizaje constructivista al promover la autonomía del estudiante y facilitar la construcción colaborativa del conocimiento a través de plataformas interactivas que permiten la participación activa y el aprendizaje basado en proyectos. Esta confluencia teórica valida las decisiones metodológicas asumidas en la presente investigación, en la que los recursos digitales actúan como mediadores que facilitan la construcción y asimilación del vocabulario en inglés.

Asimismo, la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel (Viera, 2003), enfatiza que "debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materia a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando" (p. 38), principio que las tecnologías digitales operacionalizan al ofrecer evaluaciones diagnósticas, rutas de aprendizaje adaptativas y materiales visuales e interactivos que favorecen la integración del nuevo conocimiento con las estructuras cognitivas existentes. Moreira (2012, p.52) actualiza esta perspectiva al señalar que las tecnologías digitales proporcionan múltiples oportunidades para la enseñanza basada en la teoría ausubeliana, facilitando representaciones multimodales del contenido que se ajustan a diferentes estilos de aprendizaje. Esta teoría fundamenta la selección de recursos digitales del presente estudio ya que permite a los estudiantes conectar el vocabulario nuevo con experiencias previas, contextos familiares y conocimientos en su lengua materna.

De igual manera, el enfoque de la gamificación propuesto por Gee (2007) es significativo debido a que sostiene que el aprendizaje se potencia significativamente al integrar elementos lúdicos como desafíos graduados, recompensas inmediatas y retroalimentación constante. En la enseñanza del inglés, la gamificación incrementa la motivación y el compromiso estudiantil

mediante plataformas interactivas como Duolingo, Kahoot, Quizizz y videojuegos educativos que transforman la práctica lingüística en una experiencia dinámica, competitiva y emocionalmente gratificante.

Finalmente, la teoría de la multimodalidad propuesta por Kress & van Leeuwen (2001) sostiene que el aprendizaje resulta más efectivo cuando se combinan diversos modos de comunicación como el visual, auditivo, textual, kinestésico, aprovechando así las múltiples inteligencias y preferencias de procesamiento de información de los estudiantes. En la enseñanza del inglés, las TIC potencian esta teoría mediante videos interactivos, infografías dinámicas, audiolibros, presentaciones multimedia y experiencias de realidad aumentada que facilitan la comprensión y retención del vocabulario al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

Kress & van Leeuwen (2001, p.7) argumentan que el significado no se construye exclusivamente a través del texto escrito, sino mediante una combinación sinérgica de imágenes, sonidos y otros recursos semióticos que enriquecen la comunicación y el aprendizaje. Cope & Kalantzis (2009, p.12) actualizan esta perspectiva al señalar que el uso de recursos digitales multimodales en educación fomenta un aprendizaje más dinámico, inclusivo y equitativo, al ofrecer diversas formas de representación del conocimiento que amplían las oportunidades de acceso y comprensión para todos los estudiantes, independientemente de sus fortalezas cognitivas particulares. Esta teoría fundamenta la selección de recursos digitales que integran texto, imagen, sonido y movimiento, creando experiencias de aprendizaje ricas y multisensoriales que favorecen la retención del vocabulario en inglés.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos proporcionan criterios prácticos para traducir los principios teóricos en estrategias concretas de enseñanza-aprendizaje del inglés mediante TIC, es por ello

por lo que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha desarrollado diversos marcos técnicos que orientan la enseñanza del inglés en el país. Los lineamientos curriculares para la enseñanza del inglés (2014, p.16) establecen las directrices fundamentales para la enseñanza del inglés en Colombia, enfatizando el enfoque comunicativo y el uso estratégico de las TIC para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Este documento proporciona orientaciones sobre competencias a desarrollar, estándares de desempeño esperados por niveles educativos y sugerencias metodológicas para integrar tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas cotidianas.

A nivel internacional, el Marco de Competencia de los Docentes en Materia de TIC de la UNESCO (2019, p.1) proporciona orientaciones conceptuales y metodológicas para guiar la incorporación efectiva de las tecnologías digitales en las aulas. Este documento destaca cómo las TIC pueden mejorar sustancialmente la calidad educativa, incrementar la motivación estudiantil y apoyar el aprendizaje de idiomas, incluyendo específicamente la adquisición de vocabulario en inglés mediante estrategias de aprendizaje visual y asociativo. Estas orientaciones resultan fundamentales para contextos como el de la I.E. Julio C. Miranda, donde las limitaciones infraestructurales exigen una selección cuidadosa de recursos que maximicen el impacto pedagógico dentro de las restricciones tecnológicas existentes.

Simultáneamente, la Fundación Telefónica Movistar (2024) ha contribuido a este corpus técnico mediante la publicación de estudios sobre gamificación y el uso de TIC en el aula, enfatizando que la gamificación constituye una estrategia clave para incrementar la motivación estudiantil y que puede integrarse efectivamente en el aprendizaje del inglés mediante el diseño de actividades que combinan desafío cognitivo, recompensas emocionales y progresión visible. Estas orientaciones técnicas fundamentan las decisiones metodológicas asumidas en la presente

investigación sobre qué recursos digitales específicos implementar y cómo diseñar las actividades experimentales.

Referentes Legales

La implementación de innovaciones pedagógicas mediadas por tecnología en el contexto colombiano debe enmarcarse necesariamente en las directrices y orientaciones establecidas por las entidades educativas nacionales y organismos internacionales que han consensuado estándares de calidad y equidad educativa. Estos marcos normativos no solo proporcionan legitimidad institucional a las prácticas pedagógicas innovadoras, sino que también establecen derechos, responsabilidades y criterios de calidad que deben orientar toda intervención educativa.

El Programa Nacional de Bilingüismo (2004-2019, p.5) constituye el principal marco normativo que orienta la enseñanza del inglés en Colombia. Este programa reconoce que el bilingüismo constituye una competencia fundamental para la inserción de los ciudadanos colombianos en contextos globalizados y que el dominio del inglés representa una herramienta de equidad social que puede ampliar las oportunidades educativas y laborales de las poblaciones históricamente excluidas. Para el contexto de San Antero, esta política legitima y fundamenta los esfuerzos institucionales por fortalecer la enseñanza del inglés mediante estrategias innovadoras que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes en contextos de vulnerabilidad socioeconómica.

Los Lineamientos Curriculares para la Enseñanza del Inglés (2014, p.16), además de su dimensión técnica, constituyen un marco normativo que establece las competencias mínimas que los estudiantes colombianos deben desarrollar en cada nivel educativo. Estos lineamientos rescatan la importancia del enfoque comunicativo y la integración de las TIC para mejorar las

habilidades lingüísticas, proporcionando criterios oficiales que orientan la planificación curricular, la selección de contenidos y las estrategias de evaluación en la enseñanza del inglés.

Los Marcos de Competencias de los Docentes en materia de TIC UNESCO (2019, p.12) proporcionan pautas internacionales que, aunque no tienen carácter vinculante en Colombia, orientan las políticas nacionales y las prácticas institucionales en materia de incorporación de tecnologías educativas. Estos marcos establecen principios de equidad, calidad y pertinencia que deben guiar la integración de TIC en todos los niveles educativos, con un enfoque particular en el potencial de las tecnologías para mejorar el aprendizaje de idiomas mediante herramientas tecnológicas accesibles, interactivas y culturalmente apropiadas.

Para contextos como el de San Antero, esto significa que las estrategias implementadas deben diseñarse considerando las limitaciones infraestructurales y asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su condición socioeconómica, tengan oportunidades equitativas de beneficiarse de las innovaciones pedagógicas mediadas por tecnología.

Referentes Éticos

En el desarrollo de esta investigación, se considerarán principios éticos fundamentales para garantizar un entorno seguro y respetuoso en la implementación de estrategias apoyadas en el uso de las TIC para fortalecer el dominio del vocabulario en inglés en estudiantes de grado sexto.

En primer lugar, se hará uso del consentimiento informado ya que se informará a los estudiantes, padres y docentes sobre los objetivos, la metodología y el alcance de la investigación. Dado que los participantes son menores de edad, se solicitará la autorización expresa de sus padres o tutores legales para su participación voluntaria. Se garantizará que los estudiantes puedan retirarse en cualquier momento sin consecuencias académicas o personales.

Seguidamente, se garantizará la confidencialidad al proteger la identidad y los datos personales de los participantes. La información recopilada será utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos, evitando su uso para beneficios personales o de terceros. Solo el equipo autorizado tendrá acceso a los datos recopilados, los cuales serán resguardados bajo protocolos de seguridad.

Finalmente, la investigación propenderá al bienestar en los sujetos participantes puesto que la implementación de estrategias basadas en TIC buscará fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés sin generar estrés, sobrecarga cognitiva o fatiga digital en los estudiantes. Las actividades se diseñarán de manera lúdica e interactiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo y motivador.

De esta manera, la investigación se desarrollará con base en principios de respeto, integridad y responsabilidad ética, asegurando un proceso que beneficie el aprendizaje de los estudiantes sin comprometer su bienestar.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Desde el enfoque metodológico, esta investigación se enmarca en el paradigma cualitativo, ya que busca comprender en profundidad los fenómenos educativos desde la perspectiva de los participantes, analizando la complejidad de sus interacciones con los recursos digitales y el significado que atribuyen a sus experiencias de aprendizaje del inglés. Este enfoque resulta particularmente pertinente, pues, como señala Flick (2020, p.12), la investigación cualitativa está orientada a la comprensión de fenómenos en contextos específicos, permitiendo captar las percepciones, motivaciones y transformaciones que experimentan los estudiantes al interactuar con las TIC en el aula.

De igual modo, el diseño seleccionado es el cualitativo experimental o de intervención, el cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018, p.9), se caracteriza por aplicar una intervención o estímulo (variable independiente) a un grupo o contexto y observar, describir e interpretar lo que ocurre con los fenómenos estudiados (variables dependientes), utilizando técnicas cualitativas para la recolección y análisis de datos. Esta elección se justifica plenamente con el objetivo de fortalecer la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante recursos digitales interactivos, buscando no solo generar un cambio en la práctica educativa, sino también comprenderlo en profundidad a través de la reflexión sistemática sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño de investigación-acción en el aula permite, además, implementar ciclos de planificación, acción, observación y reflexión que involucran activamente a los estudiantes como coprotagonistas de su proceso formativo.

Unidad de Análisis

Para llevar a cabo la investigación, se tiene como unidad de análisis un grupo de 36 estudiantes de grado sexto uno (11 a 12 años) de la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba, provenientes de contextos socioeconómicamente vulnerables con acentuadas dificultades en el aprendizaje del inglés.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para operacionalizar la investigación y alinearla con los objetivos específicos, se emplean las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos, organizados en tres fases que corresponden a cada objetivo. De este modo, para el primer objetivo se usa la técnica de observación directa, diario de campo y entrevista semiestructurada, con las cuales se pretende explorar el nivel de contacto que tienen los estudiantes con los recursos tecnológicos, las dificultades que tienen en el aprendizaje del inglés y sus preferencias de aprendizaje, llevando un registro escrito y un registro grabado previamente autorizado. Para el segundo objetivo, se llevan a cabo talleres experimentales (intervención didáctica) mediante aplicaciones como Duolingo, Kahoot, Quizizz, plataformas educativas y juegos pedagógicos, herramientas adecuadas para el aprendizaje y evaluación de vocabulario en inglés, así como el uso de diarios reflexivos estudiantiles y productos digitales como instrumentos para documentar el proceso de apropiación del vocabulario y las transformaciones motivacionales de manera auténtica. De igual manera, para el tercer objetivo se utilizan las técnicas de grupo focal post-intervención y valoración de competencias, con un instrumento de preguntas que explora las variaciones en la motivación, el interés por el vocabulario en inglés, la valoración de los recursos digitales y las sugerencias de mejora, haciendo uso de escalas de caras emocionales, tarjetas con palabras aprendidas y

cuestionarios estructurados que evalúan el reconocimiento, uso contextual y retención del vocabulario trabajado mediante los recursos digitales, culminando con un proceso de análisis de datos para fortalecer la validez y profundidad de los hallazgos.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis emergen de la articulación entre el marco teórico, los objetivos específicos y las fases de recolección de datos, organizándose en tres dimensiones analíticas principales que orientan la interpretación del fenómeno estudiado.

En primer lugar, se encuentra como categoría la apropiación del vocabulario en inglés mediante estrategias digitales, junto con unas subcategorías pertinentes como lo son: incremento del dominio del vocabulario; evaluando si los estudiantes amplían su repertorio léxico y lo utilizan apropiadamente en contextos diversos; pertinencia de las actividades digitales, analizando si las estrategias basadas en TIC resultan efectivas para enseñar vocabulario de manera contextualizada; y retención a largo plazo, verificando si los estudiantes recuerdan y aplican el vocabulario aprendido en situaciones posteriores a la intervención

En segundo lugar, se establece como categoría la interacción con recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta categoría analiza las formas en que los estudiantes interactúan con las herramientas tecnológicas y cómo estas mediaciones transforman sus prácticas de aprendizaje. Las subcategorías comprenden: frecuencia y calidad de uso, documentando la regularidad con que los estudiantes emplean los recursos digitales propuestos y la profundidad de su involucramiento; modalidades de interacción, diferenciando entre participación activa, colaborativa o receptiva con las plataformas tecnológicas; y diversidad de herramientas empleadas, identificando el rango de aplicaciones, juegos educativos, videos y recursos multimedia integrados en el proceso formativo.

Y, por último, la categoría de transformaciones motivacionales hacia el aprendizaje del inglés, donde se examinan las variaciones en las actitudes, el interés y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés tras la implementación de recursos digitales interactivos. Las subcategorías incluyen: motivación intrínseca, evaluando si los estudiantes desarrollan un interés genuino por el inglés y valoran el aprendizaje como significativo para su desarrollo personal; motivación extrínseca, analizando cómo las recompensas, el reconocimiento y los logros visibles en plataformas gamificadas influyen en su compromiso; participación y autonomía, observando si las TIC fomentan el involucramiento activo tanto en el aula como fuera de ella, promoviendo el aprendizaje autodirigido; y actitud ante los desafíos, documentando cambios en la disposición de los estudiantes para enfrentar dificultades lingüísticas y superar la frustración.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En el contexto de la Institución Educativa Julio C. Miranda, los resultados preliminares en relación con la motivación de los estudiantes de sexto grado en el aprendizaje del inglés muestran un panorama variado y revelador. A través de observaciones directas y entrevistas semiestructuradas, se pudo identificar que algunos estudiantes manifiestan un interés genuino por aprender inglés, motivados principalmente por la curiosidad, el deseo de comunicarse en diferentes contextos y la satisfacción personal que genera la adquisición de una nueva lengua. Por otro lado, una porción significativa de los estudiantes se muestra motivada principalmente por recompensas externas, como las calificaciones y el reconocimiento por parte de los docentes y sus compañeros. Estos resultados son causa de factores como la percepción de la utilidad del inglés en el futuro, por ejemplo, hablar con personas que muestren ciertas habilidades en el idioma inglés, y la actitud de los docentes hacia el aprendizaje, lo cual tiene un impacto significativo en el nivel de motivación. En general, los datos recabados apuntan a la necesidad de estrategias pedagógicas que fomenten tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, considerando la diversidad de intereses y actitudes de los estudiantes hacia el inglés.

Experimentación

Con base en las estrategias implementadas durante el periodo experimental, se llevan a cabo varias acciones para fomentar la motivación, tales como el uso de actividades lúdicas, juegos interactivos, contenido multimedia y actividades colaborativas. También se promueven tareas significativas que conectan el aprendizaje del inglés con situaciones cotidianas, como presentaciones. Además, se implementan dinámicas de retroalimentación positiva y reconocimiento de los logros de los estudiantes. Como resultado de ello se muestra una mejora

significativa en el nivel de motivación de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente mostraron baja o media motivación. Se observa que las actividades interactivas y los métodos más dinámicos lograron captar el interés de los estudiantes, lo que se refleja en un aumento de la participación y un mayor esfuerzo durante las clases de inglés. Además, los estudiantes que participan en actividades colaborativas muestran un incremento en la motivación intrínseca, ya que pueden experimentar el aprendizaje de manera más social y divertida. Se puede notar un cambio en la percepción, comenzando a valorar la importancia del inglés para acceder a nuevas oportunidades, así como un aumento en el interés por las recompensas tangibles, como las calificaciones y los reconocimientos, cuando las actividades están diseñadas para incluir desafíos y metas claras. Los estudiantes responden positivamente a la competencia sana introducida a través de juegos y ejercicios grupales que involucran puntuaciones o premios, lo que favorece su motivación en función de los logros visibles. Cabe destacar que la participación docente y la creación de un ambiente positivo fueron herramientas claves del proceso, evidenciando la necesidad de continuar utilizando enfoques innovadores y variados para mantener e incluso incrementar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza del inglés.

Identificación de Variaciones

En general, se observó que los estudiantes se dividían en tres grupos principales: estudiantes altamente motivados; aquellos que muestran una motivación intrínseca dado que participan activamente en las clases y buscan oportunidades para practicar el idioma fuera del aula; estudiantes moderadamente motivados que se motivan principalmente por las recompensas externas, como las calificaciones, el reconocimiento de los docentes y el cumplimiento de las expectativas escolares. Su interés en el inglés está principalmente relacionado con la obtención

de buenas calificaciones y no necesariamente con la comprensión profunda o el uso práctico del idioma y el tercer grupo; estudiantes poco motivados, un grupo de estudiantes que muestra poco interés en el aprendizaje del inglés, ya sea porque no lo ven relevante para su vida cotidiana o porque tienen dificultades previas con el idioma. La falta de interés o de confianza en su capacidad para aprender inglés los hace desinteresados o incluso reacios al aprendizaje del idioma. Luego de implementar diversas estrategias pedagógicas activas y participativas, como el uso de juegos educativos, actividades interactivas y dinámicas de grupo que fomentan la colaboración y el uso práctico del idioma desde el punto de vista actitudinal, se evidenció una mejor actitud hacia los retos del aprendizaje. Los estudiantes que inicialmente se sentían frustrados con el inglés debido a su falta de confianza comenzaron a asumir una actitud positiva frente a los desafíos del aprendizaje. Esto se manifestó en un mayor esfuerzo para superar dificultades lingüísticas y en una disminución de la ansiedad relacionada con el idioma. De igual manera, mostraron alta motivación por las recompensas externas, pero el cambio más relevante es que esas recompensas comenzaron a estar vinculadas con logros personales y progresos en el aprendizaje del idioma, en lugar de simplemente a la obtención de calificaciones.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian transformaciones significativas en la motivación de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Julio C. Miranda hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés, como consecuencia directa de la implementación sistemática de recursos digitales interactivos. El análisis que se presenta a continuación articula los hallazgos empíricos con el marco teórico propuesto, examinando cómo la variable experimental de recursos digitales interactivos influyó en el aspecto ontológico central del estudio: la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés. Este ejercicio analítico resulta fundamental para comprender las dinámicas complejas que subyacen a los procesos motivacionales en contextos educativos caracterizados por limitaciones infraestructurales y condiciones socioeconómicas adversas, como las que caracterizan a San Antero, Córdoba. Los hallazgos se discuten desde una perspectiva pedagógica, didáctica y ontológica, reconociendo que las transformaciones observadas trascienden el mero rendimiento académico para adentrarse en dimensiones más profundas de la construcción identitaria de los estudiantes como aprendices de lenguas extranjeras.

El acercamiento inicial de los estudiantes de sexto grado a los recursos digitales interactivos como mediadores del aprendizaje del inglés reveló un panorama caracterizado por la heterogeneidad motivacional y la presencia significativa de barreras afectivas que obstaculizaban el proceso formativo. Los datos recopilados mediante observación directa, diarios de campo y entrevistas semiestructuradas evidenciaron que, al inicio de la intervención, los estudiantes presentaban tres perfiles motivacionales diferenciados: un grupo minoritario de estudiantes altamente motivados, con proyecciones claras sobre la utilidad del inglés para su futuro académico y profesional; un segmento mayoritario de estudiantes moderadamente motivados,

cuyo interés se circunscribía primordialmente a la obtención de calificaciones satisfactorias sin una vinculación emocional profunda con el idioma; y un tercer grupo de estudiantes que manifestaban apatía y resistencia hacia el inglés, considerándolo irrelevante para su contexto inmediato y futuro previsible. Este panorama inicial confirmó las expectativas fundamentadas en la caracterización previa, donde se había identificado que las dificultades en el dominio del vocabulario y el desinterés hacia las metodologías tradicionales constituían desafíos pedagógicos persistentes. Sin embargo, un hallazgo sorprendente fue la conciencia metacognitiva que varios estudiantes demostraron sobre sus propias limitaciones y actitudes negativas hacia el inglés, reconociendo explícitamente que su falta de interés y confianza representaba un obstáculo para su aprendizaje. Esta autoconciencia se convirtió en un punto de partida estratégico para diseñar intervenciones significativas, ya que, como señala la literatura sobre motivación en segundas lenguas, el reconocimiento de las propias dificultades es el primer paso hacia la transformación actitudinal.

Durante la fase experimental, la implementación de recursos digitales interactivos que incluyeron aplicaciones educativas como Duolingo, Kahoot y Quizizz, plataformas colaborativas en línea, juegos pedagógicos y contenido multimedia contextualizado, generó un impacto sustantivo en los niveles motivacionales de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente manifestaban baja o moderada motivación. Los resultados evidencian que las estrategias basadas en TIC lograron captar la atención y el interés de los estudiantes mediante la gamificación, la retroalimentación inmediata, la personalización del aprendizaje y la creación de contextos comunicativos más auténticos y significativos. Los recursos digitales interactivos, al permitir que los estudiantes controlaran su ritmo de aprendizaje, potenciaron el sentido de autonomía. Simultáneamente, los sistemas de niveles, insignias y reconocimientos inmediatos en

las plataformas gamificadas fortalecieron su percepción de competencia, mientras que las actividades colaborativas mediadas por tecnología facilitaron el establecimiento de vínculos sociales positivos en torno al aprendizaje del inglés. La naturaleza inmersiva y multimodal de las herramientas tecnológicas creó puentes entre el estado actual de los estudiantes como aprendices principiantes y sus proyecciones futuras como usuarios competentes del inglés.

Las transformaciones más significativas se observaron en el aspecto ontológico de la investigación: la forma en que los estudiantes se conciben a sí mismos como aprendices de inglés. Los datos recopilados mediante grupos focales post-intervención, diarios reflexivos estudiantiles y valoraciones de competencias revelan un cambio paradigmático en las autopercepciones de los estudiantes. Aquellos que inicialmente se consideraban "incapaces" o "poco aptos" para aprender inglés comenzaron a reconocerse como aprendices con habilidades reales y posibilidades concretas de mejora. En los cuestionarios aplicados después de la intervención, varios estudiantes expresaron verbalizaciones como "ahora sé que sí puedo aprender inglés", "me siento más seguro cuando tengo que decir palabras en inglés" y "las aplicaciones me ayudan a practicar sin sentir vergüenza", evidenciando una reestructuración de su identidad como aprendices de lengua extranjera. Este avance en la autopercepción refleja una evolución positiva en su ser ontológico como estudiantes de inglés, manifestándose en mayor confianza, disposición para participar activamente en clase, tolerancia ante los errores y persistencia frente a los desafíos lingüísticos. Estos cambios ontológicos resultan particularmente relevantes en el contexto de la I.E. Julio C. Miranda, donde las condiciones socioeconómicas adversas podrían haber perpetuado narrativas de déficit y limitación. La intervención con recursos digitales interactivos logró interrumpir estas narrativas, generando experiencias de éxito que fortalecieron la autoestima académica de los estudiantes.

La comparación de estos hallazgos con estudios previos citados en el marco teórico revela tanto convergencias significativas como divergencias que merecen atención. La presente investigación confirma que los estudiantes motivados tienden a involucrarse más activamente, muestran mayor persistencia ante las dificultades y logran mejores resultados en la adquisición de vocabulario. Asimismo, se evidencia que la integración de elementos lúdicos como desafíos graduados, recompensas y retroalimentación inmediata incrementa significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Mientras que muchos estudios se centran primordialmente en indicadores externos de motivación, como participación en clase o mejoras en calificaciones, los investigadores documentan cambios más profundos en la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos como aprendices capaces, revelando una transformación identitaria que trasciende el desempeño académico inmediato. Esta diferencia puede atribuirse a las características socioafectivas particulares del grupo estudiado, caracterizado por condiciones de vulnerabilidad que inicialmente limitaban sus expectativas de éxito académico. La implementación sostenida de recursos digitales interactivos, combinada con un enfoque pedagógico centrado en el estudiante y el fortalecimiento de su autoestima, generó un impacto más holístico en su desarrollo personal y emocional, no solo en su competencia lingüística.

Aunque los resultados son prometedores, la investigación enfrenta limitaciones metodológicas y contextuales que deben reconocerse para una interpretación equilibrada de los hallazgos. En primer lugar, el tiempo limitado de la intervención, circunscrito a un periodo académico, dificulta observar la sostenibilidad de los cambios motivacionales a largo plazo. La literatura sobre motivación en segundas lenguas advierte que los incrementos motivacionales pueden ser temporales si no se acompañan de condiciones institucionales que los sustenten. En segundo lugar, el tamaño de la muestra (36 estudiantes) limita las posibilidades de generalización

de los resultados a otras poblaciones con características sociodemográficas o contextos institucionales diferentes. En tercer lugar, las barreras técnicas y logísticas experimentadas durante la implementación, incluyendo el acceso limitado a dispositivos tecnológicos, conectividad irregular a internet y la escasa participación de algunos acudientes en el proceso, pudieron haber afectado diferencialmente el nivel de compromiso de ciertos estudiantes, introduciendo variables no controladas que influyen en los resultados. Estas limitaciones subrayan la necesidad de que investigaciones futuras cuenten con periodos más extensos de aplicación, diseños longitudinales que permitan seguimiento de los participantes, muestras más amplias y diversas, y mayor apoyo institucional para garantizar condiciones tecnológicas óptimas. Adicionalmente, sería valioso incorporar grupos de control que permitieran comparaciones más robustas sobre el impacto diferencial de las intervenciones con TIC frente a metodologías tradicionales.

Los hallazgos de esta investigación poseen implicaciones prácticas significativas para la mejora de los procesos educativos en la Institución Educativa Julio C. Miranda. En primer lugar, los resultados validan la efectividad de estrategias pedagógicas dinámicas, participativas y mediadas por TIC para fortalecer no solo el aprendizaje del vocabulario en inglés, sino también la confianza, el sentido de pertenencia y la motivación intrínseca de los estudiantes. Esto sugiere que la inversión en tecnologías educativas y la capacitación docente en competencias digitales deben priorizarse en las políticas institucionales. En segundo lugar, los hallazgos demuestran que el componente emocional y ontológico (cómo los estudiantes se perciben a sí mismos como aprendices) debe integrarse explícitamente como objetivo formativo, no solo como subproducto del aprendizaje académico. Las prácticas pedagógicas deben diseñarse intencionalmente para fortalecer la autoestima académica, reducir el filtro afectivo y crear ambientes emocionalmente

seguros que permitan la experimentación lingüística sin temor al juicio. En tercer lugar, la investigación subraya la importancia de metodologías activas que sitúen al estudiante como protagonista de su proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía, la colaboración y la conexión del conocimiento con contextos significativos. A nivel comunitario, los hallazgos inspiran iniciativas que vinculen a las familias en el proceso educativo, construyendo narrativas más positivas sobre el aprendizaje de lenguas extranjeras y desmitificando percepciones que asocian el inglés exclusivamente con élites socioeconómicas.

En síntesis, esta investigación demuestra que la desmotivación hacia el aprendizaje del inglés en contextos de vulnerabilidad educativa puede superarse mediante intervenciones pedagógicas sistemáticas que integren recursos digitales interactivos, metodologías activas y un enfoque centrado en el fortalecimiento de la identidad del estudiante como aprendiz competente. A partir de estos hallazgos, emergen nuevas preguntas de investigación que merecen exploración futura: ¿Cómo mantener estos cambios motivacionales en el tiempo una vez concluida la intervención experimental? ¿De qué manera los cambios observados en sexto grado influyen en el desempeño y la motivación de los estudiantes en niveles escolares superiores? ¿Qué papel desempeñan las familias y el entorno social más amplio en el fortalecimiento o debilitamiento de la motivación estudiantil hacia el inglés? ¿Cómo replicar estas intervenciones en contextos rurales con limitaciones tecnológicas aún más severas? Bajo este marco de diversas rutas de exploración, se considera y sugiere que en futuras investigaciones se podrían adoptar diseños longitudinales, incorporar perspectivas mixtas que combinen análisis cualitativos profundos con mediciones cuantitativas de desempeño, extender el tiempo de intervención del proceso y explorar el impacto diferencial de tipos específicos de recursos digitales según perfiles motivacionales de los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió constatar que la implementación sistemática de recursos digitales interactivos, incluyendo aplicaciones como Duolingo, Kahoot y Quizizz, plataformas colaborativas y juegos pedagógicos, facilitó mejoras significativas en la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero, Córdoba. Se cumplió con los objetivos específicos, identificando tres perfiles motivacionales diferenciados (altamente motivados, moderadamente motivados y poco motivados); se implementaron actividades experimentales que movilizaron tanto la motivación intrínseca como extrínseca mediante la gamificación, la retroalimentación inmediata y la personalización del aprendizaje; y se evaluaron cambios concretos en las actitudes estudiantiles, evidenciando incrementos en la participación, la confianza y el dominio del vocabulario.

El proceso investigativo permitió una movilización profunda del aspecto ontológico en los estudiantes, con el idioma inglés y con los demás. A lo largo de las sesiones experimentales, los estudiantes transitaron desde concepciones de sí mismos como "incapaces de aprender inglés" hacia autopercepciones más positivas como aprendices con habilidades reales y posibilidades concretas de mejora. La unidad de análisis evidenció transformaciones sustanciales: los estudiantes no solo ampliaron su repertorio léxico, sino que comenzaron a valorar el inglés como herramienta significativa para su desarrollo personal y futuro académico.

Los recursos digitales interactivos, como variable central del estudio, tuvieron un impacto positivo y multidimensional en el grupo de estudiantes. A través de las actividades propuestas, se creó un entorno propicio para que los estudiantes interactuaran con el vocabulario en inglés de manera lúdica, contextualizada y significativa, lo que resultó en mejoras tanto en el dominio

léxico como en la motivación. La gamificación, mediante sistemas de niveles, recompensas y retroalimentación inmediata, fortaleció la percepción de competencia y autonomía de los estudiantes, satisfaciendo necesidades psicológicas fundamentales que promueven la motivación intrínseca. Las plataformas colaborativas facilitaron interacciones sociales positivas que compensaron parcialmente las limitaciones del acompañamiento familiar, creando comunidades de aprendizaje entre pares. Sin embargo, se identificó que, en algunos estudiantes, especialmente aquellos con mayores dificultades conductuales o emocionales previas, el cambio fue más gradual y requirió acompañamiento más cercano por parte del docente. Esto sugiere que, si bien la estrategia fue efectiva, su impacto pudo ser más potente con un mayor tiempo de implementación, con la inclusión de componentes individualizados de seguimiento emocional, y con mejores condiciones de conectividad e infraestructura tecnológica que garantizaran acceso equitativo para todos los estudiantes.

Los resultados de este estudio aportan evidencia concreta sobre la efectividad de los recursos digitales interactivos como mediadores del aprendizaje del vocabulario en lenguas extranjeras en contextos de vulnerabilidad socioeconómica, como lo menciona Suarez (2023). A nivel metodológico, se destaca la innovación en la aplicación del diseño cualitativo experimental para estudiar fenómenos motivacionales complejos, proponiendo un enfoque que integra la observación participante, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y análisis temático para captar transformaciones ontológicas que trascienden el desempeño académico.

Esta propuesta metodológica puede servir de base para futuras investigaciones que busquen intervenir en problemáticas de aprendizaje de lenguas desde enfoques más sensibles, participativos y contextualizados. Asimismo, el estudio contribuye a la literatura sobre enseñanza del inglés en Colombia al documentar estrategias efectivas para contextos rurales con

limitaciones infraestructurales, demostrando que la calidad educativa no depende exclusivamente de recursos tecnológicos abundantes, sino de la creatividad pedagógica, el compromiso docente y el diseño de experiencias de aprendizaje significativas que conecten con las realidades, intereses y aspiraciones de los estudiantes.

Se recomienda institucionalizar el uso de recursos digitales interactivos como parte integral del currículo de inglés en la I.E. Julio C. Miranda. Las actividades gamificadas, las plataformas colaborativas y los contenidos multimedia no solo refuerzan la adquisición de vocabulario, sino que se constituyen como espacios seguros para la expresión emocional, la experimentación lingüística y la construcción de confianza académica. Para optimizar su implementación, se sugiere: diseñar secuencias didácticas que integren TIC de manera sistemática y no esporádica, articulándolas con los estándares curriculares de cada grado; capacitar a los docentes en competencias digitales y en el diseño de actividades gamificadas que equilibren desafío cognitivo y disfrute; gestionar mejoras en la infraestructura tecnológica, incluyendo actualización de equipos, mejoramiento de la conectividad a internet y creación de un aula digital dotada adecuadamente; implementar jornadas de "aprendizaje digital" donde estudiantes, docentes y familias participen en talleres sobre el uso pedagógico de aplicaciones educativas; y establecer sistemas de seguimiento individualizado para estudiantes con mayores dificultades motivacionales o emocionales, que combinen el uso de TIC con acompañamiento socioemocional cercano por parte de orientadores escolares y docentes.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención para observar la sostenibilidad de los cambios motivacionales y su impacto en el desempeño académico a largo plazo. Asimismo, podría ser útil incorporar diseños longitudinales que permitan seguimiento de los mismos estudiantes a lo largo de varios grados, así como instrumentos cuantitativos

complementarios que pueden ser escalas de motivación, encuestas de clima escolar o pruebas estandarizadas de vocabulario, que faciliten la triangulación más robusta de los datos cualitativos. También sería pertinente explorar variables adicionales como la resiliencia académica, el autoconcepto lingüístico, la ansiedad ante el aprendizaje de lenguas extranjeras o las estrategias metacognitivas de aprendizaje del vocabulario, para obtener una visión más integral del desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes. Finalmente, considerar muestras más amplias y diversas, incluyendo otros grados, otras instituciones educativas rurales o urbanas con características sociodemográficas similares, permitiría validar la aplicabilidad y generalización del enfoque metodológico en distintos contextos educativos colombianos, contribuyendo así a la construcción de modelos pedagógicos escalables que promuevan la equidad y la calidad educativa en poblaciones vulnerables.

Referencias Bibliográficas

- Arias-Gallegos, W., Rivera, R., Aroca-Ramírez, G., & Córdova-Torres, D. (2024). *Estrategias metacognitivas y motivación de logro académico en estudiantes universitarios de Arequipa (Perú)*. *Revista Colombiana de Educación*, (93), 373-396.
<https://doi.org/10.17227/rce.num93-20042>
- Brown, H. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Busse, V. (2009). *Motivation, Language Identity and the L2 Self*. *System*, 37, 741-743.
https://www.researchgate.net/publication/250734234_Motivation_Language_Identity_and_the_L2_Self_Zoltan_Dornyei_Ema_Ushioda_Eds_Multilingual_Matters_Bristol_2009_356_pp
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). *Aprendizaje Ubicuo*. University of Illinois Press.
- Cruz, M., Pozo, M., Andino, A., & Arias, A. (2018). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes*. *E-Ciencias De La Información*, 9(1). <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Flick, U. (2020). *El diseño de la Investigación Cualitativa*. Morata.
- Fundación Telefónica Movistar (2024). *Gamificación: transformando la educación, a través del juego*. Movistar. <https://www.fundaciontelefonica.co/noticias/gamificacion/>
- Gardner, R. (2007). *Motivation and second language acquisition*. *Porta Linguarum*, 8, 9–20.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/31616/Gardner.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Jiménez, E. (2022). *Condiciones socioculturales y motivación al aprendizaje del inglés en la I.E.D. Venecia (Cund.)* [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio UPN.
- Jonassen, D. (1999). *Designing constructivist learning environments*. En C. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215-239). Lawrence Erlbaum Associates.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781410603784-13/collaborative-problem-solving-laurie-miller-nelson?context=ubx>
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Oxford University Press.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. MEN
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2004-2019). *Programa Nacional de Bilingüismo*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *Serie lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros*. MEN.
- Moreira, M. (2012). *Al final, ¿qué es aprendizaje significativo?* *Qurriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, 25, 29-56.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Suárez, D. (2023). *Uso de aplicaciones móviles para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para aumentar el vocabulario de la segunda lengua en los estudiantes de grado décimo* [Tesis de grado, UNAD]. Repositorio UNAD.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Paidós.
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. UNESCO.
- Viera, T., (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. *Universidades*, (26), 37-43.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yáñez-Goyes, M., Peñaherrera-Solarte, K., Carlín-Chávez, E., & Bonilla-Tenesaca, J. (2024). *Las TIC en la enseñanza del inglés para la educación básica: una revisión sistemática*. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(3), 98-110.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.3.2334>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1Ka9BIV92aUoOfYQ-NnD32IJFNp7tJl?usp=sharing>