

TRANSFORMACIÓN DE MOTIVOS INTRÍNSECOS POR EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS: UN ESTUDIO DESDE DINÁMICAS INTERACTIVAS

Transforming intrinsic motives for foreign language learning: a study grounded in interactive dynamics

Transformação de motivos intrínsecos para aprendizagem de línguas estrangeiras: um estudo a partir da dinâmica interativa

MSc. Jenifer Marianela Quintero Villacis ^{1*}, <http://orcid.org/0000-00001-5447-6037>

Dr. C. Aracelis Góngora Perdomo ², <http://orcid.org/0000-0003-4584-8008>

Dr. C. Lisbet Aragonés Lafita ³, <http://orcid.org/0000-0003-2081-5859>

¹ Unidad Educativa Rural Pablo Mettler, Ecuador

^{2,3} Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, Cuba

*Autor para correspondencia. email maryabigail2012@gmail.com

Para citar este artículo: Quintero Villacis, J. M., Góngora Perdomo, A. y Aragonés Lafita, L. (2025). Transformación de motivos intrínsecos por el aprendizaje de lenguas extranjeras: un estudio desde dinámicas interactivas. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 3559-3568. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: Este estudio examina el impacto de prácticas lúdicas y gamificación en la motivación intrínseca para aprender inglés en estudiantes de educación primaria de una escuela rural ecuatoriana. Parte del reconocimiento de que el aprendizaje del inglés en estos contextos enfrenta limitaciones como escasez de recursos, baja capacitación docente y exposición limitada al idioma, lo que genera desmotivación y bajo rendimiento académico. La investigación se fundamenta en la premisa de que la motivación intrínseca es crucial para el aprendizaje de lenguas y que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentarla, especialmente en entornos con recursos limitados. **Materiales y métodos:** Se empleó un enfoque mixto exploratorio. La muestra incluyó 45 estudiantes (de 9 a 13 años) y 9 docentes de la Unidad Educativa Pablo Mettler en Cañar, Ecuador. Se aplicaron cuestionarios de motivación (adaptación de la escala EMAN) a estudiantes, cuestionarios a docentes y encuestas a especialistas en psicología educativa y familias. **Resultados:** El diagnóstico inicial reveló que el 51.2% de los estudiantes presentaba baja motivación intrínseca, caracterizada por escasa participación espontánea, uso limitado del inglés fuera del aula y ausencia de hábitos de estudio autónomos. Los docentes percibieron baja autodeterminación y uso de estrategias metacognitivas en los estudiantes, aunque identificaron interés por aspectos culturales anglófonos. **Discusión:** Los hallazgos se discuten a la luz de la Teoría de la Autodeterminación, señalando que la gamificación puede satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación. Se argumenta que, adaptada al contexto rural, esta estrategia puede transformar el aprendizaje en una experiencia atractiva, reducir la ansiedad lingüística y fomentar la participación activa. **Conclusiones:** Se concluye que la gamificación, incluso con recursos limitados, es una estrategia efectiva para potenciar la motivación intrínseca y la habilidad comunicativa en inglés en entornos rurales.

Palabras clave: gamificación, motivación intrínseca, prácticas lúdicas, educación primaria, comunicación en inglés.

ABSTRACT

Introduction: This study examines the impact of play-based learning and gamification on intrinsic motivation to learn English in primary school students at a rural school in Ecuador. It acknowledges that English language learning in these contexts faces limitations such as scarce resources, low teacher training, and limited exposure to the language, leading to demotivation and poor academic performance. The research is based on the premise that intrinsic motivation is crucial for language learning and that gamification can be an effective strategy to foster it, especially in resource-limited

settings. Materials and methods: An exploratory mixed-methods approach was used. The sample included 45 students (aged 9 to 13) and 9 teachers from the Pablo Mettler Educational Unit in Cañar, Ecuador. Motivation questionnaires (an adaptation of the EMAN scale) were administered to students, questionnaires to teachers, and surveys to educational psychologists and families. Results: The initial assessment revealed that 51.2% of students exhibited low intrinsic motivation, characterized by limited spontaneous participation, restricted use of English outside the classroom, and a lack of independent study habits. Teachers perceived low self-determination and use of metacognitive strategies among the students, although they identified an interest in Anglophone cultural aspects. Discussion: The findings are discussed in light of Self-Determination Theory, noting that gamification can satisfy the needs for autonomy, competence, and relatedness. It is argued that, adapted to the rural context, this strategy can transform learning into an engaging experience, reduce language anxiety, and foster active participation. Conclusions: It is concluded that gamification, even with limited resources, is an effective strategy for enhancing intrinsic motivation and communicative ability in English in rural environments.

Keywords: gamification, intrinsic motivation, play-based learning, primary education, communication in English.

RESUMO

Introdução: Este estudo examina o impacto da aprendizagem baseada em jogos e da gamificação na motivação intrínseca para aprender inglês em alunos do ensino fundamental de uma escola rural no Equador. Reconhece-se que o aprendizado da língua inglesa nesses contextos enfrenta limitações como recursos escassos, baixa formação de professores e exposição limitada ao idioma, o que leva à desmotivação e ao baixo desempenho acadêmico. A pesquisa baseia-se na premissa de que a motivação intrínseca é crucial para o aprendizado de línguas e que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para fomentá-la, especialmente em ambientes com recursos limitados. Materiais e métodos: Foi utilizada uma abordagem exploratória de métodos mistos. A amostra incluiu 45 alunos (com idades entre 9 e 13 anos) e 9 professores da Unidade Educacional Pablo Mettler em Cañar, Equador. Questionários de motivação (uma adaptação da escala EMAN) foram aplicados aos alunos, questionários aos professores e pesquisas com psicólogos educacionais e famílias. Resultados: A avaliação inicial revelou que 51,2% dos alunos apresentaram baixa motivação intrínseca, caracterizada por participação espontânea limitada, uso restrito do inglês fora da sala de aula e falta de hábitos de estudo independente. Os professores perceberam baixa autodeterminação e pouco uso de estratégias metacognitivas entre os alunos, embora tenham identificado interesse em aspectos culturais anglófonos. Discussão: Os resultados são discutidos à luz da Teoria da Autodeterminação, observando que a gamificação pode satisfazer as necessidades de autonomia, competência e relacionamento. Argumenta-se que, adaptada ao contexto rural, essa estratégia pode transformar a aprendizagem em uma experiência envolvente, reduzir a ansiedade linguística e fomentar a participação ativa. Conclusões: Conclui-se que a gamificação, mesmo com recursos limitados, é uma estratégia eficaz para aprimorar a motivação intrínseca e a capacidade comunicativa em inglês em ambientes rurais.

Palavras-chave: gamificação, motivação intrínseca, aprendizagem baseada em jogos, educação primária, comunicação em inglês.

Recibido: 21/7/2025 Aprobado: 4/9/2025

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como segunda lengua en los entornos rurales de Ecuador se encuentra marcada por numerosas limitaciones debido a la escasez de recursos pedagógicos y tecnológicos. Uno de los factores que más está afectando la enseñanza del idioma inglés es la falta de capacitación de profesores expertos en este campo y la limitada exposición de los estudiantes en ambientes bilingües. Mencionados obstáculos, unidos a la baja motivación de los estudiantes, impactan directamente en sus rendimientos académicos; además, se les dificulta tener éxitos en la adquisición de esta lengua extranjera de forma eficiente.

En este sentido, estudios realizados (Deci & Ryan, 2000; Kapp, 2012) han evidenciado que la motivación intrínseca; es decir, la que proviene del interés y el placer personal por la actividad, juega un rol crucial en este proceso. A partir de este contexto, la gamificación se ha presentado como una técnica revolucionaria para incentivar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011).

Sin embargo, la literatura evidencia un uso restringido de esta dinámica interactiva en escuelas rurales de América Latina, especialmente en el contexto de Ecuador, donde las circunstancias socioeconómicas demandan adaptaciones pedagógicas creativas.

Debido a la importancia de esta temática, varios investigadores han dedicado tiempo a su análisis. Por

ejemplo, Zhang y Wang (2022) realizaron una revisión sistemática de 12 estudios que examinan enfoques que consideran la naturaleza compleja, dinámica y situada de la motivación en contexto. Dunn (2022), se centró en un estudio de métodos mixtos en España que identifica cinco clases heterogéneas de estudiantes con relaciones variadas entre motivación y competencia. Alamer y Alrabai (2023), por su parte, ejecutaron un estudio longitudinal de 17 semanas con 226 estudiantes, el cual emplea modelos estadísticos avanzados (RI-CLPM) para examinar relaciones causales bidireccionales entre motivación autónoma y logro académico.

Asimismo, Liu (2024), realizó un análisis bibliométrico integral que mapea las tendencias de investigación del sistema motivacional del Yo; mientras que, Ni (2025), implementó una investigación cuantitativa que examina cómo la competencia en inglés y la motivación de aprendizaje influyen en las emociones académicas hacia la retroalimentación correctiva escrita.

El análisis de las fuentes previas permite declarar la importancia de este objeto de investigación en las lenguas extranjeras y constituyen referentes para el presente trabajo, el cual muestra un estudio realizado como parte del proceso de formación doctoral e indaga sobre el nivel de motivación intrínseca de los estudiantes y su relación con el empleo de dinámicas interactivas para elevar las necesidades y los incentivos por el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Por ello, este tiene como objetivo proporcionar hallazgos empíricos acerca de cómo la aplicación de estrategias lúdicas en alumnos rurales de nivel elemental puede influir en la motivación para aprender inglés.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se adoptó un enfoque mixto de tipo exploratorio, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas para comprender a profundidad las percepciones y resultados obtenidos. La muestra estuvo conformada por 45 estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Pablo Mettler de la provincia del cañar, Ecuador; los que tienen una edad entre nueve y 13 años. Además, formaron parte de este estudio nueve docentes de inglés.

Se aplicaron instrumentos, como: cuestionario de motivación de EMAN a estudiantes, cuestionario a docentes y a especialistas. Estos últimos se desempeñan como psicólogos del DECE.

Los datos cuantitativos fueron procesados con la estadística descriptiva. Los datos cualitativos se organizaron por categorías emergentes mediante análisis de contenido.

Como fase inicial de la investigación, se aplicó un pretest con el propósito de identificar el nivel de motivación intrínseca hacia el aprendizaje del idioma inglés. Para ello, se empleó el instrumento Escala de Motivación Académica para Niños (EMAN), adaptado al área de inglés y validado por juicio de expertos.

Este se realizó en jornada escolar regular, en sesiones individuales y guiadas por la investigadora y los docentes del área. Se explicó a los estudiantes que no existían respuestas correctas o incorrectas y se fomentó la honestidad en sus respuestas. La escala de respuesta estaba representada tanto con íconos emocionales como con etiquetas verbales («Siempre», «Casi siempre», entre otras), lo que permitió una mejor comprensión por parte de los estudiantes.

El cuestionario constó de ocho ítems que valoraban aspectos como la participación voluntaria, la satisfacción por logros personales, el establecimiento de metas propias, el uso del inglés fuera del aula, la percepción de utilidad, los hábitos de estudio, la persistencia ante errores y el uso de estrategias diversas. Cada respuesta fue registrada y posteriormente tabulada para su análisis cuantitativo.

RESULTADOS

Tras el análisis de los datos recolectados de los 45 estudiantes, se clasificó su nivel de motivación intrínseca según los criterios de interpretación de la escala:

- Alta motivación intrínseca: 7 estudiantes (15.5 %).
- Motivación media o fluctuante: 15 estudiantes (33.3 %).
- Baja motivación intrínseca: 23 estudiantes (51.2 %).

De ello se comprende que más del 50% de los participantes presentan niveles bajos de motivación

intrínseca; lo cual se reflejó principalmente en la baja participación espontánea en inglés, la escasa aplicación del idioma fuera del entorno escolar y la ausencia de hábitos de estudio autónomo. Por otra parte, los incisos con mayor frecuencia de respuestas positivas («Siempre» o «Casi siempre») fueron aquellos relacionados con la percepción de utilidad del idioma y la satisfacción al lograr expresarse en inglés. En contraste, los ítems sobre uso autónomo del idioma, metas personales y estudio en casa concentraron las respuestas más bajas.

Estos resultados confirman la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan la motivación desde el enfoque intrínseco, siendo la gamificación una alternativa viable y pertinente en contextos educativos rurales, ya que puede fomentar la participación activa, el disfrute del proceso de aprendizaje y el sentido de logro personal sin depender de recompensas externas.

El procesamiento y análisis de los datos expuestos se realizó de forma manual y con el apoyo de una hoja de cálculo (Excel). Esto facilitó la organización de la información, el cálculo de promedios por ítem y la elaboración de tablas y gráficos para representar los resultados de forma clara y accesible.

Posteriormente, en la encuesta aplicada a nueve docentes de inglés, con el objetivo de complementar el diagnóstico inicial sobre la motivación intrínseca de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, se conoció sus percepciones respecto al comportamiento, actitudes, estrategias y recursos utilizados por los estudiantes. Los resultados se presentan a continuación, agrupados por categorías temáticas clave.

En cuanto a la autodeterminación y metas personales, el 66.6 % de los docentes considera que los estudiantes a veces o con frecuencia muestran autodeterminación en actividades lingüístico-comunicativas, mientras que solo el 11.1 % indica que lo hacen siempre. Por otra parte, el 44.4 % percibe que los estudiantes no establecen metas personales relacionadas con el aprendizaje del inglés sin incentivos externos; mientras que solo un 11.1 % considera que esto ocurre siempre. De ello se infiere que la autodeterminación y el establecimiento de metas sin mediación externa se presentan como aspectos poco desarrollados, lo cual refuerza la necesidad de aplicar estrategias, como la gamificación, que promuevan el compromiso autónomo y significativo.

Respecto al uso de retroalimentación el 66.7 % de los docentes señala que los estudiantes solo ocasionalmente aplican la retroalimentación recibida para mejorar su desempeño y en cuanto al uso de estrategias metacognitivas (como autoevaluación y planificación), un 44.4 % indicó que los estudiantes nunca las emplean, y otro 33.3 % que lo hacen ocasionalmente. De ello se infiere que existe una baja internalización de la retroalimentación y un uso limitado de estrategias autorreguladas, lo cual evidencia la urgencia de intervenir metodológicamente para fortalecer la motivación y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

Al indagar sobre la influencia de recompensas externas, un 44.4 % de los docentes considera que las recompensas institucionales (menciones, reconocimientos) siempre o frecuentemente motivan a los estudiantes a participar. Ello evidencia que el sistema de incentivos institucionales tiene un efecto moderado, aunque no suficiente, para sostener la motivación a largo plazo. Este hallazgo apoya la necesidad de fomentar la motivación intrínseca, más estable y autorregulada.

Respecto al uso de recursos tecnológicos, el 68.7 % de los docentes señala que los estudiantes ocasionalmente acceden o utilizan recursos tecnológicos para practicar inglés, y solo el 11.1 % lo hace siempre. Estos hallazgos llaman la atención de la investigadora; en tanto, aunque el acceso tecnológico está presente en cierta medida, su aprovechamiento en el aprendizaje del idioma es limitado. Esto representa una oportunidad para integrar estrategias de gamificación que no dependan de tecnología avanzada, pero que puedan promover el uso significativo de recursos digitales accesibles.

Relacionado con las interacciones reales y el contexto de uso, un 44.4 % de los docentes indica que los estudiantes frecuentemente participan en interacciones reales en inglés fuera del aula, mientras que el 33.3 % considera que esto nunca ocurre. Asimismo, solo el 11.1 % considera que los estudiantes mantienen una rutina de estudio autónomo constante. De ello, se interpreta que la escasa vinculación del idioma con la vida cotidiana limita la funcionalidad percibida del inglés. Esto refuerza la importancia de estrategias activas y situadas que permitan a los estudiantes vincular el idioma con su entorno social y cultural.

Lo anterior se relaciona con el valor percibido del idioma e interés cultural, ya que el 44.4 % de los docentes indica que los estudiantes ocasionalmente perciben el inglés como herramienta útil. En cuanto al interés por aspectos culturales anglófonos (películas, música, costumbres), el 77.8 % menciona que se manifiesta frecuentemente, aunque solo un 11.1 % lo observa de manera constante. Es decir, existe un interés generalizado hacia los elementos culturales del idioma inglés, lo cual puede ser aprovechado pedagógicamente para

fortalecer la motivación intrínseca mediante actividades contextualizadas y significativas.

A modo de resumen de este análisis, se plantea que, desde la percepción docente, los estudiantes presentan niveles bajos o fluctuantes de motivación intrínseca, con escasa autodirección, poca persistencia ante el error y uso limitado de estrategias metacognitivas. No obstante, se identifican factores clave a fortalecer, como el interés cultural y la respuesta positiva a dinámicas no convencionales.

Estos hallazgos validan la pertinencia de implementar una estrategia didáctica basada en la gamificación, orientada a fomentar la autonomía, el disfrute del aprendizaje y la participación activa desde el interés interno del estudiante, especialmente en entornos rurales con recursos limitados.

A partir del interés de implementar una estrategia didáctica, como resultado científico sustentada en la gamificación como dinámica interactiva, para elevar la motivación por el aprendizaje del inglés en el contexto rural educativo ecuatoriano, se aplicó una encuesta a especialistas en psicología educativa. De ahí que, se procedió a entregar la propuesta en cuestión con aspectos medibles.

En este sentido, al indagar sobre la pertinencia de la definición de la variable “motivación”, el 60% la calificó como muy adecuada y un 33.3% como bastante adecuada, indicando una valoración altamente positiva sobre la claridad y funcionalidad de la definición adoptada. Esto sugiere que la conceptualización de la motivación utilizada en la investigación es sólida y apropiada para el contexto educativo.

Al igual que en la anterior, en cuanto a la correspondencia con fundamentos teóricos que la sustenten, el 60% la consideró muy adecuada y un 33.3% bastante adecuada. Ello refleja que el modelo teórico empleado es reconocido y congruente con enfoques psicológicos actuales.

En cuanto a la adecuación de las dimensiones de la variable, el 46.7% señaló que las dimensiones son muy adecuadas, mientras que el 53.3% las valoró como bastante adecuadas. Esto muestra consenso sobre la estructura interna de la variable, aunque con espacio para ajustes o ampliaciones.

Respecto a la precisión de los indicadores definidos, solo el 20% considera que son muy adecuados, mientras que un 53.3% los califica como bastante adecuados y un 26.7% como adecuados. Esta distribución sugiere que, aunque los indicadores son funcionales, podrían beneficiarse de un refinamiento conceptual o empírico.

Sobre la eficacia de los métodos empíricos propuestos, el 40% los considera muy adecuados, otro 40% bastante adecuados y el 20% adecuados. De ello se infiere que la combinación metodológica (EMAN, entrevistas, encuestas) es bien aceptada, aunque se recomienda fortalecer la triangulación.

A su vez, un 60% calificó la estructura global como muy adecuada y un 33.3% como bastante adecuada. Ello evidencia un alto nivel de aceptación de la lógica general del diseño del estudio.

El análisis cualitativo de este instrumento, permite expresar que los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a especialistas en el ámbito de la psicología revelan una valoración altamente positiva respecto a la definición, estructuración y aplicación de la variable “motivación” en el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera en zonas rurales. El 60% consideró que la definición de la variable permite una comprensión clara, integral y operativa del objeto de estudio, lo cual fue reiterado en la apreciación sobre su pertinencia teórica en relación con los enfoques psicológicos contemporáneos que la sustentan.

Asimismo, la mayoría señaló que las dimensiones establecidas recogen adecuadamente los aspectos esenciales de la motivación asumida, aunque se advierte una menor unanimidad en torno a los indicadores definidos, donde más de la mitad de los encuestados los calificaron como “bastante adecuados”, lo cual indica que, si bien son funcionales, podrían redimensionarse para reflejar con mayor precisión los niveles de motivación en los sujetos investigados. En cuanto a los métodos empíricos utilizados; dígame, entrevistas, encuestas, observación y aplicación del instrumento EMAN a los estudiantes, se reconoció su pertinencia y capacidad para explorar de manera válida la variable, así como su contribución a una adecuada triangulación metodológica.

Finalmente, un amplio consenso (93.3%) afirmó que la estructura general de la parametrización propuesta (dimensiones, indicadores y métodos) es pertinente para caracterizar de forma comprensiva el estado actual de la motivación hacia el aprendizaje del inglés, lo que refuerza la validez interna del diseño del estudio y respalda su aplicabilidad en el contexto educativo rural ecuatoriano. Estos hallazgos permiten inferir que el enfoque investigativo no solo es pertinente desde el punto de vista teórico-metodológico, sino que también responde a las necesidades de contextualización y operativización de constructos complejos como la motivación intrínseca en escenarios de alta vulnerabilidad educativa.

Al entrevistar a la familia de los estudiantes, se constató que estos perciben que a sus hijos no les gusta el idioma inglés. Las causas más recurrentes están asociadas al desconocimiento del idioma, la dificultad para pronunciar palabras extranjeras y la falta de comprensión del contenido.

Algunos padres; sin embargo, mencionan que sus hijos muestran interés ocasional motivado por la música o juegos, aunque este no se traduce en un gusto sostenido por el aprendizaje. Se confirma una tendencia hacia la desmotivación afectiva y cognitiva, lo que indica la necesidad de estrategias metodológicas que generen placer y sentido en el aprendizaje.

Se puso conocer, además, que rara vez estos observan a sus hijos practicando inglés en casa, lo cual refleja una escasa transferencia del conocimiento del aula al entorno familiar. En los pocos casos en los que se observan prácticas, estas están vinculadas a tareas escolares obligatorias; lo cual es preocupante, en tanto la ausencia de un entorno bilingüe o de acompañamiento familiar limita las oportunidades para el uso funcional del idioma fuera del contexto escolar.

Asimismo, predomina la percepción de que los estudiantes no estudian ni repasan inglés de manera autónoma. Las madres y padres indican que sus hijos requieren constante recordatorio para realizar sus tareas y; aun así, no muestran iniciativa por practicar más allá de lo exigido por los docentes. Esto sugiere bajos niveles de motivación intrínseca, autorregulación y autonomía, competencias clave para el aprendizaje de una lengua extranjera.

De igual modo, las respuestas revelan emociones negativas o neutras frente a las clases de inglés. Esto se sustenta en que algunos padres indican que sus hijos sienten temor, nervios o inseguridad, mientras otros simplemente no expresan emociones al respecto. Esta situación puede estar vinculada a la ansiedad lingüística, una barrera emocional común en contextos donde el aprendizaje del idioma se percibe como una imposición más que como una experiencia atractiva o divertida.

Es aún más preocupante el hecho de que la mayoría de los padres nunca o rara vez dialogan con sus hijos sobre lo que aprenden en inglés, debido principalmente a que ellos mismos no dominan el idioma. Esto marca una brecha intergeneracional y educativa, donde el acompañamiento académico familiar es casi inexistente, lo cual limita la retroalimentación positiva y el refuerzo del aprendizaje en casa.

Por otra parte, si bien algunos estudiantes tienen acceso a dispositivos electrónicos, su uso no se orienta intencionalmente hacia fines educativos. En general, los estudiantes acceden a contenido en inglés sin comprenderlo del todo y sin acompañamiento o selección pedagógica de los recursos. Esto representa un área de oportunidad para fomentar prácticas autónomas con propósito formativo, a través de guías o actividades de gamificación que integren estos recursos de forma significativa.

Un aspecto positivo es que existe consenso entre los padres sobre la utilidad del inglés como herramienta para el futuro, principalmente por razones laborales, educativas y migratorias. A pesar de que los estudiantes no estén aún motivados, los padres reconocen que el dominio del inglés amplía oportunidades. Este respaldo valorativo por parte de las familias podría ser un recurso clave para fortalecer la motivación extrínseca, siempre que se canalice hacia metas concretas y significativas.

A modo de conclusión de este instrumento, se declara que las percepciones de los padres reflejan un entorno familiar con bajo capital lingüístico en inglés, escasa interacción educativa, pero con actitudes favorables hacia la importancia del idioma. El acompañamiento en casa es limitado debido a la falta de competencias y recursos, lo cual refuerza la necesidad de un enfoque didáctico que no solo fortalezca la motivación intrínseca del estudiante, sino que también promueva la participación de la familia mediante herramientas accesibles y contextualizadas.

Además, el análisis revela una percepción generalizada de baja motivación intrínseca en los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés. Desde el plano cognitivo-emocional, los niños presentan inseguridad y temor a expresarse en público en inglés, motivado por el miedo al error o al ridículo, lo cual inhibe su disposición a comunicarse en este idioma. A esto se añade que no se observan metas personales claras vinculadas al dominio del inglés, pese a que muchos de los entrevistados reconocen que sus hijos tienen familiares en el extranjero y que conocer el idioma podría representar una ventaja a futuro.

La motivación, en la mayoría de los casos, aparece condicionada a recompensas externas (como calificaciones o premios ofrecidos por los padres), lo que evidencia un enfoque motivacional más extrínseco y dependiente. A nivel contextual, los padres reconocen los esfuerzos de los docentes por brindar retroalimentación, pero

también destacan que los estudiantes no perciben beneficios concretos a largo plazo al aprender inglés, lo cual limita su compromiso.

En cuanto al acceso a recursos tecnológicos, aunque los niños cuentan con dispositivos como celulares y tabletas, estos no se utilizan sistemáticamente con fines educativos y los padres manifiestan limitaciones para orientar o supervisar el uso pedagógico de estos recursos. En el ámbito socio comunicativo, el uso del inglés fuera del aula es prácticamente inexistente, y aunque algunos estudiantes muestran interés superficial por la música o los videojuegos en inglés, este interés no se traduce en acciones autónomas de aprendizaje.

Por otro lado, los hábitos de estudio son escasos o inconstantes. Los estudiantes suelen depender de la escuela para organizar sus actividades y acuden a los docentes ante cualquier dificultad, debido a que las familias no se sienten capacitadas para brindar apoyo académico en esta área.

En conclusión, los padres valoran la importancia del aprendizaje del inglés en términos generales, reconociendo su potencial para ampliar las oportunidades profesionales de sus hijos, pero al mismo tiempo manifiestan una notable carencia de herramientas, conocimiento y estrategias para acompañarlos efectivamente en su proceso formativo, lo cual limita el desarrollo de una motivación genuina y sostenida. Este panorama refuerza la necesidad de implementar enfoques pedagógicos que no solo fortalezcan la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también involucren a las familias desde una perspectiva formativa y comunitaria.

DISCUSIÓN

El análisis del objeto que se investiga, permite declarar que para elevar la motivación por el aprendizaje del inglés se debe considerar la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2000). Esta manifiesta que la motivación intrínseca se fortalece al cumplir con tres necesidades psicológicas fundamentales: autonomía, competencia y relación. Al respecto, Huang et al. (2019) demuestran que la gamificación puede potenciar estas dimensiones si se aplica de manera contextual y sensible a la realidad de los estudiantes.

Desde un enfoque más amplio, Shan (2020) determina que la motivación intrínseca es el impulsor más efectivo para mantener la adquisición de un segundo idioma, subrayando la relevancia de crear experiencias educativas que estimulen la independencia y el sentido de habilidad del estudiante. Además, enfatiza que estos principios son efectivos en entornos urbanos y rurales, siempre que se ajusten a la situación local.

Por su parte, en un estudio realizado en Ecuador, por el autor Morocho (2023), se constata que la motivación intrínseca, se manifiesta como el disfrute, la curiosidad y la satisfacción personal y que es una de las variables más influyentes en la predisposición hacia el aprendizaje del inglés. Sin embargo, demuestra que, en áreas rurales y semiurbanas, este interés se ve mermado por métodos pedagógicos convencionales y una escasa variedad de estrategias y técnicas pedagógicas que permitan potencializar la motivación en el estudiantado.

Los dos estudios mencionados coinciden en destacar a la motivación intrínseca como elemento crucial; sin embargo, el descubrimiento local subraya la importancia de utilizar metodologías activas y contextualizadas para neutralizar la enseñanza repetitiva, un aspecto especialmente significativo en áreas rurales de Ecuador. A este criterio se adscriben Camacho y Lara (2020), quienes indican que, en zonas rurales, la motivación para aprender inglés es principalmente extrínseca y se rige básicamente a la obtención de una calificación para aprobar el año escolar.

Investigaciones como las de Vásquez y Chamba (2021), aconsejan investigar métodos innovadores para vencer este reto. Entre otros sugieren a la gamificación, la cual ha sido considerada como una técnica educativa eficaz que, a través de componentes como recompensas, puntos, medallas, niveles y narrativas, convierte actividades de enseñanza en vivencias recreativas (Kapp, 2012).

Por su parte, Deterding et al. (2011) la describen como la aplicación de componentes de diseño de juegos en situaciones no recreativas, resaltando su capacidad para estimular el compromiso y la constancia en los estudiantes. El análisis de estos planteamientos permite declarar que la gamificación se ha consolidado en los últimos años como una estrategia pedagógica innovadora para potenciar la motivación en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Su importancia radica en que transforma el proceso educativo en una experiencia dinámica y atractiva, fomentando la participación activa y el compromiso del estudiante.

En este sentido, esta dinámica interactiva busca satisfacer las necesidades intrínsecas de los aprendices mediante actividades que generan incentivos de naturaleza lúdica, lo cual influye directamente en la disposición

para aprender una lengua extranjera. Así, se promueve un entorno que facilita el desarrollo de competencias lingüísticas a la vez que se estimulan las emociones positivas y el deseo de superación.

Uno de los aspectos fundamentales de la gamificación es su capacidad para diseñar actividades que integran elementos de juego sin perder el enfoque en los objetivos educativos. Por ejemplo, en la enseñanza del inglés, juegos de roles donde los estudiantes asumen personajes en contextos cotidianos permiten practicar el idioma en escenarios simulados, generando contexto significativo y reforzando el uso práctico del vocabulario y formas gramaticales.

Otra actividad común es la competencia en equipos basada en resolución de problemas lingüísticos, que fomenta la colaboración, la comunicación y el aprendizaje social. Estas estructuras promueven un aprendizaje activo, que va más allá de la memorización pasiva, al involucrar al estudiante en la construcción y aplicación del conocimiento.

Asimismo, la gamificación contribuye al fortalecimiento de la autonomía del aprendiz. Gracias a mecanismos como la retroalimentación inmediata y la posibilidad de repetir las actividades, los estudiantes pueden monitorear su progreso, identificar áreas de mejora y establecer metas personales. Esto se traduce en una mayor autoeficacia y motivación intrínseca, ya que el aprendizaje no depende exclusivamente de la evaluación externa sino del propio interés y esfuerzo. Por ejemplo, plataformas de aprendizaje que integran juegos interactivos y recompensas adaptativas, como Duolingo, permiten a los usuarios planificar su ritmo y estilo de estudio, lo cual potencia la sensación de control y autonomía en el aprendizaje de una lengua extranjera.

A su vez, este tipo de actividades ayuda a reducir la ansiedad y el estrés que pueden generar los procesos formales de aprendizaje, especialmente en la adquisición de una lengua extranjera. El ambiente lúdico favorece la creación de espacios seguros para el error y la experimentación, considerados esenciales para el aprendizaje efectivo. Una técnica habitual es el uso de juegos de mesa o digitales que incorporan desafíos lingüísticos simples en un entorno relajado, facilitando que el estudiante se comprometa sin temor al juicio. Esta dimensión afectiva es clave en tanto una mayor comodidad emocional favorece la retención de contenidos y estimula la participación continua, lo que a su vez mejora los resultados académicos.

Finalmente, la gamificación debe entenderse como una herramienta complementaria que, adecuadamente integrada al currículo, puede amplificar la motivación y el interés por aprender una lengua extranjera. Su potencial está en combinar el juego con objetivos pedagógicos claros, propiciando un aprendizaje significativo y duradero.

En síntesis, la gamificación atiende a necesidades cognitivas, emocionales y sociales del estudiante, convirtiendo la experiencia educativa en un proceso estimulante, participativo y eficaz, donde el aprendizaje del idioma deja de ser una obligación y se transforma en un desafío motivador y placentero. Esta aproximación queda respaldada por numerosas investigaciones que demuestran su influencia positiva en la motivación, la autonomía y el rendimiento lingüístico, consolidándose como una estrategia indispensable para la educación moderna en lenguas extranjeras.

Entre otras actividades lúdicas a aplicar se pueden mencionar las siguientes:

- ¡Kahoot!: Juego de preguntas y respuestas en tiempo real que fomenta la competencia y el aprendizaje rápido de vocabulario y gramática.
- Quiz: ¡Similar a Kahoot!, pero con la posibilidad de realizar cuestionarios autoadministrados con retroalimentación inmediata.
- Escape room lingüístico: Actividad donde los estudiantes deben resolver acertijos y desafíos relacionados con el idioma para "escapar" de una sala virtual o física.
- Role-plays o Juegos de roles: Simulación de situaciones cotidianas (ir de compras, pedir en un restaurante) para practicar la comunicación oral.
- Bingo de vocabulario: Dinámica sencilla para repasar palabras nuevas en un formato lúdico y colaborativo.
- Pictionary o dibujo con palabras: Juego donde un participante dibuja y los demás adivinan la palabra o frase representada, reforzando el vocabulario.
- Tabú lingüístico: Juego donde hay que describir una palabra sin mencionar ciertos términos prohibidos, fomentando la creatividad verbal.

- Duolingo: Plataforma que integra lecciones con elementos de juego, puntos, niveles y recompensas para el aprendizaje autónomo.
- Wordwall: Herramienta para crear juegos interactivos variados como crucigramas, coincidencias y juegos de memoria con contenido personalizado.
- Jeopardy en clase: Juego de preguntas y respuestas organizado en categorías temáticas para repasar contenido de forma entretenida.

De conjunto a estas actividades lúdicas que pueden emplearse en el contexto docente, existen otras de implicación familiar. Algunas se relacionan a continuación:

- Juegos de mesa bilingües (como Scrabble o Boggle adaptados al idioma de aprendizaje) para practicar vocabulario.
- Sesiones de karaoke familiares cantando canciones en la lengua extranjera.
- Tardes de cocina en familia siguiendo recetas en el idioma que se aprende, con instrucciones y vocabulario específico.
- Role-playing familiar donde cada miembro interpreta un rol (comprar en la tienda, pedir en un restaurante) usando la lengua extranjera.
- Narración de cuentos o historias familiares en la lengua extranjera, con cada miembro agregando una parte.
- Bingo de palabras o frases básicas para aprender y repasar vocabulario en un ambiente social.
- Competencias de adivinanzas y charadas en la lengua extranjera para desarrollar comprensión y expresión oral.
- Crear juntos un diario o agenda familiar en el idioma meta, registrando actividades y eventos.
- Organizar "días temáticos" en los que en casa solo se habla la lengua extranjera.
- Ver películas o programas con subtítulos familiares, seguidos de discusión sencilla en el idioma.

CONCLUSIONES

A partir del estudio realizado se demuestra que la gamificación puede ser considerada como un medio eficaz para potenciar y fortalecer la predisposición interna de los estudiantes hacia el aprendizaje de una segunda lengua como es el inglés, con la inclusión de componentes recreativos y dinámicas de juegos en entornos educativos.

Las problemáticas detectadas en el estudio realizado sirvieron de base para la clarificación y planeación de acciones que contribuirán a incentivar la motivación y a potenciar la habilidad comunicativa en inglés, la incorporación de elementos lúdicos propició un aumento en los indicadores de independencia, disfrute y participación activa ajustada a las circunstancias del ambiente rural.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alamer, A., & Alrabai, F. (2023). The causal relationship between learner motivation and language achievement: New dynamic perspective. *Applied Linguistics*, 44(1), 148–171. <https://doi.org/10.1093/applin/amac048>
- Camacho, A., & Lara, M. (2020). La motivación intrínseca: Un paso para la educación inclusiva en el aula. *Revista Educativa*, 6(1), 45–60. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstreams/4d16201d-94be-49bf-bb41-5f9ef0f164c8/download>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September 28-30). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification” [Conference session]. 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dunn, K., & Iwaniec, J. (2022). Exploring the relationship between motivation and proficiency in second language

learning: A latent profile approach. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(3), 967–997. <https://doi.org/10.1017/S0272263121000759>

Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106–1126. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1495653>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Liu, M. (2024). Mapping the research landscape of L2 motivational self system theory: A bibliometric analysis. *System*, 122, 103247. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103247>

Morocho Gualpa, N. E. (2023). *La motivación intrínseca como factor fundamental en la generación de conocimientos en los estudiantes de básica superior [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]*. Repositorio institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26659>

Ni, X. (2025). How do English proficiency and learning motivation influence academic emotions towards written corrective feedback? *System*, 127, 103352. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103352>

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://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Shan, Y. (2020). Whether successful language learners require intrinsic motivation. *Open Journal of Modern Linguistics*, 10(5), 549–559. <https://doi.org/10.4236/ojml.2020.105031>

Vásquez, J., & Chamba, F. (2021). Gamificación y TICs en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 4(1.3), 6–16. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i1.3.1596>

Zhang, F., & Wang, J. (2022). Research on language learning motivation in school settings: A systematic review. *System*, 110, 102937. <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102937>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Jenifer Marianela Quintero Villacis. Llevó a cabo el proceso de investigación

Aracelis Góngora Perdomo. Revisión de la estructura

Lisbet Aragonés Lafita. Estilo, redacción y gestión para su publicación