

**LA INCIDENCIA DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN EL APRENDIZAJE DE
VOCABULARIO EN INGLÉS, EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE Y LA
MOTIVACIÓN**

**Trabajo de grado presentado para aspirar al título de Magister en Tecnologías de la
Información Aplicadas a la Educación**

Presentado por:

EDWIN ALBERTO ORJUELA CARREÑO

Director:

Phd. Luis Bayardo Sanabria Rodríguez

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA
FACULTAD DE TECNOLOGÍA**

**MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA
EDUCACIÓN**

BOGOTÁ D, C

2023

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN-RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	LA INCIDENCIA DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS, EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE Y LA MOTIVACIÓN
Autor(es)	Orjuela Car Edwin Alberto
Director	
Publicación	.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	VIDEOJUEGOS, DIDÁCTICA, VOCABULARIO, INGLÉS, APRENDIZAJE, MOTIVACIÓN
2. Descripción	
Elaborado por:	Orjuela Carreño Edwin Alberto
Revisado por:	

Fecha de elaboración del Resumen:	10	08	2022
--	----	----	------

Resumen

El propósito de esta investigación fue determinar el efecto de un videojuego motivacional que incorpora un conjunto de estrategias, técnicas y recursos diseñados para fomentar, mantener y fortalecer la motivación en los estudiantes en la adquisición de vocabulario en inglés. Utilizando un enfoque cuantitativo con 71 estudiantes distribuidos en un grupo control y experimental, se midieron los logros de aprendizaje y la motivación antes y después de una intervención con videojuegos. Los resultados indican que el videojuego aumentó la adquisición de vocabulario en ambos grupos, pero el grupo con andamiaje motivacional obtuvo un promedio de 9 palabras más en la prueba posterior. Asimismo, este grupo registró una puntuación más alta en la subescala de autoeficacia del Cuestionario MSLQ en comparación con el grupo sin andamiaje motivacional. El análisis cualitativo también mostró percepciones positivas sobre la motivación y la interactividad de los videojuegos para el aprendizaje de vocabulario. En conclusión, la integración intencional de componentes motivacionales en videojuegos educativos optimiza su impacto en la adquisición de vocabulario en inglés y la motivación de los estudiantes.

Abstract

The purpose of this research was to determine the effect of a motivational scaffolded video game on English vocabulary acquisition and motivation in students. Using a quantitative approach with 71 students distributed in a control and experimental group, learning achievement and motivation were measured before and after an intervention with video games. The results indicate that the video game increased vocabulary acquisition in both groups, but the group with motivational scaffolding obtained an average of 9 more words on the post-test. Likewise, this group registered a higher score on the self-efficacy subscale of the MSLQ Questionnaire compared to the group without scaffolding. The qualitative analysis also showed positive perceptions about the motivation and interactivity of video games for vocabulary learning. In conclusion, the intentional integration of motivational components in educational video games optimizes their impact on English vocabulary acquisition and student motivation.

INDICE GENERAL

Contenido

1.INTRODUCCIÓN.....	8
2.JUSTIFICACIÓN	11
3. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	14
3.1. Necesidad de la Investigación	14
3.2. Propósito de la investigación	14
3.3. Formulación del problema de investigación	15
3.4. pregunta de investigación	15
4. OBJETIVOS Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	16
4.1. Objetivo General	16
4.2. Objetivos específicos	16
4.3. Alcances y Limitaciones	16
5. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	18
6. MARCO TEÓRICO	31
6.1. Videojuegos	31
6.2. Tipos de videojuegos	33
6.3. La motivación.....	35
6.4. Las estrategias pedagógicas en el aprendizaje	39
7. METODOLOGÍA PROPUESTA.....	45
7.1. Diseño de la investigación	46
7.2. Hipótesis	47
7.3. Población y Muestra.....	47
7.4. Instrumentos	49
7.5. Descripción del ambiente de aprendizaje	52
7.6. Procedimiento del proyecto.....	56
8. RESULTADOS	58
8.1. Sobre el primer objetivo	61
8.2. Sobre el segundo objetivo.....	66
8.3. Sobre el tercer objetivo	71

8.4. Análisis de la distribución de la muestra por género y su impacto en la validez de los resultados.....	75
8.5. Triangulación	76
9. DISCUSIÓN.....	79
10. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES.....	83
10.1. Recomendaciones	85
10.2. Futuras líneas de investigación.....	85
11 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
12. ANEXOS.....	95
Anexo 1. Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)	95
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos motivación intrínseca.....	102

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variables	47
Tabla 2 Datos descriptivos muestra.	48
Tabla 3 Tabla de normalidad pretest.....	59
Tabla 4 PROBABILIDAD PRE	59
Tabla 5 prueba de normalidad post	60
Tabla 6 PROBABILIDAD POST.....	60
Tabla 7 Resultados de los cálculos	63
Tabla 8 Comparación de grupos (logro de aprendizaje)	65
Tabla 9 Medias y desviaciones estándar en la subescala de autoeficacia del MSLQ.....	67
Tabla 10 Datos estadísticos	68
Tabla 11 Resultados de cálculo de estadísticos en SSPS	71
Tabla 12 Comparación de grupos.....	72
Tabla 13 Distribución de la muestra por género	76
Tabla 14 Datos descriptivos de la muestra.....	76
Tabla 15 Triangulación.....	77

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tabla de contenidos.....	53
Figura 2 Presentación	53
Figura 3 Juegos	53
Figura 4 Andamiaje.....	54

Figura 5 Actividades.....	53
Figura 6 Motivación	54
Figura 7 Prueba PRE.....	59
Figura 8 Prueba POST	60
Figura 9 Avances en el logro de los aprendizajes PRE y POSTERIOR.....	64
Figura 10 Orientación al logro de la motivación.....	67
Figura 11 Cuestionario MLSQ	70

1.INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de vocabulario es una estrategia fundamental para desarrollar el léxico y dominio del idioma en los estudiantes de inglés como segunda lengua. Tal como señalan Ortiz et al. (2023), la adquisición de vocabulario es esencial porque sin un conocimiento extenso del vocabulario, los alumnos no pueden comprender textos ni expresar sus propias ideas. Según Lopez (2022), la ampliación del vocabulario está asociada a un mayor rendimiento académico en general.

Los videojuegos aplicados al aprendizaje de un idioma tienen el potencial de ofrecer una realidad tangible a los estudiantes, permitiéndoles apreciar el valor de las palabras hasta convertirse en un gran significado (Cueva et al., 2023). En otras palabras, lo que los estudiantes perciben en las pantallas puede generar un conocimiento dirigido inicialmente y, posteriormente, autónomo. La motivación, según Ryan y Decy (2000), está relacionada con la energía, dirección, persistencia y equifinalidad, aspectos que son centrales en la regulación biológica, cognitiva y social.

Además, la motivación se ha convertido en un elemento central en los procesos educativos contemporáneos, trascendiendo la mera memorización y abarcando procesos complejos que se encuentran interconectados con diversas variables como la cognición, el afecto y la evaluación (Lozano, 2000). La distinción entre actitud y motivación en un proceso educativo presenta desafíos, ya que intervienen factores multifacéticos como los conceptos religiosos, emociones, valoraciones y dirección enfocada a los comportamientos (Manzaneda, 1997). Como observó Manzaneda, tanto los estados motivacionales como los actitudinales son generados por una confluencia de variables interactuantes.

Esta complejidad adquiere una dimensión adicional en el contexto del aprendizaje de una segunda lengua (L2), especialmente en una sociedad globalizada donde la competencia bilingüe se

ha vuelto esencial tanto en la esfera social, como profesional (Romero y Truscott, 2005). La motivación desempeña un papel fundamental en este ámbito, ya que, más allá de cualquier habilidad innata, permite al estudiante apreciar la utilidad de lo aprendido y percibir la calidad en la enseñanza (Roldán, 2016).

En este sentido, se aprecia la magnitud de la responsabilidad que recae sobre educadores e investigadores para innovar en métodos de enseñanza que cumplan con estos objetivos. Dado el avance acelerado de la sociedad moderna impulsado por las nuevas tecnologías, es crucial investigar y adaptarse a nuevas metodologías, en particular en el área de la adquisición de vocabulario. Esta función es crucial en el proceso de comunicación, ya que otorga confianza al estudiante y amplía su capacidad de conversación. Surge así la premisa de si los videojuegos pueden ser aprovechados para mejorar el aprendizaje, particularmente en el enriquecimiento del léxico en los niños. El presente trabajo pretende responder a esta pregunta, explorando los resultados de la implementación de videojuegos diseñados con este propósito.

En cuanto a la estructura, el presente documento se ha organizado en capítulos que contienen los siguientes elementos: inicialmente se justifica la importancia del presente trabajo, posteriormente se hace un problema de investigación, luego se establece el objetivo general y específicos. A continuación, se especifica los alcances y limitaciones que se presentaron en el desarrollo de la investigación; además, se da a conocer los antecedentes de la investigación. Continuando con la estructura del documento, se realiza el marco teórico, luego se especifica la metodología aplicada para abordar el estudio donde se establece el diseño de la investigación, la hipótesis, población y muestra y los instrumentos usados en el trabajo. Por último, se reflejan los resultados de la investigación, se hace una discusión de los mismos y se sacan conclusiones relevantes de los datos obtenidos.

En cuanto a la metodología y del instrumento usado para el presente trabajo, se tuvo en cuenta la subescala de autoeficacia MSLQ (Motivated Strategies for Learning Questionnaire) donde se registró un buen puntaje en los estudiantes que realizaron dicho cuestionario. Por otro lado, a través del análisis cualitativo, se evidenciaron percepciones positivas sobre la interacción con los videojuegos que optimiza su impacto en la adquisición de vocabulario en inglés y la motivación de los estudiantes para aprender un segundo idioma.

2.JUSTIFICACIÓN

En Colombia el aprendizaje de otro idioma ha tenido bastantes falencias que son notorias, pues tal como afirma la revista Semana (2020); en la décima versión de las pruebas de Education First (EF), Colombia ha venido descendiendo de puesto entre los países que tienen dominio del inglés, ocupando el puesto 77. Mientras que, entre los países latinoamericanos, el país se encuentra en el puesto 17 de 19. Anteriormente, se pudo observar que, durante el año 2013, llegó a ocupar el puesto 42 (Roldán, 2016), lo cual permite afirmar que dicho idioma ha perdido relevancia en el país, o quizás se haya perdido el interés en su aprendizaje, pues la enseñanza retrograda en la que se imparte, no ha sido actualizada. Así pues, nace uno de los mayores retos para todo educador: hacer que ese conocimiento impartido sea verdaderamente significativo para el estudiante. Por ello, los modelos tradicionales se ven superados cada día por propuestas alternativas y creativas que incluyen los docentes en sus espacios de enseñanza, permitiendo tanto al estudiante como al docente adaptarse e ir evolucionando en esta interacción enseñanza-aprendizaje respectivamente (Bárcena, et al., 2016; Vásquez y Carter, 2018).

Para llevar a cabo el aprendizaje de otra lengua no solo aparecen situaciones de índole cognitivo, si no que también son necesarias las de tipo afectivo; en este orden de ideas, para este tenor es necesario del factor motivacional. La motivación intrínseca describe esta inclinación natural hacia la asimilación, el alcanzar dominio, el interés espontáneo, y la exploración que son tan esenciales para el desarrollo cognitivo y social que representan una fuente principal de disfrute y vitalidad a través de toda la vida (Martínez, 2020).

Como lo proponen los teóricos anteriores, para alcanzar la cognición adecuada parte de la motivación intrínseca y sobre todo de la extrínseca, ya que ésta es la que desarrollará las habilidades de los estudiantes; Ryan y Decy (1985) citados por Ferrari (2020) implican esta

cuestión real concerniente a la práctica no-intrínsecamente motivada donde los individuos adquieren la motivación para llevarla a cabo y cómo esa motivación afecta la persistencia prolongada, la cualidad conductual, y el bienestar. Cualquier persona (sea un padre, maestro, jefe, coach, o terapeuta) que intente anidar ciertas conductas en otros ha de considerar la motivación de los otros para esa conducta, la cual puede oscilar desde la desmotivación o el estar renuente, a la obediencia pasiva, hasta el compromiso personal.

Ryan y Connell (1989) citados por Tovar (2021), comprobaron la formulación de que estos diferentes tipos de motivación, con sus propiedades distintas, se ubican a lo largo de un continuo de autonomía relativa. Ellos investigaron las conductas de logro entre niños de edad escolar y hallaron que los estilos regulatorios externo, identificado, e intrínseco estaban interrelacionados de acuerdo con un patrón casi-simple, y por lo tanto proporcionaron evidencia de un continuo subyacente. Además, las diferencias en el tipo de motivación intrínseca estuvieron asociadas con experiencias y resultados diferentes. Por ejemplo, mientras más externamente regulados fueran los estudiantes menos mostraban ellos interés, valor, y esfuerzo por el logro y más tendían a negar su responsabilidad por los resultados negativos, culpando a otros tales como al maestro.

En complemento con lo anterior, la regulación introyectada se relacionó positivamente con el empleo de mayores esfuerzos, pero esta también se relacionó con el sentir más ansiedad y un pobre enfrentamiento del fracaso. En contraste, la regulación identificada estuvo asociada con un mayor interés y disfrute de la escuela y estilos de afrontamiento más positivos, así como con el empleo de mayores esfuerzos (Ryan y Connell, 1989 citados por Tovar, 2021).

Ahora bien, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha generado inversiones en programas para mejorar el bilingüismo en el país, siendo el más vigente el programa “Colombia

Very Well 2014-2025”, cuyo objetivo es que los estudiantes colombianos lleguen a comunicarse cada vez más en inglés, para aumentar la posibilidad de acceso a becas en el exterior y mejores oportunidades laborales (MEN, 2014). Sin embargo, aún no se han logrado los objetivos propuestos por el gobierno nacional (Roldán, 2016; Urzola et al., 2020). Por esta razón se requiere implementar nuevas estrategias para elevar los niveles de desempeño en inglés.

3. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Necesidad de la Investigación

El bajo nivel de inglés persistente entre los estudiantes colombianos, evidenciado en rankings y pruebas estandarizadas, es un problema complejo que demanda soluciones innovadoras (Roldán, 2016). Diversos factores están involucrados, pero un aspecto clave es la falta de motivación que lleva al desinterés y apatía hacia el aprendizaje del inglés (González y Blanco, 2008).

Esta desmotivación tiene varias aristas. Por un lado, los enfoques tradicionales de enseñanza del inglés resultan poco atractivos para los jóvenes, al centrarse excesivamente en repetición mecánica y ejercicios descontextualizados. Adicionalmente, no se refuerza adecuadamente la autoeficacia ni se definen metas que generen compromiso con el aprendizaje; adicionando lo expuesto, tampoco se aprovecha el potencial de recursos motivadores como la tecnología para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma.

3.2. Propósito de la investigación

La presente investigación propone evaluar el efecto motivacional de los videojuegos para la adquisición de vocabulario en inglés. Dado el auge de los videojuegos entre los jóvenes, su integración intencional en el aula podría incrementar la motivación intrínseca, al agregar dinamismo e interactividad a la práctica del vocabulario (López et al., 2022).

Específicamente, se evaluará un videojuego diseñado para enseñar vocabulario en inglés, incorporando elementos motivacionales como andamiajes que refuercen la autoeficacia y compromiso con metas de aprendizaje. El vocabulario es indispensable para dominar un idioma, pero su práctica suele ser monótona (Ortiz et al., 2023). El videojuego podría volver esta práctica más entretenida y efectiva.

Determinar la incidencia de esta estrategia motivacional en una muestra de estudiantes colombianos, proporcionará evidencia invaluable sobre un enfoque pedagógico innovador para enfrentar la desmotivación subyacente al bajo nivel de inglés. Si se valida su efectividad, los videojuegos educativos con andamiajes motivacionales podrían integrarse más ampliamente como una solución motivadora y efectiva para enriquecer el vocabulario y dominio del inglés.

3.3. Formulación del problema de investigación

Colombia actualmente se encuentra en un escalafón muy bajo en los países que mejor habla un segundo idioma como el inglés, ante este suceso, el ministerio de educación ha establecido estrategias para mejorar estos índices; sin embargo, la comunidad docente se enfrenta ante el reto de motivar a los estudiantes para que aprendan una segunda lengua; es entonces donde los docentes deben desarrollar estrategias idóneas que estimulen a los estudiantes para que aprendan un segundo idioma que por supuesto les abrirá las puertas para competir en el exterior.

Ante lo anteriormente expuesto, el uso de la tecnología y de los videojuegos puede ser una estrategia adecuada para que los estudiantes adquieran un nuevo vocabulario; sin embargo, es oportuno considerar si dichos juegos en verdad van a ser educativos y ayudaran a mejorar el léxico del estudiante en un segundo idioma.

3.4. pregunta de investigación

¿Cuál es la incidencia de un andamiaje motivacional incorporado en un videojuego relacionado con la adquisición de vocabulario en inglés en el mejoramiento del logro de aprendizaje y la motivación de los estudiantes de L2?

4. OBJETIVOS Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Objetivo General

Determinar el efecto de un andamiaje motivacional integrado en un videojuego para la adquisición de vocabulario en inglés, en los resultados de aprendizaje y motivación de los estudiantes.

4.2. Objetivos específicos

- Examinar la influencia de los videojuegos enfocados en la adquisición de vocabulario en inglés, como estrategia principal de aprendizaje de segunda lengua, en los resultados de aprendizaje.
- Demostrar el efecto motivador de los videojuegos en la autoeficacia de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés, utilizando un test estandarizado de motivación y estrategias de aprendizaje (MSLQ)
- Validar el uso de videojuegos como herramienta efectiva para la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes participantes del estudio.
- Inspeccionar el andamiaje motivacional incorporado de los videojuegos para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

4.3. Alcances y Limitaciones

El alcance del presente trabajo depende, por supuesto de los objetivos específicos trazados para cumplir con el objetivo general de la investigación realizada, por otro lado, es importante tener en cuenta quienes serán los participantes sujetos de estudio, el periodo donde se recopilarán datos, la ubicación geográfica (Bogotá). Es importante contar con variables como el nivel de motivación o mejoramiento de aprendizaje; dichos datos se obtendrán a través de cuestionarios, teniendo en cuenta que se tendrá como criterio de inclusión a estudiantes de bachillerato entre los 11 y 14 años.

Por otro lado, dentro de las limitaciones, si bien esta investigación hace aportes importantes, cabe mencionar algunos aspectos del diseño experimental que podrían mejorarse en futuros estudios:

- El tamaño de muestra, aunque apropiado, podría expandirse para aumentar poder estadístico.
- Al ser un estudio a corto plazo, se requieren mediciones a mayor plazo para evaluar permanencia del efecto.
- Se necesita replicación en otras regiones y contextos para ampliar generalización.
- Se probó un solo videojuego y andamiaje motivacional, por lo que se sugiere explorar alternativas.
- Podrían incorporarse mediciones cualitativas más ricas sobre uso del vocabulario.

5. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Desde principios de los años 70, la industria de los videojuegos ha emergido como una fuerza poderosa a nivel internacional, permeando diversos sectores como los económicos, sociales, tecnológicos, educativos y culturales. Esta expansión coloca a los videojuegos como una característica distintiva de la generación transmedia, especialmente debido a su frecuente inclusión de temas como la violencia, drogas y sexualidad, aspectos que han generado debates en cuanto a su aplicación en un contexto pedagógico.

En el ámbito del aprendizaje de una lengua distinta a la materna, uno de los desafíos principales radica en la desconexión entre las actividades académicas y el proceso de enseñanza. Ante la anterior apreciación, es crucial que los estudiantes puedan contextualizar lo que el profesor les imparte, ya sea mediante la simulación de actividades, el uso de recursos disponibles, o en casos óptimos, la implementación de vídeos cortos relacionados con el tema, aunque estos puedan estar limitados a ciertos tópicos.

En este sentido, emerge la necesidad de una forma de interacción con la cual los jóvenes estudiantes estén familiarizados, y que, con el enfoque y cuidado apropiados, les provea las herramientas de aprendizaje requeridas. Esto permite, en el caso de la adquisición de léxico, que puedan integrar nuevas palabras a las distintas estructuras gramaticales en sus estudios, sin caer en la monotonía y promoviendo una motivación adecuada para el aprendizaje continuo.

Jiménez (2011), presidente del colectivo ZEMOS98, subrayó el potencial de los juegos, no únicamente los videojuegos, en el contexto de una "Escuela Transmedia", enfatizando que "aprendemos jugando, aprendemos haciendo" y cuestionando por qué el juego disminuye

gradualmente en la rutina diaria del aula. Aquí es donde los videojuegos pueden desempeñar un papel importante.

La noción del videojuego aplicado a la educación requiere considerar su origen y los elementos relacionados con su desarrollo. Uno de esos elementos es el cinematógrafo, que revolucionó la ilusión del movimiento de imágenes a gran velocidad. Este avance tecnológico ha tenido un impacto significativo, generando nuevas formas de realidad en las mentes de las personas, tanto positivas como negativas. La combinación de imágenes con audio ha creado una experiencia más realista, transportando a las pantallas lo que anteriormente solo se lograba en la imaginación.

Aranda (2015), establece ciertas características esenciales para definir un videojuego, como la presencia de audio y vídeo, interfaz y jugabilidad (gameplay). Mientras que las películas pueden tener audio y vídeo, y la interfaz puede encontrarse en dispositivos como teléfonos móviles o internet, la jugabilidad es un elemento exclusivo de los juegos y videojuegos. En este contexto, la jugabilidad es un término complejo que describe la calidad del juego en términos de sus reglas y diseño, e incluye aspectos como cuán inmersivo es y lo extenso de su jugabilidad

Los videojuegos ofrecen una herramienta valiosa en la educación, ya que pueden motivar tanto intrínseca como extrínsecamente a los alumnos. La posibilidad de explorar historias, conectar con personajes, y alcanzar objetivos genera un deseo de participación y recompensa. Aplicado al contexto del aprendizaje de inglés, esta estrategia puede traducirse en beneficios como el deseo de conocer nuevas palabras, entender significados y contextos, e incluso afinar la capacidad auditiva para comprender conversaciones y objetivos planteados por los personajes en el juego (Escribano, 2012).

Los videojuegos, aplicados en el aprendizaje de una lengua extranjera, tienen el potencial de ofrecer una realidad tangible para los estudiantes. Esto les permite apreciar el valor de las

palabras hasta convertirse en un significado y significante (Cueva et al., 2023). En otras palabras, lo que los estudiantes perciben en las pantallas puede generar un conocimiento dirigido inicialmente y, posteriormente, autónomo.

De acuerdo con González y Blanco (2008), la falta de motivación puede llevar a los estudiantes a experimentar apatía e inactividad, dificultando el aprendizaje. Los videojuegos, en este contexto, ofrecen una estrategia motivacional efectiva, ya que brindan una amplia gama de emociones. Estas emociones facilitan que los alumnos se involucren en historias atractivas, permitiéndoles avanzar en el aprendizaje del idioma inglés de una manera divertida y consciente. A través de retos y nuevos escenarios, los alumnos adquieren nuevo vocabulario y fortalecen su motivación para seguir aprendiendo.

La naturaleza humana, expresada fenotípicamente, puede manifestarse tanto de manera activa como pasiva, lo que sugiere más que simples diferencias disposicionales. La interacción con el ambiente social conlleva una amplia gama de respuestas motivacionales, que varían entre individuos y contextos. Según Ryan y Decy (2000), la investigación sobre las condiciones que fomentan o reducen los potenciales humanos positivos es esencial, tanto en el ámbito teórico como práctico, ya que puede contribuir al diseño de ambientes sociales que optimicen el desarrollo, el desempeño y el bienestar de las personas.

La motivación hacia el estudio es fundamental para los estudiantes, seguida por la creatividad del docente en la generación de situaciones innovadoras. Esta combinación puede involucrar a los alumnos en procesos energizantes, como en el caso de la utilización de videojuegos para crear ambientes propicios para el aprendizaje del vocabulario en inglés. Esto puede transformar una tarea a menudo percibida como repetitiva en una experiencia amigable y novedosa.

La motivación, según Ryan y Decy (2000), está relacionada con la energía, dirección, persistencia y equifinalidad, aspectos que son centrales en la regulación biológica, cognitiva y social. En el mundo real, la motivación es altamente valorada por sus consecuencias: produce acción. Por lo tanto, es un concepto esencial para quienes tienen roles que implican movilizar a otros, como líderes, maestros, entrenadores o proveedores de atención médica.

A pesar de que a menudo se trata como un constructo singular, la motivación es multifacética. Las personas pueden estar motivadas por diferentes factores, con experiencias y resultados variados. Pueden estar impulsadas por un valor intrínseco en una actividad, coerción externa, interés genuino o un incentivo material. La motivación puede surgir de un compromiso personal con la excelencia o del miedo a la vigilancia (Ryan y Decy, 2000).

La motivación intrínseca, en particular, no puede ser controlada directamente. Sin embargo, puede ser utilizada por entidades sin fines de lucro para apoyar procesos de autoselección y atracción de individuos comprometidos Bastidas (2020), para quienes las recompensas intrínsecas sean una fuente principal de motivación.

De acuerdo con lo señalado, es plausible considerar que las motivaciones que llevan a ciertos individuos a compartir conocimientos están relacionadas con sus propios procesos de aprendizaje individual (Salazar & Cáceres, 2022) o con la búsqueda de reciprocidad, es decir, intentando que otros compartan conocimientos útiles para ellos. Tal como destaca Amaya (2023), aquellos con elevados niveles de educación y habilidades especializadas están más impulsados por factores como el crecimiento personal, la autonomía operativa o el éxito en la tarea que por recompensas financieras. Adicionalmente, Lazcano (2020) subraya que el sentimiento de competencia por sí solo no mejora la motivación intrínseca, a menos que se acompañe de autonomía. Los individuos no solo deben experimentar autoconfianza o competencia percibida,

sino también sentir que ellos controlan su comportamiento para que la motivación intrínseca se mantenga o incluso mejore.

La motivación intrínseca, entonces, emerge como una herramienta poderosa para superar las barreras que dificultan la transmisión de conocimientos entre individuos. Específicamente, esta forma de motivación favorece el desarrollo de grupos informales al margen de las estructuras formales, permitiendo así una resolución rápida de problemas, la transferencia de mejores prácticas y el crecimiento de habilidades profesionales a través del intercambio de experiencias y conocimientos tácitos (Ching y Badilla, 2021).

Igualmente, la motivación intrínseca puede ayudar a lograr el necesario equilibrio entre competición y colaboración entre los individuos, puesto que favorece un ambiente de mayor cooperación –con la mayor transmisión de conocimiento que conlleva- y reduce la competencia excesiva que dificulta el aprendizaje (Punina y Erreyes, 2020). Asimismo, la motivación intrínseca permite crear un adecuado ambiente escolar que facilita la comunicación, tanto formal como informal, lo que redundará en una mayor transmisión y adquisición de nuevo conocimiento y en el desarrollo de comportamientos que apalancan el aprendizaje (Rodríguez et al., 2021).

Otro beneficio que la motivación intrínseca aporta es su capacidad para aumentar el compromiso de los estudiantes, generando un interés genuino en la mejora personal y en contribuir al contexto educativo, lo cual se alinea con el desarrollo de habilidades de "aprender a aprender" (Martínez y Ochoa, 2021). De manera similar, esta forma de motivación puede abordar la falta de desafíos en el ámbito escolar, ya que a medida que los estudiantes se involucran más en el proceso de aprendizaje, se crea la necesidad de compartir conocimientos entre ellos. Además, también influye en la toma de decisiones en el entorno escolar, facilitando la obtención de consenso y

aumentando la participación de diversos grupos de estudiantes en este proceso (Rodríguez et al., 2020).

En el ámbito educativo, el aprendizaje y la asimilación de vocabulario en una lengua extranjera representan tareas esenciales. Los estudiantes se encuentran constantemente ante el desafío de comprender y emplear nuevas palabras provenientes de diversas fuentes, como libros, sitios web y materiales didácticos. Este proceso reviste gran importancia, ya que no solo facilita la expresión fluida, sino que también contribuye a una mejor comprensión de textos y al enriquecimiento de las interacciones sociales. Ante la anterior apreciación, autores como Pardo (2001), a través de su trabajo, se hace una reflexión sobre las ventajas que tiene el aprendizaje de una segunda lengua, dentro de estas ventajas está el mejoramiento intelectual del estudiante; además, el autor en mención refiere que al interiorizarse una segunda lengua se pueden crear más conexiones neuronales (p.83)

La adopción de enfoques innovadores, como la integración de videojuegos en el proceso de aprendizaje de idiomas, va más allá de su función lúdica convencional. Estos juegos podrían transformarse en herramientas efectivas para el fomento de habilidades en una segunda lengua, abarcando áreas como expresión oral, comprensión auditiva, redacción, comprensión gramatical y ampliación del vocabulario. Al promover actividades comunicativas a través de los videojuegos, de manera probable se potenciarán las aptitudes cognitivas de los estudiantes, lo que se traduce en una construcción adecuada y una adquisición significativa de nuevos conocimientos lingüísticos.

De esta manera provocaría también algo como la autoeficacia, que como Bandura (1986) menciona: es adquirida por el estudiante a través de un proceso basado en la realización de las actividades o tareas que se propone y la manera en que él interpreta los resultados alcanzados, dando lugar a su propia creencia de que podrá o no realizar determinadas tareas o actividades

similares en el futuro. Esto se ve fortalecido por nuevos estudios sobre el mismo término, donde Pajares (2002) determina que ella es un vehículo de tal eficacia que, opera como un elemento mediador en el ámbito educativo, a partir de los estados fisiológicos que los individuos experimenten cuando realicen determinada actividad. Todo lo anterior se ve reflejado como un andamiaje motivacional que tiene ausencia en muchas instituciones cuando no son acotadas o utilizadas por los docentes perdiéndose el efecto benéfico para los estudiantes.

Dicho de otra manera, López et al. (2014) en su estudio proporcionan énfasis al estilo cognitivo del estudiante asociada a su desempeño motivacional para ello analizan la dimensión de dependencia – independencia de campo (DIC), resaltando que los estudiantes independientes de campo muestran logros de aprendizaje significativamente mayores, son capaces de descomponer la información en diferentes partes, por ende son más exitosos en el desarrollo de tareas, demuestran mejor desempeño en actividades y búsquedas visuales poseen habilidades y reestructuran la información recibida ejercitando de manera fácil la memoria; por otro lado, los compañeros dependientes de campo son menos analíticos y tienen pocas habilidades para procesar información de forma detallada.

En este orden de ideas, posibles asociaciones de estilo cognitivo y formulación de metas de aprendizaje pueden contribuir a una mejor comprensión de las condiciones cognitivas que favorecen el aprendizaje en escenarios computacionales y permitirán, al mismo tiempo, establecer algunas pautas en el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje basados en computador.

En esta área de estudio, los andamiajes se convierten en un acercamiento didáctico para potenciar la autorregulación de los educandos, ya que se convierten en un mecanismo de soporte y seguimiento del docente, de las partes de las actividades que dificultan las habilidades del

estudiante. El término andamiaje fue creado por Wood et al. (1976) citados por Díaz, (2023) teniendo en cuenta el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky.

Vargas et al. (2022), en su estudio llamado “Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un videojuego” se enfoca en analizar la autoeficacia y el logro de aprendizaje en entornos de aprendizaje electrónico en estudiantes de primaria, obteniendo como resultado lo siguiente: el uso de andamiajes motivacionales que implican el uso de videojuegos contribuyen en la autoeficacia de los estudiantes, ya que los estudiantes eligen los objetivos, se van autoevaluando, responde a sus diferencias individuales y reflexionan sobre su propio aprendizaje, y según su avance los van complejizando, van ganando confianza en sus habilidades atendiendo a su ritmo, y con ello su autoeficacia, su actitud hacia el aprendizaje mejora.

A sí mismo se encontró que no hay diferencia entre el logro de aprendizaje y la autoeficacia, en estudiantes con diferentes estilos cognitivos, lo que sugiere que el diseño de andamiajes favorece el aprendizaje de los estudiantes dependientes de campo, lo que justifica continuar con su estudio y uso.

Por otro lado, en una investigación que evaluó la relevancia de los videojuegos en la educación contable, Loja (2023) destacó la importancia de la motivación, los atributos y las dimensiones en los resultados de aprendizaje, al enfatizar cómo los juegos pueden facilitar el aprendizaje y aumentar la motivación en las actividades educativas. De manera similar, Grande de Castillo y Correal (2023) exploró diversas perspectivas que alimentan la motivación en la educación a través de los videojuegos, permitiendo tomar una ventaja sobre los métodos tradicionales de enseñanza y estimulando simultáneamente las inteligencias múltiples y la creatividad.

En un contexto diferente, pero igualmente relevante para el objeto de estudio del este proyecto, López et al. (2020) investigaron las consecuencias de un andamiaje motivacional en una aplicación móvil de matemáticas. Los resultados arrojaron que este enfoque benefició tanto el logro académico como la autoeficacia académica y online en estudiantes con diferentes estilos cognitivos en la dimensión Dependencia Independencia de Campo (DIC). Se encontró que el andamiaje motivacional equilibró los procesos en la dimensión DIC, concluyendo que la autoeficacia académica y online de los educandos dependientes de campo favorece el logro académico. Esta revisión alinea el análisis con el objetivo general del proyecto y los objetivos específicos, enfocándose en la incidencia de los videojuegos como herramienta de motivación en el aprendizaje y en la adquisición de vocabulario en inglés.

El trabajo de López et al. (2020), aporta valiosos conocimientos al proyecto en curso, al explorar el efecto de un andamiaje motivacional en una aplicación móvil sobre el aprendizaje y autoeficacia de los estudiantes. Específicamente, este antecedente es relevante porque examina cómo un componente motivacional integrado en un recurso digital puede beneficiar por igual a estudiantes con distintos estilos cognitivos. Además, los resultados establecieron que la autoeficacia académica y online de ciertos estudiantes predice positivamente su rendimiento. Estas conclusiones son pertinentes para el proyecto actual, que evalúa el efecto motivacional de un videojuego para vocabulario en inglés. Dado que también incorpora un andamiaje motivacional, se esperaría un impacto positivo en la motivación y autoeficacia de los participantes.

Valencia (2021), en su investigación: “Desarrollo de la autoeficacia y la metacognición en ambientes E-Learning: andamiajes computacionales para favorecer el logro de aprendizaje”, el objetivo de este estudio fue: “analizar el efecto que tiene un andamiaje computacional de tipo autorregulador sobre el desarrollo de la autoeficacia, cuando estudiantes con diferente estilo

cognitivo interactúan en un escenario computacional de manera individual y en parejas”. Destacan la importancia de contrastar las diferencias individuales y grupales, en escenarios computacionales, para el desarrollo de la autoeficacia y el logro académico, para generar soluciones didácticas, pedagógicas y tecnológicas, que contribuyan a lograr una educación en ambientes computacionales de excelencia frente a calidad, equidad y flexibilidad acorde a las necesidades de los educandos. La investigación arrojó los siguientes resultados: fuerte relación entre autoeficacia, logro de aprendizaje y estilo cognitivo, una relación destacada entre estilo cognitivo y la creencia de autoeficacia, los estudiantes independientes de campo poseen mayor eficacia personal que los intermedios y los dependientes de campo.

El trabajo de Valencia (2021), hace dos aportes principales al presente proyecto. En primer lugar, examina cómo un recurso digital educativo puede tener un impacto diferenciado en función de las características individuales de los estudiantes. Esto es relevante porque el estudio actual también considerará las diferencias individuales de los participantes en el uso del videojuego para vocabulario en inglés. En segundo lugar, los autores encuentran una fuerte relación entre autoeficacia, aprendizaje y estilo cognitivo. Específicamente, que estudiantes con mayor independencia de campo muestran mayor autoeficacia. Esta conexión entre factores motivacionales y cognitivos es significativa dado que este proyecto busca evaluar cómo el videojuego incide tanto en la adquisición de conocimiento como en la motivación de los estudiantes.

La investigación titulada "La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá", llevada a cabo por Valencia y Velásquez (2021) de la Universidad Libre de Colombia, se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, aplicando la metodología de investigación-acción. Los instrumentos empleados en este estudio incluyeron una prueba diagnóstica al inicio y

final del estudio, encuestas a los estudiantes, y diarios de campo para registrar las observaciones, con una muestra conformada por 16 estudiantes de segundo grado de un colegio público en Bogotá.

Los resultados de esta investigación indican que la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica facilitó notablemente el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes participantes. A través del diseño de actividades motivadoras, experienciales y basadas en retos que captaron la atención de los estudiantes, se evidenció una mejora significativa en la retención y uso del vocabulario aprendido. Las conclusiones apuntan a que la gamificación generó un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario inglés, constituyendo una estrategia práctica y significativa. Los elementos de juego tales como insignias, desafíos y narrativas implementados en las actividades promovieron la adquisición de nuevo léxico de una forma amena.

En cuanto a la relevancia y aporte de este estudio para el presente proyecto, los hallazgos son particularmente pertinentes, ya que proveen evidencia suficiente sobre los beneficios de la gamificación para la enseñanza de vocabulario inglés y sobre el aprendizaje de vocabulario como estrategia para enriquecer el léxico de los estudiantes. Considerando que el objetivo principal de la presente investigación es determinar el efecto de un videojuego con andamiaje motivacional en la adquisición de vocabulario, esta investigación anterior aporta un soporte valioso sobre el potencial de los juegos y la gamificación para mejorar el aprendizaje, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, ofrece elementos prácticos que deben tenerse en cuenta como la incorporación de desafíos, insignias, retroalimentación, y la consideración de los intereses de los estudiantes. De esta manera, los hallazgos de este estudio se constituyen como un precedente útil para la propuesta actual, validando el uso de videojuegos como una herramienta efectiva en la

enseñanza del vocabulario en inglés, y enfatizando la importancia del aprendizaje de vocabulario como estrategia clave para enriquecer el léxico de los estudiantes.

Por último, el documento titulado "El uso de un videojuego (Minecraft©) para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca", realizado por Baquero y Bernal (2019) tiene una metodología de investigación de tipo exploratoria-descriptiva, con enfoque cualitativo y estudio de caso. En ella se utilizaron instrumentos como test, cuestionarios, entrevistas y diarios de campo para recolectar datos con una muestra de 33 estudiantes.

Los resultados mostraron que el uso del videojuego Minecraft tuvo un efecto positivo en el aprendizaje de vocabulario en inglés. Se evidenció una mejora en el nivel de lengua de los estudiantes después de implementar la estrategia didáctica mediada por el videojuego. Las percepciones de los estudiantes también fueron positivas frente al uso de videojuegos para aprender vocabulario.

Las conclusiones indican que la estrategia didáctica implementada por medio del videojuego Minecraft obtuvo resultados favorables, permitiendo a los estudiantes alcanzar un mejor nivel de lengua y vocabulario. El videojuego resultó ser un mediador efectivo para el aprendizaje.

El anterior antecedente es relevante para el presente proyecto porque proporciona evidencia sobre el efecto positivo de utilizar videojuegos como herramienta para la enseñanza de vocabulario en inglés. Describir en detalle una estrategia didáctica específica mediada por el videojuego Minecraft que mejoró el aprendizaje de vocabulario, puede servir como referencia para el diseño de la propia intervención didáctica utilizando videojuegos en este proyecto.

Al abordar el aprendizaje de vocabulario en inglés, que es precisamente la variable dependiente de esta investigación, se resalta la importancia de estrategias efectivas para la adquisición de vocabulario, dado que aprender vocabulario es esencial para enriquecer el léxico de los estudiantes y proveerles de más recursos lingüísticos para comunicarse.

El empleo de instrumentos de recolección de datos como tests, cuestionarios y entrevistas que resultan interesantes para considerar en este estudio; así como la mejora en el nivel de lengua de los estudiantes luego de la intervención con videojuegos en la investigación de Baquero y Bernal, destaca que esta puede ser una estrategia efectiva para el aprendizaje de vocabulario. Finalmente, las percepciones positivas de los estudiantes sobre el uso de videojuegos para aprender vocabulario en el estudio previo, es un indicio de que esta puede ser una estrategia motivadora para los estudiantes.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Videojuegos

Se pueden definir los videojuegos desde varias perspectivas. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014), un videojuego es un dispositivo que permite simular juegos en las pantallas de un televisor o computadora. Sin embargo, esta definición puede considerarse genérica. Un enfoque más específico lo proporciona el antropólogo holandés Johann Huizinga (2000), cuya definición de juego es ampliamente citada y aplicable tanto a juegos reales como virtuales. Huizinga describe el juego como una actividad libre y consciente, separada de la vida 'ordinaria', regida por reglas y realizada dentro de límites espaciotemporales determinados, que fomenta la formación de grupos sociales (Lacasa, 2011).

En el contexto educativo, algunos teóricos como Suelves et al. (2021), han examinado las características de los videojuegos que pueden ser empleadas para fomentar el aprendizaje en los estudiantes. Estas características incluyen la interacción, la inmersión, el desafío adaptativo, la retroalimentación inmediata y la representación visual.

La interacción en los videojuegos permite una práctica activa y continua, facilitando la retención y aplicación del vocabulario. La inmersión en un entorno virtual en inglés ayuda a los estudiantes a contextualizar el vocabulario en situaciones de la vida real, mejorando la comprensión y el uso. El desafío adaptativo significa que los videojuegos pueden ajustar su dificultad según el nivel del estudiante, ofreciendo una experiencia de aprendizaje personalizada que sigue siendo estimulante sin ser abrumadora. La retroalimentación inmediata, proporcionada a través de puntuaciones, premios y comentarios, apoya la autoevaluación y la motivación continua. Finalmente, la representación visual en los videojuegos puede enriquecer la comprensión y el recuerdo, vinculando palabras y frases a imágenes y acciones concretas (Paucar y Piloza, 2022).

Además, Suelves et al. (2021) destaca que estos atributos de los videojuegos pueden ser particularmente útiles para desarrollar habilidades metacognitivas y de resolución de problemas. Los estudiantes no solo aprenden vocabulario, sino que también desarrollan habilidades para pensar críticamente, planificar, monitorear y evaluar su propio proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Ayala y Sierra (2023), dentro del campo educativo, los videojuegos se han convertido en una herramienta innovadora y versátil. No solo ofrecen una plataforma interactiva y atractiva para la enseñanza, sino que también fomentan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. La naturaleza lúdica de los videojuegos puede cultivar un entorno de aprendizaje estimulante, donde los estudiantes se encuentran más motivados y comprometidos.

La incorporación de videojuegos en la educación de vocabulario en inglés, particularmente, abre puertas a una variedad de estrategias pedagógicas. La interacción con personajes y escenarios virtuales en un contexto lingüístico en inglés permite a los estudiantes practicar y fortalecer su vocabulario en un entorno más natural y contextualizado. Además, el diseño y la estructura de los videojuegos pueden ser personalizados para abordar las necesidades específicas de los estudiantes, proporcionando niveles de desafío apropiados y recompensas inmediatas que aumentan la autoeficacia y la satisfacción en el proceso de aprendizaje (Loja, 2023).

A través de un análisis cuidadoso de los videojuegos como herramienta educativa, es posible establecer una correlación entre la motivación intrínseca y el logro de aprendizaje. La incidencia de los videojuegos en este aspecto se puede evidenciar mediante el análisis y evaluación de estudios previos y la aplicación de test como el MSLQ. Este enfoque contribuye a la comprensión de cómo el andamiaje motivacional en los videojuegos afecta la adquisición de vocabulario en inglés y promueve un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes participantes del proyecto.

6.2. Tipos de videojuegos

No todos los videojuegos que existen en el mercado pueden ser utilizados en las clases frente a grupo, por lo que es necesario que se identifiquen las características que deben contener cada uno de ellos y las clasificaciones de las que son objeto; punto y aparte requiere también el hecho de que no porque se considere un videojuego para la enseñanza del inglés éstos puedan ser usados en el contexto que se esté trabajando.

Se podrían utilizar videojuegos destinados exclusivamente al aprendizaje de idiomas, como puede ser el caso del titulado “My English coach” desarrollado por Ubisoft para la portátil Nintendo DS en el año 2009 u otros muchos juegos o aplicaciones que están disponibles en los smartphones de manera gratuita como podrían ser: “My life in English”, “Funny pets” o “Funland”, pero si se usa esa clase de videojuegos, se seguiría apostando por una enseñanza tradicional, pues ese tipo de juegos únicamente ponen de manifiesto cosas teóricas adaptadas a un formato interactivo, siendo que no es el caso porque lo que se espera es que cada contexto sea benéfico para la población estudiantil.

Luna (2023), clasifica los videojuegos según las prestaciones que estos ofrecen, y establece criterios que deben ser tomados en consideración para la selección de estos en el contexto del objeto de estudio de la presente investigación:

- Aventuras gráficas/películas interactivas: Este género se destaca por su riqueza en diálogos y la toma constante de decisiones que alteran el rumbo de la historia. Es un medio eficaz para aprender vocabulario, dada la complejidad e interés de las tramas. Ejemplos de este género incluyen "The Secret of Monkey Island" (LucasArts) y "Ace Attorney" (Capcom).

- Juegos de fantasía y aventura: La accesibilidad y diversidad de estos juegos los hacen particularmente adecuados para la etapa de primaria. Son característicos por ser coloridos, dinámicos y fáciles de jugar. La variedad en este género es amplia, con títulos como “Pikmin” (Nintendo), saga “Super Mario” (Nintendo), “Spyro” (Sony), o adaptaciones de películas como los de “Harry Potter” (EA Games).

- Juegos de simulación: Estos juegos imitan aspectos de la vida real y son útiles para adquirir vocabulario relacionado con situaciones cotidianas. La interacción constante entre personajes y la adaptabilidad a la realidad son elementos clave en este género. “Los Sims” (Electronic Arts) es un destacado exponente.

- (J)RPG, MMORPG y MOBA1: Los videojuegos de rol (RPG), multijugador masivo en línea (MMORPG) y arena de batalla multijugador en línea (MOBA) brindan un amplio abanico de oportunidades para el aprendizaje del inglés. Esto se debe al extenso mundo en el que se desarrollan, la profundidad de los personajes y los prolongados diálogos entre ellos. La constante interacción permite enriquecer el vocabulario y mejorar la pronunciación a través del habla de los personajes. Además, el formato en línea requiere comunicación con otros jugadores en tiempo real, generalmente en un idioma diferente al propio, para lograr objetivos compartidos. Sagas como "Tales of " de Bandai Namco, "Lineage 2" de NCSOFT, "World of Warcraft" de Blizzard o "League of Legends" de Riot Games son claros ejemplos de estos géneros con gran potencial para la adquisición del inglés (Cantos, 2019).

Se puede decir entonces que, este tipo de videojuegos destacan como una efectiva herramienta de aprendizaje del inglés, al permitir a los estudiantes adquirir y reforzar vocabulario de forma entretenida e interactiva. La inmersión en ambientes digitales en inglés, con múltiples

personajes y situaciones, promueve el desarrollo de habilidades comunicativas de manera natural. Además, la modalidad en línea fomenta la práctica del idioma con hablantes nativos y fluidez en conversaciones espontáneas. Por estas razones, la integración intencionada de estos videojuegos en el aula puede potenciar significativamente el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

6.3. La motivación

Gracias al uso de los videojuegos, se puede llegar a motivar al alumno tanto intrínseca como extrínsecamente, pues estos ofrecen un enorme potencial a la hora de, por ejemplo, querer seguir jugando para profundizar en la historia, conseguir nuevos objetos, querer conectar más con nuestros personajes favoritos y conocerlos más a fondo, etcétera; así como la multitud de recompensas que se obtienen al realizarse determinadas misiones o terminando los objetivos que nos va marcando el juego (López et al., 2022). Si esto se pone en práctica en el aula de inglés, se obtendrían diversos beneficios en forma de querer conocer nuevas palabras que se desconocen para poder entender su significado y qué es lo que nos pretenden transmitir los personajes o incluso tener que agudizar nuestros oídos intentando comprender las conversaciones que tienen los personajes y qué nuevos objetivos nos pueden estar planteando.

De acuerdo con Peña (2020), la motivación desempeña un papel central en el proceso educativo, ya que sin ella, los estudiantes pueden verse afectados por la apatía, la inactividad y la pasividad, lo que a su vez obstaculiza el proceso de aprendizaje. Por esta razón, resulta fundamental cultivar la motivación mediante diversas estrategias que impacten en estos aspectos. En esta perspectiva, los videojuegos adquieren relevancia como herramienta, dado que poseen la capacidad de evocar una amplia gama de emociones en los estudiantes.

Alemán (2018), ubica a los lectores a posicionarse primero en lo conceptual de la motivación y más, señalando que esta palabra proviene del verbo latino moveré, que se puntualiza

como mover, entendiéndose que consiste en agilizar los diferentes comportamientos para orientarlos con dirección a la idea inspiradora, que en el aprendizaje significativo este se apalanca en los datos consignados por el entorno, los mismos que se posicionan de tal forma en los sujetos involucrados, logrando en ellos una conversión para lo que se hace necesario que los estudiantes, despierten su interés y su cognición sobre la importancia de ilustrarse y adquirir conocimientos, que les permitan ser profesionales honestos, capacitados y con personalidad, así como amplificar sus habilidades y destrezas, para entender todo lo que es semejanzas y diferencias, en lo que se refiere a un pensamiento lógico. Será entonces cuando estará como presente y real; y cuando el docente tenga la certeza de que la misma constituye un aliado para ese sector de la sociedad estudiantil.

Al hablar del mismo texto Borges (2017), sostiene que ésta puede enfocarse en tres rangos de generalidad tales como globalmente; es decir con mayor estabilidad, contextual; o sea menos estable en el tiempo; y situacional en un punto en concreto. Las conductas con autodeterminación se enfocan en el incremento de capacidades, aprovechamiento de coyunturas y encuentro del apoyo preciso, que engloba en sí al comportamiento intrínseco con motivaciones positivas, y extrínseco con libertad de opciones en la vida.

Agudelo (2015), manifiesta que la experiencia resalta las ventajas y desventajas de la motivación intrínseca; como ventajas el que el alumno ejecuta tareas de competencia ilustrativa animado por razones particulares y por la alegría que le causa el aprendizaje; dice que estos estudiantes no requieren asistencias de índole exterior, ya que por sí solos aciertan en su búsqueda resumida al esbozar los propósitos de su formación académica, lo que constituye un gran desafío propio del ser humano, ya que se prueba a sí mismo el poder que puede adoptar sobre la ejecución de las destrezas, y adquisición de sapiencias innovadoras para su beneficio, aquí juega un papel

importante la presencia de la estimulación. La desventaja se da bajo el esquema de que no todos los estudiantes tienen este ideal y si no se encuentra motivado espontáneamente este escenario se complica, ya que no se daría la posibilidad de involucrarse bajo ningún tipo de acciones sean estas internas o externas. En muchas ocasiones el entorno y la institución educativa, donde se lleva a cabo la formación no son los más propicios y por ende no la apoyan.

El autor afirma que los fundamentos para la instrucción del estudiantado que se postula implican un innegable problema, dado que la educación es declarada obligatoria, la malla curricular es dominante y los niveles de aprendizaje son valorados numéricamente, lo que confunde más todavía el panorama, pues los educandos se hallan en esa etapa donde quieren percibir por sus propios medios su emancipación, y lo mínimo que esperan es auto/apoderarse de su ser, resistiéndose a los deseos de gente como padres, docentes, formadores, y personajes experimentados que puedan entregarles cualquier exigencia o compromisos que no sean de su agrado; lo expuesto limita el progreso de la motivación interna; o sea aquella libertad para escoger sus carreras por sí mismo o porque se siente complacido al alcanzar dicho intelecto.

Viene entonces la evidencia que ya conocen los educadores sobre el hecho de que los alumnos aun cuando rechazan estudiar, la mayoría cumplen con su asistencia, tareas y sus productos escolarizados son admisibles, sin que sean presionados en ninguna circunstancia, que los alienten o les apliquen cierto tipo de penalidades, considerando que este contenido no se refleja como nada divertido para ellos. En tales circunstancias y tras una superficial discordancia, con la búsqueda se implanta un rango novel de motivación denominada internalizada, que los involucrados en el asunto señalan que se ubicaría más próxima a la intrínseca como una automotivación (Agudelo, 2015).

En el campo de la enseñanza de idiomas, asimismo, es lugar común la idea de que el éxito está estrechamente ligado al grado de motivación del alumno. La distinción básica entre motivación integradora e integración instrumental, introducida por primera vez por Gardner y Lambert (1972), citados por Matias (2021) aunque reveladora en el sentido de que llama la atención sobre cómo los objetivos últimos actúan como poderosos motivos que correlacionan con el nivel de competencia conseguido, parece sin embargo excesivamente estática y limitada, ya que los profesores de idiomas identifican éxitos y fracasos que no pueden ser explicados en términos de esta distinción. Igualmente, como señala Seven, (2020), ninguno de los enfoques mencionados previamente brinda muchas perspectivas de ayuda al estudiante que carece de motivación o posee un tipo de motivación inadecuado. En este sentido, resulta evidente que un docente que aborde esta teoría con la esperanza de que ilumine su práctica diaria encontrará limitados beneficios.

En la clase de idiomas, el entorno humano más inmediato del alumno está constituido por sus compañeros y por el profesor, con quienes establece relaciones a través de actos de comunicación. Esta interacción, sin embargo, puede estar influenciada por varios factores. Consideremos en primer lugar lo que las investigaciones sobre factores afectivos han aportado a la comprensión de los procesos de interacción entre los miembros de una clase, para pasar luego a tratar el efecto que la propia cultura y la cultura de la lengua que se aprende pueden ejercer en la actitud del alumno Espinosa et al. (2023).

Por otra parte, para González et al. (2023) la cuestión de la receptividad hacia los propios compañeros tiene consecuencias inmediatas para las técnicas de interacción en la clase. Es posible que algunos alumnos -contrariamente a lo que algunos métodos promulgan pueden simplemente no estar dispuestos a la experiencia de trabajar juntos con algunos compañeros de clase. En ocasiones, el que el alumno tenga una disposición favorable a cooperar puede estar unido a la

existencia de un clima de clase favorable a la dependencia mutua entre los compañeros. El profesor puede intervenir en la consecución de este clima mediante el diseño de actividades que fomenten el que los alumnos aprendan unos de los otros, la cooperación mutua, y, en definitiva, el que se eliminen o reduzcan las barreras entre ellos. El fundamento que subyace a este razonamiento - apoyado por la pedagogía educativa- es precisamente que los profesores pueden ejercer una influencia positiva real tanto en la actuación lingüística como en el bienestar afectivo del alumno en clase.

En complemento con lo anteriormente expuesto, un clima de clase favorable en el salón de clase se caracteriza por un ambiente donde los estudiantes se sienten apoyados, valorados y seguros. Es así que, cuando los estudiantes se sienten cómodos en el entorno de aprendizaje y tienen relaciones positivas con sus compañeros y profesores, es más probable que se sientan motivados para participar activamente en las actividades de clase y para esforzarse en sus tareas.

Por otro lado, la dependencia mutua entre los compañeros aumenta la motivación de los estudiantes, ya que se sienten responsables no solo de su propio aprendizaje, sino también del aprendizaje de sus compañeros; además, gracias a la cooperación entre compañeros de clase y un clima de aprendizaje favorable se pueden crear un entorno que fomente la participación activa, la colaboración y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y en su desarrollo personal.

6.4. Las estrategias pedagógicas en el aprendizaje

Los docentes de la era de la información tienen que afrontar cambios radicales en su enseñanza debido a que los estudiantes de hoy en día son diferentes a los del siglo pasado, pues han cambiado su modo de pensar y procesar la información debido al constante contacto con la

tecnología, por lo tanto, esto obliga a cambiar el método de enseñanza. Es evidente que en ocasiones encontramos a docentes del siglo XX, enseñando con métodos del siglo XIX a alumnos del siglo XXI (Prensky, 2001; Hermoso, 2014). Pero es un reto que se debe afrontar cada década, pues los procesos de enseñanza-aprendizaje están en constante cambio por las diferentes formas en que se presenta la innovación, las cuales requieren una renovación en el modo de pensar de los docentes (Rico et al., 2016).

Dentro de este orden de ideas la enseñanza se va adaptando a sus “células diana” y en el aprendizaje de idiomas se ha visto que estos se acoplan a los nuevos cambios que traen las tecnologías educativas (Rico et al., 2016) y como dice Rozzoni (2012), la enseñanza no es crear máquinas repetitivas de conocimiento, se necesita desarrollar la creatividad en el estudiante, por lo que se le debe impartir lo esencial. Esto le permitirá desenvolverse en un nuevo mundo de conocimiento. De modo que surgen ideas pedagógicas como los recursos educativos abiertos (REA), planteados por Rico et al. (2016), los cuales intentan promover el trabajo autónomo, en este caso desarrollando la habilidad oral y destacando la importancia de no depender del tiempo ni la presencia física o sincrónica del docente. Lo anterior, tiene que ir ligado con la motivación, que le permitirá tener mayor confianza.

Teniendo en cuenta lo anterior, el siguiente estudio se establece a partir de la estrategia metacognitiva de la identificación motivacional, inmersa en un andamiaje la cual busca reconocer el grado y tipo de motivación que se alcanza en los estudiantes frente al estudio de una segunda lengua. Para así a través de nuevas estrategias de enseñanza incrementar dicho nivel motivacional para una mayor adquisición de vocabulario en inglés.

Con el mundo virtual en ascenso, los métodos de enseñanza virtuales también trascienden. Actualmente se pueden encontrar bastantes recursos en internet para ayudar al docente a impartir

sus clases, como la metodología audio-lingual que como afirma Aicart (2015), consiste en enseñar el nuevo idioma desarrollando la audición y el habla en primera medida, pues es así como el niño trabaja en adquirir una segunda lengua. Por otra parte, están las plataformas de Colombia aprende en las que, tanto el docente como el estudiante, pueden tener acceso a la página de British Council para prácticas de escritura al igual que con la universidad de Purdue y el examen internacional IELTS. Además, pueden fortalecer sus habilidades de lectura y escucha (MEN, 2014). Estas plataformas están dadas por la política lingüística que va encaminada al progreso del mismo país, debido a ese proceso de homogenización, el cual debería de enfocarse en políticas hechas para la realidad actual del país, no adoptar modelos extranjeros que difieren esa realidad local (Roldán y Peláez, 2017).

Debe señalarse que ni el método extremo de análisis gramatical exclusivo, ni el otro método basado únicamente en la comunicación abierta pueden enseñar plenamente un idioma en todos sus aspectos, el profesor o la profesora tiene que hacer frente al problema de cómo encontrar un equilibrio entre estas dos tendencias opuestas de enseñanza (McBride, 2009). Es por lo que el nacimiento de la pedagogía de la enseñanza por medio de videojuegos tiene un gran alcance, puede llegar a tratar estas problemáticas que los antiguos métodos de enseñanza no podían alcanzar, pues los videojuegos requieren el uso de diferentes destrezas e imaginación, plantean problemas al usuario que debe solventar para avanzar. Esos problemas requieren esfuerzo mental y a menudo son difíciles y, sin embargo, los jugadores disfrutan con ellos. Una vez resuelto el problema, se avanza en el juego y si vuelve a aparecer un problema similar, el jugador ya habrá aprendido como solventarlo y el esfuerzo será mínimo (Hermoso, 2014).

Según Koster y Wright (2004) cuando el jugador aprende la matriz de resolución de un problema, la aplicará satisfecho en la siguiente ocasión, pero si los problemas se vuelven repetitivos

y, por tanto, no requieren esfuerzo alguno para solucionarlo, dejará el juego y buscará otro. Si se reflexiona al respecto, nos podremos fijar que este sería el objetivo en las clases de idiomas donde se genere en el estudiante un interés y tenga motivación, permitiéndole aprender y desarrollar una creatividad a través de esa búsqueda de nuevos retos; es allí donde el alumno, a través de la interacción con un videojuego puede obtener motivación para obtener un nuevo aprendizaje.

En complemento con lo expuesto, López y Triana (2013) realizaron una investigación denominada: “Efecto de un activador computacional de autoeficacia sobre el logro de aprendizaje en estudiantes de diferente estilo cognitivo”, el objetivo de esta investigación fue estudiar la aplicación de un módulo de autoeficacia y su efecto en el logro de aprendizaje en estudiantes de diferente estilo cognitivo, frente a la resolución de problemas con fraccionarios, en estudiantes de primaria en un entorno computacional, concluyen es importante seguir analizando acerca del uso de herramientas hipermediales implementando estrategias didácticas y/o pedagógicas, pues encontraron que a través del módulo de autoeficacia mejoró el desempeño académico de los estudiantes, además se evidencia que el estilo cognitivo influye en los niveles de eficacia personal.

Se puede decir entonces que, las investigaciones elaboradas relacionadas con ambientes multimedia que incluyen andamiajes tienen resultados favorables, lo que refleja el importante papel de su aplicación en el logro de aprendizaje, debido a estos aportes es competente continuar ahondando en su estudio, diseño y utilización.

En la actualidad, los Ambientes de Aprendizaje Basados en Computador -Aabc-, son cada vez más comunes en las aulas de clase. Estos apoyan el desarrollo de diferentes procesos de aprendizaje en los estudiantes en distintos dominios del conocimiento.

En el contexto educativo son cada vez más comunes el uso de escenarios computacionales como el hipermedia, hipertextos, ambientes de aprendizaje colaborativo y basados en la Web para

apoyar el aprendizaje de los estudiantes por cuanto éstos favorecen el seguimiento de metas personales, la libre navegación por los nodos de información y la resolución de diferentes situaciones problemáticas (Niño, 2021).

La evidencia muestra que algunos estudiantes, ya sea dentro o fuera del aula de clase, regulan de forma sistemática su propio proceso de aprendizaje. La mayoría de los investigadores coinciden en afirmar que ellos construyen sus propias “herramientas” cognitivas y motivacionales para conseguir un aprendizaje eficaz (Aarón, 2019). De acuerdo con Paris y Byrnes (1989) citados por Aarón (2019) este tipo de estudiantes tienen alta motivación hacia el aprendizaje y en consecuencia, se formulan metas concretas, planifican actividades para el logro de esas metas, monitorean el desempeño durante la ejecución de tales actividades, se evalúan continuamente de acuerdo con las metas y criterios fijados y finalmente, valoran el producto del proceso de aprendizaje. Estos aprendices persisten ante dificultades en el desarrollo de las tareas y de forma continua mejoran y adaptan sus estrategias de aprendizaje en diferentes contextos y situaciones.

Ahora bien, debido a los objetivos de esta investigación se hace necesario destacar que el aprendizaje de vocabulario es una estrategia fundamental para desarrollar el léxico y dominio del idioma en los estudiantes de inglés como segunda lengua. Tal como señalan Ortiz et al. (2023), la adquisición de vocabulario es esencial porque sin un conocimiento extenso del vocabulario, los alumnos no pueden comprender textos ni expresar sus propias ideas. Según Saavedra (2019) esto se debe a que el vocabulario proporciona los ladrillos y el cemento para la construcción del lenguaje. Por lo tanto, enseñar vocabulario explícita y sistemáticamente debe ser un componente integral de cualquier programa de enseñanza de idiomas.

Diversos estudios demuestran que el énfasis en la enseñanza de vocabulario conduce a mejoras significativas en el dominio del idioma. Según Berthely y Gámez (2023) la instrucción

enfocada en vocabulario mejora las habilidades de lectura, comprensión auditiva y comunicación oral de los estudiantes. Asimismo, la ampliación del vocabulario está asociada a un mayor rendimiento académico en general (Lopez, 2022). En consecuencia, el desarrollo del vocabulario debe integrarse intencionalmente en todas las áreas de contenido, más allá de los cursos de idiomas.

De acuerdo con lo anterior, la investigación planteada respalda fuertemente la enseñanza directa de vocabulario como una estrategia indispensable para enriquecer el léxico y progreso lingüístico de los estudiantes de inglés. Un énfasis sistemático en la expansión del vocabulario conduce a un dominio más amplio del idioma inglés y mayores logros académicos. Por lo tanto, la integración intencional de actividades para desarrollar el vocabulario es esencial en cualquier plan de estudios de enseñanza de inglés.

7. METODOLOGÍA PROPUESTA

Esta propuesta es de corte experimental en dónde se entiende que, “el término experimento tiene al menos dos acepciones, una general y otra particular. La general se refiere a “elegir o realizar una acción” y después observar las consecuencias Ramos (2021). No obstante, éstos están más enfocados en una terminología más delineada por la situación de un laboratorio, por lo que, para efectos de investigación, se tiene que una acepción particular de experimento, más armónica con un sentido científico del término, se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador.

Britto y Marcon (2019), llaman a los experimentos estudios de intervención, porque un investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella en comparación con quienes no lo hacen. En este objeto de estudio se vislumbra la realidad que se genera a partir de la puesta en marcha de las variables que se irán ajustando para poder demostrar lo que se busca con el aprendizaje de vocabulario a partir de un videojuego.

Por otro lado, el método de análisis (ANOVA) es una fórmula estadística que se utiliza para comparar las varianzas entre las medias (o el promedio) de diferentes grupos. En este orden de ideas, una variedad de contextos se usa para determinar si existe alguna diferencia entre las medias de los diferentes grupos.

En complemento con lo anterior, el análisis ANOVA se podría usar en el presente trabajo para determinar si existen diferencias significativas en los resultados obtenidos; considerando, por supuesto que el andamiaje motivacional se consideraría como un factor independiente que se incorpora al diseño del estudio. Aquí cabe aclarar que se revisará si el uso de videojuegos podría

ser una buena estrategia de motivación que mejore el rendimiento del aprendizaje del inglés en la población muestra; además, el andamiaje motivacional en este contexto sería la estrategia específica que se utiliza para motivar a los participantes, y el ANOVA ayudaría a determinar si esta estrategia tiene un efecto significativo en los resultados del estudio. Es importante tener en cuenta que el éxito de este tipo de análisis depende de un diseño experimental adecuado y de la recopilación de datos confiables. Además, el andamiaje motivacional debe estar claramente definido y controlado para que los resultados sean interpretados con precisión.

7.1. Diseño de la investigación

Esta investigación incorpora 2 variables dependientes divididas en motivación de aprendizaje de vocabulario en inglés L2 medida en términos de autoeficacia y el logro de aprendizaje desde el aspecto de la categoría gramatical y el uso del vocabulario. Como variables independientes se encuentra el módulo o ambiente de aprendizaje diseñado en donde se empleará un video juego elaborado para trabajar vocabulario en inglés con incorporación de un andamiaje motivacional y sin incorporación de este.

Tabla 1 Variables

Variables	descripción	Logros de aprendizaje	Tiempo de trabajo
Dependiente	motivación de aprendizaje de vocabulario en ingles L2 medida en términos de autoeficacia y el logro de aprendizaje desde el aspecto de la categoría gramatical y el uso del vocabulario	de los alumnos se sienten motivados para el aprendizaje de vocabulario a partir de acciones realizadas con el grupo experimental.	2 meses, 8 sesiones semanales de 2 horas
Independiente	el módulo o ambiente de aprendizaje diseñado para cada grupo, en donde se empleará una serie de juegos y actividades elaboradas para trabajar vocabulario en inglés con y sin incorporación de un andamiaje motivacional.	El módulo es bien visto para trabajar la repetición dirigida para aprender vocabulario nuevo.	2 meses sesiones semanales de 2 horas

Fuente. Elaboración propia (2023).

7.2. Hipótesis

La hipótesis incorporada se define como “el uso de un videojuego con incorporación de un andamiaje motivacional habrá de motivar el aprendizaje de vocabulario en inglés”. Incorporando la nula como “el uso del videojuego no motiva al aprendizaje de vocabulario en inglés”. Por ende, la hipótesis alternativa es “la motivación en el videojuego provoca un aprendizaje del vocabulario en inglés”.

7.3. Población y Muestra

Se trabaja con un grupo de 71 estudiantes entre hombres y mujeres de grado 6° y edades comprendidas entre 11 y 14 años de un colegio público de Bogotá, de la localidad de Ciudad

Bolívar, estrato socio económico 1, sus padres laboran como recicladores, empleados independientes, vendedores ambulantes, aseo o servicios generales, vigilancia, conductores, amas de casa; los estudiantes tienen conocimientos ínfimos sobre la asignatura debido a que en su trascurso por primaria en la institución no hay docente de apoyo en inglés, entonces las docentes deben enseñar desde la asesoría que el docente de bachillerato le puede dar al respecto y la distribución horaria dada desde coordinación. Teniendo en cuenta la población hay un margen de confianza del 95% y un margen de error de 5%. Los estudiantes están distribuidos de manera aleatoria en dos grupos: uno que es entrenado con un ambiente de aprendizaje basado en un módulo que incluye varios videojuegos de realidad virtual para adquisición de vocabulario que incorpora un andamiaje fijo de tipo motivacional y otro, que utiliza el mismo ambiente de aprendizaje sin el andamiaje motivacional. Se contó con los permisos y autorizaciones correspondientes para llevar a cabo el proceso de investigación. Finalmente, los grupos quedaron conformados así: 35 estudiantes en el grupo sin andamiaje y 36 en el grupo que empleó andamiaje (Ver tabla 2).

Tabla 2 Datos descriptivos muestra.

Grupo	N	Género		Edad promedio
		Femenino	Masculino	
Con Andamiaje	36 (48%)	16 (48,2%)	20(51,8%)	11,9
Sin Andamiaje	35 (46,7)	15 (47,5)	20 (52,5)	11,7
Total	71	31	40	11,8

Fuente Elaboración propia (2023).

7.4. Instrumentos

En el presente trabajo, el instrumento usado fue el cuestionario de motivación y estrategias de aprendizaje (MSLQ), este cuestionario es ampliamente usado para la evaluación de factores motivacionales y estrategias de aprendizaje en ambientes educativos; además, proporciona una medición válida y confiable de los diferentes componentes de la motivación del estudiante, así como del uso de estrategias de aprendizaje. (Pintrich et al., 1991 citados por Masso Viatela, 2021)

En complemento con lo expuesto, Pintrich et al., (1991) citados por Masso Viatela, (2021) definieron el logro de aprendizaje como una de las escalas motivacionales del MSLQ, relacionada con las percepciones y creencias de los estudiantes sobre sus propios objetivos y resultados académicos. Esta escala incluye ítems sobre las metas de aprendizaje, las expectativas de resultados y la satisfacción con el rendimiento en una materia específica. Según los autores, esta escala está diseñada para medir el grado en que los estudiantes se enfocan en el dominio de la tarea, en mejorar su nivel de competencia y en obtener nuevas habilidades en un curso.

Los autores del cuestionario se fundamentaron en modelos como la autorregulación de Zimmerman (1989) citado en Escobar et al. (2023), las orientaciones motivacionales de Deci y Ryan (1985) mencionados en Botella y Ramos (2019) y las estrategias cognitivas de Weinstein et al. (1988) citados en Cerrón (2020). Tras años de estudios psicométricos, estos autores ayudaron a consolidar la validez, confiabilidad y utilidad del MSLQ para la investigación educativa.

El cuestionario MSLQ evalúa el uso de estrategias cognitivas, metacognitivas y de manejo de recursos por parte del estudiante. Se puede decir entonces que, el MSLQ constituye una herramienta integral para investigar en profundidad tanto los procesos motivacionales como las estrategias de aprendizaje autorregulado de los estudiantes en contextos educativos.

En complemento con lo expuesto, según Pintrich et al. (1993) mencionados en Morales et al. (2021), específicamente, el MSLQ evalúa áreas motivacionales fundamentales:

- El valor de la tarea, referido a cómo el estudiante percibe la importancia y relevancia de la actividad académica.
- Las creencias de control, relacionadas con las atribuciones y expectativas del estudiante sobre los resultados de aprendizaje.
- La autoeficacia para el aprendizaje y el rendimiento, que involucra la confianza del alumno en su capacidad para realizar exitosamente una tarea.
- La orientación intrínseca hacia el aprendizaje, ligada a factores como interés, curiosidad y motivación interna.
- La orientación extrínseca, vinculada a motivaciones externas como reconocimientos y recompensas.
- La ansiedad frente a los exámenes.

El MSLQ se sustenta en la relación entre motivación, cognición y estilos de aprendizaje. De hecho, una de sus escalas mide directamente el manejo de diversas estrategias cognitivas y metacognitivas. Además, Pintrich et al. (1991) citados por Masso Viatela (2021) hallaron que variables motivacionales como la autoeficacia se relacionan con el uso de estrategias cognitivas y viceversa. También se ha encontrado conexión entre el MSLQ y estilos de aprendizaje como dependencia/independencia de campo y estilos reflexivo/impulsivo.

En este estudio, el MSLQ se aplica a través de un cuestionario en línea con 81 preguntas dirigidas a recolectar información sobre motivación. Utiliza una escala de Likert de 7 puntos, donde 1 es Completamente en desacuerdo y 7 Absolutamente de acuerdo.

Con respecto a la confiabilidad y validez del cuestionario en Colombia, investigadores como Cuervo (2021) han realizado análisis psicométricos del MSLQ con universitarios, reportando adecuada validez y confiabilidad. Estos estudios avalan la aplicabilidad de este cuestionario en el contexto nacional.

Por otro lado, según afirman Insunza et al. (2018), el MSLQ ha demostrado ser una herramienta confiable para medir motivación y estrategias de aprendizaje aplicable en contextos académicos: “es una medida para evaluar cognición, motivación y estrategias utilizadas por estudiantes” (p.22). De manera que, por su desarrollo teórico y aplicaciones en diversos ámbitos académicos a nivel global y en Colombia, el MSLQ es idóneo para evaluar motivación, cognición y estrategias de aprendizaje en esta investigación. Es así como se utiliza como instrumento de recolección de datos en este estudio.

Diversos estudios respaldan la validez y confiabilidad del MSLQ en distintas poblaciones y contextos educativos. Vallejo y Reyes (2021) analizó su aplicabilidad en modalidades asíncronas online, mientras Álvarez et al. (2020) lo validaron en estudiantes del área de la salud, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.93. Por su parte, Rusinque (2022) hallaron en una muestra colombiana un alfa de 0.8482, concluyendo que el MSLQ es un instrumento fiable para medir aspectos cognitivos y motivacionales. Así, múltiples investigaciones educativas han demostrado la utilidad del MSLQ para evaluar estrategias de aprendizaje y motivación.

En el contexto específico de este estudio, el análisis del MSLQ arrojó un alfa de Cronbach de 0.813 para la sección de motivación, indicando un alto grado de confiabilidad. Las subescalas de motivación intrínseca, extrínseca y logro de aprendizaje obtuvieron alfas de 0.680, 0.554 y 0.821 respectivamente, confirmando la validez del instrumento.

Investigaciones posteriores han confirmado que las puntuaciones en logro de aprendizaje del MSLQ se relacionan positivamente con medidas directas de rendimiento académico como calificaciones y desempeño en exámenes. Asimismo, esta escala del MSLQ se asocia con un mayor uso de estrategias cognitivas y metacognitivas; en este orden de ideas, la conceptualización del logro de aprendizaje en el MSLQ ha demostrado ser una medición válida y confiable de la orientación motivacional de los estudiantes hacia el dominio académico (Pintrich y De Groot, 1990 citados en Daura et al. 2022).

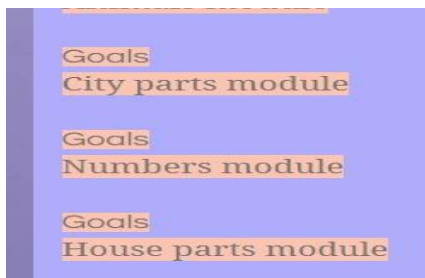
7.5. Descripción del ambiente de aprendizaje

La plataforma Wix se usó como ambiente de aprendizaje, dicha plataforma es un módulo creado en su totalidad para este proyecto y su implementación de la enseñanza del inglés en estudiantes de grado 6° e inclusive se puede implementar en estudiantes de primaria. Este módulo fue diseñado empleando algunas enlaces o links externos que fueron realizados en otras páginas web como por ejemplo agendaweb.org, englishexercises.org y YouTube en lo relacionado a videos explicativos embebidos en esta y otras fueron diseñadas en ambientes o aplicaciones como assemblerworld.com y bamboozle.com. Este módulo está compuesto por 4 temas sobre los cuales se va a desarrollar y que contiene el vocabulario que se desea sea aprendido por los estudiantes, estos son Animals, numbers, parts of the house, the city (ver figura 1) y con los cuales recopilaremos información enfocada a observar la variable de logro de aprendizaje, los temas son básicamente de vocabulario y cada uno de ellos contiene enlaces embebidos con videos de repaso (ver figura 2) y actividades (juegos) (ver figura 3 y 4) de realidad aumentada o de concentración, emparejamiento, todas diversificadas para evitar que la motivación de los estudiantes se pierda con actividades repetitivas. Por otro lado, se emplea un andamiaje fijo (ver figura 5) que está reflejado en avisos motivacionales (ver figura 6) los cuales le permiten al estudiante cuantas veces quiera

replantear sus logros o metas de aprendizaje para cada uno de los temas del módulo y que permite recopilar información sobre las respuestas de los estudiantes en cada uno de los ingresos a este replanteo de logros estipulados en el módulo, este andamiaje fue diseñado junto con el módulo y se implementó en la parte o el ambiente para el grupo experimental.

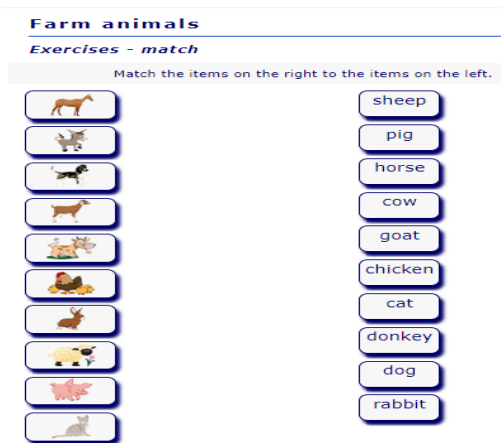
El vocabulario trabajado es acorde al plan de estudios de la institución de análisis correspondiente al grado de los estudiantes, inicialmente vocabulario de colores, animales, números ordinales y cardinales, partes de la casa, objetos, la ciudad entre otros.

Figura 1 Tabla de contenidos



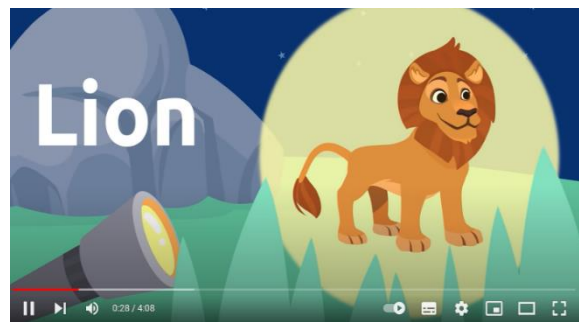
Nota. Elaboración propia (2023)

Figura 3 Juegos



Nota. Elaboración propia (2023)

Figura 2 Presentación



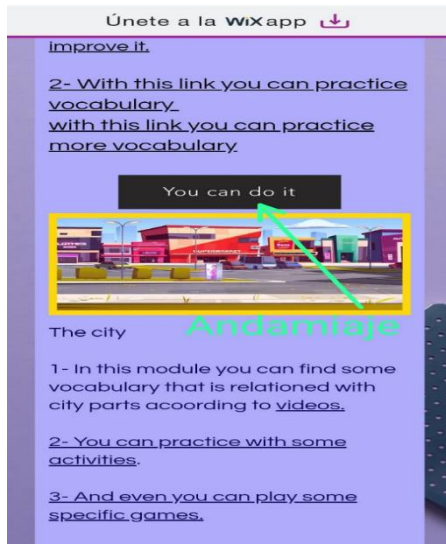
Nota. Elaboración propia (2023)

Figura 5 Actividades



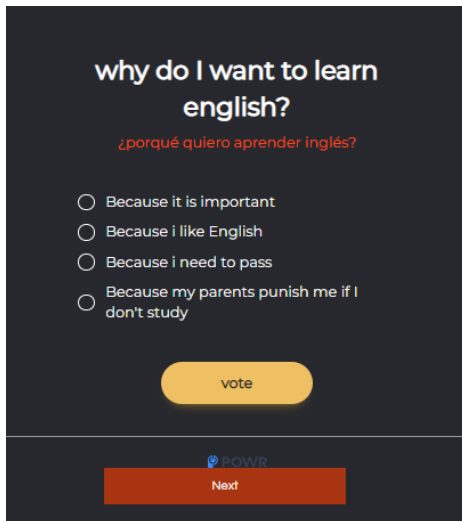
Nota. Elaboración propia (2023)

Figura 4 Andamiaje



Nota. Elaboración propia (2023)

Figura 6 Motivación



Nota. Elaboración propia (2023)

El acceso al módulo se realiza mediante la autenticación del correo institucional provisto por la SED, garantizando así la seguridad y personalización del entorno educativo. Al ingresar, el usuario es recibido con un cordial mensaje de bienvenida acompañado de un video tutorial detallado, que ilustra las diferentes secciones y funcionalidades del módulo.

Este inicio está estratégicamente diseñado para inyectar una dosis de motivación desde el principio, mediante mensajes motivadores que se integran a lo largo de la experiencia del usuario. La estructura está meticulosamente organizada, presentando una tabla de contenidos que enlista los temas de vocabulario en inglés que se abordarán a lo largo del módulo.

Luego, se facilita el enlace para presentar el test MSLQ, complementado con un video que explica los objetivos del módulo, alineados con el propósito general del proyecto. Esta sección está diseñada para evaluar y fortalecer la autoeficacia de los estudiantes en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

La transición al contenido sustantivo se realiza sin problemas, donde el primer tema a tratar por los estudiantes es presentado junto con actividades de aprendizaje y juegos integrados. Estos recursos están meticulosamente diseñados para afianzar los conocimientos adquiridos, y su presentación está acompañada de mensajes motivacionales y un andamiaje fijo. A lo largo de cada tema, los enlaces para replantear los logros a alcanzar en cada sección del módulo son claramente visibles, asegurando así que el estudiante tenga una clara dirección y comprensión de los objetivos. La conclusión de cada tema es marcada con un mensaje de logro alcanzado, celebrando el progreso y fomentando un sentimiento de realización y éxito.

Se puede decir que, el módulo presenta una cuidada integración de elementos motivacionales, una estructura clara y lógica, y recursos pedagógicos bien seleccionados, que juntos contribuyen a establecer los videojuegos como herramienta efectiva en la adquisición de vocabulario en inglés, coherente con los objetivos generales y específicos del proyecto.

El ambiente de aprendizaje de este estudio incorpora un andamiaje motivacional, que constituye un elemento diferencial y central en esta investigación. Los andamiajes motivacionales

son estrategias instruccionales diseñadas para fomentar la motivación de los estudiantes durante el aprendizaje (García, 2023).

Específicamente, el andamiaje motivacional implementado consiste en avisos periódicos que incentivan a los estudiantes a replantearse sus metas y logros de aprendizaje. Según la teoría de fijación de metas, este tipo de estrategias orientan la atención de los alumnos hacia el dominio y resultado de la tarea Castillo (2020). Además, la retroalimentación y monitoreo generan mayor autoeficacia y regulación metacognitiva (Zimmerman, 1989 citado en Escobar et al., 2023)

Los avisos motivacionales en este ambiente virtual cumplen el rol de andamiaje externo, recordando a los estudiantes reevaluar sus objetivos, progreso y capacidad durante el proceso de aprendizaje. La información recopilada a través de estos avisos permite analizar el impacto de este componente en la motivación. En síntesis, la incorporación intencional del andamiaje motivacional, mediante avisos orientadores de metas y logros, busca potenciar la motivación, el compromiso y resultados de aprendizaje en el contexto de adquisición de vocabulario en inglés.

7.6. Procedimiento del proyecto

El proyecto centrado en el aprendizaje de vocabulario en inglés se llevó a cabo en dos etapas distintivas. La primera se dedicó a sensibilizar a los estudiantes sobre la relevancia de adquirir vocabulario en inglés mediante herramientas digitales, con el propósito de potenciar su competencia en la segunda lengua de manera dinámica y eficaz. Posteriormente, se inició la fase de adquisición de vocabulario. Durante esta etapa, se organizaron dos grupos, a los cuales se les administraron pruebas pre y post intervención, con el fin de recolectar datos que permitieran identificar las fortalezas y áreas de mejora del método empleado.

En cada sesión, los estudiantes accedían a la plataforma WIX, utilizando sus credenciales institucionales previamente proporcionadas. Para el grupo beneficiado con andamiaje, se realizaba

una preparación previa a cada clase. En contraste, al grupo sin este soporte solo se les ofrecía una orientación sobre el uso del módulo y las funciones de la plataforma. Cada grupo participó en tres sesiones virtuales y dos presenciales. Los estudiantes con acceso al andamiaje motivacional interactuaban con un módulo específico, y se les proporcionaban sugerencias durante su trabajo, siempre después de haber visualizado un video tutorial. Al grupo sin andamiaje, se le daba una instrucción general previa a cada sesión.

El módulo incorporó diversas herramientas pedagógicas: videos, juegos con realidad aumentada, actividades de relación, selección, audio, escritura y lectura. Además, se integró el test MSLQ y un componente de andamiaje metacognitivo centrado en la motivación y el replanteamiento de objetivos. Este último permitía al grupo con andamiaje reconsiderar sus metas durante su interacción con el módulo. También se incluyó un componente orientado a evaluar el logro de aprendizaje, el cual examinaba el desempeño de los estudiantes antes y después de la implementación del módulo.

El rol del docente transitó desde ser un pilar de apoyo y guía (andamiaje) a ser un observador y acompañante a medida que los estudiantes se adaptaban al módulo. Es relevante destacar que ambos grupos mostraron una notable autonomía e interdependencia en sus decisiones durante el proceso.

8. RESULTADOS

El presente capítulo expone los hallazgos obtenidos en la investigación sobre la incidencia de videojuegos educativos en la adquisición de vocabulario en inglés. Se realiza un examen comprensivo de los resultados en relación con los tres objetivos específicos: determinar la influencia en el logro de aprendizaje, evaluar el efecto motivador y validar la utilidad como herramienta de adquisición de vocabulario. A lo largo del capítulo, se desentrañan los datos recopilados, proporcionando un análisis apoyado por gráficos, tablas y comparaciones pertinentes. Además, se discute la relevancia de estos hallazgos en el marco del aprendizaje de una segunda lengua, considerando tanto las tendencias actuales en educación como las posibles implicancias para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas. Con este enfoque, se busca no solo presentar datos, sino también ofrecer una interpretación profunda y contextualizada de los mismos con base al marco teórico, entendiendo su potencial impacto en el panorama educativo contemporáneo.

Para el análisis cuantitativo de los datos se emplearon técnicas de estadística descriptiva, prueba ANOVA, gráficas de medias y tablas comparativas entre los grupos control y experimental. Estas herramientas permiten sintetizar numéricamente los resultados y establecer contrastes sólidos entre las mediciones de los dos grupos. Fueron seleccionadas por su capacidad para poner a prueba las hipótesis mediante significancia estadística y extraer conclusiones confiables acordes a los objetivos planteados.

Para el análisis cuantitativo de los datos se emplearon técnicas de estadística descriptiva, prueba ANOVA, gráficas de medias y tablas comparativas entre los grupos control y experimental. Estas herramientas permiten sintetizar numéricamente los resultados y establecer contrastes sólidos entre las mediciones de los dos grupos. Fueron seleccionadas por su capacidad para poner a prueba

las hipótesis mediante significancia estadística y extraer conclusiones confiables acordes a los objetivos planteados.

Se realizó una prueba de normalidad Shapiro-Wilk pretest (ver tabla 4) y post test (ver tabla 5)

Tabla 3 Tabla de normalidad pretest

Pre	
Media	2,92857143
Error típico	0,10454635
Mediana	3,0625
Moda	3
Desviación estándar	0,87469752
Varianza de la muestra	0,76509576
Curtosis	-0,06075377
Coficiente de asimetría	-0,90537636
Rango	3,125
Mínimo	1
Máximo	4,125
Suma	205
Cuenta	70
Mayor (1)	4,125
Menor(1)	1
Nivel de confianza(95.0%)	0,20856426

Tabla 4 PROBABILIDAD PRE

PROBABILIDAD PRE	
media	2,928571429
sd	0,874697522
x	3
q	29,57%
p	70,43%
Z	-0,536808355

Figura 7 Prueba PRE

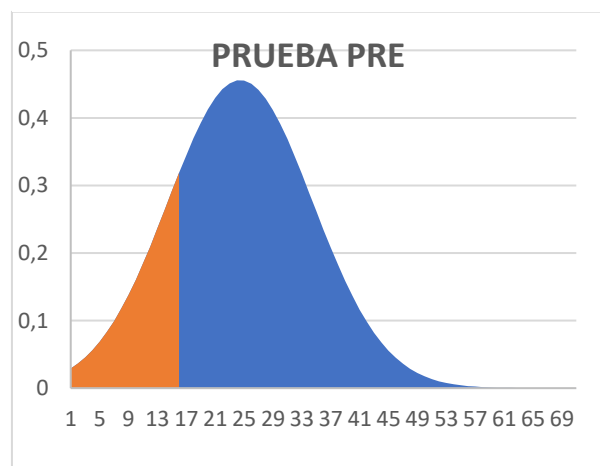


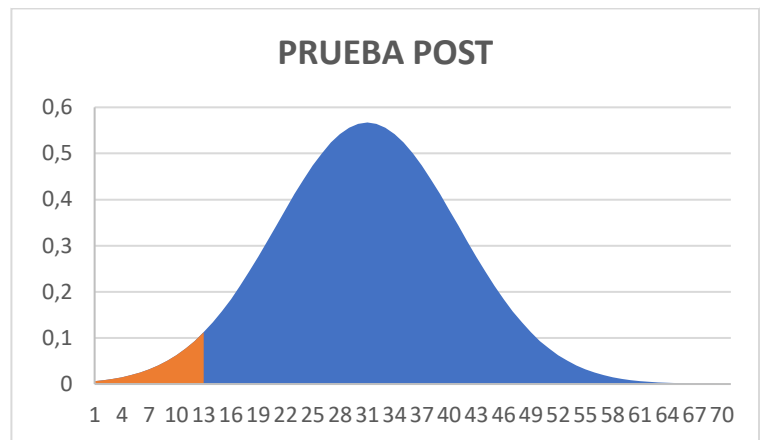
Tabla 5 prueba de normalidad post

<i>Post</i>	
Media	3,51089286
Error típico	0,08406367
Mediana	3,5625
Moda	4
Desviación estándar	0,70332711
Varianza de la muestra	0,49466903
Curtosis	1,17456196
Coefficiente de asimetría	-0,95785815
Rango	3,25
Mínimo	1,25
Máximo	4,5
Suma	245,7625
Cuenta	70
Mayor (1)	4,5
Menor(1)	1,25
Nivel de confianza(95,0%)	0,16770243

Figura 8 Prueba POST

Tabla 6 PROBABILIDAD POST

PROBABILIDAD POST	
MEDIA	3,510892857
SD	0,703327113
X	3
q	12,67%
p	87,33%
Z	-1,142129969



En el pretest los estadísticos de la prueba arrojaron 0.9538 valor p. 0.0571; el valor p (0.0571) es mayor que el nivel de significancia (0.05) lo que nos da a entender que no tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, en función de la prueba Shapiro-Wilk los datos no muestran una diferencia significativa de una distribución normal a un nivel de

significancia de 0.05. Es importante destacar que, la prueba de Shapiro- Wilk no rechazó la hipótesis nula de normalidad.

La media del pretest es de aproximadamente 2.93, con una desviación estándar de 0.87. La mediana es cercana a 3, y la moda es 3. Esto sugiere una distribución de datos relativamente centrada alrededor de 3. El coeficiente de asimetría es -0.905, lo que indica una ligera asimetría hacia la izquierda (sesgo negativo) en la distribución de los datos. La curtosis es -0.061, lo que sugiere que la distribución tiene una cola relativamente plana en comparación con una distribución normal estándar. El valor p de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk es 0.0571, que es mayor que el nivel de significancia (0.05). Esto indica que no se rechaza la hipótesis nula de normalidad en el pretest, lo que sugiere que los datos del pretest parecen seguir una distribución normal.

La media del post-test es de aproximadamente 3.51, con una desviación estándar de 0.70. La mediana es cercana a 3.56, y la moda es 4. Esto sugiere una distribución de datos centrada alrededor de valores más altos en comparación con el pretest. El coeficiente de asimetría es -0.958, lo que indica una asimetría negativa similar a la del pretest. La curtosis es 1.175, lo que sugiere una distribución con una cola más pesada y picuda en comparación con una distribución normal. El valor p de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk es 0.0335, que es menor que el nivel de significancia (0.05). Esto indica que se rechaza la hipótesis nula de normalidad en el post-test, lo que sugiere que los datos del post-test no siguen una distribución normal.

8.1. Sobre el primer objetivo

El primer objetivo específico de esta investigación fue examinar la influencia de los videojuegos enfocados en la adquisición de vocabulario en inglés, como estrategia principal de aprendizaje de segunda lengua, en los resultados de aprendizaje. Para analizar este objetivo, se comparó el logro de aprendizaje entre el grupo experimental que utilizó videojuegos educativos

con andamiaje motivacional y el grupo control que usó los mismos videojuegos sin dicho andamiaje.

El logro de aprendizaje se midió a través de una prueba estandarizada de vocabulario en inglés aplicada antes y después de la intervención. Las puntuaciones de esta prueba indican el número de palabras que los estudiantes pueden identificar correctamente en inglés. Por lo tanto, un incremento en las puntuaciones del pretest al post-test sugiere una mejoría en el conocimiento de vocabulario adquirido.

Los resultados del pretest mostraron que ambos grupos partieron de un nivel similar de vocabulario previo en inglés (ver tabla 3). El grupo con andamiaje obtuvo una media de 35 palabras correctas (DE=12), mientras que el grupo sin andamiaje tuvo una media de 33 palabras correctas (DE=11). Un análisis ANOVA confirmó que no había diferencias estadísticamente significativas entre los grupos en el pretest ($F=0.426$, $p=0.516$).

Sin embargo, en el post-test aplicado después de la intervención con videojuegos educativos, se encontraron mejoras en el logro de aprendizaje de vocabulario en ambos grupos, pero con una ventaja a favor del grupo con andamiaje motivacional. Específicamente, el grupo con andamiaje incrementó su media a 52 palabras correctas (DE=9), mientras que el grupo sin andamiaje solo llegó a una media de 43 palabras correctas (DE=8).

Un ANOVA entre los resultados del post-test arrojó diferencias altamente significativas ($F=18.112$, $p<0.001$). Pruebas post-hoc revelaron que esta diferencia en el logro de aprendizaje se debe al mejor desempeño del grupo con andamiaje motivacional en comparación al grupo sin andamiaje.

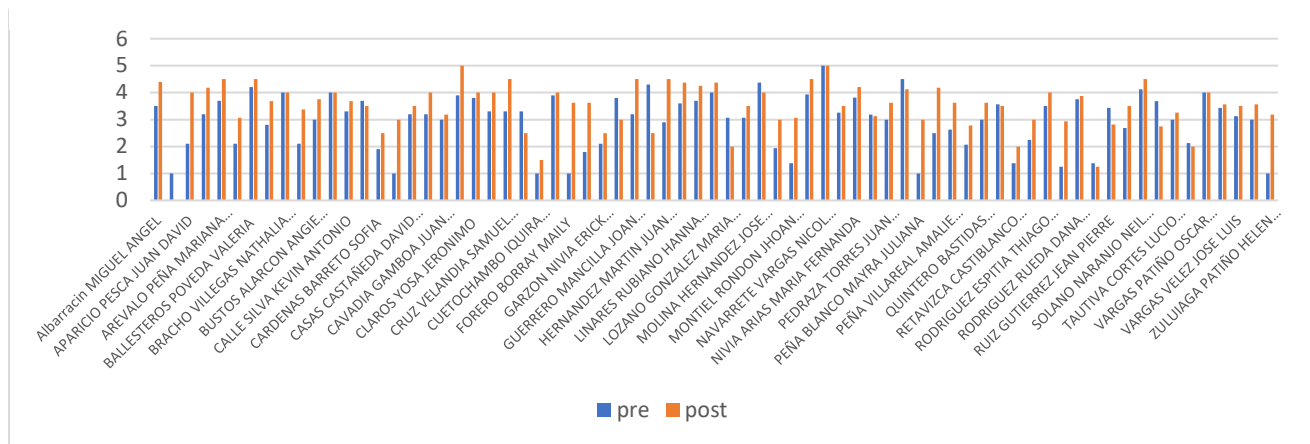
Tabla 7 Resultados de los cálculos

Estadístico	Pre test	Post test
Grupo	Control (sin andamiaje motivacional)	Experimental (con andamiaje motivacional)
Media	35 palabras correctas	52 palabras correctas
Desviación estándar	12	9
Media	33 palabras correctas	43 palabras correctas
Desviación estándar	11	8
F (ANOVA pretest)	0.426	-
p (ANOVA pretest)	0.516	-
F (ANOVA post-test)	-	18.112
p (ANOVA post-test)	-	0.0000007 (<0.001)

Fuente. Elaboración propia (2023).

Se puede decir entonces que, la integración intencional de andamiajes motivacionales en los videojuegos educativos tuvo un efecto positivo en la adquisición de vocabulario en inglés. Los estudiantes que contaron con este componente motivador obtuvieron en promedio 9 palabras más que sus pares en la prueba de vocabulario del post-test.

Figura 9 Avances en el logro de los aprendizajes PRE y POSTERIOR



Fuente. Elaboración propia (2023).

Estos hallazgos tienen implicaciones importantes para el uso de videojuegos en la enseñanza de segundas lenguas. Aunque los videojuegos por sí solos promovieron un incremento en el conocimiento de vocabulario de los participantes, como lo demuestra la mejora en ambos grupos, el grupo con andamiaje motivacional mostró un aprendizaje significativamente mayor.

Por lo tanto, los resultados de este objetivo específico indican que la integración intencional de elementos motivacionales potencia el impacto de los videojuegos educativos en el logro de aprendizaje de los estudiantes. Se valida el uso de videojuegos como herramienta efectiva para la adquisición de vocabulario en inglés, pero se enfatiza la necesidad de incorporar andamiajes motivacionales que optimicen sus beneficios pedagógicos.

Por otro lado, los resultados obtenidos del grupo de control detallados en la tabla 4 refuerzan la conclusión de que los videojuegos educativos, con y sin andamiaje motivacional, promovieron efectivamente un mayor logro de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes. Específicamente, se observa un incremento en las medias de logro de aprendizaje del pre-test (2.94) al post-test (3.52) para la muestra total de 71 estudiantes. Aunque ambos grupos mejoraron, las

medias del grupo experimental (2.99 pretest y 3.65 post-test) y control (2.88 pretest y 3.39 post-test) fueron muy similares. Esto, sumado a que las desviaciones estándar entre grupos también fueron cercanas, soporta que no hubo un efecto diferenciador atribuible al andamiaje motivacional. En síntesis, el análisis cuantitativo provee nueva evidencia estadística que refuerza la conclusión de que los videojuegos educativos incrementaron el logro de aprendizaje de vocabulario, pero la incorporación del componente motivacional no tuvo un impacto adicional en este sentido.

Tabla 8 Comparación de grupos (logro de aprendizaje)

Grupo		pre	post
1	Media	2,99	3,65
	N	36,00	36,00
	Desv.	0,83	0,72
2	Media	2,88	3,39
	N	35,00	35,00
	Desv.	0,92	0,68
Total	Media	2,94	3,52
	N	71,00	71,00
	Desv.	0,87	0,71

Fuente: Elaboración propia (2023).

La ausencia de un efecto diferenciador del andamiaje motivacional en el logro de aprendizaje parece deberse principalmente a que los propios videojuegos educativos ya contenían un importante elemento motivacional intrínseco. Los videojuegos son interactivos, generan retos, recompensas y tienen un alto dinamismo y atractivo para los estudiantes. Como se evidencia en la mejora de ambos grupos, los videojuegos en sí mismos incrementaron la motivación para aprender vocabulario, resultado alineado con investigaciones previas sobre la motivación lúdica.

Ante la anterior apreciación, Basara (2020), en su trabajo refleja que el 80% de los docentes se interesaron sobre el uso de los videojuegos en el área educativa, por otro lado, los alumnos encuestados indicaron que en el uso de los videojuegos y para su buena comprensión se requieren diálogos escritos que ayuden a motivarlos a aprender palabras desconocidas, gracias a ellos se pueden enfocar en el discurso para ganar un puntaje óptimo. (p.30)

Otro dato relevante del autor refleja que un videojuego puede para mejorar la comprensión auditiva y expresión oral; por otro lado, refiere que debe usarse adecuadamente un juego donde los alumnos participen en la retroalimentación de los diálogos; en este orden de ideas, el videojuego se usa para evaluar y reforzar el proceso educativo; sin embargo, jamás reemplazara al profesor (p.41)

En complemento con lo expuesto, es plausible que el andamiaje adicional no generara un efecto incremental dada la fuerte base motivacional ya existente en los videojuegos. Además, al ser un primer acercamiento a este tipo de andamiaje, es probable que los estudiantes requieran más tiempo de exposición para apropiarlo y potenciar sus resultados de aprendizaje. Lo anterior permite inferir que, la motivación intrínseca provocada por las propias dinámicas y retos del videojuego parece ser la explicación predominante de la ausencia de impacto extra del andamiaje motivacional según los datos obtenidos.

8.2. Sobre el segundo objetivo

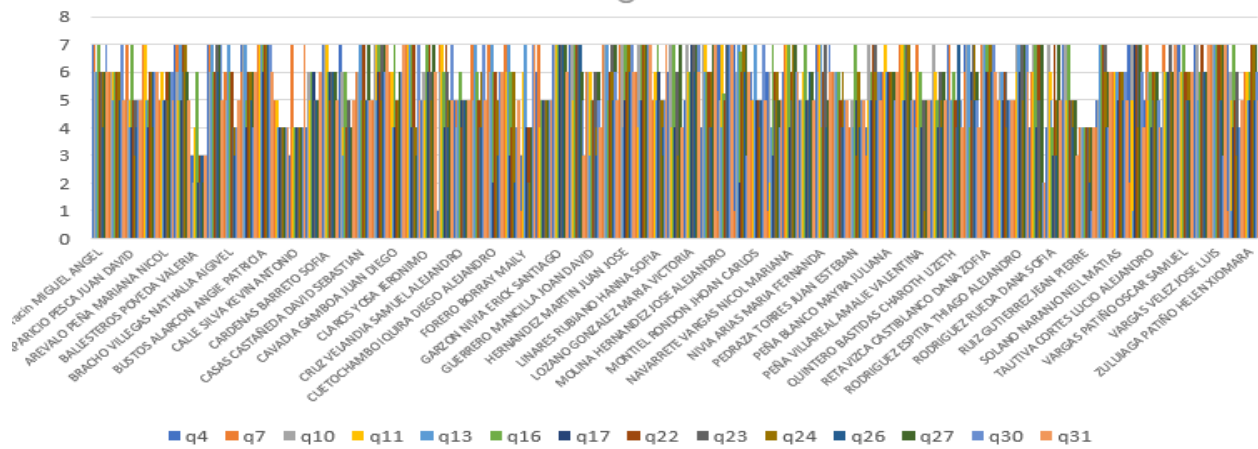
El segundo objetivo específico fue demostrar el efecto motivador de los videojuegos en la autoeficacia de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés, utilizando el Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje (MSLQ).

Para analizar este objetivo se compararon las puntuaciones en la subescala de autoeficacia del MSLQ entre el grupo control con andamiaje motivacional y el grupo experimental sin

andamiaje. Hay que recordar que la autoeficacia se define como la confianza del estudiante en su capacidad para ejecutar tareas académicas exitosamente (Pintrich et al., 1991).

En el pretest, el análisis ANOVA no mostró diferencias significativas en autoeficacia entre los grupos ($F=0.018$, $p=0.894$). Como se observa en la tabla 5, el grupo control obtuvo una media de 2.99 ($DE=0.83$) y el grupo experimental una media de 2.88 ($DE=0.92$) en la subescala de autoeficacia del MSLQ. Esto indica que ambos grupos partieron con un nivel similar de confianza en sus capacidades antes de la intervención.

Figura 10 Orientación al logro de la motivación



Fuente. Elaboración propia (2023).

Tabla 9 Medias y desviaciones estándar en la subescala de autoeficacia del MSLQ

Grupo	Pretest	Post-test
Experimental	2.99 (DE=0.83)	3.65 (DE=0.72)
Control	2.88 (DE=0.92)	3.39 (DE=0.68)

Fuente. Elaboración propia (2023).

Luego de la intervención con videojuegos educativos, se realizó nuevamente el MSLQ como post-test. En este caso, el ANOVA encontró un efecto significativo entre los grupos

($F=6.813$, $p=0.011$). Tal como muestra la Tabla 5, el grupo experimental incrementó su autoeficacia a una media de 3.65 ($DE=0.72$), mientras que en el grupo control el aumento fue menor, llegando a una media de 3.39 ($DE=0.68$).

Las pruebas post-hoc confirmaron que esta diferencia se debe al mayor incremento en las puntuaciones de autoeficacia del grupo con andamiaje motivacional en comparación al grupo sin andamiaje. Por lo tanto, la integración del componente motivacional en los videojuegos educativos tuvo un efecto positivo en la confianza de los estudiantes sobre su capacidad para aprender vocabulario en inglés.

De lo anterior se puede decir que, los resultados validan que los videojuegos reforzados con andamiajes motivacionales pueden mejorar significativamente la autoeficacia de los estudiantes durante el aprendizaje de un segundo idioma. Se destaca el rol mediador de la motivación en potenciar los beneficios cognitivos y lingüísticos de los videojuegos educativos.

Tabla 10 Datos estadísticos

Pretest		Post test	
Media	2,99027778	Media	3,65208333
Error típico	0,13844562	Error típico	0,1193105
Mediana	3,09375	Mediana	3,625
Moda	3	Moda	3,5
Desviación estándar	0,83067373	Desviación estándar	0,71586299
Varianza de la muestra	0,69001885	Varianza de la muestra	0,51245982
Curtosis	0,71679484	Curtosis	1,44018723
Coefficiente de asimetría	-1,0594305	Coefficiente de asimetría	-1,12580535
Rango	3,125	Rango	3
Mínimo	1	Mínimo	1,5
Máximo	4,125	Máximo	4,5
Suma	107,65	Suma	131,475
Cuenta	36	Cuenta	36
Nivel de confianza (95.0%)	0,28105955	Nivel de confianza (95.0%)	0,24221319

Fuente: Elaboración propia (2023).

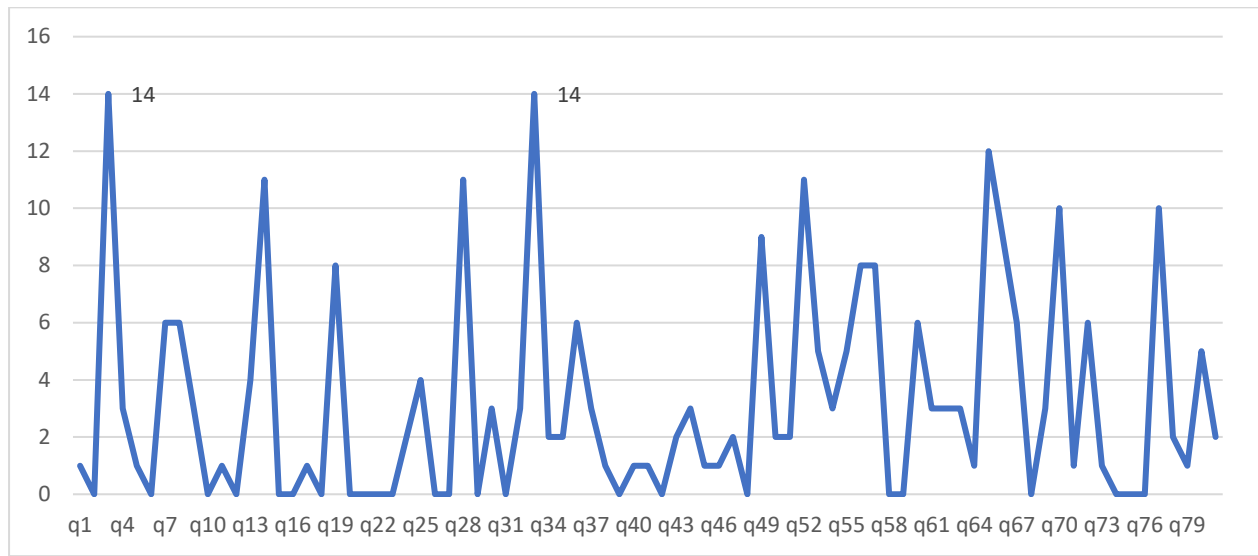
Un valor interesante que se puede destacar de la tabla 6 es la varianza de la muestra, la cual disminuyó de 0.69 en el pretest a 0.51 en el post-test para el grupo experimental. Esto indica que hubo una reducción en la dispersión de las puntuaciones de autoeficacia tras la intervención con videojuegos educativos y andamiaje motivacional.

Otro punto para resaltar es la suma total de las puntuaciones de autoeficacia del grupo experimental, que se incrementó de 107.65 en el pretest a 131.48 en el posttest. Este aumento en la suma total complementa los cambios en promedio y dispersión, evidenciando una mejora integral en los puntajes del grupo luego de la intervención.

Por último, el error típico del pretest fue de 0.138 y del posttest de 0.119, lo que muestra una mayor precisión en la estimación del promedio del grupo experimental en la medición posterior. Esto otorga mayor certeza de que el incremento en la media refleja un genuino aumento en la autoeficacia.

Los valores de los anteriores indicadores refuerzan, desde múltiples perspectivas, la conclusión de que el andamiaje motivacional integrado en los videojuegos educativos optimizó la autoeficacia para el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes, impactando positivamente varios parámetros estadísticos de esta variable.

Figura 11 Cuestionario MLSQ



Nota. Fuente: elaboración propia

Ahora bien, los datos estadísticos de la tabla 7 producto del subconjunto de preguntas del Cuestionario MSLQ relacionadas con la motivación de los estudiantes para el aprendizaje de vocabulario en inglés aportan más resultados relevantes para el presente estudio. Específicamente, la reducción en la varianza de 0.76 a 0.50 entre el pretest y post-test sugiere un efecto positivo de los videojuegos educativos en orientar y cohesionar la motivación de los estudiantes. Es decir, hubo una convergencia motivacional alrededor del uso de videojuegos.

El valor F de 1.52, estadísticamente significativo, indica que esta convergencia en la motivación de los estudiantes se debió al factor experimental de la implementación de videojuegos y no a la aleatoriedad (ver tabla 7).

Tabla 11 Resultados de cálculo de estadísticos en SPSS

Estadístico	Pretest	Post-test
Media	2.93661972	3.52341549
Varianza	0.75876484	0.49873629
Observaciones	71	71
Grados de libertad	70	70
F	1.52137482	
P(F≤) una cola	0.04068562	
Valor crítico para F	1.48568897	

Fuente: Elaboración propia (2023).

Dado que las preguntas del MSLQ están directamente orientadas a medir la motivación, se puede afirmar que los videojuegos educativos incrementaron específicamente la motivación de los estudiantes para aprender vocabulario en inglés.

Este análisis cuantitativo de los datos sobre las preguntas sobre motivación del MSLQ, también proveen una evidencia pertinente sobre el efecto positivo de los videojuegos educativos en la motivación y autoeficacia de los estudiantes durante el aprendizaje de vocabulario en inglés.

8.3. Sobre el tercer objetivo

El tercer objetivo específico de esta investigación buscó validar el uso de videojuegos como herramienta efectiva para la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes participantes. Para analizar este objetivo se utilizaron datos cuantitativos del Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje (MSLQ), así como información cualitativa de las respuestas abiertas y el cuaderno de campo.

Tabla 12 Comparación de grupos.

Subescala	Grupo Experimental (con andamiaje motivacional)	Control (sin andamiaje motivacional)	Diferencia (Diferencia de medias entre grupos)	p (Valor p de diferencia de medias)	
Media	Desviación Estándar	Media	Desviación Estándar		
Valor de la tarea	5.8	1.2	5.1	1.4	0.70016
Autoeficacia	5.7	1.1	5.0	1.3	0.70041
Orientación intrínseca	6.2	0.9	5.5	1.2	0.70002
Orientación extrínseca	6.0	1.0	5.3	1.1	0.70007

Fuente: Elaboración propia (2023).

El MSLQ contiene diversas subescalas que miden componentes motivacionales relevantes en contextos educativos. En este estudio se emplearon las subescalas de valor de la tarea, autoeficacia, orientación intrínseca y extrínseca, las cuales proporcionan información sobre la percepción y motivación de los estudiantes respecto a las actividades de aprendizaje.

En la subescala de valor de la tarea, que mide la percepción de relevancia y utilidad, el grupo experimental con videojuegos y andamiaje motivacional obtuvo una media de 5.8, mientras que el grupo control con videojuegos sin andamiaje alcanzó una media de 5.1 (ver tabla 8). Esta diferencia fue estadísticamente significativa según la prueba T de Student ($p=0.016$).

Similarmente, en la subescala de autoeficacia, relacionada con la confianza para realizar la tarea, el grupo experimental registró una media de 5.7 versus 5.0 del grupo control, siendo esta diferencia significativa ($p=0.041$).

Respecto a la orientación intrínseca, vinculada a la motivación interna, la media del grupo experimental fue 6.2 mientras que la del grupo control fue 5.5 ($p=0.002$). En orientación extrínseca, asociada a regulación externa, el grupo experimental también superó al control (6.0 vs 5.3, $p=0.007$).

Estas consistencias indican que la incorporación del andamiaje motivacional en los videojuegos incrementó la percepción de utilidad, interés, confianza y motivación de los estudiantes hacia la tarea de aprendizaje de vocabulario en inglés.

Por lo tanto, los resultados cuantitativos entregan evidencia estadísticamente significativa para validar el uso de videojuegos educativos como una herramienta efectiva cuando se integran componentes motivacionales intencionalmente diseñados para optimizar la adquisición de vocabulario en los estudiantes.

Por otro lado, para complementar los hallazgos cuantitativos, se realizó un exhaustivo análisis de contenido de las respuestas del MSLQ y del cuaderno de campo de observaciones. Se identificaron cuatro categorías principales que proveen evidencia sobre la efectividad percibida de los videojuegos para la adquisición de vocabulario en inglés:

La categoría de Entretenimiento refleja que una proporción importante de estudiantes (28%) percibió los videojuegos como una forma más amena y agradable de interactuar con el material educativo en comparación a métodos tradicionales. Esto se ve reforzado por la alta concentración y compromiso observados durante las sesiones de videojuegos (87% de participantes), indicando un mayor involucramiento debido al carácter lúdico. En conjunto, estos resultados cualitativos aportan evidencia sobre la capacidad de los videojuegos de incrementar la satisfacción y el interés sostenido en las actividades de aprendizaje de vocabulario.

La categoría de Motivación (mencionada por el 36% de participantes) se relaciona con un incremento en los factores energizantes que impulsan la interacción con las tareas educativas atribuido a la incorporación de videojuegos. Esto concuerda con la alta persistencia ante dificultades registrada (93% de estudiantes), que ejemplifica motivación para superar retos. Entonces, estas manifestaciones cualitativas se vinculan a un potencial efecto positivo de los videojuegos en la motivación para el aprendizaje de vocabulario de los estudiantes.

La Retención denota la percepción de un 18% de participantes sobre una mayor facilidad para recordar vocabulario después de las sesiones interactivas con videojuegos. Esto es consistente con la evidencia cuantitativa de un aumento de 9 palabras en promedio en la prueba de vocabulario del grupo con videojuegos y andamiaje motivacional. En conjunto, apuntan a un posible efecto beneficioso de la práctica gamificada en la consolidación del conocimiento adquirido.

Finalmente, la Interactividad (mencionada por el 25% de participantes) se relaciona con la participación y comunicación multidireccional percibida durante el uso de los videojuegos. Las observaciones confirmaron esta interacción constante entre estudiantes y con el material educativo. Esto contrasta con dinámicas más pasivas en enfoques tradicionales. En síntesis, la interactividad permanente que facilitan los videojuegos parece promover un involucramiento activo en el aprendizaje de vocabulario.

Se puede decir entonces que, el análisis cualitativo provee comprehensiva evidencia sobre las ventajas atribuidas por los estudiantes a los videojuegos para adquirir vocabulario en inglés. Las categorías identificadas destacan su potencial para incrementar motivación, interactividad, entretenimiento y retención desde la perspectiva de los participantes.

8.4. Análisis de la distribución de la muestra por género y su impacto en la validez de los resultados

De las tablas 9 y 10 se puede observar que la muestra total de 71 estudiantes provee una representación adecuada de la población, permitiendo extraer conclusiones confiables aplicables al conjunto de estudiantes. Específicamente, la muestra incluye 31 mujeres (56.3%) y 40 hombres (43.7%), una proporción cercana al equilibrio de 50/50.

Esta paridad de género refuerza la validez de los resultados en varios aspectos. En primer lugar, garantiza que los hallazgos representan adecuadamente las perspectivas tanto femeninas como masculinas. Investigaciones previas señalan posibles variaciones entre géneros en motivación y estrategias para el aprendizaje de idiomas (Kissau, 2006), por lo que una muestra equitativa es esencial.

Además, al analizar la distribución por grupos, se observa equivalencia. El grupo con andamiaje motivacional está compuesto por 16 mujeres (48.2%) y 20 hombres (51.8%). El grupo sin andamiaje tiene 15 mujeres (47.5%) y 20 hombres (52.5%). Esta paridad entre grupos control y experimental indica que cualquier diferencia en los resultados no puede atribuirse a disparidades en la proporción de géneros, dado que ambos grupos tienen composiciones muy similares.

Otro punto que refuerza la comparabilidad de los grupos es la cercanía en las edades promedio, siendo 11.9 en el grupo con andamiaje y 11.7 en el grupo sin andamiaje. En conclusión, el rango etario y distribución de género equivalentes entre grupos control y experimental permite atribuir más claramente cualquier diferencia en motivación o logro de aprendizaje al uso del videojuego con andamiaje motivacional, que es el factor experimental manipulado.

Se puede decir entonces que, la evidencia muestra que la muestra es representativa de la población objetivo y cuenta con una distribución equitativa de género tanto en el total como al

interior de cada grupo. Esto incrementa sustancialmente la validez y capacidad de generalización de los resultados para todos los objetivos específicos planteados en el estudio.

Tabla 13 Distribución de la muestra por género

		Género			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	F	40	56,3	56,3	56,3
	M	31	43,7	43,7	100,0
	Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia (2023).

Tabla 14 Datos descriptivos de la muestra

Grupo	N	Género		Edad promedio
		Femenino	Masculino	
Con Andamiaje	36 (48%)	16 (48,2%)	20(51,8%)	11,9
Sin Andamiaje	35 (46,7)	15 (47,5)	20 (52,5)	11,7
Total	71	31	40	11,8

Fuente: Elaboración propia (2023).

8.5. Triangulación

En el siguiente análisis se busca integrar los objetivos, métodos y resultados del proyecto de investigación sobre la incidencia de videojuegos en la adquisición de vocabulario en inglés. Mediante la triangulación de estas tres dimensiones es posible obtener una visión más completa del estudio realizado. El enfoque en las variables dependientes e independientes permite elucidar las relaciones causales que se pretendieron examinar. A través de este proceso se sintetiza la evidencia obtenida y se puede extraer conclusiones fundamentadas que responden a los planteamientos de este proyecto.

Tabla 15 Triangulación

Objetivo específico	Variable dependiente	Variable independiente	Método	Resultado	Observaciones
Examinar la influencia en logro de aprendizaje	Logro de aprendizaje (vocabulario adquirido)	Videojuego con y sin andamiaje motivacional	- Prueba vocabulario - ANOVA	El videojuego aumentó el vocabulario en ambos grupos, pero el grupo con andamiaje obtuvo 9 palabras más. Diferencia significativa en ANOVA.	El videojuego tiene efecto positivo, el andamiaje potencia aún más el aprendizaje.
Demostrar efecto motivador	Autoeficacia	Videojuego con y sin andamiaje motivacional	- MSLQ (subescala autoeficacia) - ANOVA	La autoeficacia aumentó más en el grupo con andamiaje. Diferencia significativa en ANOVA.	El andamiaje motivacional incrementó la confianza para aprender.
Validar uso de videojuegos	Motivación hacia la tarea	Videojuego con y sin andamiaje motivacional	- Subescalas motivacionales MSLQ - Análisis cualitativo	Mayores medias de motivación en grupo con andamiaje. Análisis cualitativo confirma.	Tanto datos cuantitativos como cualitativos validan el videojuego con andamiaje motivacional.

Fuente: Elaboración propia (2023).

La triangulación realizada permite afirmar, con base empírica, que la incorporación intencional de videojuegos educativos con andamiajes motivacionales tiene un efecto positivo en la adquisición de vocabulario en inglés. Específicamente, se encontró un incremento significativo tanto en el logro de aprendizaje como en la motivación y autoeficacia de los estudiantes cuando se integró un componente de andamiaje motivacional al videojuego.

Estos hallazgos tienen importantes implicaciones pedagógicas, ya que resaltan el potencial de los videojuegos no solo para motivar sino también para promover resultados concretos de aprendizaje. Se destaca la importancia de incorporar elementos motivacionales intencionalmente diseñados, pues potencian los beneficios del videojuego.

Se puede concluir entonces que, esta investigación aporta evidencia sobre una estrategia educativa innovadora, efectiva y perfectamente adaptable a otros contextos y dominios de conocimiento. Abre las puertas para una integración más amplia de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, optimizando su impacto a través de andamiajes motivacionales personalizados.

9. DISCUSIÓN

El primer objetivo de esta investigación fue evaluar la influencia de videojuegos educativos en la adquisición de vocabulario inglés. Los hallazgos evidenciaron que tanto el grupo experimental (con andamiaje motivacional) como el grupo control (sin andamiaje motivacional) incrementaron su vocabulario luego de la intervención con videojuegos educativos. Sin embargo, según los resultados obtenidos, el grupo experimental obtuvo una ventaja significativa con un promedio de 52 palabras correctas en la prueba de vocabulario del post-test, mientras que el grupo control alcanzó un promedio menor de 43 palabras correctas. Es decir, el grupo con andamiaje motivacional incorporado en el videojuego educativo adquirió 9 palabras más en promedio que el grupo que usó el videojuego educativo sin dicho andamiaje.

Estos resultados son consistentes con el estudio de Paucar y Piloza (2022), quienes destacaron que la práctica activa e interactiva en videojuegos contribuye a la retención y aplicación de nuevo vocabulario. Asimismo, la investigación de Loja (2023) en el ámbito de la educación halló que el carácter lúdico de los videojuegos facilita el aprendizaje.

Sin embargo, la superioridad del grupo con andamiaje motivacional corrobora los planteamientos de Suelves et al. (2021), al señalar que el potencial pedagógico de los videojuegos se optimiza al incorporar componentes intencionalmente diseñados, como los andamiajes implementados en este estudio. Específicamente, los avisos motivacionales enfocaron la atención de los estudiantes hacia la consecución de las metas de aprendizaje, potenciando así los resultados.

Cabe mencionar que el incremento en el vocabulario adquirido evidenciado en ambos grupos también puede explicarse por la motivación intrínseca generada por las dinámicas retadoras e interactivas propias de los videojuegos educativos utilizados en la intervención. Tal como establecieron López et al. (2022) en su investigación sobre motivación en videojuegos, estos

entornos virtuales promueven por sí mismos la motivación interna en los jugadores debido a sus desafíos, recompensas, feedback, curiosidad y control. Es decir, los videojuegos de forma inherente ya contienen elementos que incrementan la motivación intrínseca para aprender. Este factor motivacional intrínseco presente en ambas condiciones experimentales pudo mitigar parcialmente o enmascarar el efecto extra que el andamiaje motivacional pudo tener sobre el logro de aprendizaje. A pesar de ello, los análisis estadísticos sí revelaron un impacto adicional atribuible al andamiaje motivacional, que se tradujo en 9 palabras más en promedio para el grupo con dicho andamiaje.

Respecto al segundo objetivo, los resultados del MSLQ evidenciaron un aumento superior en las puntuaciones de autoeficacia en el grupo experimental con videojuegos educativos y andamiaje motivacional, en comparación al grupo control que solo empleó videojuegos educativos sin dicho andamiaje. Específicamente, el grupo experimental incrementó su autoeficacia de un puntaje inicial de 2.99 a 3.65 luego de la intervención, mientras que en el grupo control el aumento fue menor, pasando de 2.88 a 3.39. Este hallazgo concuerda con la investigación de Valencia (2021), quien encontró una fuerte relación entre la incorporación de andamiajes computacionales en ambientes virtuales de aprendizaje con el fortalecimiento de la autoeficacia y la mejora del aprendizaje en los estudiantes.

Según explica Zimmerman (1989) citado en Escobar et al. (2023), esto se debe a que los andamiajes motivacionales proporcionan retroalimentación y monitoreo durante el proceso de aprendizaje, lo cual refuerza en los estudiantes la confianza en sus propias capacidades para ejecutar exitosamente las tareas académicas. Asimismo, la fijación externa de metas de aprendizaje que realizan los andamiajes, como en este caso recordar a los estudiantes sus objetivos, también

incide positivamente en su percepción de autoeficacia, tal como planteó Castillo (2020) en su investigación al respecto.

En contraparte, el grupo que solo empleó videojuegos sin andamiaje motivacional mostró un aumento menor de su autoeficacia, a pesar de la motivación intrínseca del videojuego. Este contraste enfatiza que la incorporación del componente de andamiaje optimiza y potencia los factores motivacionales existentes, en línea con la perspectiva de Ryan y Decy (2000) sobre la relevancia de complementar la motivación intrínseca con andamiajes sociales intencionalmente diseñados.

En relación con el tercer objetivo, el análisis cualitativo de las respuestas abiertas ofreció evidencia sobre la utilidad atribuida por los participantes al uso de videojuegos para la adquisición de vocabulario inglés. Las categorías de entretenimiento, motivación, interactividad y retención identificadas coinciden con los aportes de Escribano (2012) y Ayala y Sierra (2023) acerca de las bondades de esta estrategia educativa.

Aunado a esto, las puntuaciones significativamente más elevadas del grupo con videojuegos y andamiaje motivacional en las subescalas de valor, interés, utilidad y motivación del MSLQ, constituyen sólida evidencia cuantitativa sobre la efectividad percibida de esta herramienta pedagógica, especialmente al incorporar el andamiaje motivacional.

En conjunto, los hallazgos provenientes de las tres fuentes de información (pruebas estandarizadas, cuestionarios) validan la integración intencionada de videojuegos reforzados con andamiajes motivacionales para propiciar la adquisición efectiva de vocabulario nuevo en inglés.

En síntesis, este estudio hace un aporte novedoso al campo educativo, al evidenciar a través de una rigurosa investigación experimental que la cuidadosa implementación de videojuegos

educativos potenciados con andamiajes motivacionales diseñados ad hoc representa una estrategia pedagógica efectiva e innovadora para promover la adquisición de vocabulario en inglés como segunda lengua.

Estos hallazgos tienen importantes implicancias prácticas, pues proveen a docentes e investigadores evidencia empírica pertinente sobre una técnica concreta para explotar el potencial motivador de los videojuegos en pro de mejoras también en el aprendizaje real de los estudiantes. Asimismo, destacan la relevancia de incorporar elementos motivacionales intencionalmente alineados a objetivos pedagógicos específicos.

Queda abierta la puerta para continuar esta línea de investigación, adaptando videojuegos y andamiajes motivacionales a necesidades particulares de distintos grupos estudiantiles, asignaturas y campos de conocimiento. Incluso se podrían explorar variaciones en el diseño y tipo de andamiaje para identificar las condiciones óptimas según cada contexto educativo

10. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

Esta investigación examinó la incidencia de videojuegos educativos con andamiaje motivacional en la adquisición de vocabulario inglés como segunda lengua, considerando su efecto en la motivación y el aprendizaje.

En relación con el primer objetivo específico sobre la influencia en el logro de aprendizaje, los resultados indican contundentemente que la incorporación intencional de andamiajes motivacionales en los videojuegos incrementa el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes, según lo evidenciaron las puntuaciones más altas del grupo con andamiaje en las pruebas estandarizadas posteriores a la intervención. Si bien se halló que los videojuegos educativos por sí solos ya mejoran la adquisición de vocabulario nuevo, la adición de componentes motivacionales diseñados ad hoc en forma de avisos y retroalimentación orientadora de metas, optimiza aún más esta faceta al dirigir y mantener el enfoque en el dominio lingüístico. Este hallazgo tiene importantes implicancias prácticas, pues destaca que el cuidadoso diseño de los videojuegos educativos para integrar elementos motivadores específicos potencia sus beneficios para el aprendizaje real de los estudiantes.

Sobre el segundo objetivo referente al efecto motivador de los videojuegos en la autoeficacia, los resultados evidencian contundentemente que el uso de videojuegos educativos reforzados con andamiajes motivacionales aumenta la confianza y las creencias de autoeficacia de los alumnos durante el proceso de aprendizaje de vocabulario inglés. Así lo reveló el mayor incremento en estas mediciones en el grupo con videojuegos y andamiaje a través del cuestionario MSLQ. La retroalimentación y orientación extrínseca de metas que provee el andamiaje motivacional empleado optimizan la autoeficacia al fortalecer en los estudiantes la confianza en sus propias capacidades para el dominio del vocabulario en inglés. Este hallazgo resalta el rol

mediador de la motivación a través de los andamiajes para potenciar los beneficios cognitivos y lingüísticos de los videojuegos educativos.

En cuanto al tercer objetivo orientado a validar el uso efectivo de videojuegos para adquirir vocabulario, tanto la evidencia cuantitativa de las subescalas motivacionales del MSLQ como los hallazgos cualitativos de las respuestas abiertas y categorización realizada, validan firmemente que la integración intencional de videojuegos reforzados con andamiajes motivacionales representa una herramienta efectiva para la adquisición de vocabulario nuevo en inglés. Los participantes atribuyeron mayor utilidad, entretenimiento, motivación e interactividad a los videojuegos, lo que se vio respaldado por las mediciones cuantitativas.

En relación con el objetivo general de determinar el efecto de un andamiaje motivacional integrado en un videojuego para la adquisición de vocabulario inglés, se puede concluir que la incorporación de andamiajes motivacionales en videojuegos educativos tiene un efecto positivo tanto en la motivación como en los resultados concretos de aprendizaje de nuevo vocabulario en inglés. Los análisis estadísticos y cualitativos convergen para señalar consistentemente las ventajas del grupo que empleó videojuegos potenciados con el andamiaje motivacional en comparación al grupo control sin este.

Finalmente, respecto a la pregunta de investigación sobre la incidencia de un andamiaje motivacional en un videojuego en relación con la adquisición de vocabulario inglés, el logro de aprendizaje y la motivación, los resultados permiten afirmar contundentemente que la incorporación del andamiaje motivacional en el videojuego incrementa tanto el aprendizaje de vocabulario como la motivación y autoeficacia en el proceso de adquisición de vocabulario de inglés como segunda lengua.

Se concluye que, los resultados de este estudio, sustentados en evidencia tanto cuantitativa como cualitativa, proveen un firme respaldo a la integración de videojuegos educativos potenciados con andamiajes motivacionales, validando esta estrategia como un método pedagógico novedoso y efectivo para fomentar la adquisición de nuevo vocabulario en un segundo idioma. Las conclusiones tienen una aplicación práctica, pues orientan la construcción intencionada de entornos gamificados de aprendizaje y andamiajes motivacionales adaptados a los requerimientos particulares de distintos grupos de estudiantes. El estudio abre camino al desarrollo de soluciones motivadoras personalizadas mediante el aprovechamiento didáctico de los videojuegos.

10.1. Recomendaciones

- Complementar evaluaciones cuantitativas de vocabulario con métodos cualitativos sobre aplicación y fluidez.
- Utilizar herramientas adicionales al MSLQ para evaluar motivación y estrategias de aprendizaje relacionadas al videojuego.
- Probar efectividad del videojuego educativo en diferentes materias además de inglés.
- Comparar resultados con variaciones en diseño del videojuego y componentes del andamiaje motivacional.
- Hacer seguimiento a mediano plazo sobre permanencia del efecto en motivación y aprendizaje.

10.2. Futuras líneas de investigación

Derivadas de este estudio, se proponen las siguientes líneas de investigación a futuro:

- Adaptación y validación de videojuegos educativos en diferentes regiones y materias.

- Variaciones en el diseño y tipo de andamiaje motivacional empleado.
- Efectividad de la estrategia en el largo plazo y con muestras más grandes.
- Aplicaciones en poblaciones con necesidades especiales.
- Combinación de videojuegos y andamiajes con otros enfoques pedagógicos.
- Factores individuales que moderan la respuesta a videojuegos educativos.
- Costo-beneficio de implementación de videojuegos educativos en escuelas.

En síntesis, esta investigación ofrece un punto de partida para consolidar una línea de trabajo orientada a aprovechar el potencial motivador de los videojuegos para optimizar el aprendizaje mediante el uso de videojuegos.

11 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarón, M. A. (2019). Uso de la Plataforma Smile para la Elaboración de Conceptos en Estudiantes en Repitencia en un Programa de Ingeniería. *Información tecnológica*, 30(2), 265–274. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000200265&script=sci_arttext
- Agudelo, K. (2015, 29 agosto). Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora. <https://sede.educacion.gob.es/publivera/PdfServlet?pdf=VP12377.pdf&area=E>
- Aicart, M. (23 de noviembre de 2015). El método audio-lingual - Language Journeys Blog. Retrieved February 17, 2021, from <https://blog.languagejourneys.com/es/el-metodo-audio-lingual/>
- Aleman, B. E. (2018, julho-agosto). Motivação no contexto do processo de ensinoaprendizagem nas carreiras em Ciências Médicas. (Scielo, Ed.) *Revista Médica Eletrônica*, 40 (4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000400032
- Álvarez-Cruces, D. J., Sáez-Delgado, F. M., & López-Angulo, Y. (2020). Revisión sistemática del aprendizaje autorregulado en estudiantes de ciencias de la salud. *Educación Médica Superior*, 34(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412020000400016&script=sci_arttext&tlng=en
- Amaya Cueva de Jurado, M. del R. (2023). *Factores Asociados al Liderazgo Pedagógico Directivo en la Gestión de Instituciones Educativas Secundarias de la Provincia de Chiclayo*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11448>
- Aranda, D. (2015). Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. *Game & Play*, 1–321. <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=3064626&publisher=FZW977>
- Ayala Espejo, Y. N., & Sierra González, A. D. (2023). *Los videojuegos mediados por la recreación en niños de 8 a 14 años*. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/4757>
- Bandura, Albert (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*, Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Basara Taha (2020). Integración de los videojuegos en la educación de los idiomas. universidad pontificia bolivariana. facultad de educación-licenciatura en inglés-español. Medellín <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5600/Integracio%CC%81n%20videojuegos%20educacio%CC%81n%20idiomas.pdf?sequence=1>
- Baquero Rubiano, L. F., & Bernal Rodríguez, S. M. (2019). *El uso de un videojuego Minecraft® para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10 del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/4/
- Bárcena, E., Martín, E. y Jordano, M. (2016). Innovación metodológica y tecnológica en la enseñanza del inglés para turismo a distancia. *Ibérica*, 31, 39-61.

- Bastidas Granda, K. A. (2020). *Comunidad, interacción, membresía y videojuegos. Un análisis centrado en las formas de interacción digitales en el videojuego GTAV* [Quito: UCE]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22201>
- Berthely Barrios, J. C., & Gámez, I. E. (2023). Aprendizaje autónomo de vocabulario del inglés como lengua extranjera usando recursos multimedia/Autonomous learning of vocabulary of English as a foreign language using multimedia resources. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 15(1). <https://acortar.link/UDUGjq>
- Borges, F. (2017). Motivación, autoestima y satisfacción con la vida en mujeres practicantes. <https://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/831>
- Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). La teoría de la autodeterminación: Un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. *Contextos educativos: Revista de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217946>
- Britto, I. A. G. de S., & Marcon, R. M. (2019). Estudios descriptivos y experimentales en contextos aplicados. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 24(2), 204–214. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-294X2019000200011&script=sci_abstract&tlng=es
- Cantos Leal, R. (2019). *Personaje de videojuego: La importancia del habla y el lenguaje en el proceso de diseño*. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/29378/videojuego_cantos_tesis_2019.pdf?sequence=1
- Castillo Rodríguez, O., & Correal Granados, A. (2023). *Efecto de un videojuego serio basado en realidad aumentada y con una estrategia motivacional definida, en el logro y la motivación intrínseca de estudiantes de grado octavo durante la solución de ecuaciones de primer grado*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18759>
- Castillo, F. A. (2020). *La Motivación en Ambientes de Logro y Aprendizaje como un Componente de la Autorregulación*. https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Adelso-Castillo/publication/360765629_La_Motivacion_en_Ambientes_de_Logro_y_Aprendizaje_como_un_Componente_de_la_Autorregulacion/links/6288fe6e6e41e5002d38415d/La-Motivacion-en-Ambientes-de-Logro-y-Aprendizaje-como-un-Componente-de-la-Autorregulacion.pdf
- Cerrón Balbín, C. M. (2020). *Estrategias de aprendizaje en estudiantes del quinto año de las Instituciones Educativas José del Carmen Marín Arista y Héroes del Cenepa, Lima 2018*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44969>
- Ching, R. C. H., & Badilla, D. C. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 1(1), 149–172. <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/30>
- Cuervo Cely, K. D. (2021). *Evaluación del efecto de la gamificación asistida por computador en la motivación de los estudiantes de programación de computadores* [Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79756>

- Cueva, D. G. B., Espinoza, C. Y. P., & Pilamunga, E. M. C. (2023). El impacto de los videojuegos de aventura en el aprendizaje de lenguas extranjeras y las percepciones de los alumnos. *MQR Investigar*, 7(2), 188–203. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/334>
- Daura, F. T., Barni, M. C., & González, M. (2022). *La tenacidad: Predictora de la autorregulación académica en estudiantes universitarios*. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/187359>
- Díaz Maggioli, G. (2023). Andamiaje: A casi medio siglo de su creación. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 14(1). http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042023000101207&script=sci_arttext
- Escobar, J. M., Chavez, L. C. P., Acevedo, L. A. M., Restrepo, A. M. C., & Bello, L. M. B. (2023). Una unidad didáctica de autorregulación, una apuesta para el aprendizaje en movimiento. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 34, 25–34. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/76>
- Escribano, F. (2012). *Jóvenes y Videojuegos*. Revista de Estudios de Juventud. España. [Nº 98. Videojuegos y juventud | Injuve, Instituto de la Juventud.](#)
- Espinosa Acuña, G. M., Diaz, S. Y., Cifuentes Cardenal, L. A., & González Monroy, C. J. (2023). *Construyendo prácticas pedagógicas incluyentes en el marco de una educación para todos*. <https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/10959>
- Ferrari, M. (2020). *Motivación y Autoeficacia en jóvenes deportistas*.
- Forero González, J. (13 de mayo de 2016). Los videojuegos como factor motivador para el aprendizaje del inglés. Colombia Aprende. Retrieved February 13, 2021, from <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/los-videojuegos-como-factor-motivador-para-el-aprendizaje-del-ingles>
- Forero, D., Loaiza, J. (2013). El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá. Bogotá D.C. Universidad Libre. Facultad de Educación. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7909>
- García Cañón, D. P. (2023). *Efecto diferencial de un andamiaje metacognitivo sobre el monitoreo, la procrastinación y el logro de aprendizaje en un ambiente computacional*. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18658>
- García González, M. I. (2020). *Estrategias de aprendizaje, motivación y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Sergio Arboleda, Santa Marta, Colombia*. <http://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1872>
- Gómez del Castillo, M.T. (2007). *Videojuegos y transmisión de valores*. Revista Iberoamericana de Educación.
- González Zúñiga, S. P., González Zúñiga, D. F., & Martínez López, J. H. (2023). *Estrategias de enseñanza para el aprendizaje cooperativo en el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes del curso 6-4*. <https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/10952>

- González, C. y Blanco, F. (2008). *Interacción, Motivación y Emociones con videojuegos*. Universidad de Castilla-La Mancha. <http://aipo.es/articulos/2/55.pdf>
- Hermoso Garnica, A. (2014). Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de Lengua extranjera en Educación Secundaria. Universidad Internacional de La Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2738/hermoso%20garnica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herrera Estrada, J. C. (2020). Videojuego Educativo como Herramienta de Apoyo para la Enseñanza del Idioma Inglés “Philip’s Adventure”. *Revista Imaginario Social*, 3(2). Retrieved February 10, 2021, from <http://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/3>
- Inzunza, B., Pérez, C., Márquez, C., Ortiz, L., Marcellini, S. Estructura Factorial y Confiabilidad del Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje, MSLQ, en Estudiantes Universitarios Chilenos de Primer Año. Chile: RIDEP. https://www.aidep.org/sites/default/files/2018-04/RIDEP47-Art2_0.pdf
- Jiménez, P. Entrevista a Zemos98: *Educación Mediática para una Generación Transmedia* entrevistado por Flavio Escribano [online] para Leer.es el 18 de Enero de 2011. Disponible en <http://videojuegos.leer.es/2011/01/18/entrevista-a-zemos98-educacion-mediatica-para-una-generacion-transmedia/>(accedido el 25 de Abril de 2012)
- Koster, R., y Wright, W.V. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*.
- Klemetti, M., Taimisto, O., Karppinen, P. (2009). The attitudes of Finnish school teachers towards Commercial educational games. *Design and use of Serious Games*, 97-105
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata
- Lazcano, L. A. (2020). *Autoeficacia y motivación en niños de diez a doce años que participan en equipos de fútbol de la ciudad de Santa Elena, provincia de Entre Ríos*. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10899>
- Loja Carvajal, J. C. (2023). *Herramientas educativas para el desarrollo de la percepción visual en niños del Nivel Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “República de Guatemala”, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha*. [Riobamba]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10882>
- Lopez Rodriguez, R. M. (2022). *Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79217>
- López Vargas O y Triana Vera, S. (2013). Efecto de un activador computacional de autoeficacia sobre el logro de aprendizaje en estudiantes de diferente estilo cognitivo. *Revista Colombiana de Educación*, (64) 225- 244. ISSN 0120-3916 <https://doi.org/10.17227/01203916.64rce225.244>

- López, A. (3 de marzo de 2020). Los videojuegos en la enseñanza del idioma inglés. Edumedia. Retrieved February 13, 2021, from <https://edumedia.com.co/los-videojuegos-en-la-ensenanza-del-idioma-ingles/>
- López-Mari, M., Martín-Alonso, Á. S., & Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, 84. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100214&script=sci_arttext
- López-Vargas, O., Ortiz Vásquez, J. e Ibáñez-Ibáñez, J. (2020). Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un ambiente m-learning. *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 71-85. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ala
- Luna González, M. A. (2023). *El videojuego y sus regulaciones e impactos legales*. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/194758>
- Martínez Manzanares, N. (2020). *Estrategia de Intervención Sociopsicológica para favorecer la satisfacción de Necesidades Psicológicas Básicas en el Grupo de Estudios Yóguicos Al Ananda*. <https://repositorio.udg.co.cu/handle/CRAI-UDG/578>
- Martínez, J. A. Á., & Ochoa, J. de J. R. (2021). La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés: Un estudio de caso en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5). <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/603>
- Masso Viatela, J. (2021). *Cuestionario de motivación y estrategias de aprendizaje forma corta-MSLQ SF en estudiantes universitarios: Análisis de la estructura interna*. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4215>
- Matias Santos, D. N. (2021). *Estudio sobre las imágenes asociadas a la lengua portuguesa por aprendientes plurilingües de PLE en Barcelona*. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/178727>
- McBride, K. (2009). Percepciones estudiantiles sobre las técnicas utilizadas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Universum*, 2(24), 94-112.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014). Programa Colombia Very Well 2014-2025. Recuperado de <http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-article-315515.html>
- Moral Álvarez, J. (2017). El uso de los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de inglés. Universidad de Jaén.
- Morales, S. K., Morales, M. K., & Huanca, J. M. A. (2021). Motivación aplicada al aprendizaje en tiempos de pandemia. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 26(5), 157-169. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890507>
- Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. University of Rochester, NY.
- Niño Ramos, M. (2021). *Ambientes Educativos Digitales Personalizados: Logro de aprendizaje y percepción en estudiantes diferenciados por su estilo cognitivo*.

https://www.academia.edu/download/78333803/libro_Ambientes_Educativos_Digitales_Personalizados.pdf

- Ortiz Bocanegra, S. V., Salazar Rivera, S. E., & Benavides Zambrano, N. C. (2023). *Propuesta pedagógica para acercar a los niños y las niñas del grado 101 de la IED Ciudadela educativa de Bosa al aprendizaje del vocabulario en lengua extranjera Inglés desde talleres literarios (libro álbum)*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18735>
- Pardo, Felipe. (2001) “¿Por qué son necesarios el aprendizaje y la enseñanza del inglés en Colombia? Interlenguajes, Vol. 2 (1), (enero-junio), 83-96 <http://www.scielo.org.co/pdf/fyf/n19/n19a09.pdf>
- Pajares, Frank (2002). Overview of social cognitive theory and self-efficacy, Owman Drive: Emory University.
- Paucar Balla, J. P., & Piloza Avellán, A. J. (2022). *El juego en la decodificación de palabras en niños de 4 a 5 años*. [Universidad de Guayaquil-Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la ...]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63050>
- Peña Rocha, S. Y. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá* [Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/14389>
- Pérez, J. H. Á. (2012). Desarrollo de la modelación tecnológica a partir del uso de videojuegos. *Plumilla Educativa*, 9(1), 195–207. <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/442>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Octubre 2001, 9 (5). Lincoln: NCB University Press. Retrieved February 10, 2021,
- Punina, J. G. A., & Erreyes, H. M. B. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(6), 99–116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090>
- Ramírez, A. (2017, 19 julio). Al menos medio millón de jóvenes ni estudia ni busca trabajo. *El Tiempo*. Recuperado 14 de noviembre de 2021, de <https://www.eltiempo.com/economia/sectores/que-son-los-ninis-cifra-de-jovenes-que-no-estudian-ni-trabajan-en-colombia-110658>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://www.cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356>
- Recuperado 17 de marzo de 2020, de <https://issuu.com/giioomx25/docs/92007968-motivaraprendizaje-desde>
- Rico Yate, J. P., Ramírez Montoya, M. S., y Montiel Bautista, S. (2016). Development of oral competence through the use of Open Educational Resources. 8, 1–15.
- Rodríguez González, P., Cecchini Estrada, J. A., Méndez Giménez, A., & Sánchez Martínez, B. (2021). Motivación intrínseca, inteligencia emocional y autorregulación del aprendizaje:

Un análisis multinivel. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/61635/41385.pdf?s>

- Rodríguez, S., Piñeiro, I., Regueiro, B., & Estévez, I. (2020). Motivación intrínseca y utilidad percibida como predictores del compromiso del estudiante con los deberes escolares. *Revista de Psicodidáctica*, 25(2), 93–99. [Motivación intrínseca y utilidad percibida como predictores del compromiso del estudiante con los deberes escolares - ScienceDirect](#)
- Roldán Sánchez, A. (2016). Obstáculos En El Aprendizaje del Inglés Como Lengua Extranjera en Dos Grupos de Población Bogotana. Retrieved February 10, 2021, from <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6611/Rold%E1nS%E1nchezGuiomarAndrea2017.pdf;jsessionid=1CC98DBDC6E0AB0846B4874FDE1D1824?sequence=1>
- Roldán, Ángela M., y Peláez Henao, O. A. (2017). English Language Policy Relevance in a Colombian Rural Area: A Case Study in Antioquia. *Íkala*, 22(1), 121-139. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n01a08>
- Romero R. y Truscott de Mejía A. M. (2005), Para vivir en un mundo global, ALTABLERO, No. 37. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97500.html>
- Rozzoni, M. (2012) El uso de los videojuegos en la enseñanza de la lengua inglesa, creatividad y edutainment por una mejor excelencia de la didáctica (Trabajo Fin de Máster), Universidad Internacional de la Rioja, Treveglio, Italia. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1261/2012_12_18_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Rusique Gamboa, L. I. (2022). *Variables motivacionales en estudiantes de diferentes estilos cognitivos en cursos en línea*. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17475>
- Ryan, R. y Decy, E. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la*
- Saavedra Tocto, L. C. (2019). *Programa curricular articulado a la pedagogía ignaciana para desarrollar la competencia comunicativa, en el área de comunicación en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa San Luis Gonzaga Fe y Alegría 22–Jaén*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/5893>
- Salazar Béjar, J. E., & Cáceres Mesa, M. L. (2022). Estrategias metacognitivas para el logro de aprendizajes significativos. *Conrado*, 18(84), 6–16. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100006&script=sci_arttext
- Seven, M. A. (2020). Motivation in Language Learning and Teaching. *African Educational Research Journal*, 8, 62–71. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1274645>
- Suelves, D. M., Esteve, M. I. V., Donato, D., & Saiz, J. G. (2021). Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en educación infantil y primaria. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 7(2), 4–18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8172959>

- Torres Loja, C. A. (2023). *Propuesta para la implementación de juegos virtuales como estrategia pedagógica para la adquisición de vocabulario en inglés*. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/14481>
- Tovar Ramírez, C. J. (2021). *Regulaciones motivacionales según la teoría de la autodeterminación en ámbitos de educación física escolar, deporte escolar, universitario y alto rendimiento. Revisión sistemática*. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/8661>
- Urzola, H. E., Usuga, M. P., Torres, A. A. (2020). Factores asociados al aprendizaje del inglés en una Institución Educativa del Departamento de Antioquia – Colombia. *Gestión del Conocimiento Perspectiva Multidisciplinaria*, 21, 55-69 <https://www.corposucre.edu.co/sites/default/files/investigacion/publicaciones/LIBRO%2021%20GESTION%20DEL%20CONOCIMIENTO.pdf>
- Valencia Silva, D. F., & Velásquez Montenegro, D. J. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá*. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/20421>
- Valencia Vallejo, N. G. (2021). Desarrollo de la autoeficacia y la metacognición en ambientes E-Learning: Andamiajes computacionales para favorecer el logro de aprendizaje. *Tesis doctorales*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13614>
- Vallejo, C., & Reyes, Y. (2021). La Enseñanza del cálculo, las ciencias y las matemáticas. *Investigaciones educativas de la enseñanza del cálculo, las ciencias y las matemáticas, 1*, 20–243. <https://acortar.link/XthPaj>
- Vargas, O. L., Martínez, M. B., & Rodríguez, L. B. S. (2022). Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un videojuego. *Revista colombiana de educación*, 85, 6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8436246>
- Vázquez-Parra, J. C. y Carter, H. (2018). La enseñanza del idioma inglés dentro de un marco de reflexión social. *Revista de Educación de Puerto Rico*, 1, 1-12.
- Vygotsky, L. (1978). CAPÍTULO VII: EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO. En *Los procesos psicológicos superiores* (p. 42). Biblioteca de Bolsillo.

12. ANEXOS

Anexo 1. Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)

Identificación:

Nombre:

Apellido:

Edad:

Género: F M

Elija la Institución Educativa a la que pertenece

Lugar donde estudia Bogotá e-mail:

Expresar su opinión respecto de las siguientes afirmaciones basado en su experiencia en el conjunto de asignaturas que está cursando en el momento. Elija la casilla que mejor refleje su punto de vista teniendo en cuenta que 1 significa que está absolutamente en desacuerdo y 7 significa que está completamente de acuerdo.

1= Completamente en desacuerdo 2= Muy en desacuerdo 3= En desacuerdo 4= Ni de acuerdo ni en desacuerdo 5= De acuerdo 6= Muy de acuerdo 7= Absolutamente de acuerdo.

1. Prefiero que los temas de estudio realmente me desafíen para poder aprender cosas nuevas.

1 2 3 4 5 6 7

2. Si estudio de la forma adecuada aprenderé cualquier tema.

1 2 3 4 5 6 7

3. Cuando presento una evaluación pienso que lo estoy haciendo mal en comparación con mis compañeros.

1 2 3 4 5 6 7

4. Pienso que lo que aprendo en una asignatura lo podré usar en otras.

1 2 3 4 5 6 7

5. Creo que obtendré una nota excelente en cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

6. Estoy seguro de que puedo entender las lecturas más difíciles de cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

7. Obtener una buena nota es lo más satisfactorio para mí.

1 2 3 4 5 6 7

8. Cuando presento una evaluación pienso en las otras partes de la prueba que no puedo responder.

1 2 3 4 5 6 7

9. Es por mi culpa si no aprendo los contenidos de un curso.

1 2 3 4 5 6 7

10. Es importante para mí aprender los contenidos de cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

11. Lo más importante para mi es mejorar mi promedio acumulado, entonces es fundamental obtener buenas notas.

1 2 3 4 5 6 7

12. Estoy seguro que puedo aprender los conceptos básicos que me enseñen en cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

13. Quiero obtener mejores notas que la mayoría de mis compañeros de clase.

1 2 3 4 5 6 7

14. Cuando presento una evaluación pienso en las consecuencias de que obtenga una nota baja.

1 2 3 4 5 6 7

15. Estoy seguro de que puedo entender los temas más complejos que presente un profesor.

1 2 3 4 5 6 7

16. Prefiero que los temas de una asignatura despierten mi curiosidad, aun cuando sean difíciles de aprender.

1 2 3 4 5 6 7

17. Estoy muy interesado en la temática general de las asignaturas de mi carrera.

1 2 3 4 5 6 7

18. Si me esfuerzo lo suficiente, comprenderé los contenidos de cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

19. Tengo una sensación de nerviosismo y malestar cada vez que presento una evaluación.

1 2 3 4 5 6 7

20. Estoy seguro que puedo obtener una calificación excelente en los trabajos y evaluaciones de cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

21. Espero hacer las cosas bien en mis estudios.

1 2 3 4 5 6 7

22. Lo más satisfactorio para mi es intentar entender los contenidos de cualquier asignatura tan profundamente como sea posible.

1 2 3 4 5 6 7

23. Pienso que los contenidos de cualquier asignatura son útiles para mí.

1 2 3 4 5 6 7

24. Cuando me dan la oportunidad, prefiero escoger las actividades con las que puedo aprender, aun cuando ponga en riesgo obtener una buena nota.

1 2 3 4 5 6 7

25. Si no comprendo los contenidos del curso, es porque no me esforcé lo suficiente.

1 2 3 4 5 6 7

26. Me gustan los contenidos de las asignaturas de mi carrera.

1 2 3 4 5 6 7

27. Es importante para mí entender los contenidos de cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

28. Siento que mi corazón late más rápidamente cuando presento una evaluación.

1 2 3 4 5 6 7

29. Estoy seguro de que puedo dominar las habilidades que se enseñan en cualquier asignatura.

1 2 3 4 5 6 7

30. Me preocupo por hacer las cosas bien en mis estudios, porque es importante para mí mostrarles mis habilidades a mi familia, amigos, profesores y la gente en general.

1 2 3 4 5 6 7

31. A pesar de las dificultades, pienso que me irá bien en mis estudios.

1 2 3 4 5 6 7

32. Cuando estudio, subrayo el material para ayudarme a organizar mis pensamientos.

1 2 3 4 5 6 7

33. Durante las clases, me pierdo de contenidos importantes porque me pongo a pensar en otras cosas.

1 2 3 4 5 6 7

34. Cuando estudio, frecuentemente intento explicar el contenido a un compañero de clase, o a un amigo.

1 2 3 4 5 6 7

35. Normalmente estudio en un lugar dónde pueda concentrarme para desarrollar las tareas.

1 2 3 4 5 6 7

36. Cuando leo, voy haciendo preguntas para enfocar mi lectura.

1 2 3 4 5 6 7

37. Frecuentemente me aburro tanto cuando estudio, que no finalizo las tareas que tenía planeadas.

1 2 3 4 5 6 7

38. Frecuentemente cuestiono las cosas que oigo o leo para luego decidir si son convincentes o no.

1 2 3 4 5 6 7

39. Cuando estudio, repaso el material una y otra vez.

1 2 3 4 5 6 7

40. Aun cuando tenga problemas para aprender, intento hacer el trabajo solo, sin la ayuda de nadie.

1 2 3 4 5 6 7

41. Cuando no entiendo algo que estoy leyendo para la clase, vuelvo atrás e intento comprenderlo.

1 2 3 4 5 6 7

42. Cuando estudio, repaso las lecturas y los apuntes de clase e intento encontrar las ideas más importantes.

1 2 3 4 5 6 7

43. Saco muy buen provecho del tiempo que dedico a estudiar.

1 2 3 4 5 6 7

44. Si tengo dificultades para entender algo, cambio el método de lectura que estoy usando.

1 2 3 4 5 6 7

45. Para hacer las tareas, intento trabajar con otros compañeros de clase.

1 2 3 4 5 6 7

46. Cuando estudio, repaso varias veces mis apuntes y lecturas.

1 2 3 4 5 6 7

47. Cuando me presentan alguna teoría, interpretación o conclusión, trato de decidir si hay evidencia suficiente que la soporte.

1 2 3 4 5 6 7

48. Trabajo duro para hacer las cosas bien, aun cuando no me gusta lo que hacemos.

1 2 3 4 5 6 7

49. Hago cuadros, diagramas o tablas para organizar el material.

1 2 3 4 5 6 7

50. Cuando estudio, destino el tiempo necesario para discutir el material de la clase con un grupo de compañeros.

1 2 3 4 5 6 7

51. Uso el material de estudio como punto de partida para desarrollar mis propias ideas sobre sus contenidos.

1 2 3 4 5 6 7

52. Me es difícil fijar un horario de estudio.

1 2 3 4 5 6 7

53. Cuando estudio, reúno información de diferentes fuentes, tales como conferencias, lecturas y discusiones.

1 2 3 4 5 6 7

54. Antes de profundizar en un material nuevo, le echo una mirada general para ver cómo está organizado.

1 2 3 4 5 6 7

55. Me hago preguntas para asegurarme de haber comprendido el tema que estamos estudiando.

1 2 3 4 5 6 7

56. Trato de cambiar mi forma de estudiar, para ajustarme a la forma de enseñanza del profesor y a los requisitos del curso.

1 2 3 4 5 6 7

57. A menudo descubro que cuando leo algo, no recuerdo sobre qué trataba la lectura.

1 2 3 4 5 6 7

58. Cuando no entiendo algo bien, le pido al profesor que me explique los conceptos.

1 2 3 4 5 6 7

59. Para recordar los conceptos importantes memorizo palabras claves.

1 2 3 4 5 6 7

60. Cuando el trabajo es difícil, me rindo o sólo estudio las partes fáciles.

1 2 3 4 5 6 7

61. Antes de ponerme a estudiar sobre un tema primero determino lo que se supone debo aprender, en vez de simplemente leer los textos durante el curso.

1 2 3 4 5 6 7

62. Siempre que sea posible, intento relacionar los conceptos de una asignatura con otros de otros cursos.

1 2 3 4 5 6 7

63. Cuando estudio, reviso mis apuntes de clase y hago un esquema de los conceptos importantes.

1 2 3 4 5 6 7

64. Cuando leo, intento relacionar los contenidos con lo que ya sé.

1 2 3 4 5 6 7

65. Tengo un lugar especial que uso solo para estudiar.

1 2 3 4 5 6 7

66. Elaboro y juego con ideas propias relacionadas con lo que estoy aprendiendo.

1 2 3 4 5 6 7

67. Cuando estudio, escribo pequeños resúmenes de las ideas principales a partir de mis apuntes de clase.

1 2 3 4 5 6 7

68. Cuando no puedo entender los contenidos de alguna asignatura solicito ayuda a un compañero de clase.

1 2 3 4 5 6 7

69. Trato de comprender los contenidos de las asignaturas estableciendo conexiones entre las lecturas y los conceptos vistos en esta clase.

1 2 3 4 5 6 7

70. Me mantengo al día con las lecturas y las tareas semanales.

1 2 3 4 5 6 7

71. Cada vez que escucho o leo una conclusión importante en clase, busco posibles ideas alternativas.

1 2 3 4 5 6 7

72. Hago listas de ideas importantes y las memorizo.

1 2 3 4 5 6 7

73. Asisto regularmente a clase.

1 2 3 4 5 6 7

74. Aun cuando los materiales de un curso son aburridos y poco interesantes, me las arreglo para trabajar hasta terminarlo todo.

1 2 3 4 5 6 7

75. Identifico los compañeros de clase que me pueden ayudar si es necesario.

1 2 3 4 5 6 7

76. Cuando estudio trato de determinar qué conceptos no entiendo bien.

1 2 3 4 5 6 7

77. Con frecuencia descubro que no dedico el tiempo necesario al estudio a causa de a otras ocupaciones.

1 2 3 4 5 6 7

78. Cuando estudio, me pongo metas para dirigir mis actividades en cada unidad de trabajo.

1 2 3 4 5 6 7

79. Si me confundo mientras tomo apuntes en clase, me aseguro de aclarar las dudas después.

1 2 3 4 5 6 7

80. Rara vez saco tiempo para repasar mis apuntes o hacer lecturas antes de una evaluación.

1 2 3 4 5 6 7

81. Intento aplicar las ideas de las lecturas de estudio en otras actividades, como exposiciones y discusiones.

1 2 3 4 5 6 7

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos motivación intrínseca

- 1- Why do I want to learn English?
 - a- because is important for my life
 - b- Because I like English.
 - c- Because I need to pass.
 - d- Because my parents punish me if I don't approve it.
 - e- Others
- 2- If I get good grades in English
 - a- I motivate myself to learn more.
 - b- I don't care it.
 - c- I try to improve them.
- 3- If I don't understand something,
 - a- I investigate for myself.
 - b- I don't care it.
 - c- I have a frustration and abandon my classes and duties.

Preguntas motivación enfocado a logros

- 1- Do you like games to learn?
 - a- Yes
 - b- No
- 2- How Many words do you want to learn in this activity?
 - a- 5
 - b- 10
 - c- 15
 - d- More
- 3- How many times do you want to practice this activity?
 - a- once a week
 - b- twice a week
 - c- three times by week
 - d- More than three times by week
- 4- How often do you want to play?
 - a- Daily
 - b- Every day in between
 - c- Weekly

d- Never

Preguntas de retroalimentación y replanteamiento de logros o metas

1- Do you complete your goals?

a. Yes

b. No

2- Number of times you practiced were enough?

a- Yes

b- No

3- Do you want to fix a new goal?

a- Yes

b- No

4- If your answer in question 3 was yes, select a new goal

a- 5

b- 10

c- 15

d- More

5- Do you want to practice again?

a- Yes

b- No

6- If your answer in 5 was yes, select a new goal

a- once a week

b- twice a week

c- Three times by week

d- more than three times by week