

Motivación en Adolescentes para Estudiar el Idioma Inglés con y sin Tecnología

*Motivation in Teenagers to Study the
English Language with and without
Technology*

Autor:

Dr. Humberto Marino Ramírez - humberto.marino@cbtis134.edu.mx

Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios 134

Fecha de envío:

31 de Julio de 2025

Fecha de aceptación:

21 de Octubre de 2025

Fecha de publicación:

23 de Octubre de 2025

RESUMEN

La motivación representa un elemento crucial en la enseñanza del idioma inglés porque un alumno motivado realiza lo que se le pide hacer en clase y en casa. Cierta porcentaje de estudiantes en cada salón de bachillerato no está interesado en la enseñanza del idioma, por lo tanto, se busca analizar los elementos más significativos para motivar con y sin tecnología a estudiantes de bachillerato. El enfoque utilizado fue cualitativo con método de investigación documental que, a través de una revisión sistemática de literatura analiza las principales formas de motivación que existen junto con los últimos avances de la tecnología para motivar por medio de inteligencia artificial (IA), chatbots y gamificación, encontrando que en el docente recae principalmente la responsabilidad de motivar junto con los padres y compañeros de clase siendo la tecnología una poderosa herramienta para continuar desarrollando el idioma inglés con la motivación intrínseca y la autonomía del estudiante.

PALABRAS CLAVE:

Motivación, inteligencia artificial, adolescentes, gamificación, chatbots

ABSTRACT

Motivation represents an essential element in teaching the English language, because a motivated student does what they are asked for in class and at home. A certain percentage of students in each high school classroom show no interest in learning English, therefore, this research aims to analyze the most significant elements that motivate students to learn English, both with and without the use of technology. The approach used was qualitative, using a documentary research method. Through a systematic literature review, this study examines the primary forms of motivation, along with the latest technological advances in motivating through artificial intelligence (AI), chatbots, and gamification. It was found that teachers are primarily responsible for motivating, along with parents and classmates. Technology is a powerful tool for continuing to develop the language with intrinsic motivation and student autonomy.

KEY WORDS:

Motivation, artificial intelligence, teenagers, gamification, chatbots

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés representa una herramienta sumamente útil para la sociedad actual debido a que capacita y prepara al estudiantado para desempeñarse en un mundo globalizado que ha acortado distancias debido a nuevos descubrimientos en tecnología, transporte y comercio, los cuales ocupan principalmente el idioma inglés. Sin embargo, a pesar de la excelencia y profesionalismo de los docentes dedicados y comprometidos con su trabajo, en ocasiones resulta complicado lograr que cierto número de estudiantes aprenda debido a la falta de motivación al aprender el idioma inglés en las cuatro habilidades básicas: hablar, escuchar, escribir y leer. Incluso si un estudiante es muy inteligente pero no está motivado puede lograr menores resultados que un estudiante con menos habilidades cognitivas, pero con mayor motivación. En el siguiente artículo de investigación se desarrolla una amplia descripción sobre los distintos tipos de motivación existentes junto con la motivación a través de la tecnología y la gamificación en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Se lleva a cabo una revisión sistemática de literatura que permitirá al lector conocer los diversos tipos de motivación que existen, además de los últimos adelantos de la inteligencia artificial en específico en los chatbots a fin de lograr mayor motivación en el estudiantado con miras a un avance más amplio en el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Preguntas de investigación

- ¿Bajo qué condiciones favorables se utilizan elementos motivacionales en el aula para que estudiantes de 15 a 18 años que no quieren aprender inglés comiencen a hacerlo?
- ¿En qué forma se puede utilizar eficazmente la IA y gamificación en el aula para motivar a estudiantes de 15 a 18 años que no quieren aprender inglés lo hagan regularmente?

Marco teórico

Umam et al, (2023), ofrece una definición general de la motivación, explicando que se refiere a la razón de un individuo para hacer las cosas y querer realizar un emprendimiento por su propia voluntad, proveyendo el ímpetu inicial para aprender un segundo idioma o la fuerza para sostener el desafiante proceso de aprendizaje (Csizér and Dörnyei, 2005; Sugita and Takeuchi, 2010; Guilloteaux and Dörnyei, 2008; Dörnyei, 2001 en Umam et al, 2023).

Otros autores como Clément, Gardner; MacIntyre, y Noels (Zulfa, 2023) están de acuerdo en que la motivación es esencial para el desarrollo de una segunda lengua, además de señalar diversos factores que contribuyen a la desmotivación de este proceso, a saber “puede que no haya suficiente aceptación social de la necesidad de volverse competente en un idioma o que no haya suficientes oportunidades de interacción con hablantes del inglés o que no haya suficientes modelos a seguir influyentes que promuevan el aprendizaje del inglés o que no haya suficiente input en el ambiente” (p.166). Lo opuesto de estos factores puede considerarse elementos motivacionales útiles para el propósito de la presente investigación.

Sin embargo, ¿cómo puede promoverse el uso de estos elementos en el salón de clases si la mayoría de los contextos carece de los tales? Sin lugar a dudas por medio de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) argumenta Noblecilla-Espinoza (2025), que el docente

puede mostrar videos, lecturas o cuestionarios donde el estudiantado puede tener acceso a un input rico e incluso interactuar con otras personas en una segunda lengua.

Mientras que para Noblecilla-Espinoza (2025) el aprendizaje gira en torno a las TIC, (Umam et al, 2023) presentan una visión divergente al sostener que las estrategias motivacionales no siempre son con el uso de la tecnología sino que son métodos y técnicas para generar y mantener la motivación del estudiantado pudiendo implementarlas el docente por medio de compartir las razones para aprender el idioma, fomentar un ambiente agradable, buscar cohesionar al grupo y ponerse de acuerdo sobre las normas principales de la clase. Estas estrategias motivacionales conversacionales se pueden perfeccionar progresivamente en el aula.

Nigora & Sabina (2021) omiten su posición de si están de acuerdo o no con el uso de la tecnología, sin embargo, consideran que los padres ejercen una motivación considerable en sus hijos al leer libros, controlar cuánta televisión se mira semanalmente o cambiar escuelas con regularidad. La normativa debería de ser siempre una comunicación fluida entre maestros y padres de familia (Bone-Montaña et al, 2024) desde el primer día de clases del ciclo escolar.

No solamente los padres y maestros motivan a los adolescentes sino también sus compañeros de clase (Londoño, 2021) al involucrarse social, cognitiva y académicamente en tareas escolares relacionadas con los temas a aprender, se pueden implementar estrategias en el salón de clases para que los mismos compañeros motiven a sus pares, como por ejemplo el trabajo colaborativo en pequeños grupos donde los estudiantes a menudo adquieren confianza para posteriormente pararse enfrente del grupo para compartir sus descubrimientos al haber trabajado en un ambiente de mayor confianza.

Motivación en base a aspectos individuales

A pesar de qué los autores anteriores defienden una motivación que proviene principalmente de personas ajenas al estudiante, Zulfa & Nur (2023) señalan que la motivación se caracteriza por elección e involucramiento individual recompensados, teniendo mayor aprovechamiento un estudiante motivado, aunque no sea tan brillante que uno muy inteligente pero desmotivado. El docente puede echar mano de estas estrategias permitiendo al estudiantado involucrarse en elegir los materiales e incluso los contenidos a aprender de acuerdo con sus necesidades e intereses además de fomentar actividades ofreciendo recompensas a los esfuerzos mostrados por los estudiantes.

Si bien Zulfa & Nur (2023) promueven la individualidad en la motivación, Yulfi & Aalayina (2021), citando a Nowell et al. (2017), excavan más profundo el tema de la recompensa, al proponer, dos tipos de motivación al aprender inglés, la integrativa y la instrumental siendo la integrativa el deseo de una persona o de acercarse a una nueva lengua y cultura para poder integrarse y comunicarse con los nativos mientras que la instrumental se refiere a poder obtener un empleo pasar un examen o algún otro tipo de meta específica. El docente debe de promover el uso de todas las herramientas que pueda que utilicen tanto la motivación extrínseca como la intrínseca, observando cuáles estudiantes podrían ser más atraídos a integrarse a la cultura y hablar el idioma o simplemente obtener un trabajo y/o pasar un examen de nivel de inglés.

Motivación con tecnología

Chung Yee et al, (2023), defensores de la motivación por medios tecnológicos llevaron a cabo un estudio que analiza la utilización de la herramienta Chat GPT descubriendo que, a mayor

motivación intrínseca y percepción de que la herramienta es útil, aumenta el número de estudiantes universitarios que la usan para aprender una segunda lengua. A diferencia de estos autores, quienes centran su investigación solamente en la frecuencia del uso de herramientas tecnológicas, Chiu et al, (2023) postulan que la tecnología no se debe de usar en una forma aislada sino que debe de ir acompañada de supuestos psicológicos como la Teoría de la Determinación Propia, la cual describe tres necesidades psicológicas en los estudiantes para desarrollar motivación a saber, autonomía (sentir que tienen elección), competencia (sentirse capaz y competente) y relación (sentirse conectado y amado), entender y satisfacer estas necesidades puede cambiar la forma en que un maestro enseña y prepara sus clases usando la tecnología (Ryan, 2017, & Deci, 2020, citados en Chiu et al, 2023). Los maestros pueden ofrecer varios formatos al estudiantado para apropiarse del conocimiento con la ayuda de la tecnología.

Método de Investigación

De acuerdo con Hernández et al. (2014) el enfoque cualitativo se elige cuando se quiere “examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean” (p.358). Se busca obtener la percepción de investigadores expertos en el tema del desarrollo del idioma inglés y la motivación para estudiarlo. De igual manera, Hernández et al. (2014) señala que, cuando el investigador busca describir o detallar cómo son y cómo se manifiestan fenómenos, situaciones, contextos y sucesos, se utiliza el alcance descriptivo a fin de explicar las “propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92).

El método de investigación que se lleva a cabo es un estudio documental que según Fidias Arias (2012), es “un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, críticas e interpretación de datos secundarios, es decir los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (p.27). Ávila (2006) en Vivero y Sánchez (2018) apoya esta postura enfatizando el análisis por medio de describir, explicar, analizar, comparar, criticar, entre otras actividades intelectuales, un tema o asunto, aplicado a las fuentes de información” (p. 50). Martínez-Corona (2023) agrega que el estudio documental es un procedimiento científico que gira en torno a un tema específico y a categorías de análisis.

De acuerdo con este tipo de estudio, se revisaron artículos científicos en google académico con las palabras clave “motivación, aprender inglés, adolescentes”, contestando preguntas sobre las categorías de análisis cómo ¿Cuáles son las condiciones favorables para aplicar elementos y estrategias motivacionales? y ¿Cómo usar la IA y gamificación para motivar eficazmente a adolescentes?, sobre lo que investigadores han descubierto recientemente sobre la motivación con y sin tecnología, desarrollando un análisis crítico, resultados y conclusiones obtenidos en la presente investigación.

El alcance utilizado fue una revisión sistemática de literatura que según Kitchenham (2009) consiste en 7 fases a saber, preguntas de investigación, proceso de búsqueda, criterios de inclusión y exclusión, considerar la calidad, recolección de datos y análisis/síntesis de datos. Este proceso de revisión sistemática se llevó a cabo enunciando primeramente las preguntas de investigación mencionadas en otra sección del presente artículo, así mismo se procedió a comenzar la investigación de acuerdo a dichas preguntas siendo los criterios de inclusión en el buscador Google Académico las palabras clave “motivation, English learning, teenagers” y “motivation, AI, gamification, English learning” siendo los criterios de exclusión artículos anteriores a 5 años de publicación o escritos en el idioma español.

Resultados

Pregunta de investigación 1. ¿Bajo qué condiciones favorables se utilizan elementos motivacionales en el aula para que estudiantes de 15 a 18 años que no quieren aprender inglés comiencen a hacerlo?

Tema	Autor y Año	Objetivos	Problema	Resultados
¿Cómo motivan los maestros de inglés profesionales a sus estudiantes?	Umam, Aini & Heris (2023)	Analizar cómo maestros experimentados generan y mantienen motivación en los estudiantes en el idioma inglés.	La estrategia de enseñanza motivacional es a menudo ignorada o recibe mínima atención en los maestros de inglés en México.	Las estrategias motivacionales más importantes son la interacción con el estudiantado, mostrar entusiasmo en las clases, comentar los beneficios de un segundo idioma, invitar a egresados exitosos, proveer retroalimentación positiva y animar al estudiantado a generar productos educativos con el inglés que aprendieron.
Ansiedad y disfrute entre adolescentes aprendiendo inglés como lengua extranjera en exteriores: un estudio de métodos mixtos.	Myhre et al, 2023	Explorar cómo puede la educación en exteriores influenciar la ansiedad de aprender un idioma extranjero y el disfrute de aprender ese idioma.	Ansiedad al aprender un idioma.	Los resultados sugieren que usar un idioma extranjero en exteriores puede ofrecer a adolescentes jóvenes la oportunidad de desarrollar habilidades comunicativas en una forma relativamente informal, divertida y estimulante que permite actitudes positivas, confianza y progreso en el idioma.
Factores que influyen la motivación de los adolescentes Al aprender inglés en Uzbekistán	Mamadadinova et al, 2021	Identificar el principal motivador en la adquisición del idioma inglés en adolescentes estudiantes de la Westminster International University en Tashkent, Uzbekistan.	Se necesita motivar al estudiantado para que trabaje duro y obtenga resultados favorables en el aprendizaje del idioma.	Aunque en otros estudios y lugares pueda haber mayor motivación debido a la interacción con padres de familia y compañeros de clase, en el contexto de este estudio, los maestros juegan el principal rol motivador para aprender una lengua extranjera.

Perspectivas globales en la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera: una revisión sistemática de literatura	Sitorus et al (2024)	Profundizar en las diversas motivaciones globales para aprender el inglés como idioma extranjero en contextos universitarios.	Se desconoce cómo se motiva a los estudiantes del idioma inglés en otras partes del mundo.	Aunque en la mayoría de los países se utiliza la motivación instrumental o extrínseca, en Indonesia se utilizan historias de éxito y cursos en la educación informal, en el trabajo y universidad. En Francia se podría utilizar un enfoque transparente (ser honesto al compartir metas, para aprender inglés, así como la construcción de identidad). Finalmente, en Taiwán se sugiere motivar por medio de experiencias de aprendizaje.
--	----------------------	---	--	--

Umam et al (2023) coincide con lo mencionado anteriormente en el Marco teórico sobre la importancia de que el docente exprese en clase los beneficios de aprender un segundo idioma y organice a los estudiantes para trabajar en pares o grupos pequeños. Sin embargo, este autor lleva la motivación más allá al proponer invitación a la clase a personas egresadas exitosas que cuenten a los estudiantes para que le ha servido el inglés verdaderamente. Además de retroalimentar positiva y constantemente proveyendo lo necesario para que el estudiantado realice productos educativos con los vocablos aprendidos.

Myhre et al. (2023) aportan una idea revolucionaria para la motivación a pesar de que muchos docentes tradicionales la consideren demasiado arriesgada al sacar al estudiantado fuera de las cuatro paredes del salón de clases, a menudo a un jardín subrayando la disminución de ansiedad y el aumento de hablar inglés con los pares.

Pregunta de Investigación 2 ¿En qué forma se puede utilizar eficazmente la IA y gamificación en el aula para motivar a estudiantes de 15 a 18 años que no quieren aprender inglés lo hagan regularmente?

Tema	Autor y Año	Objetivos	Problema	Resultados
Empoderando la motivación a través de la IA al enseñar inglés para propósitos específicos	Aly et al, 2024	Explorar el rol de la IA en mejorar la motivación en TESP (Teaching English for Specific Purposes) enfocándose en usuarios de aplicaciones impulsadas por IA como Duolingo y Lingvist	Se busca entender qué tan efectivamente las herramientas de IA en estas aplicaciones influyen la motivación al ofrecer retroalimentación individualizada, registro de progreso en tiempo real y ejercicios interactivos.	Se encontraron cuatro elementos importantes en la utilización de aplicaciones con IA y gamificación para aprender inglés: personalización, retroalimentación inmediata, relevancia contextual y acercamiento por gamificación. La personalización implica adaptarse al estilo de aprendizaje del estudiante, la retroalimentación inmediata corrige y sugiere, la relevancia del contexto se logra cuando las aplicaciones alinean los contenidos con las necesidades específicas del estudiante.

La eficacia de la gamificación e IA en aumentar la motivación y eficacia de niños de primaria al aprender inglés.	Duisenova & Zhorabekova, 2024	Considerar la influencia de la gamificación e inteligencia artificial sobre la habilidad de aprender inglés de alumnos de escuela primaria.	Motivar al estudiantado a aprender inglés y aumentar la eficacia en el aprendizaje.	Se observaron mayores niveles de interés, disfrute y motivación intrínseca, resultando en aumento de nivel de idioma, así como confianza, sentimiento de logro y disposición favorable a aprender inglés al utilizar aplicaciones con gamificación.
AI-powered gamification for boosting second language acquisition efficiency	Luu, 2024	Analizar la influencia de tecnología de punta al apoyar la eficiencia del aprendizaje y la percepción de los usuarios hacia ella.	Existen vacíos de investigación entre la diversión que provoca la gamificación y la obtención de resultados de aprendizaje por medio de la IA.	La gamificación tiene elementos importantes como las tablas de liderazgo (leaderboards), las búsquedas/indagaciones (quests) y rachas (streaks). La IA agrega la personalización al proceso de enseñanza y experiencias de inmersión como juego de roles (role play). Sin embargo, es vital entender cómo aplicar estas características efectivamente para crear beneficios tangibles para aprendices de un segundo idioma.

Conclusiones

De acuerdo con lo discutido en el Marco teórico una primera estrategia de motivación es ayudar a los adolescentes a plantearse objetivos que puedan alcanzar con el idioma inglés, docentes, padres de familia y pares en la escuela son clave en la motivación del estudiantado.

El docente juega un papel vital en la motivación del estudiantado debido a que lo que dice es una realidad para la mayoría de sus alumnos, por lo tanto, proporcionar una visión sobre cómo esta lengua va a ser útil a sus estudiantes en el futuro y la importancia de comunicarse es la principal fuente de motivación, asimismo hay otras fuentes de motivación indirecta como un ambiente agradable en la clase con interacciones significativas con otros estudiantes y la importancia de seguir reglas en el aula. Los compañeros de la misma edad y el mismo salón representan otra fuente valiosa de motivación debido aquí que los estudiantes quieren entrar a las clases de inglés donde pueden estar otros compañeros con los cuales convivir, reír, platicar, pero sobre todo practicar diálogos y roleplays para mejorar en el idioma.

Las TIC juegan un rol preponderante al permitir interactuar con otras personas que hablan inglés, proveyendo modelos a seguir por medio de personas famosas que han alcanzado el éxito por medio de un segundo idioma ayudándoles a integrarse en un mundo globalizado comunicado por el inglés como lengua franca.

La presente revisión sistemática de literatura ha dado luz sobre los procedimientos y métodos más importantes en lo referente a la motivación del estudiantado en el aprendizaje del idioma inglés, a saber, se ha ido más allá de la motivación intrínseca y extrínseca. Se ampliaron nuevos conceptos como la motivación instrumental e integrativa las cuales buscan obtener simplemente un objetivo o integrarse a una cultura y poder hablar en su idioma materno, respectivamente.

La motivación no es solamente ofrecer un premio sino involucrar también a otros individuos implicados en el proceso no sólo docentes sino también padres, compañeros, familiares personas alrededor del estudiantado, incluso miembros de una escuela o ayudantes en mantenimiento que pueden contribuir en estrategias escolares para sumarse a esfuerzos como tratar de hablar todo en inglés o buscar frases que se puedan pegar en las paredes de los salones escolares.

En lo referente a la motivación por tecnología, en específico con chatbots y programas que integran IA, a pesar de que Chat GPT lleva en el mercado aproximadamente tres años, al ser creado en el 2022, anunciando con bombo y platillo sus capacidades en diferentes ámbitos económicos sociales del mundo, en la práctica muchos estudiantes siguen prefiriendo interacción con personas tales como maestros y compañeros de clase. A pesar de esto, los estudiantes con motivación intrínseca pueden acceder a estas herramientas y utilizarlas por ellos mismos.

Los chatbots para aprender idiomas son una realidad en la sociedad actual, no solamente en formato de mensajería por chat escrito sino también hablando el idioma. Un claro ejemplo de esto es Lilly, la asistente virtual en Duolingo versión Max, cuyas conversaciones, aunque no tienen la misma velocidad de hablar con un adulto, presentan un gran avance en materia de reconocimiento de voz y respuestas en tiempo real. A pesar de que todavía falta mucho para lograr una conversación normal y fluida, y de que existen momentos donde los interlocutores perciben la conversación como un poco rara, se han sentado las bases para que las interacciones con chatbots en tiempo real sean algo cotidiano en el futuro próximo.

Cómo se observó en los resultados de la segunda pregunta de investigación, el mayor avance de los chatbots es la forma en que personalizan el aprendizaje a un solo individuo y la manera en que se acoplan a un contexto que el usuario proporciona. A pesar de esto, muchos estudiantes se muestran reacios a usar aplicaciones que no sean simplemente para divertirse, oír la música que les gusta o seguir a la celebridad de moda, calificando a los chatbots como impersonales y solitarios.

Así mismo, la gamificación resulta ser un elemento muy atractivo para el estudiantado, en especial los elementos de tablas de liderazgo búsquedas y rachas, existiendo una amplia aceptación e interés del alumnado en los leaderboards de Kahoot donde se compite para ver quien contesta más rápidamente, quests donde se presentan retos para los adolescentes o rachas donde los estudiantes se rehúsan a perder el avance que han trabajado por tanto tiempo. No cabe duda de que existe un sin número de actividades interactivas gamificadas del agrado del alumnado, sin embargo, se debe de ofrecer variedad y novedad constante debido a que no a todos los estudiantes les gustan las mismas actividades e incluso si disfrutan de ellas, se debe de intercambiar a menudo por otras debido a que utilizar la misma herramienta cada día puede ocasionar aburrimiento.

Limitaciones

En el presente artículo de investigación se dan a conocer importantes hallazgos sobre las más recientes aportaciones de la tecnología de inteligencia artificial y gamificación aplicadas a

la motivación y en especial cómo obtenerla por medio de diferentes formas tradicionales y novedosas. Sin embargo, se detectaron ciertas limitaciones al llevar a cabo el presente estudio, la primera en el sentido de la misma naturaleza de la presente investigación que al ser una revisión sistemática de literatura solamente se recopila información de investigaciones completas que se han llevado a cabo recientemente reuniendo los principales resultados obtenidos.

A pesar de que no se llevaron a cabo encuestas sobre el uso en la práctica cotidiana de los chatbots y gamificación, junto con su incidencia en la motivación de adolescentes, esta investigación representa un primer paso hacia próximos estudios de diferente índole y metodologías que proporcionen más información de usar estas herramientas en la práctica cotidiana del estudio del idioma inglés.

Se requiere utilizar en el aula las aplicaciones de chatbot mencionadas a fin de observar si planes de clase junto con IA pueden producir motivación en los estudiantes.

Implicaciones e impacto de la investigación

Los principales beneficios de la presente investigación radican en que puede ser una guía altamente útil para docentes que comienzan a impartir clases de inglés, así como a docentes con mayor experiencia, mostrando métodos y estrategias básicas de motivación tradicional y por medio de la tecnología.

Al estar informados de las diferentes opciones existentes para producir motivación en el estudiantado, el docente investigador podrá elegir cuál de las actividades presentadas podría obtener mejores resultados de acuerdo a su contexto y condiciones básicas permitiéndole llevar a cabo más fácilmente diferentes tipos de investigaciones necesarias para sus necesidades personales que tome como base la presente revisión sistemática de literatura sirviéndole como plataforma a fin de enfocarse en los diferentes aspectos de una investigación que consideres pertinente.

Por otro lado, cualquier docente incluso carente de conocimientos de investigación puede seguir los descubrimientos aquí presentados a fin de aplicarlos inmediatamente al aula otorgando ideas novedosas que produzcan resultados positivos inmediatamente o a la larga si es que decide continuar aplicándolos a largo plazo.

Finalmente se destaca la conclusión final de qué existen diversos elementos multifactoriales que producen motivación en el estudiantado adolescente en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera sin embargo, la solución más efectiva es la que se adopte a sus necesidades e intereses y pueda producir una necesidad urgente para que el estudiante tenga que movilizar sus conocimientos previos y habilidades a fin de resolver problemáticas que se le presenten en la vida como por ejemplo ir a un país extranjero y tener que comunicarse o simplemente tener que pasar un examen que como proyecto de vida le servirá para obtener un mejor trabajo o carrera.

Referencias

Aly, A. H., Lustyantje, N., & Anis, U. (2024). *Empowering Motivation Through AI in Teaching English for Specific Purposes*.

- Annamalai, N., Rashid, R. A., Munir Hashmi, U., Mohamed, M., Harb Alqaryouti, M., & Eddin Sadeq, A. (2023). Using chatbots for English language learning in higher education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5, 100153. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100153>
- Bone-Montaña, A, Porozo-Montaña, B., Zúñiga-Delgado, M. (2024). Communication between parents and teachers as a strategy for the cognitive development of second grade students. *Journal Scientific Investigar* Vol.8 No.1 (2024). <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.4188-4199>
- Chiu, T. K. F., Moorhouse, B. L., Chai, C. S., & Ismailov, M. (2023). Teacher support and student motivation to learn with Artificial Intelligence (AI) based chatbot. *Interactive Learning Environments*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2172044>
- Duisenova & Zhorabekova. (2024). The efficacy of gamification and artificial intelligence in enhancing the motivation and efficacy of primary school kids in learning english. *Журнал серии «Педагогические науки»*, 73(2). <https://doi.org/10.48371/PEDS.2024.73.2.027>
- Fidias Arias. (s. f.). *El proyecto de investigación*.
- Hanson, R. A., Goodner, C. E., & Songer, J. B. (2022). Motivation in Teens. *American String Teacher*, 72(4), 27-30. <https://doi.org/10.1177/00031313221121690>
- Hernández Sampieri, R., & Fernandez-Collado, C. F. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.
- Kitchenham, B., Pearl Brereton, O., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J., & Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering – A systematic literature review. *Information and Software Technology*, 51(1), 7-15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>
- Lai, C. Y., Cheung, K. Y., & Chan, C. S. (2023). Exploring the role of intrinsic motivation in ChatGPT adoption to support active learning: An extension of the technology acceptance model. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5, 100178. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100178>
- Londoño Suárez, J. (2021). *Rol de la motivación e interacciones socioemocionales en el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa mediante el aprendizaje colaborativo*. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/367c41db-96ab-4d05-b218-fa6f6298d2ff>
- Mamadaminova, N., & Khadjikhanova, S. (2021). Factors Influencing Teenager's Motivation in Learning English in Uzbekistan – A Case Study of Westminster International University in Tashkent, Pre-Foundation Course. *European Journal of Foreign Language Teaching*, 5(5). <https://doi.org/10.46827/ejfl.v5i5.3890>
- Martínez-Corona, J., Palacios-Almón, G., Oliva-Garza, D. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo. *RA XIMHAI*. Vol. 19 Num.1
- Myhre, T. S., Dewaele, J.-M., Fiskum, T. A., & Holand, A. M. (2023). Anxiety and enjoyment among young teenagers learning English as a foreign language outdoors: A mixed-methods study. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(4), 827-844. <https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2161550>

- Noblecilla-Espinoza, I. K. (2025). Mejora del compromiso y la motivación en secundaria mediante la integración de las TIC: una revisión. *Sociedad & Tecnología*, 8(S2), 659-672.
- Sitorus, B., Sulistyowati, T., & Hermansyah, S. (2024). GLOBAL PERSPECTIVES ON MOTIVATION IN EFL LEARNING: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *La Ogi : English Language Journal*, 10(1), 107-112. <https://doi.org/10.55678/loj.v10i1.1337>
- Umam, C., Aini, N., & Herdina, G. G. H. (s. f.). *How Professional English Teachers Motivate Their Students: A Multiple Case Study*.
- Vivero, L. y Sánchez, B. I. (2018). La investigación documental: sus características y algunas herramientas. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/Facultad de Arquitectura-UNAM.
- Yulfi, Y., & Aalayina, A. (2021). Students' Motivation in Learning English. *Linguistic, English Education and Art (LEEAA) Journal*, 4(2), 401-413. <https://doi.org/10.31539/leaa.v4i2.2256>
- Zulfa, V., & Zahidah, A. N. (2023). Analysis of Student Motivation of English Learning as a Second Language. *International Education Trend Issues*, 1(3), 165-170. <https://doi.org/10.56442/ieti.v1i3.202>



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)

This call is addressed to: Professors – Researchers, graduate students from any Bachelor of Arts in English Letters and Masters in Language Teaching and Applied Linguistics programs, and any researchers and scholars who wish to publish research articles, research essays, or thesis results, all related to topics of the Journal: Language Teaching and Learning, Applied Linguistics, Values, and Culture.

The sections of the Journal are:

- Research Papers: Graduates' & teachers' voices – National and international research articles.
- Updating Language Teaching Professionals: CIEX Symposiums Proceedings.
- Personal Development and Growth: Moral Values and Culture Essays.

The guidelines for writing and presenting the proposals are described below:

1. Title: in English and in Spanish.

2. Summary (in English and Spanish, 150 words), containing the following aspects:

- a) Introduction:** This section describes the context where the research was carried out, the reason why the research was carried out, and the importance of the study.
- b) Purpose:** Here the writer states and explains the research objectives, intentions, questions, or hypothesis.
- c) Research method:** In this part, the author mentions and justifies the research approach and method that were selected, briefly describes the subjects, the context, and the research procedures, as well as the instruments that were used for the data collection.
- d) Results:** Here, the writer presents the main findings, the degree to which the research objectives were reached, and the answers to the research questions.
- e) Conclusion:** This section presents the main conclusions, the importance of the findings, considering the contribution to the theory, the research area, or professional practice, and suggesting practical uses of the results, as well as possible applications for further research.

3. Body of the article:

- a) Key words.** Five, in English and Spanish.
- b) Introduction:** It presents the research topic area, and the research topic, mentioning if it is descriptive, explanatory, evaluative, correlational, interpretative, etc. Also, it emphasizes the research problem.
- c) Literature review:** It presents the main terms, concepts, theoretical claims or principles, models, etc. analyzing and discussing the ideas presented by the main authors who have studied the topics related to the research or study presented. The references should not be more than 10 years after their publication, except from those classical research works.
- d) Research methodology:** It describes the research approach: qualitative, quantitative, or mixed methods.
- e) Describe the research method:** case study, phenomenology, action-research, classroom research, longitudinal research, transversal research, experimental research, cause-experimental research, etc.
 - Describe the **data type** (describe and justify the data base, universe, or sample, etc.)
 - Characterize the **subjects** (describe the participants in the research).
 - **Context** (describe the geographic and institutional context where the research was carried out).
 - **Instruments** (describe the research instruments used to collect information and data).
 - **Data analysis** (explain the way the data was systematized and analyzed).
- f) Main findings.** Synthesize, present, interpret, and argue the most significant results found and the proposal, if the case of developing one.
- g) Conclusions.** Describe the main conclusions generated from the answers to the research questions.
- h) Main limitations of the study** (related to the geographical or institutional context, or knowledge area and the research process).

i) **Main implications and impact of the research.** Describe the main benefits of the research and the possible applications of the proposal.

Topics for the articles:

Topics of the articles should be recent and relevant for the academic community and should address one of the following research lines.

1. Language learning and teaching theories
2. Language professional competencies
3. Language teaching approaches and methods
4. Alternative language learning and teaching theories
5. Curriculum design: design of language programs
6. Design, selection, and adaptation of language teaching materials and activities
7. Language learning evaluation
8. Language and culture
9. Human values in language teaching
10. Personal development and growth in language professionals
11. Research and professional development
12. Educational technology in languages

Format:

- Title using Arial font, size 14
- Text using Arial font, size 12
- Margins: top 2.5, bottom 2.5, left 2.5, right 2.5.
- Spaces: 1.5
- No indented paragraphs

Length of the articles:

- 8 to 15 pages containing text (from 3000 to 5000 words approximately)
- Containing 20 to 40 references (using the American Psychological Association APA format)

Languages: The articles can be written in English or Spanish.

The editorial process includes a review by a strict pair of "blind" reviewers and using Plagius software to verify that ethical standards are respected and that there is no plagiarism in any of the documents. Then, authors are advised to verify the submissions including the call elements and format in advance.

The evaluation of submissions starts in the editorial process, which may end in declining submissions if they do not match the call and format requirements. When the editorial board accepts a submission, it continues to the double-blind peer review process as the final evaluation with the following results:

- a) Accept Submission or Accept Submission with Modifications
- b) Revisions Required or Resubmit for Review
- c) Decline Submission

It is important to mention that if a blind reviewer declines the article or essay, it will not be accepted.

The proposals are uploaded to the platform in Word format without the authors' names.

The proposals need to be sent with an attached Word file containing a 100-word authors' biodata.

In addition, authors need to add the declaration of originality in Word format and signed.

Please upload the articles on the CIEX JOURNAL

WEBSITE: <http://journal.ciex.edu.mx>

Deadline to send the proposals: July 31st, 2025.

Editor: Hugo Enrique Mayo Castrejón, M.A. - ciex.journal@gmail.com

LICENCIATURA EN INGLÉS

MAESTRÍA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS Y LINGÜÍSTICA APLICADA



El Centro de Idiomas Extranjeros "Ignacio Manuel Altamirano"

CONVOCA

A los aspirantes interesados en cursar la **Licenciatura en Letras Inglesas** (Modalidades: Presencial y/o en línea) o la **Maestría en la Enseñanza del Idioma Inglés y Lingüística Aplicada** a participar en el Concurso de Selección para el ingreso al Ciclo Escolar 2025-2026, presentando el examen de admisión que se realizará mediante previa cita hasta el 29 de agosto de 2026, conforme a los siguientes:

REQUISITOS

Los interesados en participar deben realizar todos los trámites y procedimientos institucionales, además de cumplir con los requisitos descritos en el cronograma y el instructivo correspondiente a esta Convocatoria, los cuales son:

- » Leer y aceptar los términos y condiciones de la convocatoria y su instructivo.
- » Realizar el registro en las fechas establecidas en esta Convocatoria.
- » Comunicarse a la institución para realizar una cita para el examen de admisión.
- » Pagar el derecho de examen de selección.
- » Presentar el examen de selección y una evaluación de valores y actitudes en el lugar, día y hora señalados, mediante previa cita.
- » Ser aceptados mediante un concurso de selección, dentro de los periodos que al efecto se señalen.
- » Recibir una carta de aceptación por parte del Comité Evaluador de la institución.
- » En caso de ser seleccionado en la **Licenciatura en Letras Inglesas**, contar con Certificado de Bachillerato con un promedio mínimo de ocho (8.0) o su equivalente y entregarlo con la demás documentación solicitada el día y en el lugar establecidos, de acuerdo con los términos señalados en la institución.
- » En caso de ser seleccionado en la **Maestría en la Enseñanza del Idioma Inglés y Lingüística Aplicada**, contar con Título de Licenciatura, Cédula Profesional, Carta de motivos, Certificación TOEFL (500 puntos mínimo).

Informes:

Teléfono: 747 49 4 79 73

WhatsApp: 747 108 1203

Página web: www.ciex.edu.mx

Correo electrónico: info@ciex.edu.mx

CONVOCATORIA

CIEX JOURN@L

INNOVATION AND PROFESSIONAL DEVELOPMENT

No. 21

RESEARCH PAPERS

Students' & Teachers' Voices

VALUES AND CULTURE

Personal Development and Growth

CIEX SYMPOSIUM SUMMARIES

Updating Language Teaching Professionals

