



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,
Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE PROMUEVEN LA MOTIVACIÓN EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS

**THE DIDACTIC STRATEGIES THAT PROMOTE
MOTIVATION IN UNIVERSITY STUDENTS**

Maria Guadalupe Arias Garcia

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco - México

Mtra. Claudia Alejandra Castillo Burelo

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco - México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12937

Estrategias didácticas que promueven la motivación en alumnos universitarios

Maria Guadalupe Arias Garcia¹

maria99323936@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-0489-5863>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes
México

Mtra. Claudia Alejandra Castillo Burelo

Claudia.castillo@ujat.mx

<https://orcid.org/0000-0002-6717-9952>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes
México

RESUMEN

Las estrategias didácticas que promueven la motivación en los alumnos universitarios, muestran la falta de innovación en las estrategias didáctica la cual repercute en la motivación de los alumnos. El objetivo de este estudio es analizar las estrategias didácticas que promuevan la motivación en alumnos universitarios. Esta investigación se conforma de un paradigma cuantitativo de tipo descriptivo, la población fue seleccionada bajo el plan de estudios 2017 y 2010; la recolección de datos fue un cuestionario dirigido a los alumnos y se complementó con una entrevista estructurada dirigida a docentes. Encontrando así que las estrategias didácticas que se implementan con habitualidad son organizadores gráficos y exposición oral lo cual nos lleva a la monotonía y a la pérdida de motivación en los alumnos universitarios; los alumnos consideran que las estrategias que logran despertar el interés y motivación en su aprendizaje son: cómics, programa de radio, wiki y blogs, más cuales son más tecnológicas e innovadoras para los alumnos.

Palabras clave: estrategia lúdica, estrategias de enseñanza, estrategias didácticas, aprendizaje

¹ Autor Principal

Correspondencia: maria99323936@gmail.com

The didactic strategies that promote motivation in university students

ABSTRACT

The didactic strategies that promote motivation in university students show the lack of innovation in didactic strategies, which has an impact on student motivation. The objective of this study is to analyze the didactic strategies that promote motivation in university students. This research is conformed of a quantitative paradigm of descriptive type, the population was selected on the 2017 and 2010 curriculum; The data collection was a questionnaire to students and was complemented with a structured interview to teachers. Thus finding that the didactic strategies that are usually implemented are graphic organizers and oral exposition which leads us to monotony and loss of motivation in university students; Students consider that the strategies that manage to awaken interest and motivation in their learning are: Comics, radio, wiki and blogs, which are more technological and innovative for students.

Keywords: ludic strategy, teaching strategies, didactic strategies, learning

*Artículo recibido 06 julio 2024
Aceptado para publicación: 10 agosto 2024*



INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación lleva como título: Estrategias didácticas que promueven la motivación en alumnos universitarios. Del cual se ha realizado una investigación para analizar sucesos ocurridos dentro del aula. Por lo tanto una problemática que suscita esta investigación se deriva hacia los maestros que imparten clases en la Licenciatura Ciencias de la Educación (LCE), los cuales tienen un perfil de formación diversas, abogados, matemáticos, administrativos, etc., por lo cual los conocimientos pedagógicos muchas veces no se aplican en el aula, lo que nos lleva a la falta de innovación en las estrategias didácticas que implementan los docentes, lo cual considero un factor que repercute en el poco esfuerzo del alumno al estar acostumbrado a los mismos términos, misma función y mismas estrategias. De igual forma otra problemática se dirige hacia la falta de motivación del alumno, cuando el docente implementa actividades como algo que es obligatorio para acreditar una materia y no como una actividad que puede ser interactiva y motivadora para el alumno al realizarlas. Por ello, la finalidad de que el docente implemente diversas estrategias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo así, reforzar conocimientos pedagógicos y competencias docentes para brindar atención y calidad a la enseñanza y a las diferentes formas de aprender que poseen los alumnos. ¿Qué sucede al implementar por primera vez una nueva estrategia lúdica? ¿Qué pasa cuando se utilizan las mismas estrategias?, ¿Qué resultados se obtienen? llevando esto a la pérdida de interés por parte del alumno de forma inimaginable. Según Candela y Benavides (2020), “Las estrategias lúdicas propician el “Desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades”.

Es necesario que los alumnos desarrollen competencias y habilidades en un sentido natural dentro del aula, por lo consiguiente, esto se puede lograr utilizando diversas técnicas e incluso a través del juego, de esta manera, los alumnos se sienten motivados, atraídos y a su vez, se dinamiza la enseñanza, esperando lograr la interacción entre alumnos para que adquieran las habilidades necesarias.

El docente quien está facultado y capacitado por la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), debe considerar el uso de las estrategias lúdicas como parte del aprendizaje del alumno e incluso poder



complementar a través de las Tic's, debido a que, en ellas, se pueden implementar aplicaciones que favorecen la motivación y participación estudiantil.

Según Moyolema (2015), “Realizar actividades lúdicas está estrechamente ligada a la enseñanza y por ende al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes. Es necesaria la realización de planes para la implementación de actividades lúdicas educativas en el Sistema Educativo debido a que no solo influye en el pensamiento del niño sino además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente”. Dicho de otro modo, el uso de las estrategias lúdicas no sólo implica un simple juego sino una herramienta que permite a los alumnos desarrollar habilidades y competencias que aporten una solución a las diversas problemáticas que se le presenten en su vida laboral a futuro. Las estrategias lúdicas tienen objetivos importantes dentro de la educación, el poder utilizarlas dentro del aula lo considero un factor que trae beneficios para la enseñanza y también para el aprendizaje, es ahí otro punto importante para esta investigación, debido a que es relevante logrando así, un balance en aquellas estrategias lúdicas y didácticas que implemente el docente.

Esta investigación se considera importante para la formación de los estudiantes en ciencias de educación, debido a que las competencias que se promueven en el perfil de egreso están definidas a la docencia como menciona El plan de estudios 2010 de la UJAT, menciona que “Los egresados poseen las competencias para resolver problemas teóricos, metodológicos y prácticos en el ámbito educativo, en el ejercicio de la docencia, gestión e innovación educativa, la atención a problemas psicoeducativos, la educación a distancia, y la producción científica de conocimientos en torno a la educación. Lo cual significa que formar alumnos en diferentes niveles educativos hoy en día es un reto para el docente, impartir una asignatura en un grupo extenso y lograr mantener motivado e interesado en la clase al alumno es realmente un verdadero reto y para lograrlo los docentes deben implementar estrategias que impliquen despertar la motivación. Incluso en la actualidad se requiere de una enseñanza que le permita al alumno enfrentar los retos que la vida y la sociedad le ofrecen a diario, el objetivo de la licenciatura de ciencias de la educación según el plan de estudio 2010 de la UJAT, trata de “Promover la formación de profesionales de la educación capaces de generar alternativas para atender los problemas y necesidades que atañen al quehacer educativo en sus diferentes manifestaciones y contextos, a través



del desarrollo de la capacidad investigativa, interpretación y promoción de acciones y proyectos educativos viables e innovadores”. Es por ello que se debe formar profesionales con habilidades educativas de calidad. Por lo cual la formación de universitarios tiene como objetivo desarrollar alumnos con habilidades y capacidades para el futuro., por el cual diversas teorías que sustentan esta investigación son por ejemplo el constructivismo de César Coll. Según Tigse (2019), “Los profesores proporcionan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, despertando la curiosidad del estudiante”.

Según Coll et.al. (1993, como se cita en Tigse, 2019), “Los docentes necesitan teorías que provean de instrumentos de análisis y reflexión sobre la práctica educativa y cómo influye en el proceso de aprendizaje; que ofrezcan un referente para priorizar objetivos, planificar qué enseñar, y decidir los materiales más adecuados. Es un gran desafío para los docentes crear salones de clase en los cuales los estudiantes se sientan motivados y les dé gusto indagar, reflexionar, y aprender. Además, es importante que las aulas se conviertan en lugares dignos y cálidos que aseguren la coherencia y la calidad del aprendizaje, procurando el respeto, la confianza y el compromiso por elevar el rendimiento académico”.

Según Tigse (2019), “Los docentes son los principales responsables de ofrecer una educación de calidad, quienes deben contar con marcos explicativos que les permitan tomar decisiones acertadas en la parte curricular, organizativa y evaluativa. Además, cada componente educativo en sus diversas unidades debe establecer objetivos y planes de trabajo para fundar una concepción constructivista.

Según Coll (1986, 1990, como se cita en Tigse, 2019), “Para que el docente plantee una concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza debe utilizar estrategias cognitivas, metacognitivas, y afectivas; las cuales ayudan al cerebro a asociar, clasificar, inferir, analizar y pensar, procurando un gran énfasis en la metacognición, permitiendo la construcción de un aprendizaje significativo en el estudiante”.

Es importante dejar claro que la teoría del constructivismo de Cesar Coll tiene como objetivo lograr el aprendizaje significativo del alumno, para lograrlo se enfoca en los docentes, quienes proporcionan a los estudiantes información relevante a través de las estrategias didácticas para que el alumno construya su aprendizaje dentro del aula, dicho de otro modo, se debe analizar y explorar estrategias nuevas o incluso implementando las mismas, pero con una dirección diferente. Los docentes para el desarrollo



constructivista dentro del aprendizaje deben utilizar estrategias didácticas que despierten el interés y la motivación en el alumno para desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y afectivas. Por lo tanto, se analiza que el constructivismo dentro del aprendizaje se construye también en el ambiente presente dentro del aula, con los autores importantes que son el docente y el alumno. Es importante presentar aulas dignas y de calidad, que preserven el respeto, la enseñanza y el compromiso para lograr un rendimiento académico en el alumno. Lo que significa que el constructivismo es fundamental desde el ambiente hasta la enseñanza y aprendizaje que se reflejan en las estrategias didácticas. El mantener un ambiente educativo favorable dentro del aula favorece la enseñanza y aprendizaje, debido a que el implementar estrategias lúdicas dentro del aula puede funcionar como parte de la relajación dentro de la enseñanza.

El docente antes de realizar planeaciones debe fundamentar y construir desde conocimientos subyacentes a lo que conocen y que se mira reflejado en las estrategias didácticas que utilizan, el cómo las utiliza y que resultados se obtienen el alumno para que tenga herramientas necesarias para que pueda ir construyendo un aprendizaje relevante.

El constructivismo se divide en fases importantes que redactan sucesos relevantes para la educación las cuales también las favorece, debido a que el alumno utiliza el conocimiento previo y el docente expone información a través de las ideas de los alumnos, incluso conecta el aprendizaje previo con una nueva información que el docente junto al grupo reúne a través de sus ideas y estrategias didácticas que se implementan para que así los alumnos pueden ir construyendo su propio aprendizaje. El alumno realiza metacognición como su proceso de aprendizaje y el docente realiza la evaluación de los conocimientos obtenidos y enseñados con estrategias didácticas finalizando con una retroalimentación grupal de los alumnos y su comprensión de la clase.

El desafío del docente es lograr la motivación en clase, por ello las estrategias didácticas son una buena herramienta y el utilizar diversas estrategias de enseñanza e incluir estrategias lúdicas en la enseñanza puede ser una excelente oportunidad y herramienta en la educación.

Teoría de la motivación de McClelland

Esta investigación se basa de igual en una teoría motivación de McClelland (1961, como se cita en Araya et.al., 2013) “Señala que existen tres motivaciones en las personas, las cuales son las necesidades de



logro, afiliación y poder. Algunos autores sostienen que estas necesidades son motivaciones sociales, ya que se aprenden de una manera no consciente, como producto de enfrentarse activamente al medio”.

“Debido a lo anterior, las personas con una alta necesidad de logro, buscan distinguirse por hacer bien las cosas y disfrutan de situaciones en las que pueden tomar responsabilidades. Asimismo, las personas que tienen una alta necesidad de poder, buscan controlar a los demás y que se haga lo que ellas desean. Por su parte, las personas con una alta necesidad de afiliación tienden a interesarse y a pensar con frecuencia acerca de la calidad de sus relaciones personales” de acuerdo con Santrock (2022, como se cita en Araya et.al., 2013).

Lo cual significa que es una teoría que se enfoca en la motivación social en la cual se logra a través de la interacción que se dan entre los seres humanos. Esta teoría menciona un aspecto muy importante sobre la necesidad de logros que tiene cada individuo. La motivación en el ser humano es importante, debido a que hace sentir satisfechos con las actividades que se logra en tiempos determinados. Cada individuo tiene una necesidad de logro al cumplir ciertas metas o actividades donde ponen en práctica las habilidades, responsabilidades e incluso las habilidades que están desarrollando o perfeccionando. Esta motivación del logro se da en los individuos cuando logran las actividades con éxito y de igual forma en desventaja se ve afectada en el desempeño de trabajos y tareas de los alumnos.

Es por ello que las estrategias didácticas deben obtener y provocar la atención, así como la motivación en el alumno, es por ello que a través de las diversas estrategias didácticas se utilice la innovación de ellas, logrando así que los alumnos disfruten de la enseñanza y de su aprendizaje, en donde la tecnología es parte fundamental.

Considero importante que los alumnos se sientan motivados al cumplir tareas y actividades que el docente asigne para que ellos se sientan satisfecho con los logros y avances que ellos mismos realicen siempre y cuando los docentes sean los mediadores de esas actividades a cumplir, la motivación en los alumnos se da cuando se logra actividades que despiertan en él su interés por realizarlas.

Los principales conceptos que derivan esta investigación son: La motivación, el aprendizaje, las estrategias de enseñanza, las estrategias didácticas y las estrategias lúdicas los cuales son analizados desde diferentes puntos importantes.



Las estrategias lúdicas según Medina, Arrieta, Vidal, Rojas y Guarín (2019), “La lúdica es una de las herramientas más importantes para lograr atraer la atención de los estudiantes en las clases y facilitar los procesos de aprehensión. El uso de la lúdica representa una oportunidad para desarrollar y poner en práctica todo tipo de habilidades y capacidades en diversas áreas, incorporando diversas estrategias como lo juegos en los niveles profesional o básico”.

Según Frola (2011), “La define como un juego que tiene sus propias finalidades entre las que están el sentido del humor, el baile o el amor, se realizan por el mero placer que ocasionan, de manera que, si a eso le agregamos que se propicia el desarrollo de competencias en los individuos, estamos ante un recurso didáctico de gran valía cuya importancia habría que redimensionar para incorporarlo como recurso metodológico en el desarrollo de competencias en la escuela”.

Analizando a los diversos autores, considero a las estrategias lúdicas como herramientas donde se desarrollan y mejoran la habilidades de los alumnos a través de las estrategias como son: El juego, interacción, integración, fluidez de palabras e ideas creativas, movimiento motor, etc., Las estrategias lúdicas complementan las estrategias de enseñanza con objetivos a cumplir, que facilita a los alumnos iniciar y cerrar temas de diversas áreas, usándolas como un proceso de apoyo y de guía para el docente y así poder ofrecer clases creativas, interactivas, interesantes, innovadoras y reforzando los temas ya vistos.

Las estrategias lúdicas se podrían considerar importantes para la motivación e interacción del alumno, que da la posibilidad de imaginar cómo dar una clase interactiva e innovadora siguiendo un objetivo, incluso brindando la interacción social entre los estudiantes para compartir información entre los alumnos.

Las estrategias lúdicas pueden ser modificadas según la creatividad del docente o incluso propuesta por el alumno, se podría adaptar las estrategias lúdicas con los en los juegos de mesa y se usaría una estrategia para reforzar la información.

Según Anijovich (2021), “Las estrategias de enseñanza son modos de pensar la clase; son opciones y posibilidades para que algo sea enseñado; son decisiones creativas para compartir con nuestros alumnos y para favorecer su proceso de aprender; son una variedad de herramientas artesanales con las que



contamos para entusiasmarlos y entusiasmar en una tarea que, para que resulte, debe comprometernos con su hacer”.

En otras palabras, se logra considerar que las estrategias de enseñanza son un arte dividido en acciones y herramientas que utiliza el docente para enseñar a los alumnos diversos temas, un proceso fácil de mencionar, pero difícil de lograr más no imposible, es la mercadotecnia de la enseñanza dentro del aula dirigida por el docente.

Para Feo, (2015) “Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa.

Se puede llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente: (a) estrategias de enseñanza; (b) estrategias instruccionales; (c) estrategias de aprendizaje; y (d) estrategias de evaluación”.

Por lo cual se analiza a las estrategias didácticas como el conjunto de estrategias de enseñanza-aprendizaje con los métodos, técnicas y actividades dirigidas hacia el docente y el alumno para que juntos puedan construir un aprendizaje significativo en donde el docente logre su aprendizaje esperado y el objetivo de la clase.

El siguiente concepto es definido por Vilches y Gil (2007), “El aprendizaje como una actividad abierta y creativa, debidamente orientada por el docente como “Investigador experto”. Una actividad que incluye toda una serie de aspectos en los que el trabajo cooperativo resulta fundamental: La discusión del posible interés y relevancia de las situaciones estudiadas, la emisión de conjeturas fundamentadas, la elaboración y puesta en práctica de estrategias de resolución, el análisis y comunicación de los resultados, la consideración de las posibles perspectivas abiertas, etc.”

Se analiza el aprendizaje como un proceso que se logra a través de actividades abiertas a la creatividad que el alumno realiza, sin embargo, es condicionado por el docente, para que el alumno pueda transformar a través de información y actividades.

Dentro de los estudios previamente realizados se encontró una aportación relevante para esta investigación, según Rivas (2016), “Cuando menciona que las estrategias lúdicas son fundamentales



dentro del aprendizaje, es el juego mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo y desarrollo de pensamiento crítico reflexivo”.

Las estrategias lúdicas motivan entonces a los estudiantes, les dan autoconfianza y personalidad debido a que son recreativas y participativas en las temáticas diversas que puede dejar el docente en sus contenidos curriculares para el aprendizaje y desde luego, el resultado es la evaluación de los conocimientos. las características pueden ser que desarrollen el aprendizaje académico como de competencias, esta puede ser libre, de organización, realidad, socialización, en el juego, el material, ayuda a los estudiantes a desenvolverse y que sean más participativos en las clases, que tengan ese interés por aprender e innovarse y sean entusiastas.

Esta investigación se llevará a cabo en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, ubicada en la avenida universidad en Villahermosa Tabasco, la cual se remota al Instituto Juárez, que inició sus servicios el 1° de enero de 1879. El 20 de noviembre de 1958 se diseñó un nuevo modelo académico integrado por escuelas y facultades que dieron origen a la Universidad Juárez de Tabasco; en 1966 se le concedió la autonomía como facultad para constituir su gobierno y su estructura funcional para desarrollar sus funciones sustantivas de docencia, investigación, difusión cultural y extensión. En 1985 el modelo académico de la universidad migró hacia una estructura matricial, organizada en Divisiones Académicas (UJAT, 2005).

La entidad cuenta con un número importante de universidades tanto públicas como privadas, entre las que destaca la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) por ser la universidad pública más grande y prominente en el Estado. Se integra por 12 Divisiones Académicas. La UJAT oferta 59 licenciaturas, 30 maestrías y 10 doctorados. De la cual se eligió la División Académica de Educación y Artes la cual cuenta con variedad en diversas licenciaturas (UJAT, 2016). Por lo cual esta investigación se centrará en la licenciatura de ciencias de la educación.

Debido a los sucesos ya mencionado presento la hipótesis que dirige a esta investigación, se emplea en las estrategias didácticas que tienen un efecto positivo (motivación) en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes universitarios.

Teniendo como objetivo analizar las estrategias didácticas que promueven la motivación en los alumnos universitarios de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.



METODOLOGÍA

Esta investigación es de paradigma cuantitativo Sampieri (2014), “Es un conjunto de proceso. Es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. La cual refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los fenómenos o problemas de investigación al igual que también utiliza para consolidar las creencias (formuladas de manera lógica en una teoría o un esquema teórico) y establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población “. Por el cual será utilizada en esta investigación pretendiendo distinguir y analizar las estrategias didácticas que promuevan la motivación en el alumno.

El diseño de esta investigación se basa en

El tipo de investigación es descriptiva según Sampieri (2014), “La cual busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan estas”.

Por la cual se considera significante este tipo de investigación que me ayudará y facilitará lo que deseo saber de esta investigación que es conocer qué impacto tiene las estrategias lúdicas y las estrategias didácticas en la motivación de los alumnos y obtener un análisis profundo de las estrategias de enseñanza que emplea el docente, distinguir y analizar los criterios que seleccionan los docentes en el uso de las estrategias didácticas.

Este tipo de investigación enfocará el análisis y descripción del fenómeno. Ayudará a describir y recoger información de los criterios que considera el docente al elegir las estrategias de enseñanza, y analizar las estrategias didácticas que emplean los docentes que fomentan la motivación en la práctica áulica para el aprendizaje significativo del alumno. Y el análisis de las estrategias lúdicas que promueven la motivación en los alumnos. Según el 4to Informe de Actividades (2022-2023), “El área de docencia señaló la cobertura educativa en la División Académica de Educación y Artes (DAEA)- Universidad



Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), cuenta con alrededor de 2,793 alumnos, el 65.84% son mujeres y el 34.16% hombres, está incluida la Licenciatura en Ciencias de la Educación (LCE). Bajo el programa educativo la Licenciatura de Educación y Artes LCE desde el plan de estudio 2017 cuenta con total inscritos 1,033 y el plan de estudios 2010 son 54 inscritos. Hacen un total estudiantes actualmente de 1,087 inscritos. Cuenta con profesores certificados, tal como señala el PDD 2019-2023m en la estrategia EC- DAEA. Existen 14 profesores investigadores certificados a través de la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de contaduría y administración (ANFECA), 1 Profesora de tiempo completo de LCE, por el uso de dispositivos móviles obtuvo la certificación, otra profesora de la LCE miembro de CEyD”.

El objeto de la población bajo el programa educativo la LCE, se logra en los reportes de informes en los planes de estudio 2017, señala que el total inscritos 1,033 y el plan de estudios 2010 son 54 inscritos. Hacen un total estudiantes actualmente de 1,087 inscritos. Del cuál, se aplicará un cálculo de la muestra quedando de la siguiente manera:

Donde expresa:

N = Total tamaño de la población es de 1,087 alumnos inscritos= Nivel de confianza deseado (95%). p = Proporción de la población con la característica deseada en éxito (en este caso es de 10%). q = Proporción de la población con la característica deseada en fracaso (0.95). e = Nivel de error dispuesto a cometer 10%. n = Tamaño de la muestra a encuestar es de 89 estudiantes inscritos de la LCE. En la encuesta que se aplicó a los estudiantes de la LCE de la UJAT, fue para 89 alumnos.

El instrumento que se llevará a cabo en la investigación es un cuestionario con 15 preguntas cerradas y respuestas delimitadas dirigidas a alumnos, según Sampieri (2014), “Las preguntas cerradas contienen categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas”. Por el cual el objetivo de dicho cuestionario es conocer las estrategias didácticas que promueven la motivación en los universitarios Ayudará a obtener la información sobre los criterios que considera para analizar.

De igual forma esta investigación se complementó con una entrevista estructurada dirigida a docentes de los cuales se entrevistó a uno, con 8 reactivos, con respuestas abiertas, la cual ayudó a indagar y aportar información desde la mirada docente, dicha entrevista fue grabada a través de la plataforma teams y autorizada por el docente el cual mostro disponibilidad de colaborar con esta investigación. El

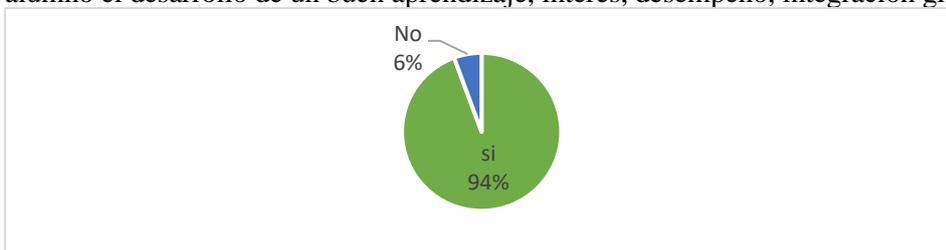


docente cuenta con una amplia experiencia, trabaja como docente en la división Académica de Educación y Artes desde hace 29 años, trabajo 8 años en la universidad Veracruzana y fue directora en una escuela primaria y actualmente cuenta con un posgrado

RESULTADO Y DISCUSIÓN

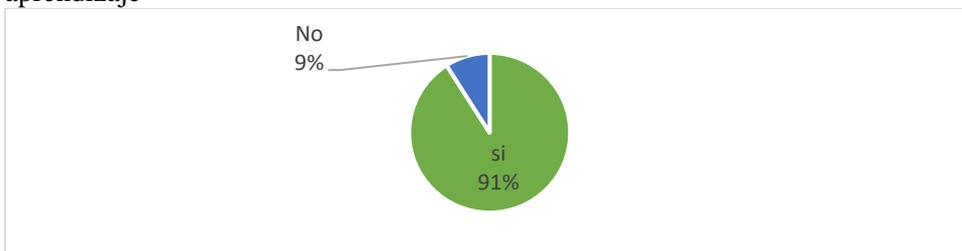
Mediante la información obtenida en el cuestionario aplicada a los alumnos con base a su experiencia dentro de las aulas en la División Académica de Educación y Artes, en la LCE. Se presentan los siguientes resultados.

Tabla 1. Consideras que el docente al implementar estrategias lúdicas en su enseñanza lograría el alumno el desarrollo de un buen aprendizaje, interés, desempeño, integración grupal y social



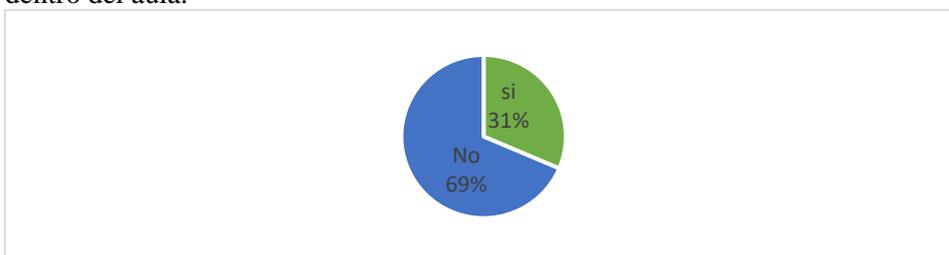
Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Consideras la interacción del grupo a través del juego un suceso motivacional hacia el aprendizaje



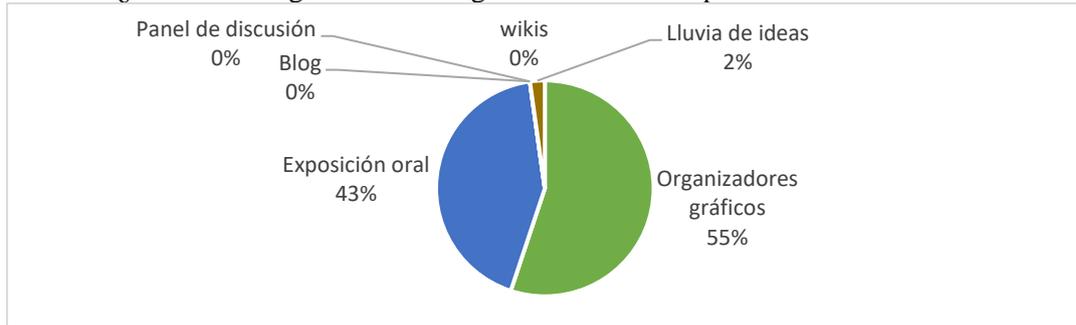
Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. El docente implementa el uso de obras de teatro, maquetas, la papa se quema y manualidades dentro del aula.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. ¿Cuál de las siguientes estrategias didáctica se implementa habitualmente en clase?



Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. ¿Las de enseñanza que implementa el docente en el aula las consideras?



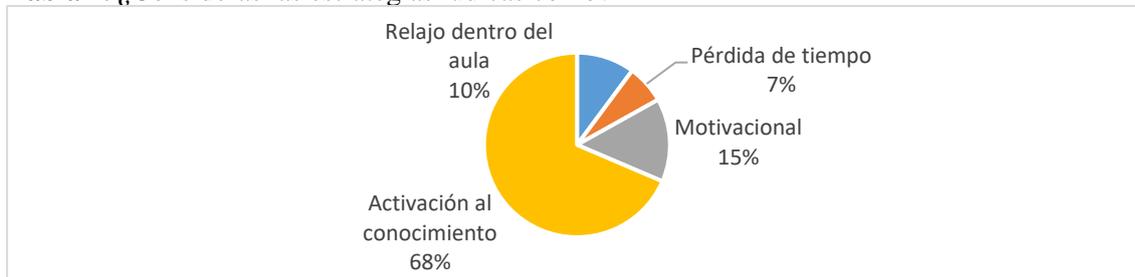
Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. ¿Cuál de las siguientes actividades la consideras como estrategia lúdica que aplica el docente dentro del grupo?



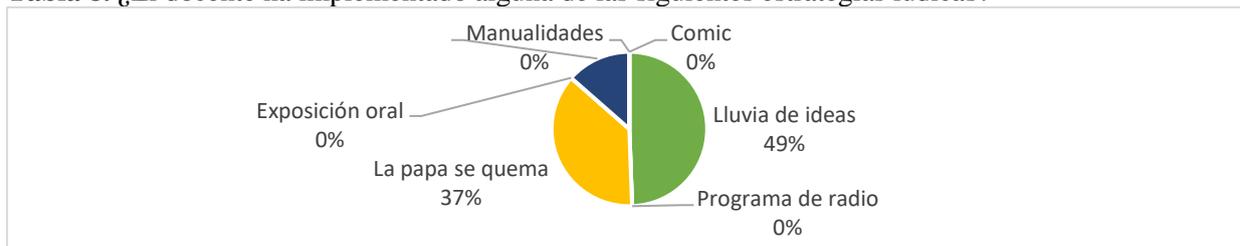
Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. ¿Consideras las estrategias lúdicas cómo?



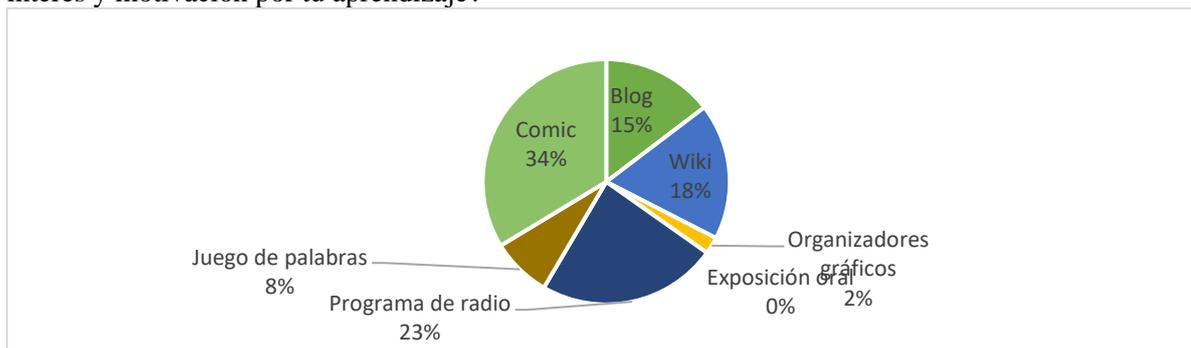
Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. ¿El docente ha implementado alguna de las siguientes estrategias lúdicas?



Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. ¿Con base a tu experiencia, cual considera que son las estrategias didácticas que despiertan tu interés y motivación por tu aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia

Mediante la información obtenida en la entrevista aplicada a los docentes con base a su experiencia impartiendo clases en la División Académica de Educación y Artes, en la LCE. Se presentan los siguientes resultados.

1. **¿Qué significa la motivación para usted?** La motivación dirigida hacia el alumno es el interés, fuerza, energía y ese impulso que tienen para lograr determinados aprendizajes, el interés que tiene el alumno para aprender diversos temas, la necesidad que percibe el alumno y que acciona en él para lograr el aprendizaje. La motivación que dirige el docente, se considera desde las acciones que el profesor realiza para despertar el interés en el alumno. Muchas veces se cuestiona del como motivar al alumno y la forma más adecuada es buscar estrategias adecuadas a la signatura, en cómo van a despertar el interés o gusto en el alumno cuando las asignaturas son teóricas.
2. **¿Cómo se relaciona la motivación dentro del proceso de enseñanza?** La relación se da en todo momento. Al inicio el docente tiene que buscar como intereso al alumno, y para ello es mencionarle al alumno para que les va a servir el contenido es así como se despierta esas expectativas por aprender. Muchas veces a los alumnos se les enseña sin mencionarles el para que les va a servir o en que lo vamos a utilizar y en la medida que se les da este proceso de

enseñar, el docente se da la tarea de ir variando el proceso de enseñanza a través de diversas estrategias de enseñanza, porque al implementar las mismas técnicas y estrategias nos lleva a la monotonía. Entonces la motivación que se proporciona al inicio empieza a decaer y es ahí donde los docentes tienen que ir variando e ir integrando cosas nuevas para ir manteniendo esa motivación. Por lo cual es importante también ir retroalimentando lo que va aprendiendo el alumno, porque si el alumno no sabe que tanto está aprendiendo se puede sentir un poco de incertidumbre y ahí también recae la motivación. La motivación es relativa y específica para cada estudiante, habrá algunos que son fáciles de motivar y otros que cuestan un poco más de trabajo. Cada alumno trae un pensar, preocupación personal o familiar. La enseñanza debe ser divertida para que los alumnos se diviertan un poco, esto ayuda a bajar un poco la tensión y así recobrar un poco la motivación.

3. **¿Utiliza estrategias lúdicas en su proceso de enseñanza aprendizaje?** sí, la docente menciona que le gusta ir variando e introduciendo alguna estrategia y técnicas para relajar y que los alumnos se sientan relajados a través del juego (estrategias lúdicas) y divertirse donde puedan expresarse y comunicarse entre ellos. Cuando el grupo está cargado de información hay que incluir alguna estrategia para que cambie el clima del grupo. Cuando el docente abarca más asignaturas en el grupo entonces dosifican y trata de agregar una serie de actividades de trabajo y otras con el objetivo de animarlos, mejorar el ambiente o suele hacer chistes o broma siempre respetando al alumno. No las implemento como estrategia específica, pero si las implemento cuando siento al grupo en espera de relajarse.
4. **¿Cuáles son las estrategias lúdicas más comunes que emplea?** Se han trabajado con algunas que tienen que ver con el juego, en donde implementa: la telaraña (que consiste en ir pasando una bola de estambre y al que le toque tendrá que contestar la pregunta y la interacción está donde el alumno no quiere y otros que sí, todos tienen que pasar y ahí se van relajando). Otra estrategia es a través del proyector donde se le proyecta figuras y el alumno tiene que buscar dentro de las figuras el fondo de la figura asignada. De igual forma se trabaja las adivinanzas, se platican anécdotas (se les pregunta si alguien tiene algo que quiera compartir en diversos temas, aunque no tiene que ver con la asignatura, pero es conocimiento general). El intercambio



de opiniones. Preguntas en globo (se trabaja castigo o preguntas) películas referentes a diversos temas y 6 sombreros para pensar.

5. **¿Qué expresiones son las más comunes en sus alumnos al implementar estrategias lúdicas?**

Son las risas entre los alumnos, gusto por las actividades, diversión entre los alumnos, emociones como: alegría, tristeza, sorprendidos y buena disposición de los alumnos

6. **¿Cuáles son las dificultades dentro del aula al implementar estrategias lúdicas?**

Una de las dificultades que más sucede cuando se implementa estrategias lúdicas es el ruido, cuando el grupo es grande el ruido es más fuerte, y en ocasiones algunos profesores se acercan a pedirnos que le bajen un poco al ruido, entonces como maestros nos sentimos mortificados por realizar estrategias lúdicas se puede perder el control del grupo. Otro suceso que ocurre con los chicos y chicas, en pasarse un poco con las palabras ya que así se relaciona entre ellos.

7. **¿Cuándo utiliza estrategias lúdicas que aspectos considera importantes para poder implementarlas?**

El tamaño del grupo, el espacio, materiales, por asignaturas, características del grupo.

8. **¿Qué recomendaría a los maestros novatos para mantener motivados a sus alumnos para lograr un aprendizaje significativo?**

Es bien importante que el maestro tenga un conocimiento claro y dominio de la asignatura. No podemos enseñar algo que no sabemos. Es fundamental tener conocimiento claro, muchas veces se cree que, con unas series de estrategias o técnicas, se puede suplir el conocimiento y la realidad es que no se puede suplir el conocimiento. Un profesor novato debe prepararse en la asignatura, tiene que planear en función de las temáticas. Cada tema tiene un nivel de complejidad, tiene que saber usar un principio de multiplicidad de estrategias (no se puede estar solamente con análisis, discusión de grupo, debate, exposiciones, se tiene que buscar una serie de estrategias puede ser estrategias basados en problemas, estudio de caso, etc. Va a depender de cada tema. Algunos maestros se considera que por ver una estrategia bonita va a servir para trabajar los contenidos y no es así, no todas las estrategias nos van a funcionar, para trabajar teorías o procesos no se utilizan las mismas estrategias. Es importante que haya un conocimiento de las técnicas, no se trata de experimentar al momento sino de tener un buen manejo de las estrategias y técnicas para saber cómo se debe aplicar cada



una de ellas. Utilizar materiales acordes a los estudiantes, a lo que a los alumnos les guste y a las características de los alumnos. Para que un aprendizaje sea significativo en el alumno, debe comprender y debe estar dentro de la cercanía de su uso. Es importante que cuando un docente empieza a ejercer también se siga formando una preparación pedagógica que facilite o ayude al alumno a que establezcan estrategias de aprendizaje acordes.

Análisis

En esta investigación después de revisar los resultados se puede constatar la relación que existe entre las estrategias didácticas que promueven la motivación en los universitarios. Por ello se menciona a continuación las respuestas que permiten ampliar dichos resultados cuantitativos, enriqueciéndolos con los resultados cualitativos derivados de la entrevista docente. En la relación al docente y la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza los alumnos consideran que promueven el aprendizaje, desempeño, integración grupal y social. El docente considera de suma importancia, interesar y motivar a los alumnos para despertar las expectativas de aprender. Debido a que muchas veces a los alumnos se les enseña sin mencionarles el para qué va a funcionar de lo cual en medida que se les da este proceso de enseñar el docente se da la tarea de ir variando el proceso de enseñanza a través de diversas estrategias porque al implementar las mismas técnicas y estrategias nos lleva a la monotonía. Entonces la motivación se proporciona al inicio de la clase y empieza a descender y es ahí donde los docentes tienen que ir variando e ir integrando cosas nuevas para ir manteniendo la motivación. Así mismo la motivación y la interacción dentro del grupo a través del juego para el aprendizaje los alumnos consideran que sí existe una motivación a través del juego. Así pues, el docente menciona que la motivación es relativa y específica para cada alumno debido a que favorece en bajar un poco la tensión y recobrar la motivación. Si la motivación es relativa y específica habrá algunos que se les facilite motivarlo y otros que cuesten más, cada alumno trae un pensar, preocupaciones personales por el cual analizando las respuestas me hace pensar si el alumno trae preocupaciones de diversos aspectos y si al momento de llegar al aula el docente implemente estrategias lúdicas variadas puede llamar la atención y despertar el interés de los alumnos por el aprendizaje porque es claro que al implementar las mismas estrategias puede no llamar la atención ni la motivación y el alumno puede mostrar desinterés por la clase y su aprendizaje.



Al mismo tiempo los alumnos mencionan que las estrategias didácticas que implementa habitualmente en clase los docentes son: organizadores gráficos y exposición oral. ¿Realmente estas estrategias didácticas están despertando un interés o una motivación? Porque es claro que no se están utilizando unas estrategias innovadoras simplemente se utilizan las más frecuentes. ¿Será que es por falta de conocimiento o por falta de creatividad para implementarlas? Podríamos considerar que se implementen las mismas estrategias debido a que cumplen un propósito, objetivo acorde a la asignatura, sin embargo, se puede realizar un cambio que implica poder implementarlas de otra forma como son: cambiar el material, donde se lleva a cabo, la forma en la que se implementa, cambiar el sitio donde se aplica la estrategia.

De la misma manera el docente menciona que no se trata de ver una estrategia bonita para que funcione para trabajar los contenidos, cuando la realidad es que no todas las estrategias van a funcionar para trabajar teorías o procesos no se utilizan las mismas estrategias. Es importante que haya un conocimiento de las técnicas y estrategias, para implementarlas, no se trata de improvisar una estrategia, sino de tener un buen manejo de ellas, para saber aplicarlas dentro de la clase y poder hacer adecuación según la necesidad del grupo. Teniendo en cuenta que existe contradicciones en ambos actores importantes dentro del aula. ¿Realmente la mayoría de maestros opinan lo mismo sobre que hay que conocer para aplicarlas estrategias? ¿Existirá innovación entre ellas? debido a que para los alumnos habitualmente se utilizan las mismas estrategias didácticas nos deja analizar que no existe una innovación o incluso no existe cambios en las estrategias didácticas sino simplemente se utilizan de la misma forma e incluso se utiliza con habitualidad. Y estos factores realmente son necesario para dar una solución debida que son importantes para el alumno y su aprendizaje dentro del aula. El uso cotidiano de las mismas estrategias genera aburrimiento y desinterés por el aprendizaje.

De igual modo los alumnos mencionan que los docentes no aplican estrategias lúdicas como son: maqueta, obra de teatro, papa se quema, manualidades. Es importante para la educación realizar actividades a través del juego ya que no solo se relajan, divierten sino también aprenden de una forma sutil y divertida. Según Moyolema (2015), redacta a través de su investigación lo siguiente “Realizar actividades lúdicas está estrechamente ligada a la enseñanza y por ende al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes, es necesaria la realización de planes para la implementación de



actividades lúdicas educativas en el Sistema Educativo debido a que no solo influye en el pensamiento sino además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente”. Así mismo los docentes menciona que las estrategias lúdicas que comúnmente implementa son: La telaraña, proyectores, adivinanzas, anécdotas, preguntas en globo, seis sombreros para pensar e intercambio de opiniones.

Por el cual se puede identificar las estrategias que emplea el docente como estrategias lúdicas mantienen una desinformación debido a que las estrategias que han mencionado alguno de ellos no pertenecen a una estrategia lúdica y las pocas estrategias lúdicas que lograron mencionar, no mantienen una relación con la innovación, debido a que se puede analizar que aquellas estrategias lúdicas que se implementan son utilizadas constantemente y es ahí donde también puede perder un poco de interés y la motivación en los estudiantes. Además, en relación a las estrategias de enseñanza que implementan los docentes, los alumnos mencionan que son elegidas por facilidad de uso del mismo docente y muy pocos alumnos mencionan que son adecuadas al contenido e innovadoras; lo que nos hace ver y distinguir que las estrategias no están siendo innovadoras, incluso los alumnos identifican que el docente las utiliza por su facilidad y no por la necesidad de un alumno o incluso por la necesidad del tema.

Cada alumno tiene un proceso de aprendizaje y también de enseñanza y cada tema o asignatura tiene una necesidad para ser enseñada, el usar la misma estrategia en diferentes asignaturas no favorece del todo la enseñanza, debe existir diversidad en ellas y la adaptación a las necesidades del alumno y de la asignatura. Por el cual el docente considera para utilizar las estrategias lo siguiente: El tamaño del grupo, espacio, materiales, asignatura, características del grupo. Cabe aclarar que no existe una similitud en la respuesta del docente y del alumno, por el cual unos mencionan que las estrategias las implementan por facilidad de uso y otra parte mide los criterios para hacer una elección correcta. Según Rico (2019), “La esencia, decidir una estrategia didáctica consiste en elegir la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz”.

Entonces analizando la cita, expreso que al alumno le es importante que las estrategias sean innovadoras y no sólo sea por facilidad de uso y que los criterios que el docente contempla para elegir las se pueda incluir un criterio y en este caso, sería la innovación e incluso el juego o qué tan divertidas son para llevarlas a cabo. De igual forma los alumnos consideran que las estrategias lúdicas que aplica el docente



dentro del aula con mayor frecuencia son organizadores gráficos y línea del tiempo. Logrando así, describir a través de resultado se observa que los alumnos no tienen uso de las estrategias lúdicas dentro del aula, debido a que si se implementara dentro del aula, los alumnos no tendrían dudas respecto a dichas estrategias y, de igual forma se puede observar que aquellas estrategias didácticas que mencionaron los alumnos, son aquellas que habitualmente se utilizan dentro del aula dejando a la deriva la innovación con el uso rutinario de las mismas estrategias que muchos alumnos expresan que usan. Mientras que los docentes mencionan que las estrategias lúdicas que implementan dentro del aula son: La telaraña, proyectores, adivinanzas, anécdotas, intercambio de opiniones, preguntas en globo, etc. Por lo cual podemos describir que alguna de las estrategias lúdicas que mencionan los docentes no son consideradas como una estrategia lúdica sino como una estrategia didáctica, existe una confusión nuevamente de parte del docente en las estrategias lúdicas, es por ello que los docentes deben de mantenerse capacitados y en constante actualización para brindar innovación y lograr despertar la motivación en los alumnos, más allá de ello, poder indagar en aquellas estrategias nuevas que pudieran existir.

Es necesario recalcar que los alumnos consideran que las estrategias lúdicas activan el conocimiento y la motivación para el aprendizaje cuando son implementadas en el aula. Y el docente menciona que utiliza estrategias lúdicas para que los alumnos se sientan relajados a través del juego y divertirse al igual donde puedan expresar y comunicarse entre ellos, cuando el grupo está cargado de información hay que incluir alguna de las estrategias para que cambie el clima del grupo, a través de la entrevista se logra analizar y describir que los alumnos tienen comentarios positivos hacia el uso de las estrategias lúdicas sin embargo, existe una limitante que perjudica el uso de las estrategias lúdicas debido a que expresan que implementarlas podría ser perder el control del grupo, el docente debe implementar algunas estrategias lúdicas sin embargo no implementa una variedad o no indaga sobre ella por el miedo a perder el control del grupo. Lo dicho hasta aquí supone que los alumnos describen que los docentes dentro del aula utilizan estrategias lúdicas como son: Lluvia de idea, la papa se quema y juego de palabras. Mientras que el docente menciona que es importante cuando se empieza a ejercer la docencia seguirse formando en su preparación pedagógica que facilite o ayude al alumno para su aprendizaje. Por otra parte, se describe que una de las estrategias lúdicas que mencionan los alumnos no se considera una



estrategia lúdica, nuevamente se observa a través de resultados la desinformación y confusión de los alumnos por aquellas estrategias. De igual forma se analiza que los alumnos constantemente utilizan la papa se quema, la cual es considerada una estrategia, sin embargo, el implementarla constantemente hace perder un poco el interés y motivación dentro del aula para llevarla a cabo.

En relación de las estrategias que logran despertar el interés y motivación por su aprendizaje, los alumnos mencionan que son: Cómicos, programas de radio, Wiki y blogs. De lo cual se analiza de las preguntas que se realizaron con anterioridad se descubrió que los docentes no utilizan algunas de las estrategias que despiertan el interés y motivación en el alumno. La respuesta de los alumnos es clara en lo que ellos consideran que se deben implementar, se comprende que cada estrategia tiene una función, pero, ¿Y si adaptamos una estrategia para implementar el juego y la enseñanza? Por el cual el docente menciona que la motivación dirigida hacia el alumno es el interés, fuerza, energía y ese impulso que tiene para lograr determinados aprendizajes, el interés que tiene el alumno para aprender diversos temas como la necesidad que percibe el alumno y que acciona en él para lograr el aprendizaje. La motivación que dirige al docente lo considera en las acciones que realiza para despertar el interés en el alumno. Para motivar el alumno se debe buscar estrategias adecuadas a la asignatura y poderse preguntar o reflexionar en cómo esas estrategias van a despertar al interés o el gusto en el alumno.

CONCLUSIÓN

Se concluye que dentro del aula el aprendizaje y la enseñanza dirigida hacia el alumno es un reto para el docente. Se encuentra que las estrategias lúdicas son una buena herramienta que favorece el aprendizaje, el desempeño, el interés y la motivación de ellos. El uso cotidiano de las estrategias genera en el alumno un gran impacto de forma negativa, e incluso en la monotonía de las estrategias los alumnos confunden la función y conceptualización de las mismas. No se está presentando una innovación que logre despertar el interés y motivación. El aprendizaje requiere de ideas nuevas e incluso de innovar aquellas estrategias monótonas. Las estrategias didácticas que se implementan con habitualidad son organizadores gráficos y exposición oral lo cual nos lleva a la monotonía y a la pérdida de motivación en los alumnos universitarios. Así mismo las estrategias de enseñanza que se implementan son elegidas por facilidad de uso del mismo docente y no son adaptadas a la necesidad del alumno, del grupo y de la asignatura e incluso no se encuentran dentro de aspectos innovadores para la clase. La confusión



conceptual y práctica en las estrategias lúdicas por parte del alumno y por parte del docente es debido a la poca frecuencia que se utiliza, sin embargo, los alumnos consideran que las estrategias que logran despertar el interés y motivación en su aprendizaje son: cómics, programa de radio, wiki y blogs, más cuales son más tecnológicas e innovadoras para los alumnos. La motivación es relativa pero no imposible, entonces implementar estrategias didácticas innovadoras e incluso poder utilizar con frecuencia las estrategias lúdicas tiene respuestas positivas en el aprendizaje de los alumnos universitarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anijovich, Mora. 2021. Estrategias de enseñanza otra mirada al quehacer en el aula.

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684> Carolina, G. B.

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (Coords.). (1993). El Constructivismo en el aula. Barcelona: Graó.

Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221–236.

Frola, Patricia (2011). Estrategias didácticas por competencias.

Guía Básica Plan de Estudios. Licenciatura en Ciencias de la Educación (2010). Recuperado de:

<https://archivos.ujat.mx/2013/daea/Folletos/Ccs%20Educacion>

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar., “Metodología de la investigación, Sexta Edición,” *Repositorio Digital*,

<https://www.digitalrepositorio.com/items/show/2>.

McClelland, D. C. (1961) The achieving society. *Princeton: Van Nostrand reinhold*.

Medina, C., Arrieta, T., Vidal, L., Rojas, R., & Guarín, A. (2019). Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6872>

UJAT. (2016). Plan de estudios de LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN INFORMÁTICA . *Universidad Juárez Autónoma de Tabasco*, 3-141.



UJAT. (2005). Modelo Educativo. *Universidad Juárez Autónoma de Tabasco*, 15-55.

Moyolema, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13868>

Rico, J. D. O. (2019). Estrategias didácticas fundamentadas en la teoría de Frida Díaz Barriga para desarrollar el pensamiento crítico en la asignatura de historia de los estudiantes del VII ciclo de la Especialidad Ciencias Histórico Sociales y Filosofía. *FACHSE UNPRG*.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/7677>

Rivas Merlos, L. (2016). Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. (Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitépéquez).

Santrock, J. (2002). Psicología de la educación. México: *McGraw-Hill*.

Tigse, C. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25-28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>

Vilches, A. y Gil Pérez, D. (2012). El trabajo cooperativo en el aula. Una estrategia considerada imprescindible pero infrautilizada. *Aula de Innovación Educativa*, 208, 41-46.

4to. Informe de actividades 2022-2023. DAEA. UJAT. Recuperado de:

<https://archivos.ujat.mx/2023/div-daea/4to.%20Informe%20de%20Actividades%202022-2023.pdf>

