

Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura

Carolina Mercedes Loja Loja¹

carolina.loja@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7010-4823>

Universidad Nacional de Educación
Ecuador

Luis Miguel Quito Suco

luis.quito@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9283-6686>

Universidad Nacional de Educación
Ecuador

Karina Maribel Castillo Pinos

karina.castillo@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1154-1297>

Universidad Nacional de Educación
Ecuador

Bethy Margot Castillo Pindo

bethcastillo_86@yahoo.es

<https://orcid.org/0000-0001-6879-3009>

Investigadora Independiente

RESUMEN

El presente trabajo pretende implementar el aprendizaje basado en juegos como una estrategia para motivar a los estudiantes del octavo año de educación básica durante las clases de Lengua y Literatura. Mediante un proceso de diagnóstico se evidencia que el desarrollo de clases se basa en un enfoque tradicionalista, generando actividades y estrategias bastante monótonas donde el interés y la participación por parte de los estudiantes son muy escasos. Para efecto, se emplea un enfoque de investigación mixta donde se utilizan técnicas para la recolección de información como la observación participante y la encuesta con el uso de instrumentos como el diario de campo y el cuestionario. Se realiza una intervención didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en juegos, misma que es diseñada considerando todos los elementos pedagógicos y curriculares y aplicada dentro del aula donde se obtiene resultados favorables en el aprendizaje del estudiantado. Finalmente, se concluye que la estrategia desarrollada resulta muy pertinente en el proceso educativo, puesto que los juegos realizados motivaron a los estudiantes y les brindó una nueva dinámica de enseñanza aprendizaje donde todos son partícipes directos y agentes activos de su aprendizaje, generando así un gusto por las clases de Lengua y Literatura.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos; motivación; participación.

¹ Autor principal: Carolina Mercedes Loja Loja
Correspondencia: karolinaloja@gmail.com

Game-Based Learning for Motivation in Language and Literature Classes

ABSTRACT

This work aims to implement game-based learning as a strategy to motivate students in the eighth year of basic education during Language and Literature classes. Through a diagnostic process, it is evident that the development of classes is based on a traditionalist approach, generating quite monotonous activities and strategies where interest and participation on the part of the students are very scarce. For this purpose, a mixed research approach is used where techniques are used to collect information such as participant observation and survey with the use of instruments such as the field diary and the questionnaire. A didactic intervention based on game-based learning is carried out, which is designed considering all pedagogical and curricular elements and applied within the classroom where favorable results are obtained in student learning. Finally, it is concluded that the developed strategy is very relevant in the educational process, since the games made motivated the students and provided them with a new teaching-learning dynamic where everyone is direct participants and active agents of their learning, thus generating a pleasure for Language and Literature classes.

Keywords: Game-based learning; motivation; participation.

Artículo recibido 18 julio 2023

Aceptado para publicación: 23 agosto 2023

INTRODUCCIÓN

Este trabajo aborda la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar la motivación de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. El estudio se desarrolla en una institución educativa de la ciudad de Cuenca, en la cual se realiza un proceso de diagnóstico, evidenciando la necesidad de trabajar en la motivación de los estudiantes del octavo año de educación básica, dado que durante las clases no hay participación e implicación por parte de los alumnos. Esta situación deriva en que los logros de los aprendizajes y destrezas sean muy básicos, generando así un ambiente de frustración y desobligo en el grupo de educandos.

Para atender a la necesidad evidenciada se pretende implementar el aprendizaje basado en juegos como una estrategia para motivar a los estudiantes durante las clases de Lengua y Literatura. Para efecto se abordan las dos categorías teóricas principales que sustentan este trabajo, así como los elementos que las integran. En primer lugar, se aborda la importancia de la motivación en el ámbito educativo y cómo esta ayuda a mejorar los resultados de aprendizaje. En segundo lugar, se presenta el ABJ como una estrategia activa que permite fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera lúdica, dinámica y participativa, creando nuevas experiencias de aprendizaje.

La motivación juega un papel sumamente importante dentro del campo educativo, puesto que, este es el factor que más influye en la realización de las actividades académicas de los estudiantes. En tal sentido, un estudiante realizará las actividades que el docente les encomiende en consecuencia de su nivel de motivación, por lo cual, el docente debe procurar que los estudiantes tengan una actitud proactiva y sobre todo que la acción que deben realizar les atraiga y sea de su agrado. Sin embargo, esto no es una tarea fácil para ningún docente, puesto que:

La experiencia pedagógica y la evidencia científica muestran que un estudiante puede querer realizar la tarea escolar por muy diversos motivos o razones. Estas razones van desde la evitación (motivación puntual como realizar la tarea para salir a recreo, o a más largo plazo, para que los padres o el profesor lo dejen en paz), hasta motivos de verdadero interés por el aprendizaje. (Valenzuela et al., 2015, p.354).

A partir de esto se puede entender a la motivación como un aspecto intangible en ser humano pero que influye mucho en las acciones a realizar, un factor que a la vez es algo tan delicado que con una simple acción se la puede perder. Por tal razón, la motivación de un estudiante dentro del aula de clases será fundamental para el buen desarrollo de cualquier actividad educativa, y por ende, en el desempeño académico que el niño obtenga a lo largo del año lectivo. Puesto que, “la literatura es abundante en mostrar cómo a mayor motivación hacia la tarea se observan mejores resultados académicos” (Valenzuela, 2007, p. 414). Esto obliga en cierta medida al docente a identificar correctamente los intereses y preferencias de los niños del aula y en función de aquello plantear las actividades de aprendizaje.

Resumiendo, la motivación es una concepción hipotética de aquello que impulsa a las personas a realizar determinada acción, y dentro del campo educativo es eso que impulsa a los estudiantes a realizar las actividades del aula. Dentro de las aulas de clase lo que debe procurar el docente es la motivación por el logro de una tarea, sabiendo que esa motivación dependerá siempre del valor que se le asigne a la tarea y la expectativa que tenga estudiante, porque un estudiante que este motivado siempre se comprometerá con logro de una actividad. (Palomo, 2014).

Es así que se habla de dos tipos de motivación, una que está ligada a lo personal (motivación intrínseca) y la otra a aspectos del entorno (motivación extrínseca):

La motivación intrínseca (MI) se refiere al hecho de hacer una actividad por sí misma y el placer y satisfacción derivada de la participación y surge de las necesidades psicológicas innatas de competencia y autodeterminación. La motivación extrínseca (ME) aparece cuando las conductas emprendidas se hacen para conseguir algún fin u objetivo diferente, y no por las conductas en sí mismas. (Manassero y Vázquez, 1997, párr. 16).

Por lo tanto, para fomentar la motivación dentro de un aula de clases es importante considerar cuales son las aspiraciones del estudiante y a partir de aquello direccionar acciones que motiven la consecución de las metas de aprendizaje que demanda la sociedad actual. Es decir, que en el estudiante debe existir una confluencia entre a necesidad de desarrollar y mejorar la capacidad, así como también de mostrar a los demás su competencia (García y Doménech, 1997), puesto que, solo de esta forma se tendría estudiantes motivados adecuadamente.

En definitiva, la motivación en el campo educativo se vuelve primordial para el logro de los aprendizajes requeridos en todos los niveles educativos. La motivación por parte de los estudiantes permite que estén predispuestos para el aprendizaje y hace que participen y se impliquen de forma voluntaria en los distintos momentos didácticos dentro del aula. “La motivación es un proceso explicativo que nos ayuda a comprender por qué la gente se comporta como la hace” (Schunk, 2012, p. 346). Es por ello, que se destaca la importancia de trabajar la motivación dentro durante las clases de Lengua y Literatura, considerando interesante abordarlo mediante el ABJ como una estrategia que permite establecer una nueva dinámica de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

Al hablar de una estrategia se hace referencia al enfoque o plan a seguir en el proceso educativo, lo cual permite trabajar de manera organizada y con un objetivo previamente delimitado. Monereo et al., (1999) definen las estrategias como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (, p. 24). Siendo estas acciones organizadas y ejecutadas por el docente para el desarrollo de su labor didáctica con la finalidad de lograr un aprendizaje significado en los estudiantes.

Por otra parte, Díaz y Hernández (2002) argumentan que las estrategias didácticas “son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (p. 141). Estas dos definiciones coinciden en que las estrategias son las *acciones* que realiza un individuo con el fin de lograr un objetivo planteado. De tal modo que el docente es el encargado de realizar dichas actividades las cuales deben ser planificadas considerando las necesidades y el contexto de los estudiantes.

Entre las estrategias didácticas que han tenido buenos resultados en las diferentes aulas de clase, está el aprendizaje basado en juegos. Sobre esta estrategia Rodríguez (2015) menciona que, “consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas”. (p. 139). Esta estrategia resulta atractiva para todos los estudiantes por el hecho de ser una estrategia que vincula ese ambiente ameno y divertido de un juego dentro del proceso educativo, pero sin dejar de ser una clase y convertirse totalmente en un juego.

Por lo tanto, para la implementación de esta estrategia es importante plantear algunas normas o reglas que ayuden al buen desarrollo de la actividad y la consecución del objetivo de aprendizaje propuesto. Además, es importante diversificar los estilos y modalidades de los juegos dependiendo de los temas que se desarrollan en el aula, puesto que gracias al avance tecnológico se puede emplear juegos digitales como también juegos tangibles, e incluso aquellos que no requieren de insumos tecnológicos o tangibles, como son los juegos tradicionales. Esto ayudará al docente a mantener la participación activa de los estudiantes y la motivación para que realicen cualquier actividad educativa.

Los juegos a aplicar en el proceso educativo deben ser adecuados correctamente y presentar todas las orientaciones para el desarrollo de la clase para evitar contratiempos. En este sentido, para aplicar el ABJ dentro del aula los docentes deben realizar un proceso minucioso de búsqueda de los mejores juegos y actividades lúdicas a desarrollar, mismas que deben estar articuladas con los elementos curriculares y didácticos de la enseñanza, tales como objetivos de aprendizaje, destrezas con criterios de desempeño, criterios e indicadores de evaluación.

Así también, es importante recalcar que, si bien se pretende que los estudiantes aprendan de manera divertida a través de juegos, no se puede olvidar el carácter educativo y didáctico a mantener durante todas las clases, procurando mantener la participación y motivación en todo momento. Aquí los docentes tienen un rol fundamental ya que son los encargados de guiar y acompañar durante el desarrollo de estas actividades lúdicas de una manera didáctica, evitando caer en un ejercicio que se realiza solamente por diversión.

METODOLOGÍA

Este trabajo se realiza mediante un enfoque de investigación mixta donde convergen las fortalezas de lo cualitativo y lo cuantitativo con el fin de fortalecer el proceso investigativo. El tipo de estudio es de carácter aplicativo, ya que se realiza una intervención didáctica dentro del contexto educativo participantes de este estudio donde se diseña y se aplica una secuencia didáctica basada en el aprendizaje basado en juegos para motivar a los estudiantes durante las clases de Lengua y Literatura.

La investigación se realiza en una institución educativa de la ciudad de Cuenca donde se realizan

las prácticas preprofesionales con un grupo de estudiantes del octavo año de básica. La institución cuenta con una población estudiantil de 1336 estudiantes comprendidos entre la sección matutina, vespertina y nocturna de los cuales se toma como muestra no probabilística a los 36 estudiantes del octavo de básica paralelo “C”, quienes junto a su docente del área de Lengua y Literatura son considerados participantes directos dentro de esta investigación.

Para el desarrollo de la investigación se parte de un proceso de diagnóstico realizado a través de la técnica de observación participante dentro del octavo año de básica donde se realiza en acompañamiento durante las clases de los estudiantes y se va registrando todas las acciones e interacciones que se dan. Para efecto, se emplea el diario de campo como instrumento de recolección de información en el cual se registra toda la información y la realidad del proceso educativo observada dentro del aula.

Otra técnica que se utiliza es la encuesta inicial dirigida a los estudiantes con la finalidad de conocer cómo se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje, cuáles son las estrategias y actividades realizadas en el aula y qué estrategias les parece interesantes para desarrollarlas en esta propuesta didáctica. Además, se aplica una encuesta final luego de la intervención para valorar la pertinencia y acogida del trabajo realizado y cómo el aprendizaje basado en juegos contribuye a la motivación dentro del aula.

El instrumento empleado en esta instancia de la investigación es el cuestionario el cual “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis” (Brace, citado en Hernández et al., 2014, p. 217). Los cuestionarios aplicados están estructurados por preguntas abiertas y cerradas con un total de seis preguntas en cuestionario inicial y siete preguntas el cuestionario final. Estos instrumentos fueron aplicados de manera presencial directamente a cada uno de los estudiantes.

Con respecto a la metodología para el diseño de la intervención didáctica se procedió a revisar distintos tipos de juegos y sus características, de los cuales se seleccionó un total de cuatro juegos o actividades lúdicas conocidas por los estudiantes, los cuales fueron encaminados hacia el proceso educativo, considerando los objetivos y destrezas de aprendizaje. De esta manera, se planificó cuatro periodos de clase basados en cada uno de los juegos, mismos que se describen a

continuación:

Tabla 1: Organización de los juegos

Nombre del juego	Objetivo	Destreza	Descripción
El correo llega	Conocer la importancia del proceso comunicativo en educación	Comunicar ideas con eficiencia, aplicando de manera autónoma las reglas del uso de la coma (,)	Este juego es muy dinámico y permite la participación de los estudiantes. Se coloca las sillas en forma de “U”. El docente menciona la frase “el correo llega” acompañado con una característica de los estudiantes como cabello, ojos, género, etc. Todos los estudiantes con esa característica se cambian de lugar y quienes se queden al final deben cumplir retos sobre el tema de la clase.
El juego de la oca	Aplicar los conocimientos aprendidos durante el juego para llegar a la meta.	Mejorar la claridad y precisión de diferentes tipos de textos periodísticos y académicos mediante la escritura de oraciones compuestas y la utilización de nexos, modificadores, objetos, complementos y signos de puntuación.	Este juego tradicional es adecuado a la meta de la clase, así se desarrolla un tablero didáctico con retos y preguntas plasmadas en tarjetas que forman parte del juego. El juego consiste en formar grupos de trabajo de entre 4 a 5 estudiantes. Al lanzar el dado les permite moverse por el tablero de acuerdo al número que les salió, luego el estudiante elige la tarjeta correspondiente a su casillero y responde correctamente para avanzar hacia la meta. También se consideran algunas penalizaciones a quienes se respondan de manera errónea.
Juego de roles	Comprender el uso de estereotipos y prejuicios en la comunicación de manera rápida y divertida.	Reflexionar sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios en la comunicación.	Este juego les ayuda a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa, utilizando la creatividad y potencialidades de cada uno. Para el desarrollo del juego se forman grupos de trabajo. A cada grupo se le asigna un tema sobre las estereotipos y prejuicios evidenciados con anterioridad y realizan una dramatización donde se evidencie la comprensión del tema.
Yincana del saber	Identificar en qué palabras se puede utilizar las letras C y Z.	Comunicar ideas con eficiencia, aplicando de manera autónoma las reglas del uso de la C y Z.	Con este juego se pone en práctica lo aprendido durante las clases. Se forma 3 grupos de trabajo mismo que se colocan en columnas para participar. Se elige un representante por equipo para cada ronda de preguntas El docente realiza una pregunta sobre el tema y el estudiante que sepa la respuesta debe correr hacia el frente, tomar el marcador y escribir la respuesta en la pizarra. Al finalizar la actividad la columna que tenga más respuestas correctas será la ganadora.

Fuente: Elaboración propia.

Los juegos presentados en la tabla anterior han sido diseñados considerando las necesidades de los estudiantes y sus características individuales y colectivas. Por ello, es importante que el

docente los acompañe y dirija las clases en todo momento para evitar momentos de indisciplina o desacuerdos en los grupos, considerando que ellos ya están familiarizados con este tipo de actividades. Estos juegos están orientados a motivarlos durante sus clases y lograr una participación genuina y satisfactoria para cada estudiante. Además, se intenta fomentar nuevas formas de enseñanza donde se promueva el trabajo colaborativo y el compañerismo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

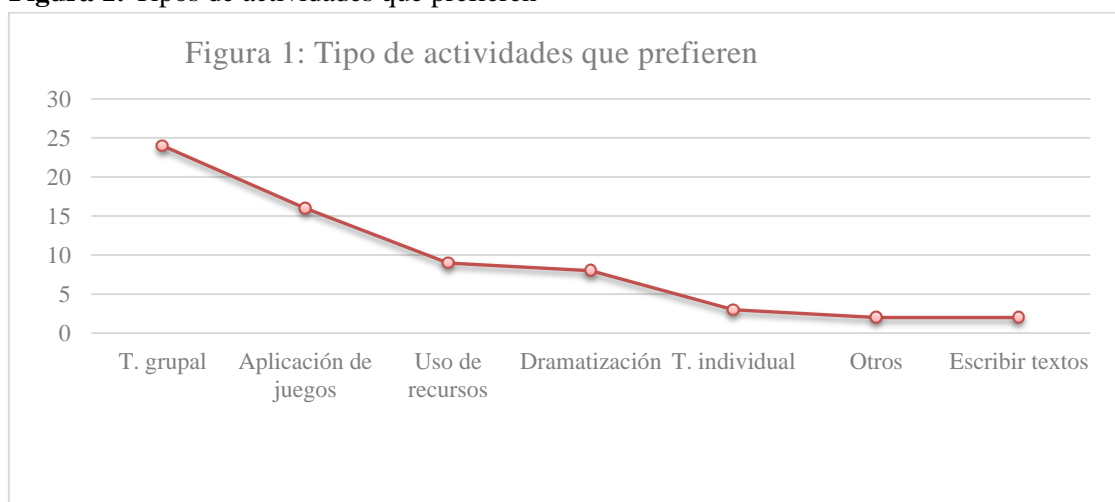
En el proceso de diagnóstico realizado se pudo evidenciar ciertos aspectos sobre el proceso educativo donde se destacan aspectos como la metodología utilizada, los recursos, motivación, participación de los estudiantes, relación de los elementos curriculares y compañerismo. Todos estos elementos fueron registrados en el diario de campo y posteriormente sintetizados arrojaron los siguientes resultados:

- **Metodología de enseñanza aprendizaje:** en este aspecto se pudo evidenciar el desarrollo de una metodología tradicionalista durante las clases de Lengua y Literatura, con un enfoque unidireccional donde la docente es la protagonista de la enseñanza y los estudiantes únicamente reviven la información proporcionada.
- **Uso de recursos didácticos:** aquí se evidencia la falta de recursos didácticos en el proceso educativo, ya que las clases se basan únicamente en el uso del texto, derivando en una enseñanza demasiado teórica y compleja para los estudiantes.
- **Motivación:** se pudo notar que la docente a veces realiza alguna dinámica para llamar la atención de los estudiantes, pero hay poca participación lo que hace que ya no se vuelva a dar este tipo de actividades que ayudan en el aprendizaje. Es importante que se trabaje la motivación como un aspecto integral en la enseñanza para lograr que todos los estudiantes se involucren en su propio aprendizaje y sientan satisfacción en las horas de clase, especialmente en los grupos de estudiantes con mayores dificultades.
- **Participación:** aquí se observó que la participación dentro del aula está enfocada en los estudiantes que más conocen sobre el tema de la clase o que les gusta esta asignatura, provocando segregación de algunos grupos. Esto provoca que no todos participen de igual manera y que el logro de los aprendizajes se vea afectado.

- **Elementos curriculares:** aquí se destaca que existe una adecuada relación entre todos los elementos curriculares. La docente pone mucha atención al momento de planificar que las destrezas, indicadores de logro y criterios de evaluación estén adecuadamente relacionados. Si bien hay una buena organización curricular, es necesario que se empleen estrategias y recursos didácticos que ayuden el desarrollo de las destrezas y consoliden en quehacer docente para lograr el aprendizaje significativo.
- **Compañerismo:** las actividades en clase se realizan de manera individual y esto impide promover el compañerismo dentro del aula. Aunque existen grupos de amigos establecidos de acuerdo a gustos y características propias, para algunos estudiantes les resulta difícil compartir e interactuar con personas que no forman parte de su círculo de amistades. Esto perjudica al proceso de enseñanza aprendizaje, ya que es importante que todos los estudiantes se relacionen por igual y que se apoyen para lograr el aprendizaje.

Con respecto a los resultados obtenidos en la encuesta inicial aplicada a los estudiantes, se evidenció que la mayoría opta por la aplicación de actividades más lúdicas y dinámicas dentro del aula. Así se preguntó a los estudiantes sobre cuáles son las actividades que más les gustaría realizar durante las clases, siendo el trabajo grupal y la aplicación de juegos las preferidas.

Figura 1: Tipos de actividades que prefieren



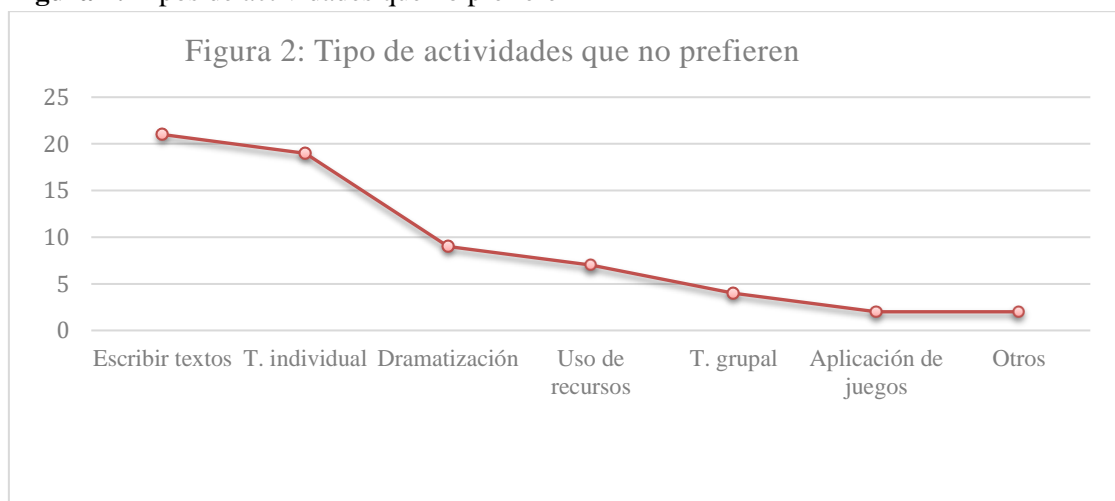
Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, al consultarles sobre las actividades que no prefieren o las que menos les gusta realizar durante las clases, los estudiantes mencionaron la redacción de textos y el trabajo individual. Estos resultados demuestran que es necesario implementar nuevas estrategias y

técnicas de enseñanza, pues son los mismos estudiantes los que muestran que prefieren aprender de maneras distintas y diversas. Además, se consultó sobre cuáles son las asignaturas favoritas del grupo donde la materia de Ciencias Naturales es la más elegida, mientras que Inglés es la que menos les gusta.

En el caso de Lengua y Literatura es la segunda materia favorita para varios estudiantes lo que refleja que ellos quieren aprender y se encuentran predispuestos, pero esperar que se puedan desarrollar nuevas dinámicas y que se establezca un nuevo ambiente de aprendizaje. Esto demuestra y confirma la pertinencia de la intervención realizada y sus beneficios en el ámbito educativo.

Figura 1: Tipos de actividades que no prefieren



Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, el cuestionario aplicado al finalizar la propuesta demostró que la estrategia aplicada resulta adecuada para mejorar la motivación y aprendizaje de los estudiantes. En esta encuesta participaron un total de 34 estudiantes de los cuales 31 creen que se aumentó la motivación y mencionan que la propuesta les ayudó a mejorar sus relaciones interpersonales debido a que tienen más espacios de participación e interacción con compañeros que nunca habían trabajado. En cambio, 3 estudiantes no están de acuerdo con lo expresado por sus compañeros y dicen que la aplicación de juegos genera indisciplina dentro del aula y que se pierde mucho tiempo y 10 estudiantes dicen que el trabajo en equipos heterogéneos es complicado, ya que no todos trabajan por igual.

CONCLUSIONES

Se concluye que el aprendizaje Basado en Juegos es una estrategia que aporta significativamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo nuevas formas de enseñanza como una alternativa de atención a la necesidad identificada dentro del aula.

El proceso de observación participante permitió tener una visión clara de la realidad educativa en el aula del octavo año, paralelo "C" donde se reflejaron todos los aspectos que ayudan a mejorar el quehacer educativo. Asimismo, el uso de los cuestionarios permitió recoger información relevante sobre las necesidades e intereses de los estudiantes para el desarrollo de la estrategia de intervención, así como para su valoración final.

Los juegos aplicados durante las clases de Lengua y Literatura fueron seleccionados y adecuados cuidadosamente de acuerdo a las necesidades de las estudiantes evidenciadas en el diagnóstico realizado. Esto ayudó a trabajar de forma organizada con una planificación previa donde se consideraron todos los elementos curriculares y didácticos para el desarrollo de las clases, permitiendo la participación total por parte de los estudiantes.

El uso de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje despertó el interés y motivación de los estudiantes, haciendo que todos se interesen en las actividades planteadas por el docente y que disfruten de las mismas. Además, los juegos ayudaron a fortalecer las relaciones interpersonales y el compañerismo dentro del aula, logrando crear un ambiente de colaboración, respeto y solidaridad en beneficio de todas y todos.

LISTA DE REFERENCIAS

- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. (2ª. ed.) México: McGraw Hill.
- García, F. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Revista española de motivación y emoción, 1(11), 55-65.
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/158952>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Manassero, A. y Vázquez, A. (2000). Análisis empírico de dos escalas de motivación escolar.

Revista electrónica de motivación y emoción, 3(5-6).

<http://reme.uji.es/articulos/amanam5171812100/resumen.html>

Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., y Pérez, M. L. (2000). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Graó: Barcelona.

Palomo, M. (2014). El autoconcepto y la motivación escolar: una revisión bibliográfica. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 6(1), 221-228.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851790026.pdf>

Rodríguez, J. (2016). Aprendizaje basado en juegos. Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones, 139-152.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/708330.pdf#page=140>

Schunk, D. (2012). Teorías del Aprendizaje: Una perspectiva educativa. (6ta Ed). México: Pearson Educación.

Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva-Peña, I., Gómez, V., y Precht, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(1), 351-361.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052015000100021&script=sci_arttext&tlng=en

Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. *Educacao e pesquisa*, 33(03), 409-426.

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1517-97022007000300002&script=sci_abstract