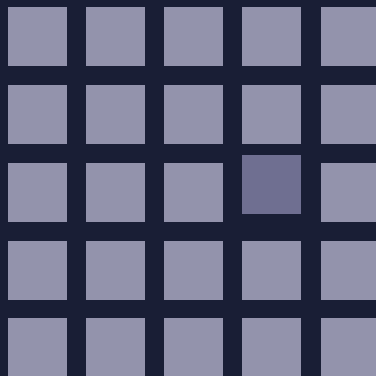


ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR LA MOTIVACIÓN EN EL ALUMNADO



0. ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción: la falta de motivación en el alumnado
2. Estrategias para motivar en el aula
3. Metodologías y estudio de casos
4. Conclusiones
5. Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN: LA FALTA DE MOTIVACIÓN EN EL ALUMNADO

Muchas veces no hace falta recurrir a las pruebas empíricas ni a datos concretos para conocer la realidad: una simple mirada basta. Parecen existir una serie de “verdades verdaderas” que nadie cuestiona. Y no por ello dejan de ser ciertas. Una de estas verdades que todo el mundo parece saber es que a los alumnos no les gusta ir a clase.

Afirmar esto sin haber realizado un estudio representativo no debería tener ningún valor, pero ciertamente tanto padres, como profesores y alumnos coinciden en asegurar que, por lo general, los estudiantes no tienen el aula como su lugar preferido. Esto ocurre principalmente por un factor: la falta de motivación ante los procesos de enseñanza y aprendizaje por parte de los alumnos. Puede parecer una respuesta sencilla, pero esconde un problema complejo que sólo se puede abordar comenzando por el entendimiento de qué es exactamente la motivación.

Dejando a un lado definiciones biológicas o psicológicas de qué es técnicamente la motivación (en el presente trabajo nos centramos en estrategias y actividades para motivar en el aula), podemos valernos de la definición que da la Real Academia de la Lengua Española. Desde enfoques más técnicos hablaríamos de conceptos como la diferenciación de los organismos vivos de los inertes por ser “realidades autodinámicas”¹, de la Teoría Impulsivista, de los conceptos de *pulsión* e *instinto*, de las tesis de Hull y de Maslow, la Teoría del Incentivo... etc. Ahondar en el origen y en la naturaleza del propio término y en el estudio de la motivación en profundidad daría lugar a un ensayo diferente. Nos ocupamos en este trabajo de buscar la manera de implementar técnicas de motivación en el ámbito educativo y en identificar algunas buenas prácticas y formas de actuación para mejorar la motivación.

La RAE define *motivar* como el acto de influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo. Una segunda acepción establece que motivar es estimular a alguien o despertar su interés. Ambas nos sirven para enfocar el problema del que vamos a hablar. ¿Consiguen los profesores que los alumnos procedan tal y como les piden? ¿se despierta el interés de los estudiantes? En el ámbito de la docencia podemos definir la “motivación” como “el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él”. El objetivo de nuestro ensayo será pues plantear estrategias y medidas para aumentar el interés de los alumnos por el proceso de aprendizaje.

Es importante que el profesor consiga suscitar el interés de sus estudiantes sin dejar de cumplir otros objetivos, como que los alumnos se esfuercen o que consigan los objetivos de aprendizaje establecidos. Hacer más amenas las clases y más motivadoras no debe apartar al grupo de su finalidad: aprender y trabajar.

La definición de cualquier proceso de aprendizaje se basa en el incremento de las capacidades de los alumnos, y esto se puede conseguir haciéndoles disfrutar con el proceso. Cuando esto ocurre es cuando se puede decir que el alumno se siente motivado. Al percibir la enseñanza como algo entretenido, el estudiante tiende más a involucrarse en ella, interactuando con los compañeros y con el profesor para plantear dudas, buscar información y, en última instancia, superar la asignatura.

1 MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (2010) *La motivación para el aprendizaje*, Universidad de Huelva

No se debe caer en la ingenuidad y hay que tener presente que el objetivo principal de la mayoría de estudiantes es aprobar. Aun así, se puede diseñar la clase de manera que este objetivo principal se logre a través de metodologías no puramente calificativas. Apartarse de la óptica tradicional que apuesta por la prueba escrita como instrumento de calificación y abordar otras estrategias para atraer a los alumnos al tiempo que se les proyecta un horizonte académico positivo. En otras palabras: “Aprobarás, pero además disfrutarás de la asignatura”. Es mucho más estimulante que un “Aprobarás sólo si estudias y estudias, aunque no te guste el temario”.

En ese sentido es importante que el estudiante encuentre sentido a lo que hace más allá del hecho de aprobar. Que busque por qué aprenderá, para qué, cómo, con qué herramientas; que se pregunte mucho y encuentre respuestas². De lo contrario, el proceso de aprendizaje no tendrá valor para él, y no le motivará.

Desde una perspectiva más psicológica, es cierto que cada alumno se motiva por razones diferentes, y que la realidad interna y la experiencia vital de cada estudiante, de cada persona, dan forma a la personalidad. Existen personalidades más proclives a encontrar elementos motivadores y otras más reticentes. El profesor, pues, es un agente externo que intenta moldear estas características psicológicas de cada estudiante. Pero no es fácil: la misma actividad incentivadora produce distintas respuestas en distintos individuos, o incluso en el mismo alumno en diversos momentos. Es por ello que, en las estrategias de motivación, es muy importante la individualización y la adecuación a las peculiaridades de cada estudiante. Para ello se precisa también de una buena dosis de motivación en el docente, que tendrá que dedicar más esfuerzo y tiempo a sus alumnos.

Entre los factores que inciden en los estudiantes a la hora de afrontar con más o menos motivación el proceso de aprendizaje se pueden destacar precisamente el entusiasmo del profesor, el clima que hay en el aula, las relaciones entre los alumnos, la variación de estímulos, la multiplicidad de actividades, las posibilidades de éxito... etc. Hablaremos de todos ellos a lo largo de nuestro análisis.

La Educación emocional, disciplina dentro de la que se enmarca este trabajo, es el proceso educativo que tiene como objetivo el desarrollo de las competencias o habilidades emocionales. Collell y Escudé (2003) incluyen la motivación dentro de los cinco pilares en los que se sustentan las competencias emocionales, junto a la empatía, la autorregulación personal, las habilidades sociales y el conocimiento de sí mismo³. Desde una perspectiva más propia de la Educación emocional podríamos definir la “motivación” como “la fuerza del optimismo”, imprescindible para conseguir metas importantes.

Siguiendo con las teorías de la Educación emocional, hay que añadir que la motivación está muy relacionada con el control de los impulsos (por ejemplo, la capacidad de resistencia a la frustración), la autoestima, la inhibición de pensamientos negativos... etc.

A continuación pasamos a analizar distintas estrategias que pueden servir para mejorar esta competencia emocional que es la motivación, al menos en lo que compete a la docencia y a la vida en el aula. Conseguir motivarse ante el proceso de enseñanza-aprendizaje es una buena manera de motivarse para el día a día y para el futuro.

2 XLSEMANAL (Enero 2017) “La educación del futuro”, Revista XL Semanal, núm 1.525, pp.12

3 COLLELL, J.; ESCUDÉ, C. (2003) *L'educació emocional*, Revista dels mestres de la Garrotxa, núm. 37, pp.8-10

2. ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR EN EL AULA

Es clave el momento inicial del año académico, los primeros días de trabajo en clase con los alumnos, para diseñar y determinar cómo se desarrollará emocionalmente el curso. De la habilidad del profesor para mantener viva la atención de los alumnos dependerá el éxito o fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si los estudiantes y el docente no se conocen de cursos anteriores, es importante que el profesor trate de borrar posibles estereotipos negativos que puedan tener sus alumnos, o que fabrique en esos primeros días nuevas expectativas entre los jóvenes. Por ello la actitud del profesor es determinante para la respuesta del conjunto de la clase. Así pues una primera estrategia podría ser afrontar la clase con los mismos ánimos que queremos potenciar en los alumnos: el profesor debe estar animado, activo, inquieto, motivado, inquieto y dispuesto.

Se ha demostrado que la motivación también se contagia, por ello es bastante eficaz que el profesor traslade su propio interés por la asignatura a los alumnos. Los jóvenes saben detectar la pasión en un profesor, así como su falta de interés y desgana. Aunque es cierto que la motivación nace del interior de la persona, existen formas de potenciarla.

A continuación detallamos hasta 30 posibles estrategias que el docente puede poner en marcha de cara a conseguir motivar a sus alumnos. Basándonos en la obra de Alonso Tapia⁴ (1992, 2005) y recurriendo a otras fuentes⁵, hemos intentado elaborar una lista de actuaciones de fácil aplicación en el aula, y que se han demostrado efectivas como pautas de acción docente con repercusiones motivacionales.

Estrategia 1. Presentar información nueva o sorprendente

Los alumnos parten con un prejuicio: las clases van a ser aburridas. Pese a ser ésta una sensación generalizada, los estudiantes están deseando equivocarse. Despertar la curiosidad apelando al factor sorpresa puede ser muy efectivo. La sorpresa se puede conseguir a través del uso de un material poco común, de una actividad que protagonicen los alumnos, de un debate, una reflexión que no esperaban escuchar, una noticia...

Estrategia 2. Plantear problemas e interrogantes

Además de enseñar los contenidos que prevé el currículo, el profesor debe también lanzar preguntas y cuestionar la información con los alumnos. Abrir debates siempre es positivo, pero tampoco es necesaria mucha complejidad: a veces sirve una simple pregunta que hace cuestionarse lo estudiado a los alumnos. Así se consigue hacer partícipes del proceso de aprendizaje y enseñanza a los estudiantes.

Estrategia 3. Emplear situaciones que permitan visualizar la relevancia de la tarea

Es más fácil abordar un trabajo cuando se sabe que tiene sentido hacerlo. Conseguir que los estudiantes conozcan la importancia de las tareas es un objetivo que debe plantearse el profesor. Sus alumnos trabajarán mejor y entenderán mejor el trabajo que hacen.

4 ALONSO TAPIA, J. (1992) *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*, Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma, Colección de Bolsillo, Madrid

5 UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA (2016) "Cómo motivar a los alumnos: recursos y estrategias" [disponible en <http://www.viu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>, consultado el 22 de diciembre de 2016]

Estrategia 4. Indicar directamente la funcionalidad de la tarea

Relacionado con la Estrategia 3, es muy importante que los jóvenes encuentren un valor en el aprendizaje, un valor trasladable a su vida cotidiana. Buscar el pragmatismo puede ser positivo para interesar a los estudiantes, a los que se puede convencer de la importancia de los conocimientos y competencias que van a adquirir en la clase de cara al mundo real, exterior y futuro que les espera. Cuando los estudiantes perciben que lo que están estudiando les ayudará realmente o se puede aplicar en su vida afrontan la asignatura con mucha más motivación e interés.

Estrategia 5. Variar y diversificar las tareas

El curso es muy largo y el profesor debe ir variando las tareas y actividades que los alumnos realizan en clase o en casa. Podemos perder el interés y la motivación de los alumnos si siempre les pedimos lo mismo. Para ello el profesor debe ser activo y estar motivado para plantear esa necesaria diversificación.

Estrategia 6. Activar los conocimientos previos

Todos los estudiantes saben algo. Todos son personas con años de experiencia, y en los que sus vivencias les han hecho conocer distintas realidades. Poner en valor eso que saben no sólo aumenta el autoestima, sino que también puede ser un recurso muy interesante que explotar en clase para el conjunto del grupo y para completar la enseñanza. Para ello es imprescindible la constante comunicación e integración de los alumnos en la clase.

Estrategia 7. Usar un discurso jerarquizado y cohesionado

Aunque se apueste por metodologías poco ortodoxas o alternativas, lo cierto es que los alumnos perciben la cohesión de la narrativa en un profesor. Aunque las clases sean divertidas e inclusivas no se tiene que improvisar, hay que mantener a lo largo del curso una lógica clara y constante. No hay que olvidar que el currículo es muy claro a la hora de determinar los contenidos que se deben impartir. Todo eso hay que planificarlo bien.

Estrategia 8. Usar ilustraciones y ejemplos

Acompañar las explicaciones con material gráfico siempre llama la atención, así como apoyarse en ejemplos que faciliten la comprensión de los contenidos. Toda estrategia que esté encaminada a facilitar la tarea a los alumnos (sin dejar de exigir esfuerzo) será bien recibida por parte de la clase y mejorará el ambiente y el interés. Lo que no se entiende no motiva ni anima.

Estrategia 9. Sugerir metas parciales

Es importante no obsesionarse con abordar objetivos generales muy amplios desde el principio del curso. Una buena estrategia para evitarlo es proponer metas u objetivos parciales, que se puedan lograr escalonadamente hasta alcanzar así el objetivo final, que tendrá que ver con la consecución de ciertos conocimientos o habilidades. Para llegar hasta este estadio se pueden plantear esas metas parciales que nos ayudarán a organizar el curso y avanzar poco a poco.

Estrategia 10. Planificar de forma precisa las actividades a realizar

Relacionada con la Estrategia 7, es importante que el profesor tenga todo el curso bien planificado, y en este sentido es más que recomendable tener todas las actividades pensadas y programadas. Así se prevendrán posibles desajustes o fallos de calendario y se asegurará la realización de las mismas. Los alumnos acusan la falta de planificación del profesor, ya que no es ejemplarizante.

Estrategia 11. Ceder el protagonismo a los estudiantes y permitir que los alumnos intervengan espontáneamente

La hora de clase no puede ser un monólogo o una exposición del profesor. Y si lo es, al menos los alumnos deben saber que están más que invitados a intervenir cuando lo consideren. Hay que superar los miedos y la cohibición, y de eso ha de encargarse el docente. Además de las intervenciones de los alumnos se pueden extraer ideas nuevas, conocimientos y hacer la clase más amena.

También se puede ceder el protagonismo a los estudiantes planificando ciertas horas de clase en las que los alumnos puedan exponer sus teorías, trabajos, debates o preguntas. Clases en las que el profesor no “enseñe” ningún contenido concreto, sino que se dediquen a “generar” conocimiento entre todos, partiendo de los alumnos.

Estrategia 12. Señalar lo positivo de las respuestas, aunque sean incompletas

Es importante que el alumno no reciba mensajes que puedan afectar a su autoestima o confianza. En este sentido, señalar siempre el lado positivo de las cosas es una estrategia recomendable. Cuando un alumno de una respuesta no acertada, el profesor siempre deberá buscar un aspecto positivo.

Estrategia 13. Relacionar lo que se enseña con el mundo real

Al relacionar los contenidos estudiados con ejemplos del mundo real los estudiantes los entienden mejor. Referenciar lo que se enseña con la experiencia del alumno es muy útil para que el conocimiento se filtre en la cabeza y memoria. Respondemos mejor ante lo que conocemos, y mucho de lo estudiado en el libro de texto se puede relacionar con el mundo real en el que viven los alumnos.

Estrategia 14. No comparar a los alumnos

Siguiendo con la lógica de la Estrategia 12, no se debe en ningún caso humillar de ninguna manera a los estudiantes poniendo el acento sobre lo que desconocen o lo que hacen mal. Esto no quiere decir evitar corregirles, pero nunca comparándolos entre ellos. Esto no sólo puede generar odio hacia el profesor, sino rechazo entre los propios compañeros de clase por sus diferencias académicas.

Estrategia 15. Dedicar tiempo a cualquier alumno que demande ayuda

Es obligación del profesor atender a sus alumnos, más aun cuando éstos se lo piden. Ayuda a mejorar la relación interpersonal, lo cual revierte positivamente en la motivación del estudiante de cara a superar la asignatura y a seguir las indicaciones del docente.

Estrategia 16. Variación de estímulos

La metodología didáctica y las nuevas tecnologías son suficientemente ricas en posibilidades como para que el profesor ponga en funcionamiento sus mecanismos de creatividad y pueda variar los estímulos, las actividades y las situaciones de aprendizaje con la frecuencia que cada alumno o grupo necesite. Cambiar de actividad, hacer participar, preguntar, hacer prácticas o ejercicios, cambiar de grupo o lugar, etc., ayudan a captar el interés o mejorar la atención.

Estrategia 17. Orientar hacia el proceso, más que hacia el resultado

Para alcanzar la verdadera motivación de los alumnos hay que desviar el foco de atención en los puros resultados académicos, y centrarse en el proceso de aprendizaje. Transmitir esta idea relaja a los alumnos y les puede hacer trabajar mejor. Es muy interesante recordar que el estudio realizado para conseguir resultados no es tan duradero como el aprendizaje adquirido durante el proceso. Los procesos permanecen siempre en la memoria.

Estrategia 18. Plantear proyectos para desarrollar durante el curso

Un ejercicio interesante y altamente motivador es pedir a los alumnos que creen un producto durante el curso. Además de aprender contenidos, el curso se dedicará a realizar un proyecto: preparar una obra de teatro, poner en marcha un blog, hacer un vídeo-documental... Esta práctica es motivadora y ayuda en varias dimensiones emocionales: la responsabilidad, el compromiso, el trabajo, la cooperación... Además la consecución de un objetivo de estas características es muy motivadora. Al final del curso los alumnos podrán presentar orgullosos su proyecto al que tanto tiempo han dedicado.

Estrategia 19. Promover la práctica independiente

Encontrar el equilibrio entre la atención y guía a los alumnos y dejarles un espacio para trabajar autónomamente es un reto para el profesor. Cuando los alumnos sienten que tienen independencia pueden motivarse para superar los objetivos planteados por sí mismos.

Estrategia 20. Señalar los progresos del alumno

Hacer lo que se denomina un 'refuerzo emocional', tratando de resaltar los progresos de los estudiantes para que ganen confianza. No dar por hecho que han de conseguir los objetivos de aprendizaje (aunque deben hacerlo), sino felicitarles cuando lo hacen. De esta manera el alumno se siente acompañado y el profesor transmite que está ahí para ayudar y guiar a sus estudiantes.

Estrategia 21. Señalar las posibilidades de éxito

El éxito anima, el fracaso desanima. Hay alumnos que saben de antemano de su fracaso, y no ponen ningún interés en su aprendizaje. Es necesario que tengan claro que pueden aprobar la asignatura y, además, disfrutar aprendiendo. El profesor debe intentar que sus alumnos sepan que en su clase todos tienen posibilidades de éxito.

Estrategia 22. Utilizar recompensas si el interés inicial es muy bajo

Si el profesor observa que hay alumnos que no muestran interés ni motivación ante el proceso de aprendizaje, puede utilizar un sistema de premios y recompensas que intenten activar al alumnado. Hay que recordar que la motivación es algo que nace del interior de cada estudiante, y que varía tanto en intensidad como en continuidad. No siempre se está igual de motivado. Para ello las recompensas pueden ser interesantes.

Estrategia 23. Proponer tareas que impliquen el trabajo en grupo y la cooperación

Sugerir la división de tareas en pequeños grupos de trabajo, para propiciar la colaboración y cooperación entre los estudiantes. Esto potenciará el trabajo en equipo, la responsabilidad, la autonomía como grupo y el compromiso. El trabajo en grupo siempre es una buena estrategia motivadora, además incluso se puede introducir una pequeña dosis de competición entre grupos que también ayuda a la motivación.

Estrategia 24. Plantear los errores y fallos como algo de lo que se puede aprender

Al igual que en la Estrategia 12 y la Estrategia 14, es importante rechazar la negatividad y superar los fallos de manera positiva. El profesor debe transmitir que los errores son solamente otro camino hacia el aprendizaje, y que nadie debe desmotivarse por ellos.

Estrategia 25. Reconocer el trabajo bien hecho

El reconocimiento generoso y sincero es la recompensa más preciada del esfuerzo, sin necesidad de entrar en comparaciones y sin fomentar artificialmente la competitividad. El profesor debe ser un modelo a seguir por los alumnos, y debe saber reconocer el éxito del alumno o del grupo y, si es posible, hacerlo en público. La motivación se dispara en un estudiante que recibe un reconocimiento público por el trabajo bien hecho. Y a ese alumno ya no se le pierde.

Estrategia 26. Usar materiales y recursos novedosos

Aunque llevan años entre nosotros, todavía no se ha explotado todo el potencial de los recursos tecnológicos y las TICs en el ámbito académico. En muchas ocasiones los alumnos están ya más avanzados en el conocimiento tecnológico, y los profesores deben aprovechar esta situación para utilizar estos materiales para el proceso de enseñanza y aprendizaje: material audiovisual, interactivo...

Estrategia 27. Asociar las actividades de la clase con los intereses del estudiante

No hay que ignorar que la mayoría de los jóvenes estudiantes del instituto tienen preocupaciones ajenas a la enseñanza que les mantienen muy ocupados: deportes, música, actualidad, cultura... etc. Se pueden utilizar estos intereses para mejorar la atención dentro del aula, incorporándolos al proceso de enseñanza y a las actividades de clase. Es una buena estrategia para mantener activos y motivados a los alumnos.

Estrategia 28. Utilizar juegos y actividades (on-line y físicas) para hacer las clases más divertidas, amables y cercanas a los alumnos

En el mundo actual y con los alumnos del S.XXI es muy sencillo plantear métodos de enseñanza apoyados en el mundo virtual, donde aparecen gran cantidad de posibilidades y recursos sobre los que apoyarse para trasladar información e incluso realizar evaluaciones. Esta estrategia se ve desarrollada en uno de los estudios de caso analizados en el siguiente apartado.

Estrategia 29. Introducir variedad en la organización y estructura de las clases

Es importante que, sea cual sea el modelo o método de enseñanza que hayamos elegido (que puede ser más o menos ameno), a lo largo del curso vayamos cambiando la forma de dar la clase. La continuidad y la monotonía no son buenas en el proceso de enseñanza.

Estrategia 30. Evitar dar demasiada importancia a las evaluaciones

Los alumnos que sólo estudian con el objetivo de sacar buenas notas pueden incurrir en las siguientes prácticas negativas: no disfrutan del proceso de aprendizaje, se cargan de ansiedad, viven en constante y excesiva competencia, y llegado el momento la pérdida de motivación puede ser letal. Por ello hay que derivar el objetivo principal de la evaluación al conocimiento y diversión.

3. METODOLOGÍAS Y ESTUDIO DE CASOS

Existen distintas maneras de plantear el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las que vamos a valorar en este apartado se enmarcan dentro de la lógica constructivista, que pone al alumno como protagonista principal de la enseñanza y va más allá de la simple adquisición de conocimientos curriculares. Analizaremos casos de centros de secundaria donde se están poniendo en marcha con éxito este tipo de aproximaciones para aumentar la motivación de los alumnos.

Existen muchas otras, como las metodologías basadas en el intercambio y la representación simbólica, las metodologías basadas en la observación y el análisis, la metodología del problema, la metodología del aprendizaje cooperativo, la metodología del aula invertida... sin embargo las que hemos escogido para analizar son las siguientes:

- Metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos
- Metodología del Aprendizaje-Servicio
- Metodología de la Gamificación

Vamos a explicar estas metodologías de enseñanza y a conocer ejemplos de lugares donde se están aplicando y donde además se está trabajando teniendo en cuenta las estrategias planteadas en el Apartado 2.

3.1 MOTIVACIÓN A TRAVÉS DE PROYECTOS: LA EDUCACIÓN ACOMPAÑADA POR UNA OBRA DE TEATRO

La enseñanza a través de proyectos es una metodología que plantea el curso académico con un gran objetivo general (el proyecto) que se debe lograr por parte de los alumnos. Es decir, los contenidos del temario se irán impartiendo pero con la vista puesta siempre en ese proyecto. La idea es ir aplicando lo aprendido, de forma que al final del curso se pueda presentar el trabajo de todo el año en forma de proyecto.

En varios estudios se proponen proyectos con los que diseñar la programación de una asignatura⁶, que pueden ser útiles en materias como historia (preparar un documental), inglés (escribir un documento en inglés), matemáticas (hacer un experimento), geografía (hacer un estudio), dibujo (pintar algo), tecnología (construir algo)... etc. En el caso que vamos a ver el proyecto fue transversal a varias asignaturas.

Nos situamos en el IES Pedro de Luna, precisamente de la ciudad de Zaragoza. Aquí el proyecto está planteado de manera bien sencilla: preparar una obra de teatro para representar al final del curso. El objetivo está claro. La forma de alcanzarlo es más compleja: se pondrán en común conocimientos adquiridos en Historia del Arte, en Música, en Tecnología, en Dibujo Técnico, en Latín y en Literatura. Seis asignaturas distintas que, durante todo un año académico, diseñarán el proceso de enseñanza en torno a este gran proyecto. En el centro llevan varios años haciéndolo y los resultados son muy positivos.

6 GÓMEZ CHACÓN, I.M. (2005) *Motivar a los alumnos de secundaria para hacer matemáticas*, Instituto Superior de Formación del Profesorado [disponible en <http://www.mat.ucm.es/~imgomezc/almacen/pisa-motivar>]

Los profesores de las asignaturas involucradas en el proyecto imparten los contenidos curriculares de sus materias con normalidad, y examinan a sus alumnos con exámenes y trabajos como hacen en Biología, Matemáticas o Química. Lo que les diferencia es que, además, durante todo el curso dedican varias horas a la realización del proyecto teatral en el que están inmersos.

Con este método los alumnos se motivan por varias razones: para conseguir completar el proyecto con éxito y poder presentarlo ante todos sus compañeros orgullosamente, para mejorar la calificación en las asignaturas involucradas (se usa la estrategia del premio con aquellos alumnos que participan en el proyecto), para aprender de manera alternativa y activa... incluso para ser reconocidos con premios, como les ha ocurrido recientemente a los alumnos del IES Pedro de Luna.



Anuncio del Premio Nacional Buero de Teatro Joven para el IES Pedro de Luna

Involucrarse en un proyecto de esta magnitud estimula a los alumnos por la novedad y también por el hecho de participar en un proyecto común con muchos compañeros y amigos. Incluso la posibilidad de acabar sobre el escenario haciendo teatro puede ser motivador (para aquellos más tímidos quizás no, pero también se requieren tareas de back-stage como carpinteros, músicos, pintores, modistas, iluminadores, maquilladores...)

En la actualidad el IES Pedro de Luna es un referente en cuando a la enseñanza a través de proyectos, especialmente con el proyecto de teatro Clásicos Luna, pero también con otros como el Intercambio con Suecia, una experiencia vital para los alumnos y que además les mantiene ocupados gran parte del curso, teniendo que realizar trabajos de búsqueda de información previa al viaje, una agenda y vídeo durante el intercambio y una presentación tras la experiencia. La clave está en diseñar un trabajo de grandes dimensiones alrededor de una actividad que estimule y atraiga a los estudiantes, y que les "saque del aula" por unos momentos. Apartarse de la lógica tradicional y experimentar con formas nuevas de aprender es una buena forma de atraer a los estudiantes al proceso de enseñanza. Y en el Pedro de Luna lo han conseguido a través del teatro.

3.2 MOTIVACIÓN A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO: LA UTILIDAD REAL DEL APRENDIZAJE

La metodología del Aprendizaje-Servicio consiste en fusionar el proceso de aprendizaje con el servicio a la comunidad. Se intenta enseñar a los estudiantes a ser competentes siendo útiles a los demás. Es una forma de unir éxito educativo con compromiso social.

En las prácticas de Aprendizaje-Servicio, las escuelas e institutos colaboran activamente con las entidades sociales del entorno.⁷ A través de este método los alumnos mejoran sus resultados de aprendizaje (en términos de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y valores...) y al mismo tiempo ejercen como ciudadanos comprometidos con el entorno.

Algunos ejemplos de casos donde se haya puesto en práctica esta metodología son:

- IES Miguel Biada: alumnos de 2º de Bachillerato realizan en la asignatura 'Medios Audiovisuales' un programa de televisión sobre las entidades sociales de la ciudad.
- CEIP Barceló i Matas: chicos y chicas de Primaria se implican en la conservación y defensa de un entorno degradado y amenazado de Palafrugell, con valores naturales y patrimonio arquitectónico.
- IES Rubió i Ors: jóvenes de secundaria "apadrinan" a un compañero recién llegado al instituto para ayudarle en su proceso de integración tanto en el centro como en el barrio.
- IES Eduard Fontseré: alumnado de 3º de ESO, en la asignatura de 'Educación para la Ciudadanía', divulga los Derechos Humanos entre las escuelas de Primaria del barrio después de una investigación sobre ellos a través de las entidades sociales locales.

Junto con estos ejemplos podríamos pensar otros muchos que se están llevando a cabo en centenares de centros educativos del país, como campañas de recogida de alimentos, huertos urbanos, restauraciones de espacios verdes, talleres sobre informática, carreras solidarias, reconstrucción de albergues, programas de radio... todo iniciativas protagonizadas por alumnos.

Es fácil pensar en cómo estas actividades despiertan la motivación de los estudiantes. Para empezar cuentan con el factor sorpresa que supone la novedad, son estimulantes por ser fuera del aula donde suelen estar encerrados tantas horas, son actividades que ellos mismos llevan a cabo, reciben la gratitud de la comunidad... y además contribuyen a mejorar su propio barrio.

Muchos factores que hacen de este tipo de enseñanza una de las más motivadoras para los alumnos. Satisface muchas de las estrategias planteadas en el Apartado 2, y además se ha probado muy efectiva para que los alumnos completen satisfactoriamente el proceso de aprendizaje.

7 Batlle, R. (2014) "Aprendizaje-Servicio: éxito educativo y servicio social emprenden juntos", [disponible en <https://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/04/15/aprendizaje-servicio-exito-educativo-y-servicio-social-emprenden-juntos/>]

3.3 MOTIVACIÓN A TRAVÉS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: UN VIDEOJUEGO PARA JUGAR EN CLASE

En varios institutos canadienses se ha puesto en marcha una curiosa forma de evaluar los conocimientos de los alumnos y de llevar el curso académico: jugando a un videojuego. El juego se llama 'Classcraft' y se basa en la metodología de la gamificación o ludificación.

Aplicada al sistema educativo, la gamificación consiste en utilizar las lógicas y recursos de los juegos para los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el caso de la gamificación virtual, se intenta imitar los procedimientos de los videojuegos a la hora de dar la clase, de forma que los alumnos pueden perder puntos, tener recompensas, realizar batallas, ganar tesoros, superar misiones, tener poderes... etc. Toda una serie de elementos propios de los videojuegos trasladados al aula.

Si el estudiante trabaja bien académicamente, ganará puntos de experiencia virtuales que le permitirán tener poderes reales como hacer preguntas durante un examen, utilizar el móvil en clase, comer en el aula... En cambio, si su comportamiento no es correcto o llega tarde a clase muchas veces perderá puntos en 'Classcraft' y será penalizado también en la evaluación académica, teniendo que cumplir castigos. Todas estas consecuencias pueden ser personalizadas por el propio profesor.

'Classcraft' y la gamificación en general supone una herramienta muy útil para incentivar a los alumnos (¡todos quieren subir de nivel y tener más poderes!), establecer los objetivos de aprendizaje y promover la cooperación en el aula.⁸

Adentrándonos en los contenidos y la jugabilidad de 'Classcraft', se juega en equipos de cinco o seis miembros, invariables durante todo el curso. Los alumnos tienen que firmar el llamado 'Pacto del Héroe', por el que se comprometen a participar en el juego durante todo el curso.

Existen distintos personajes, con características diferentes: el Mago, el Guerrero y el Curandero. Es necesario conocer los rasgos de cada personaje para saber cuál nos conviene elegir. Por ejemplo, en 'Classcraft' los magos tienen la habilidad de la invisibilidad, que les permite llegar un par de minutos tarde a clase. Aquellos alumnos que no tengan el don de la puntualidad pueden estar interesados en elegir al Mago, aunque este personaje tiene menos puntos de vida, así que el mal comportamiento o la falta de estudio les hace más daño. El Mago también posee Teletransportación, que permite al estudiante cambiarse de sitio en clase. Por otro lado, el Curandero puede recuperar la vida de otros compañeros, el Guerrero tiene más puntos de vida (ideal para alumnos que no estén muy seguros de acertar todas las preguntas que les plantee el profesor)... etc.

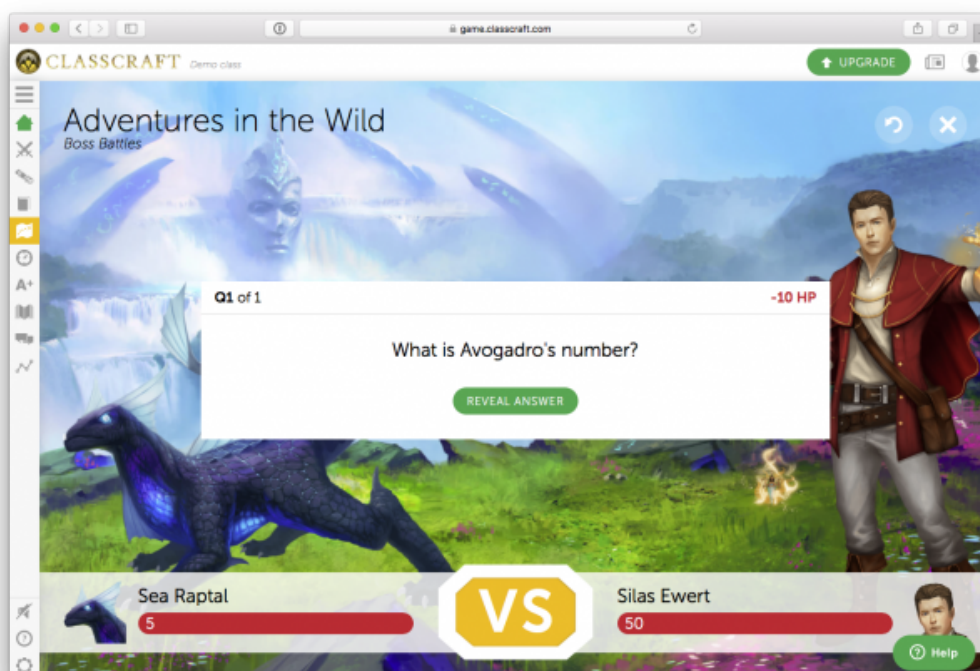
Los alumnos pueden elegir la vestimenta y los rasgos físicos de sus personajes, así como el escenario donde se desarrollará el juego. Los Action Points (AP) permiten utilizar poderes de manera limitada. Un alumno, por muy Mago que sea, no puede utilizar Invisibilidad siempre que quiera. Esta magia cuesta 10 AP, así que se tendrá que usar sabiamente.

8 PÉREZ VENTURA, J. (2017) "El videojuego para jugar en clase que está revolucionando las aulas" [disponible en <http://muhimu.es/educacion/videojuego-jugar-clase/>]



En la anterior imagen se observan los datos de un estudiante de la clase de Física. El alumno, Xavier Bouchtard, es un Curandero de Nivel 11, y forma parte del equipo 'The Grey Eagle Clan'. Vemos los puntos de vida (HP), los puntos de experiencia (XP)... y también los poderes que ha conseguido reunir, entre otros: Protección, Emboscada, Asalto, Equipo Médico... etc. Haber estudiado ha permitido a Xavier superar los tests y las pruebas, consiguiendo de esta manera más puntos de experiencia, y ahora tiene una serie de poderes que le permitirán avanzar en el juego y disfrutar de ventajas en clase.

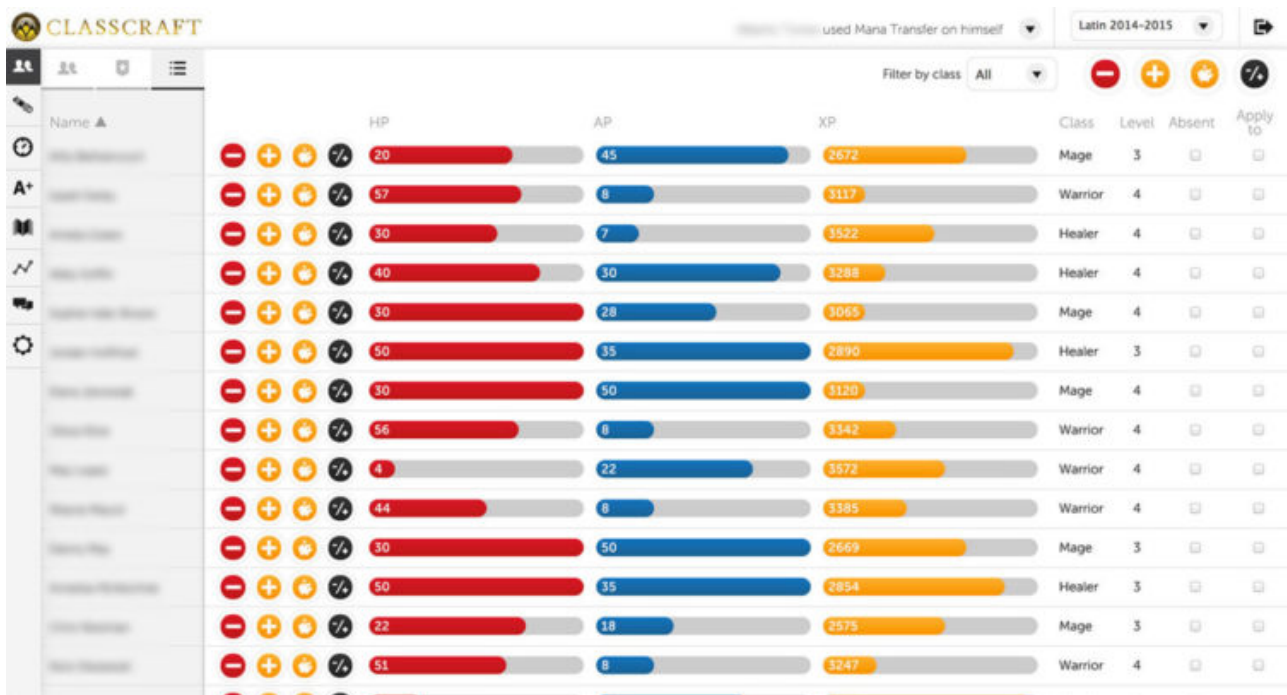
Además de poderes, los alumnos también van recibiendo recompensas, como tener menos deberes, poder acudir a una excursión, coger un libro de la biblioteca... etc. Los puntos de experiencia (que permiten subir de nivel y ganar este tipo de premios) se consiguen cumpliendo las tareas que manda el profesor, con buen comportamiento, cooperando y trabajando en equipo... y también superando misiones y batallas.



En este tipo de eventos se enfrentan alumnos a través de sus personajes, y se compete viendo quién acierta más preguntas. También existen los combates contra enemigos poderosos a los que se puede derrotar si se contestan correctamente varias cuestiones seguidas. La anterior captura de pantalla muestra un momento de estas batallas, donde el alumno Silas Ewert tiene que hacer frente a un monstruo. ¿Sabrá cuál es el número de Avogadro o perderá 10 puntos de vida?

En la siguiente imagen podemos ver el cuadro de clasificaciones para una clase de Latín. Los nombres de los alumnos, en la columna de la izquierda, están borrados por cuestiones de privacidad, pero se observa quiénes han conseguido más o menos puntos a lo largo del curso. Hay algunos que han abusado de los Action Points, y otros que han conseguido muchos puntos de experiencia ganando batallas, contestando bien a las preguntas del profesor y realizando tareas en clase.

Toda esta información puede ser consultada por los padres y madres, que también pueden participar en 'Classcraft'. ¡Un motivo más para que los alumnos estudien!



Según los datos que facilitan los creadores de 'Classcraft', hasta un 88% de los profesores observó mejoras en el rendimiento de sus alumnos, y un 98% aseguró que tras utilizar la técnica de la gamificación el compromiso de los estudiantes había aumentado.

La clave está en la motivación a través de los logros en un videojuego que enganche a los alumnos en términos de competición, cooperación y diversión. Está claro que el alumno al que no le interesen los juegos de rol ni derrotar a magos o a elfos no encontrará en 'Classcraft' una herramienta estimulante, pero lo cierto es que se trata de una metodología innovadora y curiosa que puede atraer a muchos estudiantes desencantados con los métodos tradicionales de la docencia.

Este ejemplo de caso cumple a la perfección con lo planteado con anterioridad en la Estrategia 1, la Estrategia 26 y la Estrategia 28.

4. CONCLUSIONES

A través de las estrategias y metodologías que hemos visto en nuestro ensayo podemos comprender que una de las claves para que los alumnos se motiven es hacer de los contenidos curriculares algo atractivo. El papel del profesor es primordial en este sentido, ya que es el encargado de diseñar qué y cómo se enseñará durante el curso. Para conseguir un buen feedback del alumnado, el docente no debe limitarse a transmitir conocimientos

Tradicionalmente, para conseguir que el alumno responda como se desea se recurre a elementos como premios o castigos. Esa metodología, aunque lleva más de un siglo aplicándose, no es tan efectiva. En su libro *Cinco hilos para tirar de la motivación y el esfuerzo*, José Escaño y María Gil de la Serna señalan que las intervenciones más importantes que pueden realizar los profesores deben enfocarse a cinco puntos: crear un proyecto personal, despertar interés por el tema de trabajo, fomentar el sentimiento de competencia, mostrar apoyo docente y sentir el apoyo de los compañeros.⁹

Todas estas estrategias están enfocadas a despertar la motivación en los estudiantes, pero no son definitivas una vez se plantean: la motivación es dinámica y varía, y requiere de la intervención continua del profesor. Como hemos visto, algunas de las claves por parte del docente están en cuidar las relaciones interpersonales con sus alumnos, despertar el interés y mantenerlo, atribuir el éxito y el fracaso para seguir incentivando, apostar por la autoeficacia percibida (que el alumno sea consciente de que es capaz de trabajar bien), plantear una evaluación que estimule el interés y el esfuerzo por aprender y no sólo por aprobar, hacer que los alumnos entiendan el propósito y la utilidad de lo que estudian... etc.

Para motivar a los alumnos es importante también darles autonomía¹⁰, que conlleva a un aumento de la confianza en sí mismos, de la independencia y de la experiencia. La motivación está muy relacionada como hemos dicho durante el trabajo con la confianza y la autoestima interiores de cada persona.

Hay que tener en cuenta también que las personas nunca actúan por un sólo motivo, así que la motivación tiene un componente multifactorial. En este sentido todos los autores que hemos leído para este ensayo coinciden en que es mucho mejor superar la monotonía en las formas de enseñar, y poner en práctica la variedad y la creatividad a la hora de proponer tareas. Así se tienen más posibilidades de motivar a los alumnos, ya que no todos se sentirán incentivados por las mismas actividades. Las que no motiven a unos motivarán a otros, por ello hay que ir cambiando durante el curso. Esto requiere de una gran implicación por parte del profesor.

En todo caso se ha demostrado que el aprendizaje significativo motiva más que el de tipo memorístico o repetitivo, y es otra de las claves para mantener atentos y motivados a nuestros alumnos. Hay que darle significado al aprendizaje.

9 VÁZQUEZ-REINA, M. (2010) "Técnicas para motivar al estudiante" [disponible en <http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2010/03/17/191777.php>, consultado el 23 de diciembre de 2016]

10 VIÑAS, M. (2011) "La sorprendente verdad de lo que motiva a los alumnos" [disponible en <http://www.totemguard.com/aulatotem/2011/12/la-sorprendente-verdad-sobre-lo-que-motiva-a-tus-alumnos/>, consultado el 5 de enero de 2017]

Según Alonso Tapia¹¹ (2005) el interés y la motivación por aprender puede apoyarse en mensajes que pongan en valor el aprendizaje como:

- que lo estudiado es relevante para la evaluación,
- permite ser capaces de hacer...
- es algo demandado en el trabajo
- permite resolver problemas...
- permite comprender por qué...

Si los estudiantes interiorizan este tipo de ideas se conseguirá que entiendan el motivo por el que necesitan aprender los conocimientos que el profesor les enseña. Aunque pueda parecer una aproximación demasiado pragmática lo cierto es que es una buena estrategia para mantener motivados a los estudiantes, lo cual supone el objetivo principal del docente (por delante incluso del hecho de aprobar o adquirir los conocimientos requeridos). La máxima prioridad es que el estudiante afronte el proceso de aprendizaje con interés y motivación. Los resultados académicos vendrán a continuación de esa predisposición del alumno.

Como última conclusión, es importante destacar que motivar no es una técnica de manipulación, ni un truco para conducir a un grupo hacia un objetivo sin que se de cuenta. Las estrategias y metodologías planteadas en este trabajo no pretenden ser del exclusivo conocimiento de los docente, sino que han de ser explicadas y conocidas por el alumnado. No se puede considerar a los estudiantes como elementos pasivos que sólo reciben información y órdenes. Ellos también perciben el trato que se les da, y responderán mejor cuanto mejor se les trate. Esto no quiere decir adoptar posturas paternalistas, sino considerarles como personas con capacidades e inteligencias suficientes como para entender lo que el profesor les pide.

Al fin y al cabo la motivación, como hemos dicho, es una de las muchas emociones que experimentamos los seres humanos. Y como emoción ha de ser entendida y cuidada. Los alumnos son personas que se están formando emocionalmente, en un momento de sus vidas crucial. El profesor debe estar ahí como la figura de un guía, no como un problema más que sumar a la larga lista de preocupaciones de los adolescentes. Trabajar las emociones requiere trabajar en el plano más personal, y sólo así se consigue un verdadero ambiente de trabajo en el aula. Toda mejora general comienza con una mejora de nosotros mismos.

11 ALONSO TAPIA, J. (2005) "Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos" en *La Orientación escolar en centros educativos* (pp. 209-242), Ministerio de Educación y Ciencia [disponible en <https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones>

5. BIBLIOGRAFÍA

COLLELL, J.; ESCUDÉ, C. (2003) *L'educació emocional*, Revista dels mestres de la Garrotxa, núm. 37, pp.8-10 [disponible en <http://www.xtec.cat/~jcollell/ZAP%20Trac.pdf>]

LÓPEZ MUÑOZ, L. (2004) *La motivación en el aula*, Universidad de Alcalá [disponible en <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/45.pdf>]

BATLLE, R. (2014) "Aprendizaje-Servicio: éxito educativo y servicio social emprenden juntos", [disponible en <https://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/04/15/aprendizajeservicio-exito-educativo-y-servicio-social-emprenden-juntos/>]

GÓMEZ CHACÓN, I.M. (2005) *Motivar a los alumnos de secundaria para hacer matemáticas*, Instituto Superior de Formación del Profesorado [disponible en <http://www.mat.ucm.es/~imgomez/almacen/pisa-motivar>]

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA (2016) "Cómo motivar a los alumnos: recursos y estrategias" [disponible en <http://www.viu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>, consultado el 22 de diciembre de 2016]

MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (2010) *La motivación para el aprendizaje*, Universidad de Huelva [disponible en <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>]

ALONSO TAPIA, J. (1992) *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*, Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma, Colección de Bolsillo, Madrid

ALONSO TAPIA, J. (2005) "Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos" en *La Orientación escolar en centros educativos* (pp. 209-242), Ministerio de Educación y Ciencia [disponible en https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones/%20jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion%20para%20el%20aprendizaje%20Perspectiva%20alumnos.pdf, consultado el 9 de enero de 2017]

NAVARRO BIESCAS, M. (2008) *Dos casos para el estudio de la evolución de la motivación en el estudiante de inglés*, Centro Virtual Cervantes [disponible en http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce31/cauce_31_014.pdf]

VÁZQUEZ-REINA, M. (2010) "Técnicas para motivar al estudiante" [disponible en <http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2010/03/17/191777.php>, consultado el 23 de diciembre de 2016]

VIÑAS, M. (2011) "La sorprendente verdad de lo que motiva a los alumnos" [disponible en <http://www.totemguard.com/aulatotem/2011/12/la-sorprendente-verdad-sobre-lo-que-motiva-a-tus-alumnos/>, consultado el 5 de enero de 2017]

XLSEMANAL (Enero 2017) "La educación del futuro", Revista XL Semanal, núm 1.525, pp.12