



onTrain

La educación online: encierra un tesoro

B. Práctica online

5. Motivar al alumno online

www.ontrain.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web refleja solo las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Referencia del proyecto: 2018-1-ES01-KA204-050702

Contenido

Vamos a empezar	3
¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué?	3
¿Qué contenido encontraré aquí?	3
¿Qué influye en nuestra capacidad de aprender?	3
The learning ability of adults - motivation	5
Interactividad y Motivación	6
Examples	9
Ejercicios	10
Ejercicio 1: Caracterizar los factores de motivación	10
Ejercicio 2: Influir en la motivación	10
Resumen	11
Fuentes y Bibliografía	11

Vamos a empezar



Para motivar a los participantes online, hay varias formas para que los alumnos participen personalmente en el tema. Los estudiantes adultos están más motivados para aprender, online o en persona, cuando son tratados como individuos únicos con sus propios objetivos, intereses y vidas. Una vez que reconocen que estás de su lado, se sienten más cómodos contribuyendo a las discusiones en el entorno de aprendizaje online y asociando el tema con sus propias vidas cotidianas¹.

¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué?

El objetivo de esta unidad de aprendizaje es enseñar al futuro entrenador online la importancia y la importancia de la motivación en los escenarios de aprendizaje online.

¿Qué contenido encontraré aquí?

Al final del capítulo, el posible entrenador online sabe qué papel juega la motivación en el aprendizaje electrónico, que el alumno debe ser activado para lograr resultados de aprendizaje positivos y cuál es la relación entre la motivación y la interactividad.

¿Qué influye en nuestra capacidad de aprender?



Quando los adultos aprenden cosas nuevas, algunos factores influyen en la forma en que aprendemos.

Estos factores son:

- ...están vinculados con el **significado** (¿Me interesa este tema? ¿Puedo usar este conocimiento en mi vida cotidiana?)

Ejemplo: Piensa en ejemplos que podrían ser interesantes para tu grupo objetivo. A veces es una ventaja tener más dos que ejemplos bajo la manga.

- ... están vinculados con la **biografía** individual (¿Siempre he tenido curiosidad?)
- ... depende de la **motivación** (¿Estoy motivado para aprender más sobre este tema?)

Por lo general, los alumnos están muy motivados, pero con ellos viene un cónyuge altamente motivado o nada motivado. Además, la motivación es muy frágil: el entusiasmo que mostraba

¹ cf. Stanford, Daphne (2016): How to motivate students online: what works and what doesn't – How can we get each of our students to take their transformation or education into their own hands?

al principio puede convertirse rápidamente en frustración. Ten cuidado con esto e intente contactar a los participantes cuando tenga la sensación de que podrían necesitar ayuda.

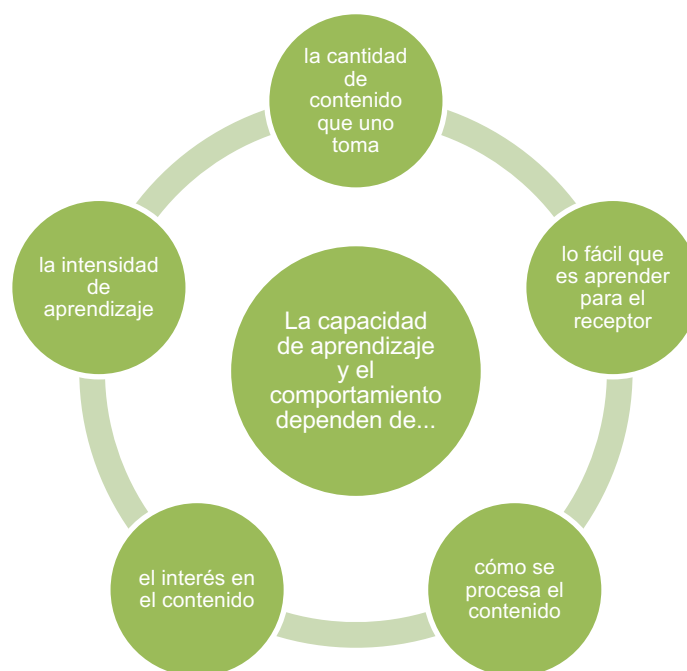
- ... depende de nuestra **experiencia de aprendizaje** y si sabemos cómo aprendemos mejor (¿Cómo aprendo más efectivamente?)

A algunas personas les gusta un enfoque más práctico, otras quieren saber más sobre el telón de fondo. Algunas personas necesitan aplicar inmediatamente lo que aprendieron, otras se toman su tiempo. Deja que todos encuentren su propio enfoque y estrategias. Especialmente las personas mayores a menudo saben cómo pueden aprender mejor.

¿Qué influye en nuestra capacidad de aprender?

Cuando se trata de aprender a una edad avanzada, debemos considerar cómo es de heterogéneo es este grupo. Vienen de diferentes entornos socioeconómicos, tienen diferentes condiciones de salud y no cumplen con el mismo estándar educativo. Es por eso que la capacidad de aprendizaje y el comportamiento de aprendizaje de los ancianos no se puede estandarizar².

La capacidad de aprendizaje y el comportamiento dependen de ...



Fuente de este gráfico: representación propia

² cf. GrandExpertS Learning-Unit 2: Methods (author: Elena Coroian, ILI-FAU: here 9.2. What influences learning?)

The learning ability of adults - motivation

Nuestra capacidad de aprendizaje depende de nuestra **motivación**. Nuestro interés en el aprendizaje puede provenir de la motivación intrínseca (desde adentro) y la motivación extrínseca (externamente).

La capacidad de aprendizaje de los estudiantes adultos

Dado que estás a punto de convertirte en un entrenador online, el tema de la motivación es extremadamente importante para ti. A través de tu comportamiento, puede influir en la motivación de los participantes y, en el mejor de los casos, aumentarla.



Ejercicio: ahora nos gustaría que reflexiones unos minutos sobre lo que influye en tu **motivación** para aprender.

1. En tu opinión: cuál es tu situación de aprendizaje perfecta (por ejemplo: la hora del día - temprano en la mañana / al final de la tarde; lugar: habitación grande / pequeña; entorno: solo / en grupo, con música sonando / silencio, etc.)
2. ¿Cuál es la constitución ideal para aprender? (por ejemplo, bien descansado o hiperactivo, relajado o bajo presión, etc.)
3. En tu opinión. ¿Cómo son los materiales de aprendizaje perfectos? (p. ej., altamente estructurado / ordenado por tema / de fácil a difícil / etc.)

Si no estás en su situación ideal de aprendizaje, ¿cómo se motiva? ¿Qué puedes hacer para que sigas aprendiendo?

Motivación: fortalece la alegría de aprender

Comencemos con una pregunta: ¿la motivación es diferente para los adultos? ¿O es la motivación un tema universal y no tan específico para la edad? ¡Todos podemos estar de acuerdo en que una persona de diferentes edades está motivada por cosas completamente diferentes que una persona joven!

La motivación conduce al éxito

Es importante recordar que un alumno motivado también es un alumno exitoso y que poder aprender de manera efectiva depende en gran medida de nuestra motivación. Estar interesado y querer aprender son requisitos importantes para un participante. Cada avance puede fortalecer a ambos. Esto puede dar lugar a una espiral de motivación hacia los objetivos de los alumnos. Se supone que Winston Churchill dijo: "El **éxito** no es definitivo, el fracaso no es fatal: lo que cuenta es el coraje para continuar³."

³ cf. GrandExpertS Learning-Unit 2: Methods (author: Elena Coroian, ILI-FAU: here: 9.4. The Learning ability of adults - motivation.

Interactividad y Motivación

” En primer lugar, ¿es importante aclarar qué se entiende por interactividad? Interacción e interactividad se componen de los términos latinos "inter" (= entre) y "agere" (= actuación). Ambos términos describen la influencia mutua de individuos, grupos, estructuras sociales o medios de comunicación. En el idioma inglés, ambos términos se usan simultáneamente como "interacción". Se pueden distinguir diferentes formas de interacción entre sí⁴:

- **Interacción entre alumno y formador:** la interacción entre profesores y alumnos se considera como un elemento impulsor del aprendizaje. Se crea un proceso de aprendizaje a través de la transferencia de información y comentarios. Este proceso de aprendizaje no solo informa y motiva a los alumnos, sino que también beneficia a los propios maestros.
- **Interacción entre los alumnos:** cuando los alumnos interactúan entre sí, no solo se puede llevar a cabo un aprendizaje cooperativo y colaborativo a través del trabajo compartido, sino que también se puede apoyar la comunicación del conocimiento. A través del intercambio de información entre los alumnos, las ideas o perspectivas compartidas pueden contribuir adicionalmente a condicionar y enriquecer la estructura de conocimiento de los alumnos individuales.
- **Interacción entre los alumnos y el contenido de aprendizaje:** esta forma de interacción debe considerarse muy crítica: los recursos o materiales didácticos como conferencias, libros de texto, sitios web o incluso programas de aprendizaje son solo algunos ejemplos que pueden citarse como ejemplos de contenido de aprendizaje. La tarea del alumno es tratar estos contenidos de manera forzada para apropiarse de la información representada en los materiales e incorporarla a su propia estructura de conocimiento. Como resultado, sin embargo, puede haber muchas formas diferentes de progreso en el proceso de aprendizaje: desde el desarrollo de una comprensión pobre o incorrecta, hasta un examen superficial de los contenidos, hasta el desarrollo de una comprensión más profunda.
- **Interacción entre los alumnos y la interfaz del ordenador** (plataforma de aprendizaje, software, etc.): se trata de las diferentes posibilidades de influencia mutua entre el software y el alumno. En contextos de enseñanza y aprendizaje, estas son diferentes áreas de aplicación, como tratar con software de aprendizaje, un servicio de información en línea o un foro de discusión online⁵.

⁴ Cf. Hill, J.R.; Wiley, D.; Miller Nelson, L.; Han, S. (2004): Exploring research on internet-based learning: From infrastructure to interactions. IN: Jonassen, D.H. (Editor): Handbook of research on educational communications and technology (pp. 433-460). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum quoted of Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: pp.45.

⁵ Cf. Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: pp.45.

Influencia de la interactividad en el proceso de aprendizaje

Sobre todo, la interactividad admite una forma de aprendizaje que puede describirse como aprendizaje activo. Cuanto más interactivas son las acciones en un entorno de aprendizaje, más es la tarea y el deber del alumno adquirir la información de forma independiente a medida que aumenta el grado de interactividad. Diferentes grados de interacción pueden tener diferentes consecuencias. La ventaja de la interactividad es que el alumno puede organizar su ruta de aprendizaje individual y así satisfacer sus propios deseos, necesidades e ideas. La interactividad contiene más que solo un componente técnico.



El objetivo primordial en el diseño de entornos de aprendizaje interactivos es siempre permitir que el alumno tenga experiencias interactivas al tener una gran influencia en el proceso de aprendizaje y poder darle forma activa⁶.

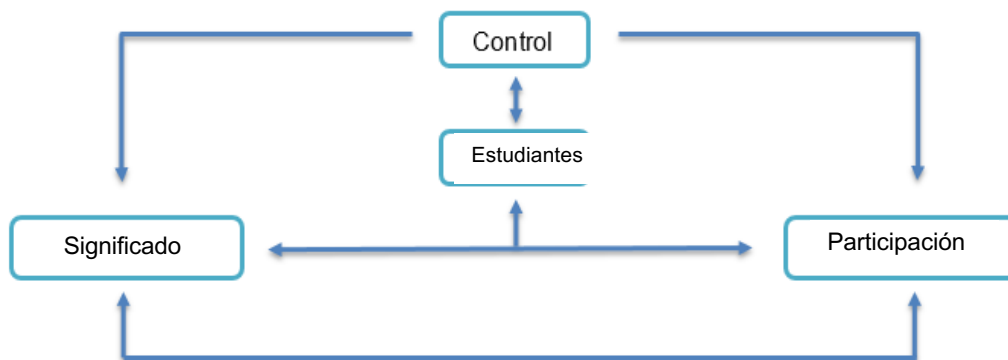
Hannon y Atkins (2002)⁷ han desarrollado un modelo con el que intentan mapear la interactividad en forma de efectos en los alumnos. Se pueden distinguir tres áreas de efecto entre sí:

- **Promoción de la participación del alumno en el proceso de aprendizaje:** el alumno actúa, la tecnología lo reconoce, evalúa las acciones y luego muestra un comportamiento adaptado (receptivo) sobre la base de la evaluación. Al adaptar la tecnología al alumno y sus necesidades, se abre un potencial para nuevas acciones.
- **Promoción de la comprensión de la construcción y la importancia de los eventos de aprendizaje:** a través de la acción interactiva se hace posible establecer una conexión entre el mundo real y la situación de aprendizaje y, por lo tanto, otorga autenticidad a este proceso. Esto ayuda al alumno a acumular una gran experiencia, lo que ayuda a transferir el conocimiento aprendido a las situaciones cotidianas y, por lo tanto, resulta en la comprensión. De esta manera, el conocimiento adquiere un significado.
- **Comunicar una sensación de control al alumno:** el hecho de que el alumno ya no tenga un rol de participante pasivo en entornos de aprendizaje online, sino que esté cada vez más involucrado en el proceso de aprendizaje a través de la participación activa, lo hace aún más consciente de la relevancia de sus acciones propias. En el caso ideal, esto lleva a un sentimiento de responsabilidad personal y satisfacción por parte del alumno, lo que a su vez favorece el proceso de aprendizaje.

Estos tres aspectos proporcionan el marco para un modelo de interactividad centrado en el aprendizaje, en el que el aprendizaje aparece como una forma activa y auténtica. Solo si se cumplen los tres aspectos, es posible que un alumno experimente interactividad de acuerdo con este modelo.

⁶ cf. Rieber, L.P. (1996): Animation as feedback in a computer-based simulation: Representation matters. Educational Technology Research & Development, 44(1); pp.5-22. Quoted from Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p.52.

⁷ cf. Hannon, J.; Atkins, P. (2002): All about interactivity. Online document, retrieved: 02.07.2004 from <http://learnwebct.vetonline.vic.edu.au/ACTIVE/index.html> quoted from Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: pp.52.



Interactivity in a learner-centered model (see Hannon, J.; Atkins, P. (2002)

Relación entre interactividad y motivación

La motivación es un prerrequisito fundamental para los procesos de aprendizaje, ya sea motivación extrínseca (externa) o intrínseca (interna), aprendizaje extranjero o autodirigido. La interactividad puede hacer una contribución muy alta al promover y mantener la motivación (principalmente intrínseca) (cf. Burgos, Tattersall, Koper, 2007)⁸. Strzebkowski y Kleeberg (2002)⁹ resumieron varios principios de diseño que pueden influir positivamente en la motivación del alumno con la ayuda de un software interactivo. Se deben mencionar los siguientes puntos:

- 1) **Desafío de los alumnos:** si un entorno de aprendizaje se caracteriza por ser más desafiante, se pueden iniciar procesos de resolución de problemas y motivar al alumno. Este es principalmente el caso del aprendizaje activo, cuando el alumno tiene que trabajar en tareas de forma independiente y tiene que lidiar con la solución de estas tareas de forma independiente. El espacio para tal escenario de aprendizaje es proporcionado por entornos de aprendizaje interactivos que ofrecen al alumno la oportunidad de resolver problemas de forma independiente.
- 2) **Generación de curiosidad:** la curiosidad siempre está estrechamente relacionada con el desafío. Los entornos de aprendizaje interactivo, en particular, son los más adecuados para la implementación del aprendizaje basado en la investigación, ya que ofrecen a los alumnos la oportunidad de desarrollar contenido ellos mismos utilizando un enfoque basado en la investigación.
- 3) **Libertad de elección:** este punto también puede promover y mantener la motivación. Especialmente cuando los alumnos pueden decidir por sí mismos acerca de sus vías de aprendizaje, ritmo de aprendizaje y progreso del aprendizaje,

⁸ cf. Burgos, D.; Tattersall, C.; Koper, R. (2007): Re-purposing existing generic games and simulations for e-learning. IN: Computers in Human Behaviour, 23(6), pp.2656-2667, quoted from Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p.53.

⁹ Cf. Strzebkowski, R.; Kleeberg, N. (2002): Interaktivität und Präsentation als Komponenten multimedialer Lernumgebungen. IN: Issing, L.; Klimsa, P. (Hrsg.): Informationen und Lernen mit Multimedia. Pp.229-246. Weinheim: Beltz PVU. Quoted from Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: pp.54.

el interés en desarrollar contenido aumenta de forma autónoma al mismo tiempo, lo que mejora la autoeficacia de sus propias acciones.

Es precisamente el último punto de libertad de elección o autodeterminación en el proceso de aprendizaje.

Examples



Echa un vistazo al siguiente rompecabezas: durante una incursión exitosa, Halvar y sus hombres capturan diez sacos llenos de monedas de oro. Gordon, el chico del barco de la fragata secuestrada, le dice a Halvar que ha escuchado que hay un saco de monedas falsas debajo. Sin embargo, no sabía de qué se trataba. Solo sabe que cada moneda real pesa 10 g y las falsas solo 9 g. Halvar, un jugador y pirata con un núcleo blando, hace una sugerencia al chico del barco: "Puedes tomar tantas monedas de cada saco como quieras y colocarlas en las escalas de la cubierta de popa. Luego puedes echar un vistazo a la pantalla. Si me puedes decir qué saco es el equivocado, puedes quedarte con 10 monedas de oro ". ¿Qué tiene que hacer Gordon?

¿Adivinaste la respuesta al rompecabezas? (Encontrarás la solución a continuación.)
¿Te gustaría continuar trabajando en el rompecabezas hasta llegar a la solución?
¿Estás enfadado porque no puedes encontrar la solución?

En cada uno de estos casos te comportas de acuerdo con la teoría de la motivación intrínseca y extrínseca. Los rompecabezas crean un motivo de curiosidad: queremos saber cómo funciona algo, cuál es el resultado. El objetivo es explorar el rompecabezas y encontrar la solución. En ciencia, este incentivo se describe como exploración. El resultado es que la mayoría de las personas quiere adivinar el rompecabezas que alguna vez comenzaron, por lo que están intrínsecamente motivados¹⁰.

Solución: toma una moneda de la primera bolsa, dos de la segunda, tres de la tercera, y así sucesivamente. Ahora pon las monedas en la balanza. La diferencia con 550 g es el número de la bolsa con las monedas falsas.

¹⁰ Cf. Schelk, A. (2011): Leitfaden „Leistungsmotivation – Entstehung, Verlust und Einflussmöglichkeiten“. BBJ Consult AG (Hrsg.): Modell „Auf Umwegen zum Berufsabschluss“ Servicestelle Nachqualifizierung Westbrandenburg. Perspektive Berufsabschluss, Förderinitiative Abschlussorientierte modulare Nachqualifizierung. p.10. online: http://www.perspektive-berufsabschluss.de/downloads/Downloads_Projekte_Nachqualifizierung/Nachqualifizierung_Potsdam_Leitfaden_Leistungsmotivation.pdf (Stand: 20.08.2019)

Ejercicios



Como acabamos de escuchar, la motivación es esencial para el éxito del aprendizaje. Por el contrario, esto significa que sin motivación no puede haber éxito de aprendizaje en entornos de aprendizaje online.

Ejercicio 1: Caracterizar los factores de motivación



Por lo tanto, es tu tarea como entrenador diseñar el entorno de aprendizaje online y los materiales de aprendizaje de manera que sean interesantes y motivadores para los participantes. Como primer paso, intenta colocarte en la posición de un participante que participa en un curso en línea por primera vez.

1. ¿Qué reduciría tu motivación?
2. ¿Cómo podrían eliminarse estos bloqueadores de motivación?
3. ¿Cómo convertirías los aspectos negativos que reducen la motivación en el aprendizaje en aspectos positivos?
4. ¿Qué ideas tienes?

En general: piensa en qué aspectos negativos pueden evitar la motivación y anótalos. Ahora piensa en cómo puedes traducir estos factores en positivos para resolver el bloqueo de la motivación.

Ejercicio 2: Influir en la motivación



Como ejercicio en un foro, haz la pregunta: "¿Qué aspectos crees tú (y preguntas a los alumnos mismos) que influyen en tu propia motivación cuando aprendes online (tanto positivo como negativo)?"

Considerar:

- ¿Qué harías para motivarte para un curso online en particular?
- ¿Cómo sería tu estrategia de motivación personal para mantenerte motivado en un curso online con un porcentaje muy alto de autoorganización a lo largo del curso?



Puedes leer más sobre la autodeterminación y el aprendizaje autorregulado en el capítulo 3 "**Nueva función del alumno**".

Resumen



Los alumnos saben lo que significa aprender durante toda la vida y el papel que desempeña la motivación. Son conscientes de que la motivación es la clave para el éxito del aprendizaje. De esta manera, los capacitadores online pueden apoyar y alentar de la mejor manera a los alumnos a alcanzar sus propios objetivos de aprendizaje. Los formadores también pueden reconocer la conexión entre la motivación y la interactividad y usarla con sensatez para sus propios escenarios de aprendizaje.

Fuentes y Bibliografía

Artículos

Introduction

Stanford, Daphne (2016): How to motivate students online: what works and what doesn't – How can we get each of our students to take their transformation or education into their own hands? Here is how to motivate students online and get them fired up about the subject matter. IN: E-Learning best practice at eLearning industry website (November 13, 2016).

<https://elearningindustry.com/motivate-students-online-works-doesnt> (Stand: 08.08.2019)

Fuentes de Internet

(Cf. GrandExpertS Learning-Unit 2: Methods (Autorin: Elena Coroian, ILI-FAU))

Lernmotivation und Lifelong Learning

http://www.aok.de/bund/monats_spezial/spezial0704/content5.php#4 (Stand: 03. 01. 2008/nicht mehr vorhanden)

<http://www.alzheimerinfo.at/scripts/index.php?content=858&highlighted=759> (Stand: 03. 01. 2008/ nicht mehr vorhanden)

<http://www.ikz-online.de/osr/osr.gedaechtnistraining.startseite.php> (Stand: 03.01.2008/nicht mehr vorhanden)

<http://www.wecarelife.at/gesundheit-medizin/gedaechtnistraining-info/voraussetzungen/> (Stand: 03. 01. 2008/nicht mehr vorhanden)

Libros

Interactivity and motivation

Hill, J.R.; Wiley, D.; Miller Nelson, L.; Han, S. (2004): Exploring research on internet-based learning: From infrastructure to interactions. IN: Jonassen, D.H. (Editor): Handbook of research on educational communications and technology (pp. 433-460). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p.45f.

Influence of interactivity on the learning process

Hannon, J.; Atkins, P. (2002): All about interactivity. Online document, retrieved: 02.07.2004 from [<http://learnwebct.vetonline.vic.edu.au/IACTIVE/index.html>] zitiert nach Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p.52.

Rieber, L.P. (1996): Animation as feedback in a computer-based simulation: Representation matters. Educational Technology Research & Development, 44(1); p.5-22.

Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p. 52f.

Relation between Interactivity and motivation

Burgos, D.; Tattersall, C.; Koper, R. (2007): Re-purposing existing generic games and simulations for e-learning. IN: Computers in Human Behaviour, 23(6), pp.2656-2667.

Strzebkowski, R.; Kleeberg, N. (2002): Interaktivität und Präsentation als Komponenten multimedialer Lernumgebungen. IN: Issing, L.; Klimsa, P. (Hrsg.): Informationen und Lernen mit Multimedia. Pp.229-246. Weinheim: Beltz PVU.

Zumbach, J. (2010): Lernen mit neuen Medien – Instruktionspsychologische Grundlagen. IN Hasselhorn, M.; Heuer, H.; Rösler, F. (Hrsg.): Standards Psychologie. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart; Here: p. 53.

Fuente internet/ artículos

Example

Schelk, A. (2011): Leitfaden „Leistungsmotivation – Entstehung, Verlust und Einflussmöglichkeiten“. BBJ Consult AG (Hrsg.): Modell „Auf Umwegen zum Berufsabschluss“ Servicestelle Nachqualifizierung Westbrandenburg. Perspektive Berufsabschluss, Förderinitiative Abschlussorientierte modulare Nachqualifizierung. p.10. online: http://www.perspektive-berufsabschluss.de/downloads/Downloads_Projekte_Nachqualifizierung/Nachqualifizierung_Potsdam_Leitfaden_Leistungsmotivation.pdf (Stand: 20.08.2019).