

## Motivaciones que tienen éxito

Naturalmente, si son motivaciones, es que tienen éxito. Pues eso: recogemos motivaciones que han tenido éxito en clase.

Pero seguramente también en cualquier actividad fuera de clase. En una síntesis que hace Jere Brophy, se recoge la experiencia de un gran número de profesores que, en vez de preguntarse cómo motivar al alumno, se interrogan sobre lo siguiente: «¿Qué hizo usted cuando se logró que el alumno se sintiese motivado?». No se trata, por tanto,



de pensar teóricamente qué puede funcionar en esto de la motivación sino de contar experiencias. Lo cual, ciertamente, no es fácil. Los profesores «muy motivadores» siempre suelen decir lo mismo: «Bueno, normal; tratarlos como personas, respetarlos, suscitarles el interés...». Pero no les gusta mucho objetivar lo que de verdad hacen. En el presente artículo se presentan algunas frases que recogen sus testimonios directos.

*Ningún tipo de motivación puede ser eficaz con los alumnos si no se tienen en cuenta las condiciones siguientes:*

### 1. UN ENTORNO DE APOYO

Si la clase se da en un ambiente caótico y los alumnos se sienten nerviosos y tensos, apenas podrán rendir nada. El profesor debe organizar la clase de tal modo que resulte eficaz para el aprendizaje. Debe animar a los niños, y soportar con paciencia sus esfuerzos y su lentitud para aprender. Lo esencial es que los chicos se sientan cómodos y libres, sin miedo a que les critiquen por sus fallos.

### 2. QUE EL NIVEL DE APRENDIZAJE SEA ADECUADO PARA CADA UNO

Los alumnos se aburrirán si las tareas son demasiado fáciles, pero se sentirán frustrados si resultan demasiado difíciles. La motivación será perfecta si las tareas les permiten alcanzar un cierto nivel de éxito dedicándole al trabajo un esfuerzo razonable.

### 3. QUE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE SEAN COMPENSIBLES

Los profesores deben elegir actividades académicas que a los niños les parezca que valen la pena. No se puede esperar que los alumnos se sientan motivados para aprender si se les pide que practiquen habilidades que ya dominan, que aprendan de memoria listas sin ninguna razón válida, que copien definiciones de términos que no aparecen nunca en sus lecturas y trabajos o que lean cosas que no tienen significado alguno para ellos, bien porque se trata de temas inconcretos y abstractos o extraños a su experiencia.

### 4. MODERACION EN EL USO

Los intentos de motivación pueden resultar excesivos; cualquiera que sea el método empleado, puede perder su efectividad si se utiliza con demasiada frecuencia o rutinariamente.

### Motivar manteniendo las expectativas de éxito

#### 5. PROGRAMAR PARA EL ÉXITO

El modo más sencillo para conseguir que los niños obtengan buenos resultados es tratar de que este éxito lo vayan alcanzando de un modo seguro y consistente. El profesor debe tratar de orientarlos sin salirse del nivel de cada uno, dando pequeños pasos, preparándoles convenientemente para cada nuevo paso, de modo que se puedan ir ajustando a este ritmo sin demasiada confusión o frustración. Hay que tener en cuenta que los niveles de éxito del alumno van a depender no sólo de la dificultad de la tarea sino también del trabajo del profesor, que debe ir preparándolos por medio de la instrucción anticipada, de la orientación y del feedback.

#### 6. ENSEÑARLES A PLANIFICAR METAS, A VALORAR SUS PROPIAS ACTIVIDADES Y AL AUTO-REFORZAMIENTO

Hay que ayudar al estudiante a establecer sus propias metas, con la consecución de los objetivos siguientes: (1) tratar de conseguir metas cercanas, mejor que lejanas (es decir, que los trabajos deban realizarse aquí y ahora, no en un futuro lejano); (2) que las metas sean específicas (por ejemplo, resolver una serie de problemas sin permitirse más de un error) mejor que proponerse metas globales (trabajar cuidadosamente y hacer un buen trabajo); y (3) que estos objetivos o metas sean estimulantes, no muy fáciles o muy difíciles. El profesor debe ayudarles proporcionándoles un feedback específico y detallado, y tratando de que usen standars adecuados para juzgar sus actividades (por ejemplo, que comparen sus progresos de ahora con sus progresos anteriores, en vez de compararlos con los progresos de sus compañeros) para que puedan caer en la cuenta de sus méritos y se reafirmen en sus esfuerzos.

#### 7. AYUDAR AL ESTUDIANTE PARA QUE VEA LA RELACION QUE EXISTE ENTRE EL ESFUERZO Y LOS RESULTADOS

Utilizar modelos, socialización y feedback para que los niños caigan en la cuenta de que la cantidad y la

calidad de los esfuerzos que ponen en una tarea determina los resultados. Presentarles los esfuerzos como una inversión que produce conocimientos y les enriquece y no como un riesgo que puede tener resultados negativos. Presentarles el desarrollo de sus habilidades como el incremento de conocimientos específicos (los estudiantes poseen muchas clases de habilidades y no un solo IQ que determine su capacidad en todas las materias). Finalmente, centrarse en el dominio de objetivos de instrucción concretos, y no en comparaciones con el éxito de sus compañeros.

#### 8. PROPORCIONAR SOCIALIZACION TERAPEUTICA

A los alumnos desanimados, para que superen sus fallos iniciales por medio del esfuerzo, es conveniente darles instrucción adicional y oportunidades para repetir exámenes especiales. Conviene enseñarles a concentrarse en la tarea que tienen entre manos y que no se preocupen ni distraigan pensando que lo van a hacer mal; que se enfrenten con la frustración volviendo sobre sus pasos hasta encontrar el fallo, o que analicen el problema para ver si encuentran un método mejor para abordarlo. Sobre todo, no atribuir nunca sus fallos a falta de capacidad intelectual, sino a falta de esfuerzo suficiente, a falta de información o a haber utilizado en sus trabajos un método ineficaz.

#### Motivar valiéndose de incentivos extrínsecos

#### 9. OTORGAR PREMIOS POR EL TRABAJO BIEN HECHO

Además de las notas, estos premios pueden consistir en: (1) premios materiales (cualquier clase de regalos); (2) actividades-premio y privilegios especiales (juegos, utilización de equipos especiales, actividades seleccionadas por el propio alumno); (3) premios simbólicos (listas de honor, diplomas); (4) alabanzas y recompensas sociales; (5) recompensas del profesor (oportunidades para ir a lugares determinados, hacer cosas con el profesor). Los profesores deben presentar y otorgar los premios de tal modo que sirvan más para desarrollar conocimientos y habilidades que para que los alumnos se centren en ellos exclusivamente.

#### 10. PREPARAR COMPETICIONES ADECUADAS

La oportunidad de poder competir para obtener recompensas o reconocimiento, bien sea como individuos o como miembros de un grupo, puede añadir incentivos a las actividades escolares. Además de estructurar la competición basándola en tests o pruebas, el profesor puede inventar otro tipo de competiciones, como debates o juegos de simulación, también competitivos. Puede ser bueno despersonalizar estas competiciones y subrayar el tema en cuestión, en vez de fijarse más en quien gana o quien pierde.

Los incentivos extrínsecos y las competiciones resultan más efectivos estimulando la intensidad del esfuerzo que provocando la reflexión o la calidad de los resultados. Por eso, los premios y las competiciones dan mejor resultado con tareas prácticas, preparadas para

conseguir el dominio de habilidades específicas que con el aprendizaje accidental o con tareas creativas, y con trabajos donde la velocidad de la realización o el rendimiento es más importante que la creatividad, la habilidad artística o la artesanía.

#### 11. HACER HINCAPIE EN EL VALOR INSTRUMENTAL DE LAS ACTIVIDADES ACADEMICAS

Insistir en que los conocimientos o las habilidades desarrolladas por la tarea académica preparan a los estudiantes para resolver sus propias necesidades cotidianas, y les equipa para actuar con éxito en sus ocupaciones futuras.

Las motivaciones de carácter extrínsecas son efectivas bajo ciertas circunstancias, pero los profesores no deben confiar en ellas plenamente. Cuando los estudiantes están preocupados con los premios o las competiciones, muchas veces no atienden ni aprecian los valores de lo que están aprendiendo.

#### Motivar aprovechándose de las motivaciones intrínsecas de los estudiantes

#### 12. ADAPTAR LAS TAREAS A LOS INTERESES DE LOS ESTUDIANTES

Siempre que los objetivos del currículo se puedan cumplir utilizando diversos ejemplos o actividades, incorporar temas o materias que los estudiantes encuentren interesantes o actividades con las que disfruten. Cuando se pongan ejemplos o se hagan aplicaciones de las materias que se están aprendiendo, incluir personajes, modas, noticias de actualidad o cualquier clase de acontecimiento que interese a los jóvenes.

#### 13. INCLUIR NOVEDADES Y VARIEDAD DE ELEMENTOS

Tratar de que todo lo referente a cada una de las actividades sea nuevo para los estudiantes, o al menos diferente de lo que han estado haciendo hasta ese momento. Evitar la rutina en la explicación de los temas y en los ejercicios escolares.

#### 14. DEJAR QUE LOS NIÑOS ELIJAN POR ELLOS MISMOS Y QUE TOMEN DECISIONES AUTONOMAS

Dentro de los límites que imponen los objetivos de la educación, ofrecer a los alumnos otras vías alternativas para que así puedan tomar decisiones libres y favorecer su creatividad en el modo de organizar tiempo y esfuerzos. Si las decisiones que toman los niños son pobres o deficientes hay que presentarles una serie de posibilidades de elección, y decirles que presenten sus opciones a la aprobación del profesor antes de seguir adelante.

#### 15. DAR OPORTUNIDADES PARA QUE EL ALUMNO RESPONDA DE UN MODO ACTIVO

Mejor que leer o escuchar pasivamente, muchos estudiantes prefieren realizar actividades de tipo activo, y

esto lo logran por su interacción con el profesor o los compañeros, manipulando materiales o haciendo alguna otra cosa. Para esto, darles oportunidades de participación, por ejemplo, en proyectos, experimentos, role-play, simulaciones, juegos educativos y aplicaciones creativas de lo que están aprendiendo.

**16. PROPORCIONAR UN FEEDBACK INMEDIATO A LAS RESPUESTAS DEL ALUMNO**

Los niños disfrutan de un modo especial con tareas que les permiten, no sólo responder de un modo activo, sino consiguiendo un feedback inmediato que puede serles útil para las respuestas posteriores. Las características del feedback automático se encajan en el aprendizaje programado y otros materiales autocorrectivos, así como en programas de aprendizaje computarizado. Los profesores pueden incorporar el feedback en actividades típicas conduciendo el grupo a través de una actividad y después supervisando el progreso del alumno en sus trabajos.

**17. DEJAR QUE LOS NIÑOS CONSIGAN PRODUCTOS TERMINADOS**

Los alumnos prefieren tareas que tengan un significado e integridad propia en vez de trabajos que sean simples sub-partes de una entidad mayor. Cuando completan trabajos de este tipo, experimentan la alegre sensación de haber terminado totalmente alguna cosa.

**18. INCLUIR FANTASIA O ELEMENTOS DE SIMULACION**

Cuando no se puedan hacer aplicaciones más directas sobre el tema de aprendizaje, introducir elementos fantásticos o imaginativos que provoquen la emoción de los estudiantes, o dejar que experimenten estas emociones a través de otras personas. Además del drama, role-play, juegos de simulación, etc., incorporar a la instrucción diaria actividades más modestas de simulación. Por ejemplo: que se imaginen los motivos de un autor literario o de un descubridor científico, o que se imaginen a sí mismos viviendo en el tiempo histórico o en el lugar geográfico del lugar que se está estudiando.

**19. INCORPORAR A LOS EJERCICIOS ALGUN TIPO DE JUEGOS**

Transformar los ejercicios cotidianos en el reto de hacerse tests a sí mismos, trabajar con acertijos, rompecabezas, etc., lo que,

- obliga al alumno a resolver problemas, evitar trampas o superar obstáculos para alcanzar una meta determinada.
- Le animan a realizar exploraciones y análisis para identificar el objetivo en sí mismo, además de desarrollar un método para lograrlo.
- Mezclan elementos de suspense o información oculta que va surgiendo a medida que se realiza la actividad (puzzles que transmiten un mensaje o contienen la respuesta a una pregunta, una vez resueltos), o:
- añaden un cierto grado de azar o incertidumbre sobre lo que puede ser el resultado de una prueba concreta.

Aunque muchos profesores asocian los «juegos» con las competiciones de equipo, el término «game-like

feature» tiene un significado mucho más amplio; muchos de estos aspectos del juego exigen retos adecuados de tipo intelectual para que los utilicen individuos o grupos, trabajando en cooperativa.

**20. INCLUIR OBJETIVOS DE ALTO NIVEL Y PREGUNTAS DIVERGENTES**

Muchos estudiantes se aburren pronto cuando se les imparten conocimientos de un modo monótono, sin cambios ni variación alguna. Por eso es conveniente incluir preguntas que supongan niveles más altos de conocimiento (aplicación, análisis, síntesis o evaluación) y animar a los niños a darle sentido a lo que están aprendiendo, elaborándolo de un modo activo, parafraseándolo o relacionándolo con sus experiencias y conocimientos anteriores. Es bueno también hacer preguntas que provoquen razonamientos divergentes (opiniones, predicciones, soluciones a problemas) con objeto de obtener las respuestas que sean más personales y creativas.

**21. DAR OPORTUNIDADES PARA LA INTERACCION CON LOS COMPAÑEROS**

Los estudiantes disfrutan con este tipo de actividades, por eso conviene dar oportunidades de interacción en el conjunto de las actividades escolares programando discusiones, debates, role-play o simulación. Se deben planificar también actividades continuadas que permitan a los alumnos trabajar por parejas o en pequeños grupos para ayudarse unos a otros, discutir temas, solucionar problemas, trabajar en equipo para preparar una competición, participar en juegos de simulación, etc. Esta interacción entre los alumnos puede ser más eficaz si los profesores (1) convierten esa interacción en experiencias de aprendizaje que valgan realmente la pena y (2) si ponen las condiciones necesarias para que cada estudiante tenga un rol sustantivo que desempeñar, y pueda participar en él activamente.

Métodos para estimular las motivaciones de aprendizaje en el estudiante

**22. INCENTIVAR EL INTERES POR EL APRENDIZAJE Y LAS MOTIVACIONES**

Tratar de incentivar el interés por el aprendizaje demostrando a los estudiantes que tú lo valoras como una recompensa; auto-actualizando actividades que producen satisfacción personal y enriquecen tu vida. Compartir con los alumnos el interés por libros, artículos, programas de TV o películas sobre los temas que se enseñan. Relacionar estos temas con hechos de la vida diaria, con el entorno local y los acontecimientos de cada día.

**23. MANIFESTAR LAS ESPERANZAS QUE SE TIENEN SOBRE EL INTERES Y LAS MOTIVACIONES DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES**

Resaltar con frecuencia las esperanzas y expectativas que se mantienen respecto a la curiosidad intelectual de los estudiantes, a su interés por compren-

der conceptos y dominar técnicas y habilidades. Que estén convencidos de que lo que aprenden tiene sentido y es valioso e interesante para su futuro.

**24. EVITAR QUE EL ESTUDIANTE SE PROCUPE DEMASIADO POR HACER BIEN LAS COSAS**

Evitar las preocupaciones prematuras de los estudiantes estructurando de tal modo las actividades que sirvan para promover el aprendizaje y no para evaluar conocimientos. Cuando haya que hacer tests, porque así lo exigen las actividades de aprendizaje, demostrar que se trata de simples oportunidades para que los alumnos apliquen el material y no de una buena ocasión que se le ofrece al profesor para que vea quien sabe más y quien menos. Combatir la ansiedad y la preocupación de los alumnos cuando se enfrentan a los tests, no presionando con el tiempo para que terminen, y presentarlos más bien como oportunidades para valorar el progreso de cada uno y no como medidas para analizar las diversas capacidades. Insistir en su utilidad para acostumbrarlos a tener fallos y porque les proporcionan una base sobre la que medir los avances y los progresos.

Además de preparar un entorno adecuado de aprendizaje valiéndose de estos medios, se pueden usar las estrategias siguientes para estimular las motivaciones del estudiante para el aprendizaje durante las actividades específicas.

**25. PROYECTAR INTENSIDAD**

Proyectar un nivel de intensidad que sirva para indicar al estudiante que la materia exige mucha atención, o bien diciéndoselo así o valiéndose de demostraciones retóricas (andar despacio, una presentación muy lenta, paso a paso, poniendo énfasis en las palabras clave, utilizando modulaciones de voz no habituales o exagerando los gestos; mirando al grupo intensamente, a cada momento, para advertir signos de comprensión o de despiste, etc.) Este sistema es especialmente útil cuando se introduce un tema nuevo, o se dan instrucciones para hacer determinados trabajos, etc.

**26. PROYECTAR ENTUSIASMO**

Presentar las materias o los trabajos de tal modo que los niños, por el entusiasmo del profesor, capten su interés y sus valores.

**27. INDUCIR AL INTERES O AL APRECIO DE LAS TAREAS**

Cuando sea relevante, provocar el aprecio de los alumnos por una actividad, haciendo resaltar su conexión con cosas que ellos ya reconocen como importantes, haciendo notar las aplicaciones de estos conocimientos o subrayando aspectos exóticos que los estudiantes pueden prever.

**28. INDUCIR A LA CURIOSIDAD O AL SUSPENSE**

Poner a los alumnos en una situación de información-elaboración activa formulando preguntas que introduzcan la curiosidad o elementos de suspense, motivando así a los niños para que se involucren en la actividad y puedan contestar alguna pregunta,

resolver cualquier tipo de ambigüedad o llenar un vacío en sus conocimientos.

**29. INDUCIR A LA DISONANCIA O AL CONFLICTO DE CONOCIMIENTOS**

Cuando el tema es familiar, contrarrestar la tendencia de los estudiantes a pensar que ellos ya lo saben todo haciendo notar aspectos paradójicos, incongruentes o inesperados; llamando la atención sobre elementos exóticos o poco usuales; señalando excepciones a las reglas generales o retando a los estudiantes a que resuelvan el misterio que está en la base de una paradoja.

**30. HACER MAS PERSONALES, MAS CONCRETOS O FAMILIARES LOS CONTENIDOS ABSTRACTOS**

Promover la identificación personal con los contenidos contando experiencias o anécdotas que demuestren como el contenido hace referencia a las vidas de los individuos (especialmente personas en las que están interesados los alumnos y fáciles de identificar con ellos). Hacer concretas las abstracciones mostrando objetos, pinturas o dirigiendo demostraciones. Cuando un texto sea muy abstracto o esquemático elaborarlo completándolo con los detalles suficientes para ayudar a los estudiantes a visualizar lo que se está describiendo y que lo expliquen con sus propias palabras.

**31. INDUCIR A LOS ALUMNOS A GENERAR SUS PROPIAS MOTIVACIONES PARA EL APRENDIZAJE**

Pedirles a los niños que hagan una lista de sus preferencias sobre temas o actividades concretas, para identificar preguntas a las que les gustaria encontrar respuesta, o que anoten las cosas que les sorprendan a medida que van leyendo.

**32. FORMULAR LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y ORIENTAR CON ANTICIPACION**

Estimular la motivación para el aprendizaje cuando se introducen actividades nuevas, formulando sus objetivos y anticipando pistas. Preparar a los estudiantes para que saquen todo el fruto posible de lecturas, filmes diciéndoles que se vayan concentrando a medida que elaboran el trabajo; distribuir esquemas, guías de estudio, orientar sobre el modo de tomar notas, etc.

**UNAS ORIENTACIONES PARA COMENZAR**

*Aunque las motivaciones para que el niño aprenda no se pueden enseñar directamente, como un concepto o una técnica, sí se pueden ir desarrollando en él si hay profesores que socializan sistemáticamente a sus alumnos utilizando los métodos que acabamos de sugerir, como parte del currículum. La investigación, en el futuro, irá añadiendo a éstos otros métodos y sistemas, pero la lista que presentamos sirve como orientación para empezar el trabajo. Estos métodos nos recuerdan que los estudiantes no sólo necesitan incentivos y actividades placenteras sino también motivaciones para captar mejor los conocimientos que se les imparten.*