

Editorial

INTERESES Y MOTIVACIONES DE LOS ESTUDIANTES PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES

Adriana Nova Herrera ¹

Ph. D. en Ciencias de la Educación
Coordinadora de Investigación y Extensión
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanidades y Artes
Fundación Universitaria Juan de Castellanos
anova@jdc.edu.co

La educación, especialmente en el nuevo siglo, se ha visto obligada a cambiar. Modificar sus prácticas, visiones, herramientas y procesos, presionada por las nuevas dinámicas sociales, culturales y económicas —que se constituyeron gracias a los avances de las tecnologías para la información y comunicación—, que demandan personas con mayores conocimientos y habilidades para la vida. Esto ha ocasionado que un importante número de docentes opten por adelantar estudios posgraduales y, en este contexto, formular investigaciones que les permitan comprender la forma en que pueden lograr que sus estudiantes aprendan más y mejor.

La tarea se complejiza, ya que hay distintos factores que inciden en el aprendizaje de un estudiante; existe una capacidad cerebral que todo ser humano en condiciones genéticas de normalidad tiene, que le permite aprender, crecer intelectualmente y evolucionar; la curiosidad que lleva a la exploración, que posibilita que unos aprendan más que otros sobre asuntos específicos que les llama la atención, esto es, una motivación ligada a los gustos, lo que algunos autores denominan motivación intrínseca; igualmente, ciertas condiciones del medio y ambientes que estimulan la capacidad y el querer aprender, lo que se denomina la motivación extrínseca (Ardila-Muñoz *et al.*, 2016; Ospina, 2006).

Los maestros de hoy, más allá de conocer a profundidad su especialidad, están llamados a estar al tanto de estas condiciones humanas que determinan la forma de aprender de sus estudiantes, sobre lo cual la neurociencia ha presentado algunos avances importantes. Si bien algunos de estos factores como las predisposiciones genéticas o el contexto familiar, social y cultural de los estudiantes se salen de su dominio, el docente puede generar ambientes a partir de los intereses de los educandos para favorecer la aprehensión de conocimientos, habilidades y competencias que sirvan para su formación integral; es decir, para el desarrollo de su dimensión biopsicosocial.

Dentro de este marco, cabe destacar los artículos resultados de investigación que se presentan en este número, que parten de plantear y adecuar estrategias a partir de los intereses de los estudiantes para distintos propósitos de aprendizaje. Por una parte, proponen la biblioteca escolar como una estrategia para fomentar la cultura lectora, competencia base de todos los aprendizajes. Quien logra hacer de la lectura un hábito, además de alcanzar beneficios en sus procesos de pensamiento, aumentar su vocabulario, estimular la creatividad, ampliar su cultura y conocimiento; puede encontrar una fuente de placer

que provoca sus sentidos y, por tanto, crear una motivación intrínseca que le permite aprender con gusto.

Otra experiencia que se presenta, se basa en el desarrollo de proyectos de aula a partir de las motivaciones e intereses de los estudiantes. Estos proyectos generalmente persiguen aprendizajes significativos, es decir, hace uso de las motivaciones extrínsecas en cuanto presentan al estudiante los beneficios que les traerá en para su vida y la forma como se relaciona con su contexto real; se trata de una práctica que, además, permite la integración y socialización gracias al trabajo colectivo donde cada uno puede compartir y demostrar sus habilidades, conocimientos y competencias. Por tanto, el maestro deberá reconocer cuáles son los gustos de sus estudiantes, sus potencialidades, qué le interesa saber, cuál es su contexto; y, sobre esta información, diseñar proyectos donde todos se integren para lograr objetivos comunes (Carrillo, 2001).

Finalmente, se presenta una estrategia que hace uso de la lúdica y la expresión corporal para generar el goce por aprender. El movimiento y la expresión corporal han sido objeto de estudio, porque además de traer grandes beneficios para la salud física, favorece el desarrollo de la dimensión psicológica y social del ser humano. Por ello, este tipo de actividades se vincula a la dimensión lúdica que Huizinga denominó *Homo Ludens*, para resaltar esa parte humana que necesita del juego y el movimiento para generar felicidad, tranquilidad, placer, seguridad y motivación, además de un aprender a compartir y socializar con otros (Huizinga, 2007). Por esta razón, la lúdica se ha convertido en una estrategia que los maestros involucran en su quehacer pedagógico, para romper las rutinas y presentar a los estudiantes una relación enseñanza-aprendizaje participativa, divertida y atractiva.

Referencias

- Ardila-Muñoz, J. Y., Molina-Sosa, D. A., y Rodríguez-Hernández, K. D. (2016). Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza-aprendizaje. *Educación y Territorio*, 6(10), 89-100. <https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reYTE/article/view/88>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4(Esp.), 158-160. <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (6.^a reimp, Trad. Eugenio Imaz). El libro de bolsillo – Alianza Editorial (original publicado en 1972).

Carrillo, T. (2001). El proyecto pedagógico de aula. *Educere*, 5(15), 335-344.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35651518>