

LA MOTIVACIÓN EN LOS ENTORNOS TELEMÁTICOS

Motivation in Telematic Environments

Sonia Bryndum, José Antonio Jerónimo Montes
s_bryndum@hotmail.com jajm@servidor.unam.mx

*“Toda tecnología supone tanto una carga
como un beneficio; no lo uno o lo otro,
sino lo uno y lo otro.”*
Neil Postman

Resumen:

Internet abre múltiples posibilidades al sistema educativo. La comunidad pedagógica debe ponerse a tono de tal situación. Desaparecen los obstáculos de tiempo y espacio para poder estudiar. La educación a distancia tiene un nuevo recurso para poder desarrollarse en forma global. Surgen plataformas educativas y tecnologías pero no hay duda de la necesidad de que se desarrollen sobre un sustento pedagógico. Las teorías constructivistas nos dan un marco que se enlaza con estos recursos telemáticos. Podemos partir desde allí, lo que no implica que surjan nuevas teorías partir del uso de estas herramientas telemáticas en la enseñanza a distancia.

La tecnología avanza más rápido que la reacción del profesorado. Los aspectos a investigar son muy variados en estos entornos. Me he basado en mi propia experiencia como alumna virtual de varios programas a distancia. He realizado cursos cortos, una licenciatura y un postgrado *on-line*. En algunos programas pude mantener la motivación y en otro he desertado. Espero que este material sirva de pie para la discusión y lograr aportes de otros colegas alejados geográficamente, pero cercanos por la red.

Palabras claves: educación a distancia, motivación

Abstract

Internet opens multiple possibilities into the educational system. The pedagogic community has to set itself in tune with that situation. Time and space obstacles to study disappear. Distance learning has a new resource to be able to develop globally. Educational platforms and technologies arise, but there is no doubt of the need to develop them on a pedagogic basis. Constructivist theories give us a frame that interrelates with these telematic resources. We can take them as a starting point, but that does not mean new theories may crop up from the use of these telematic tools in distance learning.

Technology moves on faster than faculty reaction. The aspects to investigate are varied in these environments. We have based this article on my personal experience as a virtual student in several distance programs. I have attended short courses, a degree course and a post-graduate course *on-line*. I have been able to keep motivation in some of them, and I have dropped out in one of them. I hope this material becomes useful as a starting point for debate and as a way to get contributions from other colleagues who are geographically distant, but close through the net.

Key words : distance learning, motivation

1. Educación e Internet

Es intención de este artículo plantear algunas consideraciones pedagógicas necesarias para el desarrollo del aprendizaje a través de redes digitales y establecer el rol de la motivación dentro del proceso de enseñanza a distancia a través de redes digitales, desde la relación de la motivación en el aprendizaje presencial.

La ciencia y sus aplicaciones tecnológicas generan innovaciones que se manifiestan en nuestro entorno. La aparición de la Red Internet en la vida del hombre significó un hito en nuestra historia. Este recurso aplicado al ser aplicado en el espacio educativo marcará otro hito en la enseñanza del siglo XXI, por ello es necesario que los docentes, alumnos, instituciones y la comunidad educativa estén preparados para éste acontecimiento.

Hoy existe la oportunidad de lograr una educación con mayor calidad, por su valor agregado. Sin embargo es importante señalar que la tecnología no es quien rige la educación, sino que desde el currículo y con la aplicación de las tecnologías se puede enriquecer aquello que se realice para el logro de aprendizajes significativos en el alumno, con el debido apoyo pedagógico específico.

Internet nos permite establecer redes de aprendizaje, donde el tiempo, el lugar y el ritmo de trabajo no son obstáculos. Estas redes son espacios más personalizados, que se construyen al promover la interacción y la colaboración entre colegas cercanos o distantes.

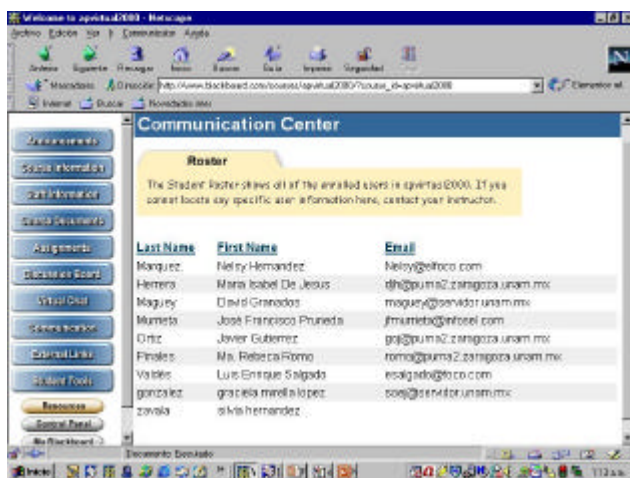
“Las primeras experiencias con redes de aprendizaje han demostrado su capacidad para obtener ventajas educativas relevantes. Las tecnologías de redes no plantean dificultades de empleo, y usarlas enriquece y hacen más efectiva la enseñanza y el aprendizaje. Las redes ofrecen a estudiantes y alumnos acceso a nuevas ideas, perspectivas, culturas e información, y enriquecen el material académico disponible a nivel local. La aportación colectiva permite adoptar perspectivas múltiples y la perspectiva global. Una mejor comprensión de la interconexión de la población mundial puede ayudar a aprender cómo hay que reaccionar a los problemas, ya sean globales, políticos, sociales o medioambientales.”¹

Un modelo pedagógico establece lineamientos necesarios para desarrollar los ambientes de aprendizaje en un aula presencial o no presencial. Los ambientes de aprendizaje son proyectados para crear las condiciones pedagógicas y contextuales, donde su objetivo es lograr el conocimiento. La enseñanza a distancia empleando herramientas telemáticas permite desarrollar un proceso centrado en el alumno donde se respeta los diferentes estilos de aprendizaje, y el reconocimiento a la diversidad individual y cultural; pero para ello se debe tener presente un modelo pedagógico adecuado.

¹ Harasim, Turoff y Teles “Redes de aprendizaje” Cap. 1 Pág. 32 Gedisa. España, 2000

2. ¿Por qué comunidades de aprendizaje?

La necesidad de construir comunidades de aprendizaje, surge de las demandas actuales de dar un nuevo significado a la formación universitaria ante el paradigma emergente de la Sociedad del Aprendizaje que construye una nueva realidad Mundial (global) a partir de la construcción de una ideología distante que se origina a partir de la irrupción de las nuevas formas de relacionarse con nuestro entorno, nuevas formas de trabajar, aprender y enseñar potenciados por los procesos de la globalización; la emergencia de la sociedad de la información que incorpora no solo Nuevas Tecnologías, demanda también el diseño e incorporación de nuevas modalidades educativas y desde luego de nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje.



El proceso de enseñanza - aprendizaje dentro de una comunidad de aprendizaje virtual permite la interacción a través de las herramientas telemáticas, como son: el correo electrónico, los enlaces, los hipertextos, la Web, los foros, el Chat y la incorporación de varios de esos servicios de la red Internet en complejas herramientas informáticas como son las plataformas de teleformación, que se pueden utilizar para desarrollar determinados contenidos curriculares.

El objetivo de las comunidades de aprendizaje en línea debería ser el diálogo, la participación, la construcción y la búsqueda del pensamiento crítico, a partir de temas específicos.

Desde esta postura el aprendizaje en grupo, permite un aprendizaje individual cuando se logra la interacción, por la participación en debates, foros, listas de distribución y en diferentes estrategias que respondan al modelo constructivista como la resolución de problemas, entre otros.

A partir de la realización de actividades conjuntas realizadas de manera colaborativa, se estimula un pensamiento divergente donde prime la interpretación de los temas desde las diferentes perspectivas de los integrantes de la comunidad de aprendizaje y la búsqueda de soluciones en común, o no que permitan un pensamiento crítico y reflexivo.

Los integrantes de las comunidades de aprendizaje on line pueden realizar diferentes acciones en los espacios de interacción, argumentar sus posturas, sus contra-argumentación y así construir el conocimiento grupal. Surge la multivariación de posturas frente a la diversidad de sus integrantes, integrándose las multiculturas de los participantes integrándose las diferentes habilidades, conocimientos previos, estilos de aprendizaje y las múltiples inteligencias.

3. Sustento Pedagógico

La Teoría del Constructivismo realiza varios aportes para desarrollarse en los medios telemáticos. Toda instancia educativa posee un sustento pedagógico. Para la enseñanza en los entornos telemáticos es necesario que exista una afinidad entre los enfoques psicopedagógicos y las teorías que están hoy en auge. El constructivismo desde Vigotsky, la Teoría de la Conversación de Pask, el Conocimiento Situado de Young; todas estas teorías permiten ser desarrolladas al diseñar propuestas pedagógicas que hagan uso de los recursos telemáticos al fomentar el dialogo entre los participantes, recuperando sus características personales y culturales dando importancia a la diversidad de participantes, quienes tienen la capacidad de interacción personal con el grupo social. Los entornos telemáticos nos brinda la posibilidad de construir un conocimiento colaborativo, pero siempre y cuando el modelo pedagógico se centre en el alumno, aquí además de contenidos hay que ver como se trabaja con ellos al considerar los distintos sistemas de actividades propios de cada proceso de formación. Internet es un entorno que presupone una naturaleza social específica y un proceso a través del cual los aprendices crean una zona virtual de desarrollo entre los integrantes de la comunidad de aprendizaje.

Desde la teoría constructivista sobre el estudio de la cognición, el psicólogo Jerome Bruner², considera el aprender como un proceso activo construido desde sus esquemas, modelos mentales, ideas previas y conocimiento del alumno. La instrucción debe tratar que los alumnos descubran los principios por sí mismos. Bruner desarrolla el principio del andamiaje cognoscitivo que garantiza la intervención de organizadores que ayuden a centrar la atención, relacionar ideas y a recordar la información previa disponible. El concepto de andamiaje se considera de relevancia para las funciones del tutor, quien guía el proceso de aprendizaje, y como un valioso apoyo debe preparar el material, la información para que el alumno la pueda comprender y aprender, desarrollando un plan de estudios en forma de espiral. Cuando el material tiene una significación lógica y psicológica para el alumno, éste se encuentra motivado para continuar el aprendizaje.

Bruner puntualiza cuatro aspectos para la teoría de la instrucción:

- 1) Predisposición para aprender. La instrucción se debe referir a las experiencias y los contextos que hacen al estudiante estar dispuesto y capaz de aprender (preparación). En este punto podemos relacionarlo con la motivación del alumno por aprender, ¿Por qué quiere aprender?, ¿Cuáles son sus móviles para estar en este programa virtual? ¿Podemos cumplir sus expectativas?
- 2) La instrucción debe presentar los contenidos en forma de espiral para que pueda ser asimilada por el estudiante fácilmente. Y debe respetar una dificultad moderada para que los alumnos puedan desarrollarla.
- 3) La presentación del material debe tener secuencias óptimas.

² url: <http://tip.psychology.org/bruner.html> consultado 28-01-2003

- 4) La naturaleza y el establecimiento del paso de recompensas y de castigos. Los buenos métodos para estructurar conocimiento deben dar lugar a la simplificación, a generar nuevos asuntos y a aumentar la manipulación de la información.

Es deseable que en una comunidad de aprendizaje se incorpore al andamiaje a partir de la interacción de los participantes, dando valor especial a la diversidad de los participantes, promoviendo la realización de actividades con sujetos de menor conocimiento o menor experiencia y que resuelven alguna tarea con algunos de mayor conocimiento, quienes al realizar actividades de manera colaborativa, en ellos se permite la construcción de zonas de desarrollo, donde el primer sujeto puede tomar el control paulatinamente logrando de esa forma avanzar en los procesos de aprendizaje. El andamiaje es ajustable y temporal.

De tal forma que dadas las características muy particulares de la interacción a soportada por los servicios de la red Internet, el lenguaje escrito y los discursos que se producen en el íterin de la construcción de espacios de intercambio académico es que se considera de suma importancia rescatar los elementos de la propuesta teórica que ha sido construida por Vigotsky. Dado que Vigotsky le otorgaba una gran importancia el lenguaje, el instrumento de instrumentos, dado que para él, el lenguaje no sólo funciona como un mediador de la actividad social, permitiéndolo que los participantes planifiquen, coordinen y revisen sus acciones mediante el habla externa; además como medio en el que esas actividades se representan simbólicamente, también proporciona el instrumento que media en las actividades mentales asociadas en el discurso interno del habla interior (Vigotsky, 1987 en Wells, 2001)

Otros aspectos no menos importantes de la propuesta histórico cultural son aquellos referidos a la construcción individual y compartida que considera la participación de elementos de apoyo en un proceso de mediación en la cual la participación de las herramientas tecnológicas, los materiales educativos y la coparticipación con los otros hacen posible un aprendizaje significativo. De tal forma que mediación se vincula estrechamente con el papel que juega el tutor (docente) y aquellos compañeros desiguales en competencia al facilitar su experiencia y conocimiento en un Andamiaje virtual que repercute en la apropiación del otro con el otro en esa búsqueda de construcción de comunidades de aprendizaje en los entornos virtuales. Con base en lo anterior es que toma relevancia el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) dado que se considera que es de los temas desarrollados por Vigotsky aquel que tiene fuertes implicaciones en la educación por considerar en ella una relación profunda entre aprendizaje, enseñanza y desarrollo, situación que puede ser observada al diseñar actividades soportadas por la colaboración. (Wells, 2001)

Desde David Ausubel³ tomamos la teoría sobre el aprendizaje significativo, el alumno debe construir significativamente su aprendizaje y esto es posible cuando puede atribuirle significado a lo que aprende. El alumno debe poder establecer con el nuevo conocimiento relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que se aprende y ya se conoce.

³ Del Carmen Luis, *El análisis y secuenciación de los contenidos educativos* Ed. Horsori Barcelona 1996

El alumno aprende cuando es capaz de atribuirle significado; de lo contrario, aprende de manera memorística, de forma automática sin comprensión. En términos Piagetianos, se trata de asimilar el nuevo material a los esquemas que ya poseemos de comprensión de la realidad. Lo que no se puede asimilar a ningún esquema previo, carece de significado.




La primera condición para que se produzca el aprendizaje significativo es que el contenido posea cierta estructura interna, respetando cierta significatividad lógica propia del contenido. El conocimiento que se transmite en cualquier situación de aprendizaje debe estar estructurado no solo en sí mismo, lógicamente, internamente, sino con respecto al conocimiento que ya posee el alumno.

El contenido además de tener significatividad lógica, debe tener significatividad psicológica para poder asimilarlo e insertarlo en las redes de significados ya construidos en sus experiencias previas. Para Ausubel aprender es sinónimo de comprender porque quedará integrado en su estructura de conocimientos. El rol del profesor es presentar la información desde una manera adecuada y eficaz para producir conocimiento, aprendizaje, donde le permita al alumno la construcción mediante su propia experiencia interna desde sus ideas previas. Las ideas previas a veces facilitan o obstaculizan el aprendizaje, nos obstaculiza cuando hay resistencia al cambio, porque de la manera como se presentan nos sirve para explicar nuestro universo. Existen concepciones espontáneas que se encuentran asentadas en nuestra mente y que nos sirven para interpretar la experiencia que nos rodea aún cuando sean inadecuadas.

Para pasar de una concepción equivocada a una correcta el profesor deberá presentar un conflicto para favorecer la comprensión del alumno. Éste pasará por fases intermedias en la reorganización del conocimiento. El alumno necesita para realizar un aprendizaje significativo una actitud favorable y debe estar motivado significativamente para aprender.

La motivación es un elemento esencial para la marcha del aprendizaje y es inherente a la posibilidad de otorgar sentido y significado al conocimiento. Sin motivación el alumno no realizará un trabajo adecuado, no sólo el de aprender un concepto, sino en poner en marcha estrategias que le permitan resolver problemas similares a los aprendidos. Hay una relación muy estrecha entre la eficacia de enseñar, aprender y los aspectos motivacionales del comportamiento humano.

El término motivación resulta extremadamente ambiguo tanto en el contexto cotidiano como en la investigación. Todos los seres humanos tendemos a satisfacer nuestras necesidades:

-  Poder: cuando buscamos controlar el comportamiento de los demás,
-  Afiliación: cuando nos sentimos miembros de algún grupo y
-  Logro: cuando buscamos conseguir bienes materiales o de otro tipo.

En las personas la intensidad de cada una de estos tres tipos de necesidades cambia y dependen de sus experiencias sociales y culturales, creando estados motivacionales diferentes.

Dado que estamos tratando la motivación en relación con el aprendizaje, el aspecto que más nos interesa es la motivación de logro, aunque conviene tener en cuenta que las motivaciones de poder y afiliación también están en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje se produce en un contexto social. Los profesores saben que el estado de motivación de un alumno puede variar según la situación en el grupo que se encuentre.

El logro mantiene la tendencia de una persona a actuar para aprender, y depende de las siguientes cuestiones.

- ✚ La intensidad de su motivación al respecto.
- ✚ Su expectativa de conseguir lo que se propone.
- ✚ La intensidad o cantidad de recompensa que se espera obtener.

Las diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca es un factor importante. Las personas que creen que sus resultados de aprendizaje dependen de factores externos las consideran no controlables, y los que creen que su aprendizaje se debe a causas internas, entonces su motivación obedece a su propio esfuerzo y actividad.

4. Características de entornos de aprendizaje abiertos ⁴

El interés por el aprendizaje y los diseños centrados en el alumno ha tenido un gran crecimiento, la aparición de diferentes marcos de enseñanza y aprendizaje más el desarrollo tecnológico dieron la posibilidad a ciertos planteamientos hasta entonces impensados. Los objetivos de aprendizaje se seleccionan a partir de tres métodos: definidos en forma externa, el alumno resuelve un problema concreto sin especificar el objetivo del aprendizaje; creando el problema en forma individual, y el último cuando el alumno determina el procedimiento de acuerdo a sus necesidades.

Como menciona el Reigeluth (2000), la irrupción de nuevas herramientas para el procesamiento de la información y por lo tanto la posibilidad de contar con información en el momento que se considere pertinente ha modelado una nueva forma de interactuar socialmente, situación que la institución educativa debe incorporar en sus procesos educativos, dando un giro radical a los hasta entonces denominados procesos de enseñanza-aprendizaje pasando hacia un nuevo paradigma educativo centrado en los procesos de aprendizaje reconociendo que todos somos aprendices.

⁴ Reigeluth Ch. Diseño de la Instrucción, Teorías y Modelos, Parte I, Aula XXI Santillana. España, 2000

Continuando con el mismo autor y en referencia a este cambio de estatus de paradigma educativo nos menciona que “el cambio sistémico implica modificar la estructura de un sistema como respuesta generalmente a nuevas necesidades. Por ejemplo, podemos darnos cuenta de que las peculiaridades de nuestros alumnos (el modo en que participan del conocimiento, las formas de aprendizaje, los intereses y las motivaciones) resultan más diversas de lo que solían ser y tienen objetivos muy diferentes”.

Los entornos abiertos apuntan a mediar con el contexto y el alumno. Los contextos cambian según el momento y el alumno define el significado, la necesidad y la utilidad del conocimiento y las técnicas, utilizan herramientas, recursos y actividades que aumentan el conocimiento. Están planeados para facilitar y proporcionar apoyo sin imponer los contenidos o las secuencias de aprendizaje. Incorporan actividades que estimulan el razonamiento, basadas en experiencias personales y prácticas. La labor individual de comprensión se fortalece a través de la abstracción en el problema, la metacognición y las herramientas mediante las cuales se pueden situar y evaluar recursos relevantes con ajuste a la capacidad, entendimiento y necesidades del alumno.

Los entornos de aprendizaje abiertos impulsan el pensamiento divergente donde se valoran las múltiples miradas. Son valiosos desde el aprendizaje heurístico porque facilitan varias interpretaciones. Estimulan la investigación en lugar de imponer pensamientos correctos, ayudan a fomentar la autonomía pues estimulan que los alumnos creen problemas, seleccionen fuentes y valoren sus juicios respetando el concepto de comunidad de aprendizaje. Uno de los valores centrales en los entornos aprendizajes abiertos (EAA) es la centralidad de la experiencia individual en el aprendizaje mediado.

Los EAA reconocen las teorías personales, se las considera en el aprendizaje formativo inicial y progresivo. Los EAA presentan las actividades basadas en las experiencias y resolución de problemas como medios para desarrollar las teorías de aprendizaje y la formación. La ayuda metacognitiva lleva al alumno a interpretar evaluar y responder basándose en evaluaciones progresivas de las acciones que pueden mejorar su entendimiento. Los alumnos realizan aportes a partir de su comprensión. Los EAA facilitan los procesos de investigación metacognitivos cuando no se inicia en forma espontánea.

En los entornos EAA existe una convergencia entre los fundamentos y valores que sugieren estrategias y rasgos de diseño. Los sistemas de aprendizaje reflejan una sincronización en sus principios esenciales :

Psicológicos: cognición localizada, dominio del conocimientos y de las experiencias previas, función del contexto en el aprendizaje y en los conocimientos aplicados, teorías, modelos y opiniones personales.

Pedagógicos: Autenticidad, anclaje, centrado en el alumno, manipulación de objetivos, ideas, construcción de artefactos, utilidad de los errores.

Tecnológicos: Herramientas: para crear y evaluar opiniones y visualizar herramientas cognitivas.

Recursos: Bases de datos, clips de sonido, videotecas, enciclopedias, enlaces.

Culturales: Investigación y exploración, profundidad frente a la extensión, razonamiento crítico, evaluación y síntesis. Las técnicas de comprensión son menos importantes que la creación y el razonamiento del problema.

Pragmáticos: Utilizables en los contextos señalados, alineados con objetivos fundamentales de enseñanza y aprendizaje, la necesidad de abordar la comprensión, proporcionar un apoyo adecuado a profesores y alumnos.

4.1 Los componentes y métodos:

Los componentes básicos a considerar son cuatro: Facilitar contextos, los recursos, las herramientas y los apoyos. Estos componentes aparecen desarrollados en la siguiente tabla:

Componentes	Descripción	Tipos	Características	Ejemplos
Facilitar contextos	Perspectivas desarrolladas o establecidas que influyen en la formulación de las necesidades, en el diseño de los planteamientos y en la interpretación de los recursos	Establecidos de forma Externa, el contexto especifica el problema, el alumno decide los medios	Requiere especialización	Ejemplo resolución de problema
		Inducidos de forma externa, e proporciona los marcos, problemas casos, analogías, el alumno genera el problema a resolver y los medios para solucionarlo	Requieren generación	Ejemplo, educación anclada, basada en casos
		Generados en forma individual, intereses personales, cuestiones preocupaciones establece la necesidad de aprendizaje y dirigen las estrategias empleadas	Requieren determinación individual	Como estudiante graduado elige un tema formula un problema dentro de la teoría y la investigación existente
Recursos	Fuentes que van desde la electrónica a las publicaciones y los seres humanos que proporcionan la información necesaria	Estáticos	Permanecen estables durante su utilización	Base de datos, tutorías por ordenador Información escrita que no varía con su uso
		Dinámicos	Se desarrollan durante su utilización.	Accede una y otra vez pero obtiene distintos resultados, son bases relacionadas con las necesidades
Herramientas	Medios para introducir y manipular tanto las ideas como los recursos	De tratamiento	Ayuda al tratamiento de información	Permite y facilitan tareas de elaboración cognitiva asociada al aprendizaje abierto
		De búsqueda	Identifica y localizan los recursos	Buscan palabras claves, mecanismos índices
		De recopilación	Agrupar recursos	Permite agrupar recursos para sus objetivos individuales
		De organización	Enlaza los conocimientos existentes	Ayuda a los alumnos a organizar y anotar mapas de conceptos que representan relaciones complejas
		De creación	Crean recursos / evalúan ideas	Pueden crear sus propias lecciones multimedia

		De manipulación	Se utiliza para evaluar la validez, explorar la fuerza explicativa de las ideas o teorías	Ofrece la oportunidad a los alumnos de conocer sus propias ideas
		De comunicación	Ayuda a los alumnos, profesores a mantener intercambios en tiempo real y diferidos	Sincrónica: chat, videoconferencias Asincrónica: email, listas de distribución foros
Apoyos	Procesos que ayudan en la tarea individual de aprendizaje	Conceptual	Orienta sobre qué considerar, cuando el problema esta definido	Se recomienda uso de determinada herramienta Proporciona indicaciones y sugerencias específicas
		Metacognitivo	Orienta sobre formas de pensar, diferentes formas de reflexionar sobre el objeto de estudio	Sugiere establecer estrategias con antelación, evaluar progresos y establecer necesidades Diseña estrategias cognitivas
		Procedimental	Orienta sobre el uso de los recursos disponibles ayuda progresiva y recomendaciones sobre las funciones y usos	Proporciona instrucción sobre las funciones y características
		Estratégico	Orienta en el análisis y planteamiento de la tarea o problema	Facilita respuesta inteligentes para la utilización del sistema, sugiere métodos o procedimientos alternativos. Proporciona preguntas iniciales Proporciona recomendaciones para los expertos

Tabla 1 Adaptado de Reigeluth, Charles M. (Ed) *Diseño de la Instrucción. Teoría y modelo*, Madrid Aula XXI Santillana, 2000

5. La motivación en el proceso de aprendizaje en el alumno:

Para introducirnos en la teoría de la motivación y como prever las condiciones en los entornos virtuales, nos apoyaremos en el libro “*Motivación Queremos aprender*” de Juan Antonio Huertas (2001)

Se define la palabra motivación, desde la Academia como: “*un ensayo mental preparatorio de una acción para animarse a ejecutarla con interés y diligencia*”. Aquí falta resaltar que la motivación es un proceso psicológico que determina la planificación y la actuación del sujeto, además de que es un estado dinámico más que un estado fijo.

Este dinamismo está regulado por tres dimensiones:

- ✚ La aproximación – evitación: el propósito es algo más o menos querido o más o menos evitado.
- ✚ Autorregulada (intrínseca) Regulada externamente (extrínseca) la acción puede surgir de intereses o necesidades personales de cada individuo o puede estar más o menos graduada por los dictados de la situación que nos encontramos.
- ✚ Profundo (Implícito) Superficial (autoatribuido) Se trate de un proceso muy amplio, no consciente o se trate de un planteamiento consciente de intereses concretos.

5.1 La acción motivada debe contar principalmente con participación

El alumno debe tener un carácter activo y voluntario, que impulsa, energiza y que no esté movilizadado por una imposición externa. La participación del alumno debe movilizarse por motivos intrínsecos.

Debe tener persistencia en el tiempo, debe fluir, pero permaneciendo de alguna manera en el sujeto, adaptándose a cada circunstancia. Se debe vincular con las necesidades adaptativas: la puesta en marcha hacia un estado de mayor adaptación y equilibrio.

La intervención de componentes afectivo-emocionales es una acción con una carga emocional. Su objetivo es algo más o menos querido o temido. Debe dirigirse a una meta, cuando se realiza para elegir, dirigir, persistir en un objetivo, finalidad o propósito.

Es interesante pensar las tareas posibles para los profesores que realizan actividades en la modalidad educativa en línea, para que este proceso individual de cada alumno lo conduzca a estar motivado dentro de un programa virtual. ¿Cuál deberá ser su accionar para ayudar a mantener este proceso? ¿Qué condiciones deberá tener el programa virtual para mantener la motivación, para que ésta fluya, no decaiga?, ¿Cómo ir adaptándose a las necesidades de este tipo de entornos a fin de que los alumnos participen del programa virtual?

5.2 Parámetros para la intervención motivacional:

Huertas (2001) considera seis parámetros para la intervención motivacional en clase que los sintetiza con el acrónimo TARGET (en inglés, diana o meta) recogidos por Epstein (1989), ellos son: Tarea, Autoridad, Reconocimiento, Grupos, Evaluación y Tiempo.⁵

a. Tarea:

Preparar la clase de forma *multidimensional* favorece la percepción de autonomía por parte del alumno y facilita la percepción de la tarea elegida como más interesante. La posibilidad de proponer diferentes tareas (todas encaminadas a los mismos objetivos) facilita el desarrollo de una motivación por el aprendizaje de un modo más eficaz que el esquema clásico de clase unidimensional (un objetivo, una única tarea). Permitiendo que diferentes estilos se integren a la propuesta.

⁵ Huertas Juan Antonio, (2001) "Motivación *Querer aprender*" Ed Aike Bs. As Motivación Cáp. 1 al 4

Estas tareas deben tener una dificultad intermedia porque son las que favorecen la motivación para el aprendizaje. Cuando se proponen tareas que suponen un reto moderado, facilitamos la aparición de la motivación por el aprendizaje. Esto permite desarrollar dentro de una perspectiva sociohistórica, de Vigotsky el concepto ya clásico, de zona de desarrollo próximo (ZDP). Los profesores deben plantearse si nuestros alumnos son capaces de hacer solos, hasta dónde pueden llegar con nuestra ayuda y, por tanto, trabajar en su ZDP.

“La Zona de Desarrollo Próximo define aquellas funciones que aún no han madurado pero se hallan en proceso de maduración; funciones que han de madurar mañana, pero que ahora se encuentran sólo en estado embrionario. Esas funciones podrían ser descritas como los “brotes” o las “flores” del desarrollo, más bien que como los “frutos” del desarrollo.” Vigotsky (1978)

En la tarea debe estar implícito el producto final y a la vez su proceso, mediante el cual éste se consigue, buscando la reflexión y por ende la motivación por el aprendizaje. Se trata no sólo de ofrecer las ayudas relevantes sino de promover pausadamente la internalización por parte del alumno.

Esto es importante desde el punto de vista motivacional, porque si la ayuda se mantiene en todo el proceso se puede fomentar atribuciones de tipo externo y variable sobre el aprendizaje (puede hacerlo por la ayuda del profesor), se genera una autoimagen que socava la formación de la motivación por el aprendizaje.

a.1 La tarea en los entornos a distancia:

La multimedia favorece la presentación de las tareas en diferentes formas. En estos entornos se puede desarrollar perfectamente la multidimensionalidad de la tarea porque se puede presentar los contenidos desde diferentes sesgos, respetando los diferentes estilos de aprendizaje para abordar la información.

Se pueden mostrar en el tradicional formato escrito, también puede estar presente el canal oral, los videos y enlaces con las posibilidades de conectar la información con diferentes miradas y autores. El hipertexto permite que la información sea dinámica e interactúe con el alumno.

El grado de dificultad de la tarea dependerá de las habilidades o capacidades que posea el alumno para resolver la tarea y de lo que se le plantee, para ello el profesor deberá tener un conocimiento del alumno a través de evaluaciones diagnóstica para ver desde dónde se parte.

El alumno puede trabajar en la ejecución de la tarea en ZDP con la ayuda del profesor y de sus compañeros más preparados para realizar la tarea, interviniendo en la comunidad de aprendizaje.

b. Autoridad:

La manera que los profesores se manifiestan dentro del aula también es un factor dentro del patrón motivacional. Están los profesores de forma autoritaria, donde su objetivo es la disciplina y el

control de sus alumnos; otra forma es la de los profesores permisivos, que sólo buscan un ambiente donde se observan los límites débiles frente a los requisitos de los alumnos. Finalmente están los profesores democráticos o colaboradores, los que buscan un equilibrio en el control pero de un modo indirecto, presentándose como facilitadores en la realización de las tareas, buscando la participación de los alumnos en la toma de decisiones con respecto a las mismas, buscando la asunción de la responsabilidad de los alumnos para llevarlas a cabo. Estos profesores son los que trabajan la autonomía y la responsabilidad, sin abandonar al alumno.

b.1 La autoridad en los entornos virtuales:

Sabemos que en los entornos virtuales la interacción se da a través de la palabra escrita. En la guía, el plan del trabajo, los objetivos, las actividades y las evaluaciones de las tareas subyacen la forma de autoridad del profesor. De ahí el esmero y cuidado que se deberá tener para la planificación de estos cursos a distancia, con la finalidad de que la intervención del docente no sea un obstáculo en la motivación del alumno. Si los aportes del profesor suenan como verdades acabadas reducirá la participación de los alumnos. Si el tono de escritura del docente es mordaz denotará en el alumno una disminución de su participación. El docente debe evitar las agresiones (flaming) en los diálogos escritos moderando al grupo ante esta situación. El docente tutor debe estimular la autonomía del alumno pero no abandonarlo a su suerte para mantener su motivación. Ser un facilitador de la tarea.

c. Reconocimiento:

El profesor es un punto de referencia más o menos explícito, para la valoración de los alumnos. El tema del uso de elogios en la clase también es importante. El elogio por parte de una figura relevante tiene un alto poder reforzador dentro de nuestra especie.

Para poder seguir profundizando en este tema debemos precisar sobre las implicaciones del qué se elogia y el cómo se elogia. Las recomendaciones al respecto pueden ser las siguientes:

Qué elogiar, lo deseable es que el profesor elogie el esfuerzo y el progreso personal, insistiendo en que los errores forman una parte más del proceso de aprendizaje. Pero también se debe tener en cuenta dos cosas: en estos casos se le debe dar pistas a los alumnos a fin de que se le ayude a avanzar en la tarea. Por otro lado, es difícil valorar el progreso si no lo evaluamos adecuadamente y no señalamos las vías a través de las cuales hay que progresar.

Cómo elogiar, se debe realizar la evaluación del modo más privado posible.

c.1 Reconocimiento en entornos virtuales:

Este parámetro se debe desarrollar de manera sistemática dentro de la educación virtual. A falta de la relación cara a cara entre los alumnos y los profesores es necesario otras señales para suplantar esta ausencia, entonces el profesor puede a través del correo electrónico dar informes en tiempo y forma

sobre el desarrollo de las tareas. Las actividades que tienen una evaluación positiva aumentan el valor de la motivación del alumno para seguir en el programa. La ausencia de esta instancia evaluativa o de reconocimiento de logros profundiza la soledad del alumno en estos entornos y baja su autoestima y por ende decae su motivación al no saber como va su desarrollo en la tarea.

d. Grupos:

Otro parámetro para tener en cuenta, es el desarrollo de tareas mediante el trabajo en grupos. El hecho de trabajar en cooperación y colaboración con otros compañeros permite ventajas motivacionales. Facilita el desarrollo del patrón de motivación por el aprendizaje frente al de la motivación por el lucimiento, lo cual no es el espíritu del trabajo en grupo, sino que tiene efectos que se podrían considerar terapéuticos para aquellos alumnos que ya han desarrollado un patrón motivacional de miedo al fracaso. El integrar un grupo que desarrolla una tarea con éxito amplía las posibilidades de aprendizaje y permite optimizar sus perspectivas en el futuro. Aparte, la responsabilidad queda mermada y es mayor la probabilidad de que surjan mensajes instrumentales para optimizar la tarea por el hecho de realizar una atribución interna y permanente.

La realización de actividades colaborativas contribuye a la construcción de comunidades de aprendizaje, así como a la construcción de redes afectivas que recuperan los elementos personales y humanos de los aprendices que interactúan a distancia, lo cual sin duda es un elemento importante dentro de la motivación, ya que diluye la sensación de aislamiento.

d.1 Grupos en los entornos virtuales:

Es sabido que el trabajo en línea se presta para que el alumno se sienta aislado al trabajar de manera solitaria. La modalidad de trabajo en grupo le ayuda a poder realizar las actividades del programa a distancia y trabajar en forma colaborativa, logrando el sentimiento de pertenencia en la comunidad de aprendizaje, utilizando para la comunicación los recursos telemáticos, las herramientas para la comunicación asincrónica y sincrónica con sus compañeros, salvando los diferentes horarios por su procedencia geográfica.

También tenemos que tener en cuenta que la posibilidad de trabajo en grupo por la diversidad de sus integrantes ayuda a aprender desde los diferentes contextos a los que pertenecen los alumnos. El grupo permite una mirada multicultural que se contrasta con las miradas individuales. También se debe considerar la cantidad de alumnos más de 4 es casi imposible y debe buscarse algún grado de afinidad entre los integrantes para poder trabajar en grupo. También tener en cuenta que el tiempo necesario para realizar una tarea grupal entre adultos debe ser mayor que una tarea individual. Se debe considerar la instancia de encuentros sincrónicos a fin de agilizar la comunicación grupal para generar la ansiedad por comunicarse. Se debe adjuntar evaluaciones grupales sobre la tarea realizada. Las herramientas telemáticas deben proveer registros de cómo es la interacción grupal.

e. Evaluación:

Desarrolla un rol fundamental en los diferentes patrones motivacionales a través de tres dimensiones. La dimensión *norma-criterio*, la dimensión *proceso-producto* y la dimensión *pública-privada*.

La primera nos presenta la concepción de la inteligencia que se potencia, es la de un conjunto de habilidades que se acrecientan mediante el esfuerzo. La segunda dimensión a tener en cuenta es la de *proceso-producto*. Si la evaluación se centra en el producto final, sin dar información sobre el proceso, hace que el alumno se centre en su nivel de ejecución y no en el proceso seguido. Realizar una información sistemática sobre el proceso, concentrará en el alumno el desarrollo de pautas de mejora o control de su actuación en la línea de la motivación por el aprendizaje.

La tercera dimensión, la evaluación *pública o privada*, ya se ha citado cuando hablamos del reconocimiento. Si es pública la evaluación permitirá las comparaciones entre el grupo y ello origina un ambiente de competición y el fomento de la atribución del éxito a la habilidad. Pero si se informa a los alumnos privadamente de sus logros se hace en relación sobre el proceso personal del alumno, en la forma de avanzar sobre sus posibles errores, desde su propio proceso de aprendizaje.

e.1 Evaluación en los entornos virtuales:

Los medios telemáticos nos brindan herramientas para poder medir, evaluar el proceso del alumno, las actividades que van realizando. Evaluar el esfuerzo personal de cada uno. El alumno puede conocer con autoevaluación en línea, cuál es el aprendizaje que va logrando de los contenidos. Existen plataformas que permiten al alumno y profesor observar la cantidad de intervención en los foros, el respeto por los tiempos de cada tarea; todo queda registrado y puede ser consultado por el alumno y profesor en forma privada, lo que ayuda a observar el proceso en la tarea.

La tercera dimensión la evaluación privada, se puede realizar con el servicio del correo electrónico donde el profesor va evaluando sistemáticamente los logros obtenidos. Esta instancia es necesaria a fin de mantener alta la motivación del alumno en el programa virtual.

f. Tiempo:

Un ritmo acelerado de ejecución de las actividades nos lleva a una relación negativa con el rendimiento de los alumnos y la aparición de ansiedades. Operar de forma flexible ante los tiempos para la resolución de las tareas es un factor motivacional importante para que los alumnos con dificultades no queden fuera.

Tener un tiempo límite tiende a poner nervioso al alumno. La capacidad de asimilar la tensión que se nos produce o de escapar de sus redes es algo que facilita un esquema de motivación positiva (búsqueda frente a evitación). La ansiedad distingue claramente a los motivados por la búsqueda del éxito, de los que padecen miedo al fracaso. Para el primer tipo de alumnos, los que buscan el éxito,

se convierte en ansiedad positiva para su rendimiento, mientras que para los segundos, deviene en ansiedad que obstaculiza el mismo.

f.1 El tiempo en los entornos virtuales:

En los entornos virtuales, el espacio de interacción es una construcción psicológica y social, el cual se separa del lugar, de lo local. Las relaciones sociales se despegan de sus contextos locales y se reestructuran en intervalos indefinidos espacio-temporales. Para ello se aplican algunos mecanismos, como por ejemplo, la creación de “señales simbólicas” que operan como medios de intercambio que pueden ser pasados de unos a otros sin consideración a partir de las características de los individuos o grupos que los manejan en cada caso.

No nos queda dudas que esta es una variable TOP, en los entornos virtuales, es muy importante porque se flexibiliza el tiempo para la ejecución de las actividades. El tiempo lo maneja el alumno de acuerdo a sus posibilidades, su vida personal y su vida profesional. En ocasiones hay propagandas confusas cuando se dice aprenda a su tiempo, en realidad la actividad en la modalidad educativa en línea demanda mucho tiempo para aprender, el tema es que uno puede elegir cual es el tipo de organización y de estilo de trabajo al generar estrategias de trabajo y de organización del tiempo de cada aprendiz, vinculado a los tiempos que vamos a dedicar para la realización de cada una de las tareas vinculadas al cumplimiento de objetivos específicos, algunos elementos vinculados con la motivación la presentamos en la siguiente tabla.

Relación de los parámetros motivacionales en entornos presenciales y virtuales

Intervención motivacional	Entornos presenciales	Entornos virtuales
TAREA	Multidimensionalidad Reto moderado Trabajar en ZDP	Multidimensionalidad a través de la multimedia Retos de acuerdo a las habilidades de los alumnos. Trabajo en ZDP con los medios telemáticos.
AUTORIDAD	Se manifiesta según el modo, las actitudes del profesor, puede ser: Autoritario Permisivo Democráticos	Se manifiesta en la estructura del curso, en la planificación, en los objetivos, en el grado de participación de los alumnos, es una autoridad implícita en el medio.
RECONOCIMIENTO	Una instancia privada que estimula la motivación del alumno por tener una referencia de su proceso.	El correo electrónico permite esta instancia, en forma privada y pública.
GRUPO	Favorece el aprendizaje trabajar en grupos	Los recursos telemáticos poseen las herramientas para desarrollar tareas en grupos de manera sincrónica a partir de los chat y videoconferencias.
EVALUACION	Tres dimensiones Norma - Criterio Proceso - Producto Privada - Pública	Existen herramientas telemáticas que ayuda a poder realizar las tres dimensiones de evaluación que favorece la motivación.
TIEMPO	Acorde con las habilidades del alumno y óptimo a fin que facilite la tarea	La flexibilidad ayuda a que los alumnos desarrollen las tareas de acuerdo a sus tiempos personales y profesionales

5.3 La cultura personal y su influencia en la motivación del aprendizaje:⁶

Uno de las metas más comunes en los alumnos es la integración a un grupo social, es decir la pertenencia. El objetivo es verse reconocido y valorado por un grupo de referencia. El alumno estudiante acciona para lograr objetivos que son valorados por el grupo, le interesa que lo acepten. En los entornos virtuales los alumnos se integran a sus grupos de pertenencia de acuerdo a sus intereses inscribiéndose en listas de distribución y foros lo que lo ayuda a construir un conocimiento con sus pares alejados en tiempo y espacio.

La imagen ante los demás influye, y no se arriesga. El miedo a la opinión de los demás supera cualquier iniciativa de aprendizaje o de perfeccionamiento. Se busca la manera para obtener los mejores resultados. Se busca la competencia y se preocupa por lograr determinados criterios externos de excelencia.

Todos los estudiantes tienen una "voz igual" en discusiones ante la posibilidad de participar en forma activa. Todos poseen las mismas oportunidades. Las metas instrumentales, son móviles de nuestras acciones, buscando un beneficio externo al contenido de tal trabajo. Lo que se desea son otros objetivos externos y tangibles.

Las metas intrínsecas, permiten al alumno comprender lo que está estudiando, saber más de un asunto particular, tener ambición por conocer, por experimentar, notar el progreso y poder dominar la tarea. Son metas que surgen de elecciones autónomas y que se rigen por la curiosidad. Lo que se busca es el aprendizaje, el saber y el dominio y ésto se logra con la confianza que tiene sobre el mismo para desarrollarlas. Las metas intrínsecas se verán expresadas cuando el programa o curso a distancia pueda lograr en el alumno capacidades para aprender, ayudarlo a aprender, logrando en el proceso que la información que recibe el alumno genere conocimiento, comprenda lo aprendido.

Todos estos factores dependerán del tipo de mediación que el alumno hace de la situación concreta en cada actividad académica. Desde el profesorado y la institución se puede plantear una excelente tarea, retadora, pero si el alumno no está motivado todos los esfuerzos serán vanos. Todo programa educativo necesita que el alumno quiera aprender, no se puede aprender sino existe la necesidad de ello. Esta necesidad es para todo tipo de aprendizaje formal o informal.

Los determinantes de la cultura personal que nos influyen hacia la motivación por aprendizaje son:

Las diversas concepciones de nuestras habilidades, de nuestra inteligencia

Los preconceptos que posee el alumno sobre la posibilidad de desarrollar tareas dependen de la autoimagen del alumno. Esta instancia será un obstáculo o facilitador de la tarea.

⁶ Huertas Juan Antonio, (2001) " *Motivación Querer aprender*" Ed Aike Bs. As 2º edición

También es muy importante la concepción que se tiene sobre la inteligencia, de las capacidades o las habilidades propias (Gardner, 1983). Este concepto influirá en el alumno para desarrollar sus tareas, depende de cómo considere a la inteligencia, como un don para desarrollar tareas, o la inteligencia como la capacidad para resolver situaciones de forma creativa, la posibilidad de ofrecer contenidos por multimedia ayuda a los alumnos a recibir la información en diferentes lenguajes que se acerquen a las diferentes inteligencias. El interés y la necesidad optimizan la motivación si va acompañado de significación.

En la actualidad ya no se concibe la inteligencia como un caudal, mayor o menor para cada uno, del que dimana, automáticamente, la competencia para aprender, hablar, resolver problemas, pensar y hacer todo tipo de operaciones intelectuales. La competencia cognitiva de cada sujeto esta integrada por pequeños elementos, simples y complejos, que se organizan de determinada manera para resultar eficaces en las funciones de análisis e interpretación, adquisición, codificación y recuperación de la información. Los aprendizajes nuevos están en estrecha dependencia de las ya citadas fases del proceso y su adecuada interdependencia marca la diferencia entre lo útil y lo inútil, lo eficaz y lo ineficiente, lo productivo y lo efímero en relación con el resultado de nuestro aprendizaje. Pozo y Monereo (1999)

De acuerdo con la Teoría Sociohistórica-Cultural, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores son consideradas como herramientas mediadoras entre los procesos cognitivos y la cultura, son relaciones de orden social interiorizadas, en base a la estructura social de la personalidad (Vigotsky, 1988). Las funciones psicológicas superiores sólo pueden entenderse a través del estudio de la actividad instrumental mediada, es decir a través de la utilización de instrumentos, como es el lenguaje escrito (comunicación mediada por computadora), y la actividad al incorporar herramientas telemáticas.

“Al respecto de las funciones psicológicas superiores, los procesos psicológicos naturales se reestructuran con la aparición de los superiores y pasan a ser controlados por ellos: surge una atención consciente y mediada, una memoria voluntaria y mediada (yo genero los propios estímulos a los que atender), una inteligencia representacional. La transmisión de estas funciones desde los adultos que ya las poseen a las nuevas personas en desarrollo se produce mediante la actividad o interactividad entre los otros adultos o compañeros de diversas edades en la zona de desarrollo próximo.” (Alvarez y del Rio, 1990)

En la educación a distancia digital también conocida como teleformación se desea que el aprendiz distante del otro aprendiz y con seguridad del tutor, ubicado muchas veces en el otro extremo del continente ó en alguno otro más, pueda tener aprendizajes significativos que vinculen su conocimiento científico con el conocimiento cotidiano, ante lo cual Vigotsky sostenía que los conceptos cotidianos y los científicos están interconectados y son interdependientes; su desarrollo se influye mutuamente, no pueden existir aislados dado que en esa interrelación se logra la construcción de significado, se logra darles sentido a las definiciones y explicaciones de los

conceptos científicos, de tal forma que los conceptos cotidianos median en la adquisición de los conceptos científicos.

La motivación en el diseño formativo de los materiales de aprendizaje:

Los materiales deben tener en su diseño, elementos de motivación y estímulo de aprendizaje, teniendo en cuenta el perfil del alumno, el modelo de formación y la significación de contenidos, todos estos aspectos están relacionados. El alumno adulto posee escaso tiempo para estudiar, en el poco tiempo del que dispone debe hacerlo de manera consciente. Útil y relevante según su finalidad, los desarrollos intensos de tecnologías multimedia en poco tiempo se convierten en desmotivadores. Por eso debe incluir en la medida necesaria los objetivos y finalidades concretas con un criterio de navegación claro, por una metodología concreta. El objetivo es aprender y los materiales deben responder a ese objetivo. Su uso correcto es el éxito de la motivación de los materiales.

El modelo de formación determinará el diseño de los materiales, no sólo es autoaprendizaje. El papel del alumno en estos entornos puede ser tan activo como en un medio presencial. Los materiales tienen que permitir la interacción entre todos. La secuencia es relevante, no es una condición de los hipertextos por la posibilidad de navegar por ellos pero debe poseer herramientas que permitan al alumno situarse en el lugar que se encuentra, con la presencia virtual de la orientación del profesor. La significación tiene que ser otro componente de los materiales, el alumno lo debe encontrar como relevantes y estar de acuerdo con sus expectativas. No se trata de que sean más asequibles sino de que estén cerca de las necesidades de los alumnos. El intercambio de conocimientos, el ponerlos en común, exponer los avances y dudas es el elemento motivador de la significación de los contenidos.

La motivación que reside en la acción docente del formador.

La acción docente actúa como activo orientador y motivador del alumno. El rol de formador es relevante y adquiere acciones diferenciadas en las mismas funciones que el formador tiene en la forma presencial. La orientación, el estímulo, la guía y sobre todo la motivación son claves en el proceso de formación no presencial, dado que la relación profesor y alumno se produce en la mayor parte de manera asíncrona. La formación previa y la misma acción docente se diferencian de un modelo a otro, de la presencialidad a la no presencialidad. Ambas se producen en medios diferentes. Esto condiciona los elementos de motivación que se producen en la relación. No se trata de trasladar prácticas de la presencialidad a la no presencialidad, ni siquiera de hacer adaptaciones porque el profesor, alumnos y materiales, el medio de relación actúa de manera diferente por este medio que los relaciona. No reconocer esta diferencia puede llevar al fracaso de la formación no presencial.

La motivación del profesor se orienta para que el alumno desarrolle un trabajo autónomo sobre la planificación de aprendizaje, de la relación conceptual de los conocimientos. La motivación no solo debe mantener al alumno sino estimularlo y orientarlo en los procesos autónomos de formación.

Ofrecer ayuda en la zona de desarrollo próximo no es sólo una función del formador; es un proceso colaborativo en el que cada participante del grupo puede actuar de manera espontánea para ayudar a los demás, y donde todos pueden aprender de lo que aporta el grupo. Enseñar en esta zona requiere ser sensible a las posibilidades del alumno, ofrecerle apoyo y orientación para que pueda alcanzar los objetivos, y aumentar su potencial de aprendizaje futuro. Se debe cambiar las secuencias didácticas de aprendizaje, lo que se explica se debe aprender de otra manera y esto sólo se garantiza con el cambio de la secuencia didáctica. La experiencia de aprendizaje mediado supone la participación de un adulto significativo, o de un compañero más capaz

Los ámbitos de actividad para los formadores deben crear situaciones en la que ellos reciban los medios de ayuda, como las fuentes que son variadas siendo de relevancia la ayuda que se brinde a los aprendices para el desempeño, tales como el empleo de instrumentos como son: la lectura de trabajo de otros educadores y sobre todo mediante la discusión exploratoria y constructiva con colegas que comparten nuestro compromiso por aprender. (Wells, 2001).

La introducción de los conceptos a través de hechos significativos, la inclusión de actividades con referencia al trabajo profesional, el descubrimiento de objetivos y de las finalidades de formación por el alumno, el conocimiento previo de los criterios y pautas de evaluación, son claves en la formación no presencial. El desarrollo de trabajo autónomo tiene que ser la estrategia de toda acción docente. Sin esta habilidad se imposibilita la participación en un curso virtual; esta es una condición necesaria del alumno para que la motivación se mantenga y potencie. El desarrollo de la capacidad se ejercita a través de la planificación del aprendizaje a través de guías del docentes, plan de trabajo etc.

La planificación de esta tarea puede ser una de las más difíciles, la planificación tiene que incluir todos los elementos relevantes. La secuencia que determina el profesor para que los alumnos desarrollen su aprendizaje autónomo es eje para que se desarrolle el proceso educativo. Esta secuencia debe permitir que el alumno junto con los materiales y los objetivos sigan el curso y sean concientes de su aprendizaje y proceso de mejora. La conciencia de su aprendizaje es la mayor motivación para el alumno.

El formador debe ser entendido como un experto, un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y medios socioculturalmente determinados, y como un mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos. Así a través de actividades conjuntas e interactivas, el formador procede promoviendo zonas de construcción para que los alumnos se apropien de los saberes gracias a sus aportes y ayudas estructurados en las actividades educativas siguiendo cierta dirección intencionalmente determinada (Hernández, 1998).

Los materiales son la fuente de transmisión de conocimiento de forma secuencial y óptima, la tarea del profesor debe procurar los elementos para que el alumno pueda relacionar los conceptos, el

adulto no aprende de forma separada, las relaciones que pueda lograr con su propia experiencia será el grado de significación que tendrán estos conceptos.

La motivación como referente en la interacción formativa:

Se tendrán en cuenta dos perspectivas para abordar este tema, la primera es la relación que se establece entre el sujeto y objeto de aprendizaje y la segunda es la profundización de las relaciones, interacción grupal o cooperación entre el sujeto y objeto.

Los sujetos son los elementos que intervienen en el proceso de formación, los estudiantes, los profesores y los materiales, el sujeto desarrolla un rol activo, el objeto es la finalidad, las actitudes y la práctica.

Desde la primera perspectiva:

Los procesos de formación no presencial deben tener incorporado la referencia de la motivación en la relación sujeto objeto. Debe estar explicitada y manifiesta.

Los factores que determinan la motivación son los que tiene relación conceptual. La acción coordinada de los sujetos de formación potenciará el proceso global de aprendizaje.

La posibilidad de interactuar en la maduración actitudinal profesional, de la propia experiencia como profesional es el mayor factor de motivación. Se deben hacer significativas las actividades formativas en relación al mundo profesional y el trabajo del alumno. Los sistemas no presenciales debe facilitar la interacción no solo bidireccional sino multidireccional; la motivación se retroalimenta constantemente a través de la interacción. Los elementos de significación se enriquecen con la acción del grupo y el trabajo compartido. Las redes telemáticas optimizan la relación entre sujeto y objeto. El grupo no solo construye conocimientos sino también materiales como resultado del proceso educativo.

La motivación como referente de mejora

Uno de los elementos motivadores clave en el proceso educativo es la mejora a través de un mecanismo de retroalimentación, una vez establecidas metas de progreso adecuados a las posibilidades de los que aprenden, es el resultado de la conciencia del propio progreso en el aprendizaje. Hay tres elementos que condicionan este espacio: la evaluación, el trabajo en grupo y la aplicación de los conocimientos en el campo profesional al que pertenece o espera pertenecer. Cuando consideramos como elemento de motivación el grado de progreso de los aprendizajes, más que una prueba final es un elemento motivador relevante.

Los alumnos que aprenden en ámbito virtuales necesita conocer su progreso en relación con los conocimientos y el resultado se convierte en motivador. El conocimiento del progreso en el proceso de aprendizaje es un elemento motivador para el alumno. Los profesores deben planificar esta instancia evaluativa para conocer los aprendizajes concretos logrados por los alumnos. Es la única manera para que el alumno conozca su proceso y pueda llegar a los objetivos y necesidades tanto personales como profesionales. La evaluación como control y mejora actúa como mejora.

Motivación como resultado del trabajo cooperativo y colaborativo:

El aprendizaje en un entorno virtual es el resultado del proceso que se hace individualmente perteneciendo a una comunidad de aprendizaje. Se toma conciencia que el aprendizaje es un trabajo en equipo como el resultado de un trabajo cooperativo y colaborativo.

La comunicación sincrónica como el Chat necesita mucha mejoría para poder trabajar en equipo. Se deben trabajar aspectos como el establecimiento de roles, la figura del moderador, del ponente, del participante propios de cualquier debate. También hay que trabajar en el estudio potencial del trabajo asincrónico, esta instancia debe pasar desde la conformación del equipo hasta la evaluación de cada miembro. La motivación reside en poder compartir con otros los objetivos, intereses comunes, con la ventaja de confrontar las propias capacidades con las de los demás y la satisfacción del resultado como muestra de una acción compartida. Las herramientas telemáticas permiten que se realice la interacción entre las personas y además entre los materiales de aprendizaje.

Motivación como resultado de la aplicación de los aprendizajes:

El aprendizaje no siempre tiene que ser útil y aplicable, el aprendizaje en sí ya tiene valor, pero el poder reciclar conocimientos es un elemento totalmente motivador. Una cuestión que tiene la EAD es que los conocimientos obtenidos se aprenden o pueden ser aplicables. Si el aprendizaje es un fruto de la maduración personal, la no presencialidad no impide este proceso.

Los alumnos deben ser capaces de "**aprender a aprender**", un cambio de actitud que supone la predisposición permanente al aprendizaje.

6. Conclusiones.

Después de este planteo de algunos parámetros posibles a tener en cuenta para mantener la motivación del alumno virtual, nos hace pensar en la responsabilidad que tenemos cuando impartimos un curso virtual, el cual no es sólo poner contenido en línea, sino que el programa de educación virtual debe considerar desde ¿cuál es el modelo pedagógico que lo sustentará?, ¿cómo será la modalidad del curso?, ¿cómo se realizará la preparación del profesor-tutor que esté a cargo de esta tarea?, ¿cómo se elaborará las actividades para desarrollar ciertos contenidos? Estas preguntas y más serán necesarias tener en cuenta a fin de evitar la deserción de los alumnos virtuales de estos programas, además teniendo la responsabilidad que una mala experiencia para los alumnos alejará más a los posibles adultos que quisieran realizar este tipo de enseñanza. Las herramientas telemáticas

las tenemos; es cuestión ahora de enfocarlas hacia un marco de respeto por el alumno virtual, teniendo en cuenta su motivación y en la búsqueda de un modelo constructivista.

La motivación, es un elemento sumamente importante en cualquier proceso de enseñanza - aprendizaje ya que es la fuente de donde tomamos energía para realizar las acciones y tareas correspondientes, es el factor psicológico más fuerte y poderoso con que ha de contar el aprendiz que se aventura en el singular proceso de aprender a través de las distintas modalidades de Educación, como es en los procesos tradicionales presenciales, como en la modalidad de Educación Abierta y a Distancia. Sin ella, los demás elementos mediadores se desvanecerán, se relajarán y finalmente, se puede producir el abandono de la tarea; al diseñar entornos de aprendizaje soportados por la nueva tecnología digital, en especial la red Internet, un tutor, estudiantes más competentes, y en casos de extrema sofisticación los sistemas inteligentes pueden proporcionar andamiaje para que los aprendices puedan resolver diversos problemas y comprender conceptos para tender hacia el aprendizaje significativo.

7. Bibliografía

- Alonso Tapia (1995) *Orientación educativa: Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Síntesis
- Álvarez, A., & del Río, P. (Ed.). (1990). *Psicología histórico-cultural en lengua española: Educación y ZDP. Infancia y Aprendizaje*, 51-52. (Special issue).
- Del Carmen Luis,(1996) “ *El análisis y secuenciación de los contenidos educativos*” Ed. Horsori Barcelona
- Delors Jaques (1997) “*La educación encierra un tesoro*” Edición UNESCO Siglo XXI
- Duart, Joseph M. Sangrá (2000) “Aprender en la virtualidad” Ed. Gedisa Ed. Barcelona
- Esteban Manuel, (2002) Bloque 3 Doc. 1, 2, 3, 4
- Epstein, J(1998) *Family structures and student motivation: A developmental perspective*. San Diego, EEUU Academic Press
- Gardner Howard, (1983) “*Estructuras de la mente*” la teoría de las múltiples inteligencias, México, FCE,
- Gardner Howard (1993) “La mente no escolarizada” Ed. Paidós Ed. Barcelona Pág. 27
- Fainholc, Beatriz, (1999) “*La interactividad en la educación a distancia*” Ed. Paidós Bs. As.
- Harasim, Linda; Hiltz Strart Roxenne; Turof, Murria Teles, Lucio (1999) “*Redes de aprendizaje*” Ed. Gedisa Barcelona
- Hernández R. G. (1998) *Paradigmas en Psicología de la Educación*. Paidós Educador. México.
- Huertas Juan Antonio, (2001) “ *Motivación Querer aprender*” Ed Aike Ed Bs. As.
- Kearney. Nick (2002) “Comunidades de aprendizaje: Un enfoque pedagógico de futuro - El diseño de contenidos educativos y formativos en línea”
- Perkins, David (1997) “*La Escuela Inteligente*” Ed. Gedisa Barcelona
- Pozo J.I., Monereo C. (1999) *El Aprendizaje Estratégico*. Aula XXI Santillana, España.

- Reigeluth Charles M. (2000) *“Diseño de la Instrucción Teorías y Modelos”* Parte 1 Ed. Santillana Madrid
- Tedesco Juan Carlos, (2000) *“Educar en la sociedad del conocimiento”* Ed. Fondo de Cultura Económica Bs. As.
- Vigotsky Lev (1979) *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Grijalbo, Barcelona.
- Vigotsky Lev (1988) *Pensamiento y Lenguaje* . Quinto Sol . México. .
- Wells Gordon (2001) *Indagación Dialógica*. Paidós, España.
- Wertsch. J. (1989) *Vigotsky y la Formación Social de la Mente*. Paidós..
- Zapata Miguel, Zapata, M. (1997a) *Redes telemáticas: Educación a distancia y educación cooperativa*. Pixel BIT Revista de Medios y Educación, N° 8, enero 1997. (57-59)
- Zapata, Miguel *Formación abierta y a distancia a través de redes digitales: Modelos de redes de Aprendizaje*
- Zapata Ros, Miguel (1999) *Internet y Educación* Artículo publicado con el mismo nombre en la revista "Contextos de Educación" número 2. Universidad Nacional de Río Cuarto, Córdoba. Argentina .

Enlaces en la Web

<http://www.ucm.es/info/especulo/numero11/tutorias.html> consultado 07-06-2002 Tutorías Virtuales - Jimena Fernández Pinto

<http://dewey.uab.es/paplicada/profess/amadsep.htm> consultado 05-01-2003 AMADOR, Miquel; DORADO, Carlos. Estrategias, funciones e interacciones en un entorno virtual de aprendizaje a distancia. XII Congreso Nacional y I Iberoamericano de Pedagogía "Hacia el tercer milenio: cambio educativo y educación para el cambio" Madrid: 26 al 30 de Septiembre 2000

<http://www.clt.soton.ac.uk/adam/motivation/sld002.htm> consultado 7-01-2003

Motivación

<http://rapanui.ucv.cl/Sustentopedagogico.html> consultado 1-01-03 Sustento Pedagógico de Internet Flores, Laura; Eytel, Patricia. Instituto de Informática Educativa, Universidad de La Frontera, Temuco, Chile

<http://www.cyberescuela.com.sv/nota/0/10.shtml> consultado 1/01/03 Pedagogía Informacional Enseñar a aprender en la Sociedad del Conocimiento Parte I Oscar Picardo Joao, Licenciado en Filosofía y Master en Educación, es colaborador de Cyberescuela.

<http://www.cyberescuela.com.sv/nota/0/166.shtml> consultado 27/01/03 Del Constructivismo a las Comunidades de Aprendizaje Oscar Picardo Joao, Licenciado en Filosofía y Master en Educación, es colaborador de Cyberescuela.

<http://tip.psychology.org/bruner.html> consultado 28-01-2003 El constructivismo

<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/09/9riolugo.html> consultado 28-01-2003 Bordando sobre la Zona de desarrollo Próximo Norma del Río Lugo

<http://www.coopvvgg.com.ar/ceide/a5.htm> consultado 29-01-2003 CUANDO LA SOLIDARIDAD IMPLICA INTELIGENCIA - por Nora De Carlo