



Recurso pedagógico

¿ENSEÑAR DE FORMA INTERESANTE O DIVERTIDA?

Juan Antonio Moreno Murcia

¿Enseñar de forma interesante o divertida?

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas,
la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



29 junio 2020

¿Enseñar de forma interesante o divertida?



Dr. Juan Antonio Moreno Murcia, es profesor catedrático de Educación Física y Deporte en el Centro de Investigación del Deporte de la Universidad Miguel Hernández en Elche (Alicante, España). Presidente de la Asociación Iberoamericana de Educación Acuática, Especial e Hidroterapia (AIDEA), coautor del libro *Cómo lograr la competencia acuática* y editor de la *Revista de Investigación en Actividades Acuáticas*.

Una de las principales funciones del docente es la de generar el llamado “interés situacional”, que consiste en ofrecer un

entorno donde, debido a las características de las tareas, los contenidos o las condiciones ambientales, se consigue despertar el interés en los estudiantes (Schiefele, 1999). Según esta afirmación, entendemos que el interés puede modularse y promoverse contextualmente (Hidi y Harackiewicz, 2000), dependiendo de la forma en la que se plantean y desarrollan las actividades de aprendizaje. Sin embargo, no hay que olvidar, que en la construcción de este interés también influyen las preferencias de cada persona y las creencias con las que afronta la tarea de aprendizaje.

Pero, ¿Cuál es entonces la diferencia entre una tarea interesante y otra divertida? ¿Son términos excluyentes o deberían poder ser complementados?

En general, se puede asumir que una de las mejores formas de aprender es divirtiéndose, pero lo verdaderamente determinante para ese aprendizaje es que esas actividades sean interesantes. En esta búsqueda de generar estos escenarios de aprendizaje, el docente, muchas veces cae en la trampa de confundir interesante con una diversión per se vacía de cometido.

Cuando lo que hace divertida la tarea no está directamente relacionada con lo que se aprende, el estudiante puede perder el foco de atención sobre lo que realmente debería estar pensando. Son muchos los escritos (Ruiz, 2019) que indican que lo verdaderamente efectivo para el aprendizaje es intentar conseguir que el estudiante sea capaz de pensar sobre lo que aprende (evitando que otros estímulos secundarios puedan desfocalizar la atención), por lo que se tendría que intentar evitar que lo divertido saliera de elementos ajenos a lo que se trata de aprender, promoviendo que dicho placer esté centrado en el propio objeto de aprendizaje. Se sabe que los estados emocionales más adecuados para optimizar el proceso de aprendizaje son aquellos en los que sus niveles de intensidad son moderados (interés) frente a estados emocionales de intensidad alta (diversión). Estos detalles llamativos que pueden desviar la atención pueden ser incluso contraproducentes para el objetivo principal de aprendizaje (Wade, 1992), y puede que los aprendices activen otros esquemas de conocimientos previos que no sean los más favorables para el cometido pedagógico, provocando que aquello que se aprende no goce de la significatividad esperada, quedando en una asociación a

¿Enseñar de forma interesante o divertida?

ideas que más tarde carecerán de la relevancia que se busca para ser capaces de evocar lo aprendido.



Además, sabemos que la motivación es el motor para el aprendizaje, de manera que cuando los estudiantes están motivados para aprender algo, se esfuerzan más por conseguirlo.

Por eso, durante este proceso, en esta búsqueda del aprendizaje, si como docentes intentamos que el estudiante consiga aprender sin pasar por la fase del esfuerzo (solo la mera diversión per se) no conseguiremos que su cerebro retenga la información de igual forma que esforzándose por ello. Por lo tanto, por supuesto que sería interesante que el estudiante disfrutara del proceso de aprendizaje, y ahí debería estar el reto, pero debería ser un proceso donde quedará incluido el esfuerzo, pues pasar por esta fase optimizará el aprendizaje al tener que esforzarse y superar las dificultades moderadas que le plantea el objetivo que debe conseguir. En resumen, no hay que evitar el esfuerzo sino procurar que deseen aprender estando motivados para ello. Estaría bien seleccionar tareas que no sean ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles, pues las muy fáciles desmotivan y las muy difíciles agobian. Por lo que el reto debería estar próximo o ligeramente por encima del nivel de habilidad del estudiante para que pueda despertar el interés que se busca (Moreno-Murcia, y Ruiz, 2019).

Algunas estrategias para generar interés situacional de forma efectiva son las siguientes (Ruíz, 2019):

- Exponer explícitamente la importancia de lo que se va a aprender.
- Conectar lo que se aprende con contextos o ejemplos donde se refleje su utilidad.
- Realizar actividades que trasciendan el aula.
- Ajustar el nivel de dificultad.
- Ofrecer oportunidades de éxito tempranas.
- Facilitar claves sobre cómo afrontar la tarea.

¿Enseñar de forma interesante o divertida?

- Explicitar los objetivos de aprendizaje.
- Facilitar la comprensión de lo que se aprende.
- Emplear ejemplos o contextos conectados a los intereses de los estudiantes.
- Demostrar la propia pasión por lo que se enseña.

Conclusiones

El interés situacional que puede generar el docente se puede convertir en un reto potencialmente transformador que una el interés con la diversión para un óptimo aprendizaje. Para ello, solo hay que tener en cuenta, que, en cualquier proceso educativo, la motivación juega un papel determinante para que el estudiante quiera aprender. La motivación, no hace por sí misma que los aprendizajes sean más memorables, sino que los potencia induciendo al estudiante a esforzarse más y dedicar más tiempo y atención al objeto de



aprendizaje. En muchas ocasiones, la meta a conseguir se pierde en el camino por culpa de una mala estructuración de la tarea a través, únicamente, de la diversión, y no del interés. Posiblemente, el utilizar estrategias de este tipo pueda convertir el tiempo de relación interpersonal del docente con sus alumnos en un escenario de verdadero aprendizaje activo y memorable.

Referencias

- Hidi, S., y Harackiewicz, J. M. (2000). Motivating the academically unmotivated: A critical issue for the 21st century. *Review of Educational Research*, 70(2), 151-179.
- Moreno-Murcia, J. A., y Ruiz, L. M. (2019). *Cómo lograr la competencia acuática*. Buenos Aires: Sb.
- Ruiz, H. (2019). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Barcelona: Grao.
- Schiefele, U. (1999). Interest and learning from text. *Scientific Studies of Reading*, 3, 257-279.
- Wade, S. E. (1992). How interest affects learning from text. En K. A. Renninger, S. Hidi y A. Krapp (Eds.), *The role of interest in learning and development* (pp. 255-277). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.