

La motivación en ambientes virtuales de aprendizaje

Motivation in virtual learning environments

Dra. Alicia Celina Leal Cantú
Universidad Virtual CNCI, División Académica Educación y Cultura, México
celina_leal@cncivirtual.mx
Orcid: [0000-0002-2767-8319](https://orcid.org/0000-0002-2767-8319)

Resumen

Actualmente, no todos los estudiantes en modalidad virtual en nivel superior logran culminar sus estudios; por esto, es necesario identificar cómo influye la motivación en el proceso educativo y en la conclusión de sus estudios. El presente trabajo tiene como propósito identificar el rol de la motivación en los estudiantes que cursan el último ciclo escolar de nivel superior en la Universidad Virtual CNCI y utilizan la plataforma Blackboard Ultra.

La metodología utilizada fue desde un enfoque mixto, y se utilizó como método de recolección de datos la encuesta vía electrónica, integrada por tres dimensiones.

Primeramente, se identificaron los principales motivos para culminar sus estudios: superarse personalmente, obtener conocimientos necesarios para ser competente y exitoso en el campo laboral y aprender mediante recursos didácticos innovadores.

Posteriormente, referente a la motivación y al contenido del curso: les motivan las actividades encaminadas a “aprender a aprender” de manera autónoma, y que se incluyan actividades que fortalezcan el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas reales. Finalmente, la comunicación con el tutor virtual a través de anuncios, mensajes motivacionales o la sección de mensajes les parece motivante.

Los resultados permitieron identificar la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje en una modalidad virtual.

Palabras clave: Motivación, ambientes virtuales, tutor virtual, interacción, calidad educativa.

Abstract

Nowadays, a lot of college students taking the online classes model don't finish their professional studies, and it's necessary to identify the influence of motivation on the educational process and the continuity (until the ending) of these studies. The purpose of this paper is to identify the role of motivation on students on their last year of college in Universidad Virtual CNCI, using Blackboard Ultra.

This project was made using a mixed methodology, having as a method for collection of data an online survey, formed by three sections.

First, the main reasons to culminate their professional studies were identified: personal improvement, getting enough knowledge for being proficient and successful at their jobs, and learning through innovative didactic sources.

Secondly, about motivation and content of the classes: students find motivation on activities dedicated to "learn how to learn" with autonomy, and activities reinforcing the development of abilities to solve real problems. Finally, communication with virtual tutor through news, motivational messages or messages section seems to be motivating.

Results allow to identify the importance of motivation in the learning process through a virtual model.

Keywords: motivation, virtual environments, virtual tutor, interaction, educational quality.

Introducción

Bajo la premisa de que la motivación es un factor para el cumplimiento de nuestras metas, en el ámbito educativo se considera que influye en el desempeño académico de los estudiantes y en la culminación exitosa de sus estudios.

Se ha observado que hay estudiantes que no concluyen sus estudios de nivel superior en modalidad virtual, razón por la cual sería importante identificar cuáles son los factores que motivan a los estudiantes de la Universidad Virtual CNCI para culminar sus estudios de nivel superior, y en qué grado influyen en su motivación los contenidos del curso y la interacción entre el estudiante y el tutor virtual, y entre el estudiante y sus compañeros de grupo, con la finalidad fortalecer la permanencia y conclusión de estudios.

Son variados los factores que influyen en los ambientes de aprendizajes virtuales, desde cognitivos, emocionales, estilos de aprendizaje, recursos didácticos, plataformas educativas, tutor virtual, entre otros, pero hay un factor que llama la atención particularmente: la motivación.

Al considerar esta influencia en el proceso de aprendizaje, se desarrolla la presente investigación que tiene como objetivo identificar el rol de la motivación en los estudiantes que cursan el último ciclo escolar de nivel superior en la Universidad Virtual CNCI y utilizan la plataforma Blackboard Ultra. Se aborda, específicamente, ¿qué factores motivan a los estudiantes que cursan el último ciclo escolar en la Universidad Virtual CNCI para culminar sus estudios de nivel superior?, así como ¿en qué grado influyen en su motivación los contenidos del curso y la interacción en este?

Los resultados obtenidos de este trabajo permiten identificar el papel que juega la motivación en el proceso de aprendizaje a través de la modalidad virtual, con el aporte de datos significativos desde la perspectiva del alumno.

La institución educativa podrá fortalecer los procesos de enseñanza mediante el diseño de estrategias innovadoras de educación virtual, acordes a las necesidades motivacionales de los alumnos, que eleven la calidad educativa brindada. Por otra parte, pero no menos importante, es la repercusión en la sociedad, en la cual se contribuye a que los estudiantes adquieran las habilidades que les permitirán integrarse al sector productivo.

Materiales y métodos

La metodología se desarrolló desde un enfoque mixto, con un alcance de estudio descriptivo, y se utilizó como técnica de recolección de datos la encuesta vía correo electrónico a la población muestra.

Una de las teorías consideradas para el diseño de la encuesta de recolección de datos, es la teoría de las tres necesidades de David Mc Clelland: necesidad de afiliación, necesidad de logro y necesidad de poder. Bajo este enfoque, identificar los factores que motivan a un estudiante durante su trayectoria escolar e incluso los que lo motivan a llegar a la meta, tiene gran significancia.

Menciona Sánchez de Gallardo y Pirela de Faría (2006): “exponen Kreitner y Kinicki (1999) que, desde la década de los cuarenta, David McClelland, psicólogo de la Universidad de Harvard, ha investigado la relación existente entre las necesidades y la conducta basándose en las tres motivaciones: poder, logro y afiliación” (p. 3).

Resultados

El instrumento de recolecta de información, se aplicó a los estudiantes que cursan carreras de licenciatura e ingeniería y se encuentran en el último ciclo escolar de nivel superior de la Universidad Virtual CNCI.

El medio de recolección de datos fue mediante una encuesta, la cual se envió vía correo electrónico a la población muestra (57.3 % de la población total de estudiantes). Se solicitaron datos generales

como: edad, género y carrera del encuestado, el instrumento está estructurado en tres dimensiones:

1. Los motivos que impulsan al estudiante a culminar sus estudios de nivel superior, con 9 ítems.
2. La motivación en referencia a los contenidos del curso que actualmente toma, con 7 ítems.
3. La motivación en referencia a la interactividad en el curso virtual que actualmente toma, con 3 ítems.

Además, se utilizó para fines de medición la escala de Likert con los siguientes valores:

1. Nada motivante
2. Poco motivante
3. Regularmente motivante
4. Motivante
5. Muy motivante

Se encontraron temas interesantes, relativos a la motivación de los estudiantes en este tipo de modalidad educativa. Respecto a la edad de los estudiantes se identifica que el 43.36 % de los encuestados tiene entre 18 y 27 años, un 37.9 % entre 28 y 37 años, un 13.99 % pertenece al rango de edad entre 38 a 47 años, mientras que un 4.66 % de los estudiantes que contestó la encuesta tienen entre 48 y 57 años, y solo un solo estudiante, lo cual representa un 0.29 %, tiene una edad mayor a 57 años.

En cuanto al género, un 55.39 % de los estudiantes encuestados pertenece al género femenino, mientras que un 44.61 % al masculino.

Referente a la carrera que cursan los estudiantes que contestaron la encuesta, un 64.4 % cursa licenciatura, mientras que el 34.4 %, ingeniería, y de un 1.2 % no se tiene esta información.

Al analizar los motivos que impulsan al estudiante a culminar sus estudios de nivel superior, se encontró que los porcentajes más altos respecto a las escalas “motivante” y “muy motivante” los tienen los ítems:

1. Superación personal (99.5 %).
2. Obtener conocimientos necesarios para ser competente y exitoso en el campo laboral (97.7 %).
3. Por superación o ascenso laboral y por contar con título de nivel superior. (97.1 %).

Mientras que los porcentajes más altos en las escalas “motivante” y “muy motivante”, respecto a la dimensión de la motivación relacionada con los contenidos del curso que actualmente toma el estudiante, los representan los ítems:

1. Los recursos didácticos innovadores que promueven el desarrollo de habilidades digi-

tales (93.6 %).

2. Las actividades encaminadas a “aprender a aprender” de manera autónoma, es decir, la búsqueda de información relevante de los temas vistos en el curso y de temas de interés (91.5 %).

3. Incluir actividades para fortalecer el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas reales (90.9 %).

Sobre lo que motiva a los estudiantes encuestados, referente a la interactividad en el curso virtual que actualmente toman, los porcentajes más altos en las escalas “motivante” y “muy motivante” se identifican en los siguientes ítems:

1. Los anuncios o mensajes motivacionales por parte del tutor virtual (84.3 %).

2. La comunicación con el tutor virtual a través de la sección de mensajes (76.9 %).

Se validó el instrumento con el *software* SPSS 24, y se obtuvo en estadísticos de fiabilidad un Alfa de Cronbach de .892. Se concluyó que el instrumento de medición es confiable.

Al considerar los resultados obtenidos, la presente investigación proporciona información para la mejora de la calidad educativa, el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y la interrelación con y entre la comunidad estudiantil. Pudiéndose plantear estrategias de enseñanza innovadoras, acordes a estas necesidades, que favorezcan la eficiencia terminal, la calidad educativa y la incurción del egresado en el sector productivo.

Discusión

Tomando en cuenta los resultados obtenidos se identifica que los principales motivos que tienen los estudiantes encuestados para culminar sus estudios de nivel superior son: por superación personal, para obtener conocimientos necesarios para ser competentes y exitosos en el campo laboral, el interés por los recursos didácticos innovadores que promueven el desarrollo de habilidades digitales y las actividades encaminadas a “aprender a aprender” de manera autónoma, así como los anuncios o mensajes motivacionales por parte del tutor virtual.

Pero ¿qué elementos se consideran necesarios para crear un ambiente de aprendizaje? Abril (2018) menciona que: “se pueden distinguir cuatro elementos en un ambiente de aprendizaje:

a. Proceso de interacción entre individuos.

b. Un grupo de herramientas o medios de interacción.

c. Una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos.

d. Un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades”. (P. 49)

Mencionan Espinosa y Ricaldi que el tutor virtual:

Es el responsable de que los estudiantes interactúen, fomentando a través de la pro-

gramación de actividades la comunicación e intercambio de experiencias, para ello son efectivos los foros de debate; además, debe propiciar entornos de aprendizaje cooperativo y colaborativos, para que a través de las tareas individuales y compartidas puedan construir los nuevos conocimientos; de esta forma cumple con la función dinamizadora o socializadora. (2018, p.4)

En este sentido, el rol del tutor virtual es promover el desarrollo de las habilidades cognitivas y de comunicación entre y con sus estudiantes, motivar, acompañar, establecer estrategias que fomenten el pensamiento crítico y reflexivo, despertando en sus estudiantes el interés para culminar de manera exitosa sus estudios.

La motivación en ambientes virtuales de aprendizaje juega un papel muy importante. El tutor virtual deberá despertar en el estudiante el interés por la búsqueda de su conocimiento y su significación, elogiar los avances que ha tenido el estudiante en su proceso educativo, señalar de una manera muy suspicaz los errores en sus trabajos, haciéndole sentir que eso también forma parte del proceso de aprendizaje.

Menciona Bono que: “La relación entre alumnos y profesores puede ser un aspecto relevante a tener en cuenta para conocer la motivación” (2010, p.4)

Para Mercado, Sánchez y Rodríguez:

El tutor debe ser más proactivo en las aulas, para que los estudiantes se sientan motivados y acompañados, que no sientan que el aula es un espacio inerte, que al ingresar se encuentren con mensajes de su tutor mostrándoles que están interactuando con él de manera virtual. (2019, p.18)

Algunas recomendaciones para motivar a los estudiantes en esta modalidad educativa: reconocimiento a los trabajos realizados por los estudiantes, asignación de actividades por equipos de trabajo o en foros, evaluación y retroalimentación de las actividades realizadas, consideración de tiempos adecuados para el desarrollo de las actividades, diseño de material educativo innovador pudiendo recurrir a las realidades inmersivas o gamificación, función tutorial proactiva y establecimiento de estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo y el autoaprendizaje, utilizando técnicas didácticas como: estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje situado, entre otros.

Para concluir, al analizar los resultados e identificar los motivos que tienen los estudiantes de nivel superior para culminar sus estudios, es momento de reflexionar sobre la labor tutorial. Es necesario enriquecer las estrategias de comunicación entre tutor y estudiantes y entre los mismos estudiantes. La retroalimentación es un recurso que puede ser utilizado como medio para motivarlos, así como la comunicación por medio de la sección Mensajes.

Menciona Vilanova que: “La interactividad se establece al interior del triángulo didáctico, el cual es

un esquema para establecer y explicar las relaciones entre el saber, el profesor y el estudiante” (2016, p.79). Otra de las funciones del tutor virtual es establecer diversos canales de comunicación con sus estudiantes, buscar mediante estos canales guiar al alumno en el proceso de aprendizaje (retroalimentación) y dar seguimiento a su desempeño académico.

La plataforma Blackboard Ultra cuenta con canales de comunicación entre el tutor virtual y sus estudiantes, generando ambientes educativos que pueden ser utilizados para motivarlos. Uno de estos canales de comunicación es la sección de mensajes, la cual promueve la comunicación entre el estudiante y el tutor, pues a través de ella manifiestan sus dudas respecto a las actividades.

Torres y Ortega mencionan como: “indicadores de calidad en plataformas de formación virtual los siguientes: calidad técnica, organizativa y creativa, comunicacional y didáctica” (2003, p. 3).

Actualmente, el rol del docente virtual no solo es acompañar al estudiante en el proceso de adquisición de conocimientos, sino que, aunado a esto, debe utilizar los recursos de la plataforma educativa de manera creativa e innovadora, e implementar prácticas pedagógicas a través de estrategias didácticas que fortalezcan los aprendizajes y motiven al estudiante durante su trayectoria escolar hasta la culminación de sus estudios.

Conclusión

De acuerdo a los resultados obtenidos se identifica que los principales motivos que tienen los estudiantes encuestados para culminar sus estudios de nivel superior son: por superación personal y para obtener conocimientos necesarios para ser competente y exitoso en el campo laboral; los recursos didácticos innovadores, promoviendo el desarrollo de habilidades digitales; las actividades encaminadas a “aprender a aprender” de manera autónoma; y los anuncios o mensajes motivacionales por parte del tutor virtual.

Por lo anterior se percibe que la motivación en ambientes virtuales de aprendizaje juega un papel muy importante, el tutor virtual deberá despertar en el estudiante el interés por la búsqueda de su conocimiento y su significación, elogiar los avances que ha tenido el estudiante en su proceso educativo, señalar de una manera muy suspicaz los errores en sus trabajos, haciéndole sentir que ello también forma parte del proceso de aprendizaje.

Quizá sería interesante identificar en qué grado influye la motivación para la culminación de sus estudios en los estudiantes de la modalidad presencial, con el propósito de enriquecer la función del tutor y así lograr la permanencia de los estudiantes y la culminación de su carrera.

Referencias

Abril, M. (mayo de 2018). Motivación del aprendizaje en línea. *Revista Panorama*, 12(22), 43 -56.

<https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1137>

Bono, A. (10 de noviembre de 2010). Los docentes como engranajes fundamentales en la promoción de la motivación de sus estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 54(2). <https://rieoei.org/RIE/article/view/1676>

<https://rieoei.org/RIE/article/view/1676>

Espinoza, E. y Ricaldi, M. (abril-junio de 2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje.

Universidad y Sociedad, 10(3). <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/907>

Mercado, A., Sánchez, E. y Rodríguez, A. (15 de abril de 2019). Estrategias de motivación en ambientes virtuales para el autoaprendizaje de matemáticas. *Revista Espacios*, 40(12). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p14.pdf>

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p14.pdf>

Sánchez, M. y Pirela, L. (septiembre-diciembre de 2009). Motivaciones sociales y rendimiento académico en estudiantes de educación. *Investigación y Postgrado*, 24(3), 158-172. <https://www.redalyc.org/pdf/658/65818200005.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/658/65818200005.pdf>

Torres, S. y Ortega, J. (julio de 2003). Indicadores de calidad en las plataformas de formación

virtual: una aproximación sistemática. *Etic@net*, (1). <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/>

<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/>
[Numero1/Articulos/Calidade.pdf](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Calidade.pdf)

Vilanova, G. (2016). Modelos de interacción en ambientes virtuales de aprendizaje en la educa-

ción superior. *Sistemas Cibernética e Informática*, 13(1), 77-83. [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risci/pdfs/XA619KG15.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risci/pdfs/XA619KG15.pdf)

[http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risci/pdfs/XA619KG15.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risci/pdfs/XA619KG15.pdf)



Todos los contenidos de la Revista CNCI se publican bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional, y pueden ser usados gratuitamente para fines no comerciales, dando los créditos a los autores y a la revista, como lo establece la licencia.