

ANÁLISIS

¿Por qué los adultos aprenden?: claves del arte de la seducción del alumno



¿La gente se convence de aprender sólo si se entretiene en el proceso? ¿Hasta qué punto esto es sólo un gancho para atraer alumnos, o se trata realmente de crear un mensaje más memorable, comprensible, integrado y accesible?

por **Bob Little, Senior Partner en Bob Little Press & PR**

El entretenimiento no es el objetivo de un programa de aprendizaje. Sin embargo, si el diseñador de materiales de aprendizaje puede lograr un ambiente de aprendizaje equilibrado, pensado y entretenido, tendrá un gran potencial para influir positivamente en las emociones y motivación de un alumno, logrando un efecto 'wow' en el estudiante.

Hay muchas cosas que hacen que las personas sientan el efecto 'wow', incluyendo algunas cuestiones que les hagan decir:

- "Eso es inteligente".
- "¿Cómo lo hacen?"
- "Esto va a provocar una real diferencia en mis resultados."
- "¿Acabo de hacer eso?"
- "Alguien preguntó lo que pienso"
- "Tendré un aumento de sueldo para completar este aprendizaje".
- "Puedo recordar lo que aprendí después de todos estos años."

Por supuesto, el efecto 'wow' puede ser extrínseco o intrínseco al material de aprendizaje.

Algunas maneras de lograr el efecto "wow", es que los materiales de aprendizaje incluyan:

- **Los 9 eventos instruccionales de Gagné**, que comienzan con obtener la atención de los alumnos. Si esto no sucede, nunca se llegará al segundo evento instruccional. Sin embargo, si aboca demasiado tiempo a captar la atención del alumno, nunca se llegará al segundo evento instruccional (informar los objetivos).
- **Modelo de Diseño Motivacional – ARCS, de Keller**, que comprende: atención (lo que hace que los alumnos se sienten y tomen nota), relevancia, confianza y satisfacción.
- **Motivación intrínseca**: derivada de un nivel apropiado de desafío, fantasía y curiosidad. La curiosidad se genera a través de la duda, la perplejidad, la contradicción, la incongruencia y la irrelevancia. Sin embargo, hay un argumento contrario, que es aquel que sostiene que el aprendizaje inhibe la curiosidad y la unidad, ya que, una vez que se aprende algo, el deseo de aprender algo más, se reduce.

El efecto 'wow' puede provenir desde fuera del aprendiz. Se puede tener un aprendizaje opaco y aburrido y todavía tener la posibilidad de lograr un efecto 'wow', si la recompensa para el alumno es fuerte. O bien, el estudiante puede conseguir el efecto 'wow' en el aprendizaje, en sí mismo.

Generalmente se está de acuerdo en que el aprendizaje en línea moderno necesita el 'factor sorpresa', pero al menos éste tiene que ser interactivo.

La interactividad ha sido durante muchos años una palabra de moda en el mundo de las tecnologías de aprendizaje, que puede ser visto como un vehículo para crear un momento o acontecimiento irresistible. Si, como desarrollador / proveedor de aprendizaje, usted puede llevar a un alumno hasta el punto en que la persona está emocionalmente preparada para aprender, habrá alcanzado un punto de "seducción".

El "momento emocional" es importante porque es placentero, informa y seduce al alumno, al mismo tiempo. En términos de aprendizaje, por lo menos hay cinco pasos para lograr la seducción del estudiante:

- **El primer momento.** Hay quienes dicen que, si usted traduce la historia de los seres humanos en un sólo día, donde los seres humanos fueron creados a 12:01 am, tomaría hasta 11:12 pm para que puedan descubrir el fuego. El uso de herramientas se descubre a las 11:57 pm y, a las 11:59 pm con 58 segundos, se desarrollaría el lenguaje. Este ejercicio sirve para ilustrar que la comunicación escrita y verbal es un desarrollo relativamente reciente para el género humano. Antes de eso, la comunicación era emocional e instintiva. Expertos en el tema tienden a concentrarse en el contenido (por escrito) de los materiales de aprendizaje, pero las emociones proporcionan una unidad de comunicación más fuerte que las palabras escritas o habladas. Todo el mundo toma una decisión emocional a los pocos segundos de ser confrontado con alguien o algo que es novedoso, y esa decisión es muy fuerte e influye en la experiencia posterior.

Los desarrolladores de materiales de aprendizaje necesitan satisfacer las necesidades emocionales de los alumnos, inicialmente:

... **BUSCAR**

Ediciones Anteriores

[Edición 000](#)

[Edición 001](#)

[Edición 002](#)

[Edición 003](#)

[Edición 004](#)

[Edición 005](#)

[Edición 006](#)

[Edición 007](#)

[Edición 008](#)

[Edición 009](#)

[Edición 010](#)

[Edición 011](#)

[Edición 012](#)

[Edición 013](#)

[Edición 014](#)

[Edición 015](#)

[Edición 016](#)

[Edición 017](#)

[Edición 018](#)

[Edición 019](#)

[Edición 020](#)

[Edición 021](#)

- Cumpliendo con el ciclo de recompensas para los estudiantes, al proporcionar una recompensa visual y/o verbal, que sea atractiva para los usuarios que acaban de cargar un programa en particular.

- Asegurándose que los alumnos entienden y aceptan las metas propuestas.

- Comprendiendo la implicación psicológica de los alumnos con los materiales de aprendizaje y motivación, de cara a su cumplimiento. Al hacer clic en los botones en pantalla el alumno está eligiendo un sistema en lugar de otro en el aprendizaje. Mediante la comprensión de los objetivos de los alumnos, los desarrolladores pueden tratar de moldear esas metas, a nivel personal, psicológico o profesional.

©2010 ALM

Aviso Legal Propuesta Editorial Alianzas Audiencia Contratar Publicidad

- **Compromiso.** La "interactividad" no es la navegación del curso. Algunos materiales de aprendizaje pasados de moda son ejemplos de "interactividad" limitada a botones de ir hacia adelante y atrás. Pero los estudiantes necesitan retroalimentación. El feedback es muy divertido y la gente lo disfruta. La retroalimentación implica interés en el alumno y en los materiales de aprendizaje. El feedback involucra al usuario con el proceso y el interés que despierta es atractivo.
- **Momento y lugar.** La ubicación de los elementos clave en una pantalla es muy importante y, a menudo, ignorada.
- **Confianza y respeto.** Las reglas son: no tratar al alumno como un idiota y mantener un sistema de "buen comportamiento". En otras palabras, los materiales de aprendizaje deben ser coherentes en todo momento y el sistema de navegación debe ser siempre tiene que estar en el mismo lugar de la pantalla, por ejemplo.
- **Crear mística.** Hay varias maneras de lograr esto, incluyendo el uso en pantalla de botones "Click Me", que despiertan el interés de los alumnos, ya que no saben lo que pasará si siguen las instrucciones.

Este artículo ha sido adaptado de los contenidos de los capítulos 7 y 5, respectivamente, del e-book de Bob Little, "**Perspectivas sobre Tecnología Educativa**" (**Perspectives on Learning Technologies**), en su título original - ASIN: B00A9K1VVS). Este libro está disponible en **The Endless Bookcase** y en **Amazon**. Contiene más de 200 páginas de observaciones sobre tecnologías de aprendizaje, y está destinado principalmente a profesionales del aprendizaje y el desarrollo.

Los lectores de America Learning Media tienen un descuento del 10 por ciento sobre el precio del libro electrónico, si se lo compra en **The Endless Bookcase**. Los compradores deben utilizar el código BLPELMF13 al comprar el libro, para obtener el descuento. Esta oferta es exclusiva para los lectores de la revista America Learning Media y expirará el 31 de agosto de 2013.

* Durante más de 20 años, Bob Little se ha especializado en la escritura de artículos escribir y el desarrollo de ponencias sobre el aprendizaje empresarial -especialmente e-learning - y temas relacionados con la tecnología. Sus trabajos fueron publicados en el Reino Unido, Europa Continental, EE.UU. y Australia. E-mail: bob.little@boblittlepr.com