Añadimos la motivación a la receta

Sin duda, todos queremos que nuestro alumnado esté motivado y quiera aprender por que sí, no por obligación. Es decir, pretendemos que hagan las cosas por **motivación intrínseca**. Para lograr, dentro de nuestras posibilidades, aumentar la motivación del alumnado, podemos echar mano de la **teoría de la autodeterminación** de Ryan y Deci (2000). Esta teoría sostiene que una vez satisfechas nuestras necesidades básicas (alimentación, sueño, sexo...) el ser humano tiende a satisfacer otras necesidades que ellos denominan **necesidades psicológicas básicas**.

- **Competencia:** Es esa necesidad que experimentamos de dominar una tarea y controlar el resultado, es decir, de sentir que somos eficaces cuando resolvemos una tarea.
- **Relación**: Es la necesidad a estar en conexión con el resto de personas.
- **Autonomía**: Es la necesidad de sentir que tenemos el control de nuestra vida y que actuamos en armonía con nuestro yo, es decir, de decidir autonomamente y no por imposición, y hacerlo de acuerdo con mis valores y principios.

Puedes ver una descripción visual de la teoría aquí.

Cuando planteamos una tarea o actividad que logre satisfacer esas tres necesidades lograremos un alumnado con mayor nivel de motivación intrínseca.

| Regla nº 3. Fomenta la autonomía: damos libertad de elección a nuestro alumnado (por ejemplo, permitiéndoles enfocarse en un aspecto teórico o un proyecto de su interés) | | --- |

| Regla nº 4. Fomenta la competencia: proponer tareas que supongan un reto alcanzable para nuestro alumnado (ni muy fáciles, ni muy difíciles) | | --- |

| Regla nº5. Fomenta la relación: proponer tareas que el alumnado tenga que resolver de forma cooperativa (por ejemplo, un proyecto) | | --- |

Por otra parte, el ser humano parece que viene equipado para **competir.** A todos nos gusta superarnos a nosotros mismos y superar a los demás. Una estrategia docente que recoge bien esa tendencia a competir es la **gamificación o ludificación** educativa. La gamificación es la incorporación de dinámicas y mecánicas propias de los juegos a contextos que no lúdicos per se, integrándose en una narrativa propia del juego. En este

Copyright 2026

vídeo puedes ver algunas de las mecánicas y dinámicas más utilizadas en la gamificación educativa.

Trabajar en un entorno lúdico es de por sí una buena estrategia para lograr que el alumnado se sienta motivado a realizar la tarea (¡e incluso a acudir a clase!). Pero además podemos utilizar la gamificación (o alguno de sus elementos) para otros propósitos: para activar el conocimiento (por ejemplo, lanzar un “trívial” sobre conceptos que han adquirido en cursos previos); cuando tienen que resolver una tarea a largo plazo, puedes utilizar algún tipo de elemento que les indique que han alcanzado un hito. De este modo será más fácil que mantengan la motivación en la tarea.

| Regla nº 6. Hazlo lúdico: incorpora en la medida de lo posible elementos propios de la gamificación a tu clase. | | --- |

Revision #1
Created 2022-02-21 12:52:44 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-21 12:52:44 CET by Equipo CATEDU