

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO AUTÓNOMO EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES EN LAS ASIGNATURAS DEL SEGUNDO SEMESTRE DE 2022: “TALLER DE NARRATIVAS LOCALES” Y “ANIMACIÓN 3D Y CAPTURA DE PERFORMANCE” DEL CAMPUS CREATIVO DE LA UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO.

Romina Morales Lorca, Autora
romina10a@gmail.com
Universidad Andrés Bello

Ángel González Medina, Autor
a.gonzalezmedina@uandresbello.edu
Universidad Andrés Bello

RESUMEN

El trabajo autónomo es una herramienta indispensable en la educación, ya que mediante su ejecución se promueve la formación integral de los estudiantes, al estimularlos a ser responsables de su propio desarrollo crítico y aprendizaje activo permanente. Por ello, la pregunta rectora de este proyecto corresponde a: ¿cómo contribuir, desde el diseño de estrategias, al desarrollo del trabajo autónomo en los estudiantes de la carrera de Diseño de Juegos Digitales en las asignaturas del segundo semestre de 2022: “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello? El objetivo general consiste en diseñar un dossier de estrategias que fomente el trabajo autónomo en los estudiantes de la carrera de Diseño de Juegos Digitales en las asignaturas. Para recolectar la información se utilizaron conversaciones, grupos de discusión, encuestas online y de satisfacción, observación participante y jornadas de reflexión. Los resultados obtenidos contrastan con la frecuencia con la que realizan trabajo autónomo, correspondiendo mayormente a una o dos veces en la semana, no cumpliendo con la cantidad mínima de horas personales establecidas en el programa. Para mejorar esto se diseñaron cinco estrategias, de las cuales tres fueron implementadas en las asignaturas previamente mencionadas.

Palabras Clave

Juegos Digitales – Estrategias – Trabajo autónomo – Aprendizaje activo

1.- INTRODUCCIÓN

La desarrollo del proyecto que se presenta comienza con la problemática visualizada en el “Taller de Lenguaje Lúdico”, asignatura que se desarrolló durante el primer semestre del 2022 y que contaba con 22 alumnos. Los datos que se consideran al momento de comenzar con el desarrollo del proyecto son el bajo porcentaje de alumnos que trabaja en las actividades autónomas que los docentes sugieren como útiles para consolidar el conocimiento, debido a lo arraigada que tienen la palabra “opcional” dentro de sus cabezas y a la falta de incentivo académico, lo que provoca una baja motivación de utilizar el “tiempo libre” que poseen para asuntos de la universidad. El estudiar o practicar fuera del horario de clases es una situación poco común dentro del alumnado, ya que asumen y esperan que los docentes les entreguen todos los conocimientos y herramientas dentro de la sala de clases. Es fundamental que tanto los docentes como la comunidad educativa en general promuevan el desarrollo del trabajo autónomo, ya que es parte imprescindible de la formación integral debido al constante proceso de asimilación del contenido generado al estudiar y practicar la nueva información recibida (Solórzano, 2017). La materia que es vista durante la clase es solo una de las partes de este ciclo, ya que se busca que los estudiantes experimenten, comprendan e interpreten dicha información según sus propias experiencias y el mundo en el que viven para así lograr un aprendizaje significativo, el cual les permitirá desarrollar las competencias necesarias tanto para el campo laboral como la vida privada (Coll, 1988; Nahum et al., 2021). Es la detección de esta problemática lo que motiva a realizar una propuesta de innovación que responde a la pregunta:

¿Cómo contribuir, desde el diseño de estrategias, al desarrollo del trabajo autónomo en los estudiantes de la carrera de Diseño de Juegos Digitales en las asignaturas del segundo semestre de 2022: “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello?

El objetivo general que se plantea en consideración a la pregunta rectora corresponde a: Diseñar un dossier de estrategias que fomente el trabajo autónomo en los estudiantes de la carrera de Diseño de Juegos Digitales en las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello. Como objetivos específicos se presentan 3, los que corresponden a:

- Elaborar estrategias que estimulen el trabajo autónomo de los estudiantes en las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” de la carrera de Diseño de Juegos Digitales del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello.
- Implementar el desarrollo de las estrategias planificadas en las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” de la carrera de Diseño de Juegos Digitales del Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello.

- Evaluar el resultado de las estrategias implementadas en clases y sus efectos en los alumnos para verificar si la propuesta cumple con los objetivos.

Por lo que, en este proyecto se desarrolla un dossier con una cinco estrategias que los estudiantes deben ejecutar durante las horas que corresponden al trabajo autónomo, mediante el uso de incentivos sociales y académicos, con la finalidad de motivarlos a ser más autodidactas al momento de repasar y practicar el contenido.

2.- METODOLOGÍA

Los sujetos de estudio de este proyecto de innovación se localizan en las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” de la carrera de Diseño de Juegos Digitales, ubicada en el Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello, Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño. “Taller de Narrativas Locales” del año 2022 se imparte durante el cuarto semestre de la carrera y en este proyecto participaron 12 estudiantes de la sección 5484. Por otro lado, “Animación 3D y Captura de Performance” en el año 2022 también se imparte en el cuarto semestre. Esta asignatura contó con la participación de las secciones 5476 y 5477, que corresponden a 22 alumnos en total.

A lo largo del proyecto se acoge el paradigma interpretativo de la investigación, ya que se busca comprender e interpretar la realidad del grupo específico de estudiantes de las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” en la carrera de Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello, en el ambiente en el que se suelen desenvolver, observando sus conductas y hábitos genuinos. Para la recolección de datos se utilizaron diversos instrumentos que se adaptan a las circunstancias concretas en las que se aplican (Roy, 2014) y que se explicarán individualmente en los siguientes puntos. Este paradigma se construye a través de procesos sociales e individuales, y considera que existen múltiples realidades que son heterogéneas y complejas. El objetivo no es predecir los fenómenos, sino comprenderlos, y debido a esto se aborda el conocimiento como algo subjetivo, ya que se considerarán las visiones, sentimientos e ideologías de las personas que participan en la investigación mediante el análisis inductivo y circular de la información recopilada (Ruiz, 2007; UNAB, s.f.).

Los beneficiarios directos son los docentes de las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance” de la carrera de Diseño de Juegos Digitales, ya que en este proyecto se presentan estrategias para fomentar el trabajo autónomo de los estudiantes, las cuales buscan satisfacer los objetivos específicos de ambos ramos y a su vez mejorar el rendimiento cognitivo, competencias, actitudes y aptitudes de los alumnos; los que por consecuencia serán los beneficiados indirectos del proyecto. Adicionalmente, estas estrategias podrán ser modificadas y aplicadas en otras asignaturas de la carrera, siempre considerando posibles ajustes que logren cubrir las características de cada grupo de estudiantes o específicamente el contenido en el cual se observe falta de conocimiento.

3.- ANÁLISIS DE RESULTADOS

En una primera instancia, para diagnosticar el estado del trabajo autónomo en los estudiantes de una manera más generalizada, se efectuaron conversaciones informales y grupos de discusión con profesores de otras asignaturas. Además, para tener una idea sobre si el patrón observado se repetía en estudiantes de otras carreras, se aprovechó de hablar al respecto con otros miembros de la comunidad educativa en reuniones oficiales de la universidad.

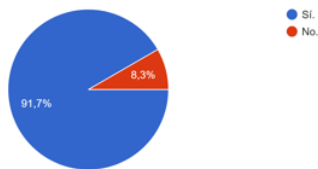
Como resultado del diagnóstico, durante las conversaciones y grupos de discusión con profesores de otras asignaturas quedó en evidencia que los estudiantes suelen retirarse inmediatamente del campus una vez terminada la clase, sin aprovechar los equipos especializados disponibles para la carrera. A la vez, los docentes observan que tampoco se quedan o conversan con sus compañeros sobre revisar la materia o practicar el uso de software, a pesar de que constantemente les explican a los estudiantes que deben ser autónomos y ejercitar el contenido, ya sea de forma individual o grupal. Esta falta de motivación también se corrobora en las reuniones con la comunidad educativa. Al comparar estos resultados con la experiencia propia, se detecta que dentro de la asignatura del “Taller de Lenguaje Lúdico”, más de la mitad de los alumnos no dedican las horas de trabajo autónomo establecidas en el syllabus. Se identifica que durante el transcurso de la clase los estudiantes participan, muestran interés en el contenido y expresan dudas, las que son resueltas de manera individual, y que en caso de repetirse se solucionan frente a toda la clase para más claridad. Al finalizar la sesión los alumnos se retiran, asegurando haber entendido toda la materia, sin embargo, al iniciar la siguiente clase, llegan con las mismas dudas que fueron resueltas previamente, lo que conlleva a la repetición continua de la información en vez de avanzar a nuevos conocimientos. Esto obliga a reprogramar constantemente las cátedras para lograr alcanzar las metas establecidas en el programa.

En cuanto a la fundamentación de la propuesta, para conocer la postura de los estudiantes con relación al trabajo autónomo, se realizaron encuestas online en ambas asignaturas mediante los formularios de Google, ya que poseen la ventaja de almacenar automáticamente cada respuesta en la nube, facilitando así la recolección y transmisión de los datos en la investigación. También se aplicó la observación participante para identificar qué motiva a los estudiantes a ser autónomos.

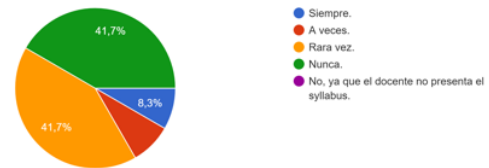
Según los resultados de la encuesta aplicada en ambas asignaturas, bajo una perspectiva académica, se destaca el aumento de la dependencia de los estudiantes hacia los docentes, quienes esperan recibir instrucciones detalladas para comenzar a realizar las actividades. En el caso de “Taller de Narrativas Locales”, esta dependencia conlleva a que a pesar de participar y generar debates dando sus opiniones durante las sesiones, sólo un 33,3% de los alumnos siempre tome notas relacionadas al contenido. En lo referente a ser críticos

con el trabajo propio, aun cuando un 75% considera siempre serlo, al conversar con los estudiantes sobre este resultado comentan que si bien se dan cuenta de que hay cosas que se podrían mejorar con práctica, rara vez se enfocan en perfeccionarse y prefieren avanzar en contenido para trabajos de otras asignaturas. Con respecto a las evaluaciones, 66,6% de los estudiantes declara que solo a veces o muy rara vez realizan a tiempo las entregas, sin embargo ninguno manifiesta hacerlas a última hora. También se visualiza dificultad a la hora de cooperar con sus pares cuando estos poseen distintos cargos, prefiriendo trabajar sus partes por separado para luego juntarlas. Se observa en las respuestas de la encuesta que a pesar de que el 100% de los estudiantes indica que comparte sus conocimientos con sus compañeros en diferentes grados de frecuencia, un 66,7% señala que solo a veces o rara vez se acercan a pedir asistencia a compañeros que poseen mayor conocimiento en temas en específico. En lo que respecta al trabajo autónomo de los estudiantes, por parte de los docentes se percibe como prácticamente inexistente y se asume que utilizan la mayor parte de su semana académica procrastinando en lugar de realizar sus tareas. Sin embargo, 91,7% de los estudiantes expresa si practicar el contenido del taller fuera del horario de clases, correspondiendo un 83,3% de ellos con una frecuencia de una o dos veces a la semana. Se nota también que la disposición e interés de los estudiantes solo dura hasta el término de las clases, ya que al retirarse ignoran gran parte de su responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos deben comprender que el conocimiento entregado por los docentes mediante metodologías y actividades no logran formar el 100% de las competencias que necesitan, ya que gran parte se debe profundizar más fuera del aula mediante el trabajo autónomo, importante en el desarrollo como individuos integrales (Nahum et al., 2021; Roy, 2017).

¿Estudias/practicas el contenido visto en el taller fuera del horario de clases?
12 respuestas



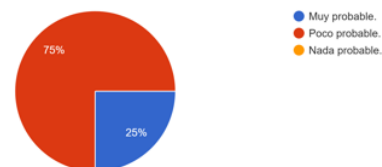
¿Comienzas a investigar sobre temas especificados en el syllabus antes de que se llegue a esa materia?
12 respuestas



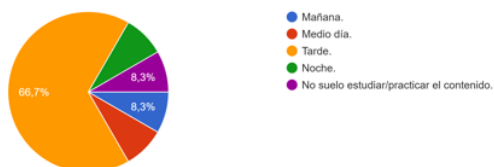
¿Con qué frecuencia sueles estudiar/practicar el contenido visto en el taller fuera del horario de clases?
12 respuestas



Cuando se presentan trabajos opcionales, ¿qué tan probable es que consideres realizarlo?
12 respuestas



¿En que horario prefieres estudiar/practicar el contenido?
12 respuestas



¿Cooperas y compartes conocimientos con tus compañeros, ya sea en trabajos grupales como individuales?
12 respuestas

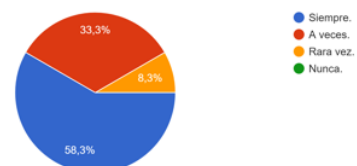


Figura 1: Respuestas de la encuesta en "Taller de Narrativas Locales".
Elaboración propia, 2022.

Por otro lado, las respuestas obtenidas en la asignatura de "Animación 3D y Captura de Performance" poseen más diversidad al presentar un mayor número de estudiantes. En esta asignatura, el porcentaje de alumnos que suele tomar notas disminuye aún más, siendo solo un 4,5% del total del grupo los estudiantes que siempre toman nota. Se advierte además que un 13,6% declara nunca hacerlo. Al igual que los estudiantes de la asignatura previamente analizada, el grupo comparte la actitud participativa durante actividades didácticas y trabajos con avances en clases, sin embargo, al enfocarse esta asignatura bastante más en la teoría y práctica de programas 3D, muchos estudiantes prefieren utilizar los computadores para revisar redes sociales o hacer otras cosas en vez de seguir al docente, debido a esto 45,5% de los alumnos declara rara vez participar en clases. Así mismo, al estar enfocada mayormente en el trabajo individual, solo un 36,4% de los alumnos indica siempre pedir ayuda a compañeros que tienen bastante conocimiento sobre los temas revisados en las clases. No obstante, un 54,5% aclara de todas maneras siempre compartir conocimientos y cooperar con sus compañeros, sin importar la modalidad del trabajo. Por el lado de las evaluaciones, 63,6% de los estudiantes señala que rara vez realiza las entregas del taller con tiempo, mientras que un 4,5% expresa hacerlas a última hora, resultados que se ven reflejados en la calidad de las entregas de trabajos y proyectos. Constatando el estado del trabajo autónomo de los estudiantes, en esta asignatura el docente percibe que se presenta

incluso menos autonomía que en la asignatura analizada previamente, lo que se observa en el 13,6% de estudiantes que manifiesta que no suele estudiar nunca y en el 86,4% que declara que si practican el contenido del taller fuera del horario de clases, pero solo una o dos veces a la semana. Otro elemento que llama bastante la atención al observar los resultados es el considerable 72,7% de alumnos que considera poco probable realizar trabajos cuando son opcionales.

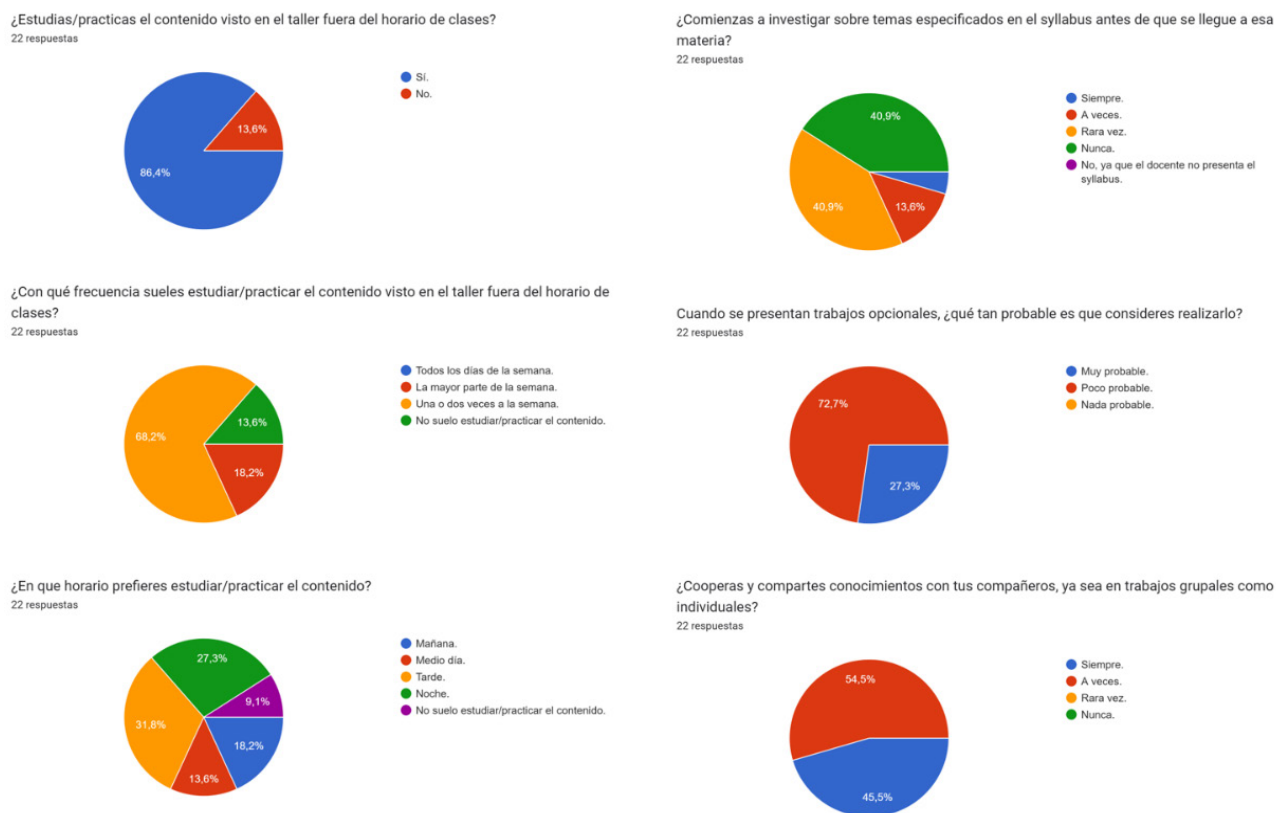


Figura 2: Respuestas de la encuesta en “Animación 3D y Captura de Performance”.
Elaboración propia, 2022.

Finalmente, para evaluar el efecto de las actividades propuestas con respecto al trabajo autónomo en las mencionadas asignaturas, al terminar el semestre académico se realizaron encuestas online, jornadas de reflexión y encuestas de satisfacción. En este caso, en la encuesta online se empleó el uso de preguntas abiertas y de opción múltiple, con la finalidad de conocer la opinión de los estudiantes acerca de las actividades a desarrollar; si consideran que afectaron su motivación e influenciaron en el trabajo autónomo de cada uno, además de solicitar retroalimentación para que estas sean mejoradas en el futuro. Adicionalmente, el objetivo de la jornada de reflexión es poder reafirmar dichas respuestas, ahondando en puntos posiblemente claves para el proyecto e implementando la encuesta de satisfacción, que aborda temas similares a la encuesta online, pero presentadas de manera física a los estudiantes presentes en las jornadas de reflexión. Todos los instrumentos mencionados fueron registrados previo consentimiento de los participantes, donde los docentes tomaron el rol de mediadores y fueron los responsables de realizar el registro de la implementación mediante recursos audiovisuales, en este caso, fotografías.

De los resultados de las encuestas y jornadas de reflexión, el comentario que los estudiantes más repiten es que les hubiera gustado poner en marcha las estrategias desde el primer día del semestre y no a mediados de éste, como fue el caso en esta implementación. A pesar de ello, la gran mayoría concuerda con que poseer el incentivo académico, aunque solo sean décimas, los motiva a realizar más trabajo autónomo. Además, comentan que al explicar los docentes la finalidad de las estrategias y la razón para llevarlas a cabo les causa curiosidad e investigan más sobre lo que significa el trabajo autónomo.

4.- CONCLUSIONES

Este proyecto de innovación se desarrolla con la finalidad de motivar más a los estudiantes a repasar el contenido visto en clases de manera autodidacta, mediante incentivos sociales y académicos. De las cinco estrategias diseñadas en este proyecto de innovación, sólo tres fueron propuestas a los estudiantes de las asignaturas de “Taller de Narrativas Locales” y “Animación 3D y Captura de Performance”. De ellas, los estudiantes prefirieron en un 100% solo una, la que significaba menos trabajo, ya que como se comentó previamente, las

estrategias fueron implementadas a mediados del semestre, donde la carga académica es superior a la que sería si se hubieran propuesto desde el primer día de clases. Sin embargo, se visualiza en los alumnos bastante motivación de participar en las diferentes instancias que suponen el proyecto, acercándose a mostrar los trabajos que realizan durante su tiempo fuera de la sala de clases, respondiendo las diferentes encuestas y participando de las jornadas de reflexión. Si bien prefirieron una sola de las estrategias, consideramos que la implementación fue exitosa dentro de su contexto, pero que se debe aplicar la retroalimentación mencionada por los estudiantes para poder ser efectuada en el siguiente semestre.

Sin importar la carrera o asignatura, es importante que los estudiantes comprendan que si bien las metodologías y actividades que el docente utilice en el aula deben ser diversas y didácticas, no todas las competencias básicas y transversales que necesiten se desarrollarán en el aula, por lo que el trabajo autónomo es imprescindible para su constante progreso como individuos (Nahum et al., 2021; Roy, 2017). Este aprendizaje es un proceso que permite a los alumnos lograr variados conocimientos teóricos, prácticos o técnicos al mostrar interés por aprender, mediante la aplicación consciente del contenido fuera del horario de clases a través de sus propios medios (Solórzano, 2017). A través de este proceso, los alumnos logran desarrollarse de manera integral y se acercan al aprendizaje significativo, experimentando y modificando el contenido estudiado según sus propias experiencias y no solo quedándose con la materia que el docente les entrega durante la clase (Coll, 1988). Un estudiante que se enfrenta de manera independiente al contenido es más organizado y puede aprender a distribuir su tiempo de manera óptima, es capaz de autoevaluarse y ser crítico consigo mismo, ya que conoce sus debilidades y fortalezas, además de poder tomar las decisiones que necesite para generar cambios y mejoras a sus trabajos, actuar universitario y vida personal cuando lo estime indispensable (Bravo et al., 2017).

REFERENCIAS

- Bravo, G., Loor, M., & Saldarriaga, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Dominio de las Ciencias*, 3(1), 32-45. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v3i1.368>
- Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Universidad de Barcelona*. 41, 131-142.
- Nahum, P., Domínguez, M. & García, L. (2021). Competencias Profesionales requeridas por los empleadores a partir del confinamiento. *Revista gestión de las personas y tecnología*, 14(42), 68-84. DOI: <https://dx-doi-org.recursosbiblioteca.unab.cl/10.35588/gpt.v15i42.5283>
- Roy, D. (2014). Diseños del proceso de investigación cualitativa. Extracto del capítulo 15 del libro *Metodología de Investigación*. (Hernández, Fernández y Baptista). Apunte Docente. Magíster en Docencia para la Educación Superior. Universidad Andrés Bello.
- Roy, D. (2017). Caracterización de las estrategias activas participativas. Apunte Docente. Magíster en Docencia para la Educación Superior. Universidad Andrés Bello.
- Ruiz, J. (2007). *Metodología de la investigación cualitativa*. (Pp. 125-163.) Universidad de Deusto.
- Solórzano, Y. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, (3), 241-253. DOI: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Universidad Andrés Bello (UNAB). (s.f.) Animación: Diseños del proceso de investigación cualitativa [Video]. <https://player.vimeo.com/video/232338672>