

Intercambio lúdico para clases de Investigación Aplicada en carreras creativas en el marco de la virtualidad en el 2021

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 313-316. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2022
Versión final: octubre 2022

Diana Murcia-Molina (*)

Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec

Resumen: El propósito del presente estudio es mostrar de qué manera la implementación de la aplicación Discord ha influenciado la comunicación e intercambio entre docente y estudiantes en las clases virtuales de las asignaturas Investigación Aplicada I y II para carreras de las áreas de Diseño, Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Escuela Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec en Lima, Perú, en el año 2021, en el contexto de la pandemia causada por el SARS-CoV-2.

Para el estudio se tomaron como muestra 138 estudiantes que cursan dichas asignaturas transversales, se aplicó un instrumento de medición que recoge las apreciaciones sobre la herramienta teniendo como dimensiones: (a) la comunicación estudiante-profesor y para el trabajo en equipo, (b) el acceso a la información y (c) el factor lúdico. Se analizó cómo la incorporación de la herramienta complementa la interacción dentro y fuera del espacio de clase sincrónica que tiene lugar una vez a la semana con 17 reactivos de tipo Likert distribuidos en 10 indicadores. Del mismo modo, a través de un análisis estadístico-descriptivo, se anotó si existen diferencias entre los resultados de los dos niveles de la asignatura, la carrera en curso y el ciclo de estudio.

Palabras clave: comunicación – aplicación Discord – enseñanza – investigación aplicada – lúdica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 316]

Introducción

El reto comenzó al incorporar metodología de la investigación para estudiantes de carreras creativas puesto que la enseñanza del método científico es un asunto ajeno u olvidado para la mayoría. Los estudiantes que cursan el primer nivel de la asignatura Investigación Aplicada desarrollan procesos complejos de planeación. En el transcurso de 16 semanas deben trabajar en equipo para: analizar una situación problemática o fenómeno a estudiar, proponer una solución, identificar variables de estudio, establecer preguntas, objetivos e hipótesis de investigación, decidir un diseño experimental, formular la operacionalización de sus variables para diseñar o adaptar un instrumento de medición, realizar un cronograma, un presupuesto y, finalmente, deben condensar todo lo anterior en un informe de proyecto de investigación siguiendo las normas APA. En el segundo nivel deben ejecutar dicha planeación: mejorar y hacer operativo el instrumento de medición, obtener datos, analizarlos y mostrar resultados para presentar el informe final. Solamente enunciar dicho proceso y el aprendizaje de nuevo vocabulario científico resulta agotador para los estudiantes, más acostumbrados a procesos proyectuales enfocados en el hacer.

En el marco de la coyuntura del aislamiento y el distanciamiento social como acciones preventivas frente a la pandemia del SARS-CoV-2, la Escuela Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec reaccionó de forma ágil y trasladó sus clases a la plataforma virtual Moodle, que ya se usaba para los cursos de extensión. Como docentes fue necesario ser flexibles, empáticos y reaccionar con

aprendizaje de la plataforma, generar un entorno adecuado para las clases en el hogar, estar prestos a encender la cámara y establecer contacto con los estudiantes; tarea nada fácil en tan corto tiempo de reacción. De la experiencia en la enseñanza virtual de dichas asignaturas surgió la necesidad de acoplar métodos creativos y herramientas en línea como pizarras virtuales, juegos y cuestionarios, para mostrar los contenidos de manera atractiva. Incluso se dio vida a un canal de Youtube que contiene la producción de video-tutoriales para indicar procesos de estadística básica para los estudiantes de Investigación II. Dichas herramientas dieron algunos frutos para las explicaciones y aprendizaje de los contenidos, sin embargo, la virtualidad dificultaba la comunicación efectiva con los grupos de estudiantes por fuera del espacio de la video-clase; era ineficiente el uso del correo electrónico o el chat de la plataforma Moodle, medios fríos y de intercambios largos.

La plataforma Discord es un sistema gratuito de chat que es accesible a través de un navegador, programa de computadora o aplicación móvil y que funciona en distintos sistemas operativos como Windows, macOS, Android, iOS, Linux y navegadores. (Fonseca, 2020; Mock, 2019), fue originalmente diseñada para intercambio entre videojugadores (Anderson, 2019) y es tan exitosa que incluso recibió una oferta de compra por parte de Microsoft por 10.000 millones de dólares que rechazó para conservar su independencia según la Deutsche Welle (2021).

Con el propósito principal de mejorar la comunicación entre docente y estudiantes y tras varias menciones por parte de los estudiantes y un colega, la docente lanzó el

programa piloto del uso de Discord para las clases en el ciclo 2020-II durante el mes de septiembre en algunas de las secciones y en otras se implementó Slack. El propósito original de la incorporación de estas dos plataformas era obtener una medición para comparar los resultados de las dos experiencias por parte de los estudiantes, como resultado de esas primeras consultas y pruebas, de orden cualitativo, y ante la mayor aceptación de la primera, se tomó la decisión de implementar únicamente Discord para el ciclo siguiente 2021-I.

Antecedentes

Algunos estudios de docentes alrededor del mundo han mostrado cómo resulta beneficiosa la aplicación para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes (Wahyuningsih y Baidi, 2021; Wulanjani, 2018) puesto que la aplicación puede combinarse con otros medios de aprendizaje lo que la hace flexible y amigable para los usuarios (Ramadhan, 2021).

Una investigación en instituciones de Ucrania en el marco de la CoViD-19 (Kruglyk et al., 2021) señaló a la plataforma como una buena ruta de emergencia para el contexto de la educación virtual, generando más empatía y posibilidad de conexión síncrona que otras plataformas comunes para la tele-enseñanza. También aporta, dentro de un completo estudio, la comparación entre varias plataformas habituales para video conexiones y sus necesidades técnicas, dando una ventaja a Discord en el bajo uso de memoria, espacio en disco y procesador. La experiencia de Ramadhan (2021) en clases de estudios intensivos de lenguaje, en una escuela de educación secundaria en Indonesia, condujo observaciones y entrevistas en línea para mostrar cómo la facilidad del uso de Discord ayuda a los profesores a animar a los estudiantes para la práctica de habla y conversación del idioma inglés; señala la conveniencia del aprendizaje a través de Discord dadas también sus características de programación, puesto que tiene un tamaño ligero, apto para teléfonos inteligentes.

Dentro de la literatura fue relevante el hallazgo de dos pósters de investigación (Fonseca, 2020; Schwartz, 2021) que condensaron la experiencia docente en la exposición de mejores prácticas docentes –Best Teaching Practices Expo 2020 y 2021– de la Universidad de Nevada en Las Vegas. Señalan el porqué de su uso, la retroalimentación positiva por parte de los estudiantes, consejos para el manejo, cómo beneficia a los estudiantes, entre otros hallazgos. Fonseca (2020) propuso la práctica y puesta en marcha de canales de Discord en cuatro secciones que tenían en común la misma asignatura y el mismo instructor, después de unos meses desarrolló una encuesta que midió la respuesta de los estudiantes ante el uso de la plataforma, los resultados fueron muy positivos en escenarios en los que por ejemplo la aplicación permitía acceder a ayuda en horarios no habituales y la sensación de diversión del entorno para ser aplicado en otras asignaturas.

Metodología

Desde la labor pedagógica se detectó cómo fluyó la comunicación con los estudiantes al integrar Discord para las clases de Investigación Aplicada; el mecanismo de la plataforma permite crear servidores con canales de voz y de texto. Se determinó que cada sección tuviera su servidor propio con la apertura de canales de voz: uno principal que incluso se ocupó para las emergencias de caídas del aula virtual Moodle, y otros privados para cada grupo de estudio (en promedio 6 grupos por sección) mediante los cuales pudieron compartir información de manera síncrona, de mucha utilidad para los avances semanales y la retroalimentación. Así mismo, cada sección contó con canales de texto: un canal general a través del cual la docente compartió información común para todos los estudiantes y se plantearon preguntas al alcance de todos; y canales privados para cada equipo (generalmente compuestos por 5 o 6 estudiantes) mediante los cuales se establecieron intercambios mayoritariamente asíncronos. Para el presente análisis se tomaron en cuenta como población 10 secciones en total: 7 de ellas de Investigación I y 3 de Investigación II con 245 y 103 estudiantes, respectivamente, inscritos en los siguientes programas de estudio: Arquitectura de Interiores, Comunicación Audiovisual Multimedia, Diseño y Gestión de Moda, Dirección y Diseño Gráfico, Dirección y Diseño Publicitario, Marketing Estratégico e Innovación y, Publicidad y Marketing Digital.

La muestra estuvo conformada por 138 estudiantes de dichas carreras, que representan cerca del 40% del total de cursantes, mediante la aplicación de un instrumento de medición que recogió sus apreciaciones sobre la herramienta que contempló como dimensiones: (a) la comunicación estudiante-profesor y para el trabajo en equipo, (b) el acceso a la información y (c) el factor lúdico. Se analizó cómo la incorporación de la herramienta complementa la interacción dentro y fuera del espacio de clase síncrona que tiene lugar una vez a la semana con 17 reactivos de tipo Likert de cuatro opciones, distribuidos en 10 indicadores: (a) comunicación profesor-estudiante y (b) trabajo en equipo –de la dimensión comunicación– (c) acceso a información proporcionada por el docente, (d) compartir documentos y material con el grupo –de la dimensión información–, (e) reacciones, (f) etiquetas, (g) Memes, (h) emojis, (i) menciones y (j) conocimiento del otro –de la dimensión factor lúdico–.

Resultados

Se realizaron cálculos estadísticos descriptivos para analizar los siguientes porcentajes: género –que fue consultado al establecer el pronombre con el que se siente más identidad–, edades, ciclo académico, programa de estudio, nivel de la asignatura y experiencia previa con la plataforma.

Los resultados más significativos apuntan a que la mayoría, el 67,4% se identifican como ellas; el rango de edad más numeroso corresponde a la franja de 18 a 20 años

con un 65,9%; el ciclo en el que se encuentra la mayoría de estudiantes es el tercero con un 60,1%; el programa de estudio más destacado es Comunicación Audiovisual Multimedia con un 23,9% seguido por Dirección y Diseño Gráfico y Arquitectura de Interiores, ambos con un 22,5%; La asignatura Investigación I representa el 80,4% frente a un 19,6% del segundo nivel; el 68,1% de los consultados habían conocido la plataforma fuera del entorno académico.

Se comparó la comunicación entre docente y estudiantes dando como resultado una apreciación excelente del 62,3% seguida de un 36,2% de buena comunicación.

Los resultados de la comunicación en equipo ubicaron un 59,4% en la categoría buena comunicación, seguidos de un 35,5% en la opción excelente comunicación.

El resultado de analizar la relación entre los dos niveles de la asignatura –Investigación I e Investigación II–, arrojó los siguientes porcentajes respecto de cada dimensión:

- **Implementación:** describe la frecuencia y facilidad de uso de la aplicación para las clases. Ambos se inscriben en la opción buen uso con 64% y 63% respectivamente, que indica una frecuencia de cuatro o más días a la semana y fácil comprensión del uso.

- **Comunicación:** evaluó aspectos relacionados con el intercambio con la docente tales como la respuesta a las dudas formuladas, hacer uso de la mención @Profe Diana Murcia para facilitar la comunicación y los canales de voz y de texto para la retroalimentación. Por otra parte, se evaluó el trabajo en equipo usando la plataforma para compartir y recibir información con los compañeros de manera asíncrona, el uso del canal de voz como herramienta útil para las reuniones síncronas, la combinación de agendas para reuniones grupales y generar acuerdos o distribuir responsabilidades. En los dos niveles se percibe una buena comunicación con 71,2% y 66,7 % respectivamente.

- **Información:** se analizó si la experiencia con el canal #general permitió acceder a documentos y/o materiales compartidos por la docente y enterarse de noticias, recordatorios o actualizaciones sobre la clase. Los porcentajes más altos de los dos niveles se ubican en excelente información con 58,6% y 55,6% respectivamente.

- **Factor lúdico:** involucró las opciones que ofrece la aplicación para dinamizar el intercambio con aspectos como las reacciones para manifestar acuerdos y opiniones, las etiquetas para entender el tema que se estaba tratando, el uso de memes para hacer divertida la comunicación con el grupo, el uso de emojis para transmitir emociones o sensaciones, el uso de las menciones para facilitar la comunicación con los compañeros de grupo y la interacción con emojis, reacciones e intercambio de texto para reconocer rasgos de la personalidad de sus compañeros. En Investigación I el porcentaje mayor lo ocupó la opción lúdico con 71,2%, dentro de esta misma clasificación, Investigación II ocupó un 63%.

En la experiencia general de los estudiantes respecto del nivel de la asignatura se obtuvo que el 59,5% de Investigación I y el 74,1% de Investigación II tuvieron una excelente experiencia con Discord en las clases de Investigación Aplicada.

Las gráficas que representan los resultados enunciados se pueden consultar en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3cIA3kS>

Conclusiones

A través de los datos recopilados, además de comentarios, documentación del uso de la plataforma y consultas internas a través de ese medio, se concluye principalmente que la experiencia con aplicaciones lúdicas como la plataforma Discord en las clases de Investigación Aplicada aporta en aspectos como la mejora de la comunicación tanto en la vía del docente con sus estudiantes, como de la comunicación en equipos; favorece el acceso a la información a través del canal general de texto para los estudiantes y a través del canal privado logran una buena comunicación con su equipo tanto sincrónica como asincrónica. El factor lúdico con las herramientas y recursos que ofrece la aplicación genera un intercambio de emociones, opiniones, acuerdos, combinación de agendas y reconocer rasgos de la personalidad de los involucrados en el proyecto, lo que genera familiaridad y cercanía en el marco de la virtualidad.

El uso que se aplicó en la plataforma durante el ciclo académico es apenas un porcentaje del potencial que posee, pues además de establecerse servidores y canales, existen una serie de implementos adicionales que permiten una comunicación aún más lúdica, tales como bots (cadenas de comandos programados para activar acciones y tareas) que permiten funciones entretenidas para la realización de actividades sincrónicas, entre otras la posibilidad de realizar encuestas con reacciones. Dentro del espacio del canal privado fue posible, en múltiples oportunidades, resolver conflictos firmando con auto-menciones acuerdos grupales.

Aunque no estuvo dentro de las categorías medidas, el canal de voz permite también el compartir pantalla por parte de varios usuarios a la vez, lo que ha facilitado procesos de retroalimentación para el desarrollo de las fases de los proyectos de investigación y ha favorecido uno de los momentos quizás críticos del aprendizaje para estudiantes creativos que se enfrentan –muchas veces por vez primera– a procedimientos estadísticos básicos, sin duda se puede afirmar que a través de estas herramientas, comprenden y aprenden la utilidad del trabajo con números y bases de datos. Incluso uno de los grupos dirigió una experiencia de simulación de aplicación de sus experimentos a través de este medio.

Se recomienda el uso de la plataforma para el entorno de las clases virtuales dentro y fuera del espacio síncrono e implementar mejoras sugeridas por los estudiantes para potenciar su desarrollo académico y su comunicación.

Referencias bibliográficas

- Anderson, M. (2019). *Discord and The Harbormen Gaming Community*, 4(1), 1–16. <https://mayajanae.com/wp-content/uploads/2020/01/Discord-and-the-Harbormen-Gaming-Community.pdf>
- Deutsche Welle (2021, abril). *Discord rechaza oferta de Microsoft y estudia salir a la bolsa*. <https://p.dw.com/p/3sILB>
- Fonseca, J. (2020). *Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance*. University of Nevada, Las Vegas –NLV Best Teaching Practices Expo. https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo/95
- Kruglyk, V., Bukreiev, D., Chorny, P., Kupchak, E., y Sender, A. (2020). *Discord platform as an online learning environment for emergencies*. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology, 8(2), 13-28. <https://doi.org/10.32919/uesit.2020.02.0>
- Mock, K. (2019). *Experiences using Discord as Platform for Online Tutoring and Building a CS Community*. *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*. doi. [org/10.1145/3287324.3293769](https://doi.org/10.1145/3287324.3293769)
- Ramadhan, A. (2021). *Student's Response Toward Utilizing Discord Application as an Online Learning Media in Learning Speaking at Senior High School*. ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture, 5(1), 42-47.
- Schwartz, D. (2021). *Using Discord to Facilitate Student Engagement*. University of Nevada, Las Vegas –NLV Best Teaching Practices Expo. https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo/122
- Wahyuningsih, E., y Baidi, B. (2021). *Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning*. Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN), 1(1), 9-18. <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/jemin/article/view/3448>
- Wulanjani, A. (2018). *Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class*. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*. Vol. 2, 115-119.

Abstract: The purpose of this study is to show how the implementation of the Discord application has influenced the communication and exchange between teacher and students in the virtual classes of the subjects Applied Research I and II for careers in the areas of Design, Audiovisual Communication and Advertising at Escuela Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec in 2021, in the context of the pandemic caused by SARS-CoV-2.

As a sample for the study, 138 students were taken on these transversal classes, a measurement instrument was applied that collects the appraisals about the tool having as dimensions: (a) student-teacher

communication and for teamwork, (b) access to information and (c) the playful factor.

How the incorporation of the tool complements the interaction inside and outside the synchronous classroom space that takes place once a week, was analyzed with 17 Likert-type questions distributed in 10 indicators. In the same way, through a statistical-descriptive analysis, it was noted if there are differences between the results of the two levels of the subject, the current career and the study cycle.

Keywords: applied research – communication – Discord app – playful – teaching.

Resumo: O objetivo deste estudo é mostrar como a aplicação do Discord influenciou a comunicação e intercâmbio entre o professor e o aluno nas aulas virtuais das disciplinas Investigação Aplicada I e II para carreiras nas áreas de Design, Comunicação Audiovisual e Publicidade da Escuela Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec em 2021, no contexto da pandemia causada por SARS-CoV-2. Para o estudo, foram tomados como amostra 138 alunos que estudam esses temas transversais, foi aplicado um instrumento de medida que coleta as avaliações sobre a ferramenta tendo como dimensões: (a) comunicação aluno-professor e para o trabalho em equipe, (b) acesso à informação e (c) o fator lúdico.

Foi analisado como a incorporação da ferramenta complementa a interação dentro do espaço sincrônico da sala de aula que tem uma semana em uma semana com 17 reações do tipo Likert distribuídas em 10 indicadores. Na forma mística, através de uma análise estatístico-descritiva, se constatou que existem diferenças entre os resultados dos níveis da disciplina, da carreira atual e do ciclo de estudos.

Palavras chave: comunicação – Discord app – educação – lúdico – pesquisa aplicada.

(*) Diana Murcia-Molina: es Magíster en Diseño (con énfasis en Investigación) de la Universidad Nacional de Colombia y Diseñadora Gráfica de la misma institución. Actualmente se desempeña como Docente Coordinadora de Investigación en la Escuela Superior Toulouse Lautrec en Lima, Perú. Desde la investigación, su trabajo se concentra en la difusión de la responsabilidad social del diseño en cruces multidisciplinarios con las Ciencias Humanas. En el área de diseño se ha destacado en el medio editorial, de identidad visual y de cartel; fue ganadora de la 4.ª Bienal de afiches de Bogotá por lo que obtuvo una residencia artística en París, Francia; formó parte de la selección para la 11.ª Bienal Internacional de Cartel en México. Su trabajo ha sido expuesto y difundido en países como Ecuador, Bolivia, México, Estados Unidos, España, Francia e Irán.