

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

Metodología de motivación para el desarrollo académico y personal del
alumnado del CFGS de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en
centros privados de Madrid en el módulo de Animación 2D/3D

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Noel Pradana Sánchez

Dirigida por

Prof. Dr. D. Óscar Hernández Muñoz
Prof. Dr. D. David Alonso Urbano

Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

Metodología de motivación para el desarrollo académico y personal del alumnado del CFGS de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en centros privados de Madrid en el módulo de Animación 2D/3D

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Noel Pradana Sánchez

DIRECTORES

Prof. Dr. D. Óscar Hernández Muñoz y Prof. Dr. D. David Alonso Urbano

Madrid, julio 2023

DEDICATORIAS

Quiero dedicar esta investigación a todas las personas que apoyan una docencia basada en la motivación al alumnado sea en el ámbito que sea.

A José Luis Pradana, mi padre, siempre dispuesto a escuchar y aconsejar. Siempre serás mi ejemplo que seguir y mi guía en esta vida.

A mi madre, Pilar Sánchez, por ser una mujer luchadora y nunca rendirse. Has logrado hacer de mí todo lo que ves.

A Agustín Pradana. Te fuiste demasiado pronto. No he podido compartir contigo todos mis éxitos, aunque sé que, estés donde estés, estarás sonriendo y celebrándolos.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mis directores Óscar Hernández y David Alonso la confianza depositada en mí a la hora de aceptarme cómo su tutelado. Sin su perseverancia, correcciones y ánimos este trabajo nunca podría haber visto la luz.

En segundo lugar, a Manuel Sirgo y a todos los demás grandísimos profesionales del mundo de la animación que he conocido en el proceso del desarrollo de este estudio, por abrirme las puertas de sus estudios con una sonrisa, por compartir tanta sabiduría y experiencia conmigo y por mostrarse siempre tan accesibles.

Por supuesto, a mis estudiantes, grandes personas que siempre han confiado en mí, de los que aprendo a ser mejor profesional y persona día tras día, y que siempre están dispuestos a todo con una gran sonrisa dibujada en sus caras.

Gracias a Eva, Luis y Marta porque día a día voy feliz y motivado a trabajar y sin esto no hubiese podido desarrollar mi tesis.

También a todas esas personas que me han ido animando y apoyando a lo largo de esta experiencia, siempre con buenas palabras, dispuestas a ayudar y alegrándose de mis éxitos.

Gracias a ti Noelia, mi otra mitad, mi complemento, mi todo.
Gracias por aparecer en mi vida y quedarte en ella para siempre.
Volemos juntos.

“El gesto del docente valió más que la propia nota de diez que le dio a mi redacción. El gesto del docente me daba una confianza aun obviamente desconfiada de que era posible trabajar y producir. De que era posible confiar en mí, pero que sería tan equivocado confiar más allá de los límites como era en ese momento equivocado no confiar.”

Paulo Freire

Tira los dados
Si vas a intentarlo,
ve hasta el final.
De lo contrario no empieces siquiera.
Tal vez suponga perder novias,
esposas, familia, trabajos
y quizás hasta la cabeza.
Tal vez suponga no comer durante
tres o cuatro días,
tal vez suponga helarte
en el banco de un parque.
Tal vez suponga la cárcel, la humillación,
el desdén y el aislamiento.
Tu aislamiento.
Todo lo demás sólo sirve para poner
a prueba tu resistencia,
tus auténticas ganas de hacerlo.
Y lo harás.
A pesar del rechazo y
de las ínfimas probabilidades,
y será mejor que cualquier cosa
que pudieras imaginar.
Si vas a intentarlo,
ve hasta el final.
No existe una sensación igual.
Estarás sólo con los dioses
y las noches arderán en llamas.
Hazlo, hazlo, hazlo.
Hazlo.
Hasta el final.
Y llevarás las riendas de la vida
hasta la risa perfecta,
es por lo único que vale
la pena luchar.

Charles Bukowski

ÍNDICE

DEDICATORIAS	4
AGRADECIMIENTOS	5
ÍNDICE	9
ÍNDICE DE FIGURAS	12
INDICE DE TABLAS	16
RESUMEN	19
ABSTRACT	20
TABLA DE ABREVIATURAS	22
1.- INTRODUCCIÓN	23
1.1.- OBJETIVOS.....	24
2.- JUSTIFICACIÓN	28
3.- METODOLOGÍA EMPLEADA Y LÓGICA INTERNA DE LA INVESTIGACIÓN. ...	29
4.- MARCO TEÓRICO	37
4.1.- TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	37
4.1.1.- Conductismo.....	37
4.1.2.- Cognitivismo o cognoscitivismo.....	42
4.1.3.- Constructivismo	47
4.1.4.- Construccinismo	51
4.1.5.- Conectivismo	53
4.2.- MOTIVACIÓN	57
4.3.- METACOGNICIÓN Y AFECTIVIDAD	71
4.3.1.- Significado y métodos de transmisión	71
4.4.- MODELOS TEÓRICOS MOTIVACIONALES	78
4.4.1.- Metodologías en el aula.....	79

4.4.2.- Gestión de rutinas en el aula	86
4.4.3.- Tipología de las tareas	87
4.5.- ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN	93
5.- DESARROLLO Y RESULTADOS	100
5.1.- ENTREVISTAS A LOS PROFESIONALES DEL SECTOR DE LA ANIMACIÓN.....	100
5.2.- PREGUNTAS EN LAS ENTREVISTAS A ESTUDIANTES PARA DEFINIR LAS ENCUESTAS	103
5.3.- MOTIVOS POR LOS QUE SE REALIZAN LAS PREGUNTAS DE LA ENCUESTA	109
5.4.- DESARROLLO DE ENTREVISTAS EXPERTOS	112
5.5.- DESARROLLO ENCUESTA ESTUDIANTES	123
5.5.1.- Análisis de las características de la muestra	124
5.5.2.- Análisis bivariable	141
6.- CONCLUSIONES	171
6.1.- CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE EXPERTO	171
6.2.- CONCLUSIONES ENCUESTAS ESTUDIANTES	173
6.3.- CONCLUSIONES FINALES	176
7.- FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	180
8.- BIBLIOGRAFÍA	181
9.- ANEXOS	196
9.1.- FACTORES QUE HOMOGENIZAN / DIFERENCIAN AL GRUPO DE CONTROL DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO.....	196
9.2.- RESPUESTAS ENCUESTA ESTUDIANTES	200
9.3.- ENTREVISTAS A EXPERTOS	209
9.3.1- Entrevista a Cruz Delgado Sánchez.....	209
9.3.2.- Entrevista a Paco Sáez	217

9.3.3.- Entrevista a Matías Marcos	227
9.3.4.- Entrevista a Luis Labrador.....	234
9.3.5.- Entrevista a Michael Benett	241
9.3.6.- Entrevista a Cruz Delgado Palomo.....	246
9.3.7.- Entrevista a Manuel Sirgo.....	255
9.4.- RESPUESTAS EN LAS ENTREVISTAS A ESTUDIANTES PARA DEFINIR LAS ENCUESTAS	269

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 . Descripción de la metodología de investigación	30
Figura 2. Actuación del docente → Percepción del estudiante	72
Figura 3. Modelo de estilos atributivos	74
Figura 4. Descripción y evaluación.....	75
Figura 5. Descripción de la situación.....	77
Figura 6. Porcentaje de estudiantes por clase	125
Figura 7. Distribución del género por grupo de clase.....	126
Figura 8. Distribución del nivel de estudios de los estudiantes por cada grupo de clase (A, B, C)	127
Figura 9. Formación previa desde el ámbito de la animación.	128
Figura 10. Distribución de edad de los estudiantes por grupo de clase	129
Figura 11. Disposición de ordenador en casa por parte del estudiante en cada grupo	130
Figura 12. Calificación media de los estudiantes en otras asignaturas en cada grupo de clase.....	131
Figura 13. Ocupación laboral de los estudiantes por cada grupo de clase	132
Figura 14. Factores externos que interfieren en tus estudios.....	133
Figura 15. Tiempo que emplean los estudiantes en redes sociales al día por aula	135
Figura 16. Tiempo en recorrer la distancia hasta el domicilio desde el centro educativo.....	136
Figura 17. Tiempo previo sin estudiar a los estudios que se investigan en esta tesis.	137
Figura 18. Ejercicio físico realizado por horas durante la semana	138
Figura 19. Relación del estudiante con el docente.....	139

Figura 20. Gráfico de nota media de cada grupo y la media de los grupos	140
Figura 21. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo A.....	144
Figura 22. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo B.....	145
Figura 23. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo C.....	146
Figura 24. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo A.	148
Figura 25. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo B.	149
Figura 26. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo C.	150
Figura 27. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo A.	152
Figura 28. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo B.	153
Figura 29. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo C.....	154
Figura 30. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo A.	156
Figura 31. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo B.	157
Figura 32. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo C.	158
Figura 33. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo A.	160
Figura 34. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo B.	161

Figura 35. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo C.	162
Figura 36. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo A.	164
Figura 37. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo B.	165
Figura 38. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo C.	166
Figura 39. Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo A.	168
Figura 40. Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo B.	169
Figura 41. Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo C.	170
Figura 42 Respuestas de la clase de los estudiantes	200
Figura 43 Respuestas del género de los estudiantes.....	201
Figura 44 Respuestas del nivel de estudios de los estudiantes	201
Figura 45 Respuestas del nivel previo en el ámbito de la animación de los estudiantes.....	202
Figura 46 Respuestas de la edad de los estudiantes.....	202
Figura 47 Respuestas de la disposición de ordenador de los estudiantes en su domicilio	203
Figura 48 Respuestas de la calificación media de los estudiantes en otras asignaturas.....	204
Figura 49 Respuestas de los estudiantes sobre si trabajan a la vez que estudian .	204
Figura 50 Respuestas de los estudiantes sobre factores externos que interfieran en sus estudios	205

Figura 51 Respuestas de los estudiantes sobre número de horas en redes sociales entre semana	205
Figura 52 Respuestas de los estudiantes sobre la distancia que recorren de su domicilio al centro de estudios	206
Figura 53 Respuestas de los estudiantes sobre el tiempo previo sin estudiar antes de realizar estos estudios.....	206
Figura 54 Respuestas de los estudiantes sobre el ejercicio semanal que realizan.	207
Figura 55 Respuestas de los estudiantes sobre la relación con el docente	207
Figura 56 Respuesta de los estudiantes sobre la nota final del módulo de AE.....	208
Figura 57 Imagen de Cruz Delgado Sánchez	209
Figura 58 Fotografía de Paco Sáez.....	217
Figura 59 Imagen de Matías Marcos.....	227
Figura 60 Imagen de Luis Labrador	234
Figura 61. Imagen de Michael Bennett.....	241
Figura 62 Fotografía de Cruz Delgado Palomo.....	246
Figura 63 Fotografía de Manuel Sirgo.....	255

INDICE DE TABLAS

Tabla1. Género por grupo de clase.....	125
Tabla 2. Nivel de estudios anteriores por grupo de clase.....	126
Tabla 3. Formación previa en el ámbito de la animación.	127
Tabla 4. Edad de los estudiantes por grupo de clase.....	128
Tabla 5. Disposición de PC en casa por cada grupo de clase	130
Tabla 6. Calificación media de los estudiantes en otras asignaturas en cada grupo de clase.....	131
Tabla 7. Ocupación laboral de los estudiantes por grupo de clase	132
Tabla 8. Posibles factores externos que interfieren en los estudios.....	133
Tabla 9. Tiempo que emplean los estudiantes en redes sociales al día	135
Tabla 10. Tiempo que tardan los estudiantes en recorrer la distancia entre el domicilio y el centro educativo	136
Tabla 11. Tiempo sin estudiar previo a los estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3d, juegos y entornos interactivos.	137
Tabla 12. Número de horas que realizan ejercicio físico a la semana	137
Tabla 13. Relación del estudiante con el docente	138
Tabla 14. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo A.....	142
Tabla 15. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en el grupo B.....	144
Tabla 16. Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en el grupo C	145
Tabla 17. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo A	146
Tabla 18. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo B	148

Tabla 19. Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo C	149
Tabla 20. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo A	152
Tabla 21. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo B	153
Tabla 22. Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo C	154
Tabla 23. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo A	155
Tabla 24. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo B	156
Tabla 25. Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo C	158
Tabla 26. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo A.	160
Tabla 27. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo B.	161
Tabla 28. Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo C.	161
Tabla 29. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo A.....	164
Tabla 30. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo B.....	165
Tabla 31. Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo C.....	166
Tabla 32. Correlación entre Tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo A.	167
Tabla 33. Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo B.....	169

Tabla 34. Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo C.....	170
---	-----

RESUMEN

A lo largo de la historia de la educación se han investigado métodos de enseñanza para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, no sólo a nivel intelectual o de conocimientos sobre una materia en concreto sino a nivel personal y social.

Con esta investigación hemos pretendido lograr el desarrollo de una metodología de enseñanza a través de la motivación para ver cómo se puede potenciar a los estudiantes que estudian el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en Madrid en los ámbitos intelectual, social y personal, a través de diferentes y actualizadas motivaciones extrínsecas.

La importancia de este estudio recae en el desarrollo de profesionales para la industria de la animación ya que está en continua expansión y da paso a que cada vez se necesitarán más profesionales para el desarrollo de películas y series animadas. Aunque los lugares más convencionales como los cines cada vez tienen menos uso debido al precio o a la comodidad de disfrutar de esta industria sin tener que salir de casa, según el estudio que realizó David López (2018), plataformas como Netflix, Rakuten TV, HBO Max, Disney+, Amazon Prime Video, Paramount Channel, Filmin, Pluto TV, Apple TV, Star+, Hulu, están apostando por series y películas de animación.

El objetivo que hemos buscado con el desarrollo de esta investigación es demostrar la utilidad que tiene la aplicación de un método de enseñanza basado en la motivación y el desarrollar una metodología que se pueda aplicar en el aula para lograr que los estudiantes obtengan mejores resultados de aprendizaje.

La metodología que hemos seguido para el desarrollo de la tesis doctoral ha sido cualitativa de estudio de caso. La muestra utilizada es limitada y posee unas características muy concretas. Por lo tanto, las conclusiones obtenidas no se pueden extrapolar a toda la población en general, pero sí a una muestra con características similares a las que se han estudiado.

Los resultados principales que hemos logrado han sido una descripción clave sobre la metodología que siguen varios expertos de la industria a la hora de impartir sus clases, cómo fomentar la enseñanza entre su alumnado y lo que piensa sobre la enseñanza de esta industria en centros educativos y universidades.

Además, con las entrevistas y encuestas a los estudiantes, hemos podido determinar qué factores son o no beneficiosos y contraproducentes a la hora de realizar un aprendizaje efectivo y un desarrollo intelectual y personal óptimo.

La conclusión general que podemos extraer es que el uso de la motivación aplicado a un método de enseñanza es útil y necesario para el desarrollo personal, social e intelectual de los estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en centros privados de la Comunidad de Madrid y que la metodología que se ha diseñado es exitosa en esta investigación. Además, se han podido comprobar otros factores que han ayudado a desarrollar la metodología en el aula para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

ABSTRACT

Throughout the history of education, teaching methods have been researched to enhance student learning, not only at an intellectual level or in knowledge about a specific subject, but also at a personal and social level. This research aims to develop a teaching methodology through motivation to see how students studying the Advanced Vocational Training Cycle of 3D animations, games, and interactive environments in Madrid can be empowered in the intellectual, social, and personal spheres through various and up-to-date extrinsic motivations.

The importance of this study lies in the development of professionals for the animation industry, as it is continuously expanding, leading to an increasing need for professionals to develop animated movies and series. Although conventional venues such as cinemas are used less frequently due to price or the convenience of enjoying the industry without leaving home, according to a study by (López D., 2018), platforms like Netflix, Rakuten TV, HBO Max, Disney+, Amazon Prime Video, Paramount Channel, Filmin, Pluto TV, Apple TV, Star+, and Hulu are investing in animated series and movies.

The goal we sought with the development of this research is to demonstrate the utility of applying a motivation-based teaching method and developing a methodology that can be applied in the classroom to help students achieve better learning outcomes.

The methodology we followed for the development of the doctoral thesis was a qualitative case study. The sample used is limited and has very specific characteristics. Consequently, the conclusions obtained cannot be extrapolated to the entire population, but to a sample with similar characteristics to those studied.

The main results we have achieved include a key description of the methodology followed by various industry experts when teaching their classes, how to promote education among their students, and their thoughts on teaching this industry in educational centers and universities.

Furthermore, through interviews and surveys with students, we have been able to determine which factors are beneficial or counterproductive when it comes to effective learning and optimal intellectual and personal development.

The general conclusion that can be drawn is that the use of motivation applied to a teaching method is useful and necessary for the personal, social, and intellectual development of students in the Advanced Vocational Training Cycle of 3D animations, games, and interactive environments in private centers in the Community of Madrid, and that the methodology designed has been successful in this research. In addition, other factors have been identified that have helped to develop the methodology in the classroom to enhance student learning.

TABLA DE ABREVIATURAS

2D	<i>Dos dimensiones</i>
3D	<i>Tres dimensiones</i>
AE	<i>Animación de Elementos 2D y 3D</i>
CAM	<i>Comunidad Autónoma de Madrid</i>
IA	<i>Inteligencia Artificial</i>
BOE	<i>Boletín Oficial del Estado</i>
LOL	<i>League of Legends</i>
HND	<i>Higher National Diploma</i>
MMO	<i>Masive Multipayer Online</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i>
CFGS	<i>Ciclo Formativo de Grado Superior</i>

1.- INTRODUCCIÓN

La industria de la animación lleva ya muchos años en auge y cada vez es mayor el dinero invertido en este sector y los beneficios que esta aporta. Esto conlleva la creación de más puestos de trabajo en los diferentes departamentos, como pueden ser, de principio a fin, Guion, Guion Gráfico, Concept Art, Digitalización de Imágenes, Creación De Fondos, Diseño de Personajes y Útiles, Modelado 3D, Texturizado, *Rigging*, Animación, Efectos Especiales, Montaje, Sonido, etc.

Sólo en la Comunidad de Madrid hay 17 centros que imparten esta formación y que reciben a más de 100 estudiantes por año, por lo que anualmente podrían titularse unos 1700 potenciales futuros profesionales dedicados a la industria de la animación.

Por ello se cree que el desarrollo de una metodología de aprendizaje óptima para este perfil de alumnado es primordial.

Con el desarrollo de esta tesis se **pretende** desarrollar una metodología de enseñanza de la animación 2D y 3D en el ciclo formativo de grado superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en el módulo de Animación de Elementos 2D y 3D (AE) a través de diferentes motivaciones extrínsecas cómo puede ser el apoyo de los gustos personales en los ámbitos de cortometrajes, largometrajes, series de animación y videojuegos a la hora de realizar diferentes ejercicios. Además, nos apoyaremos en la experiencia de varios profesionales del sector con más de 25 años de experiencia que también se dedican al sector de la enseñanza y comprobaremos cuáles son sus métodos de enseñanza y cómo lograr el éxito para dedicarse a esta industria.

El interés en el desarrollo de esta tesis es mejorar el resultado académico del alumnado y comprobar si es posible transferir esta metodología al resto de asignaturas de este ciclo.

La **pregunta de investigación** que se plantea es la siguiente: ¿Es posible desarrollar una metodología de enseñanza en el aula basada en la experiencia de expertos (Anguera Aguilaga, 1986) y el *feedback* de los estudiantes, en el contexto de la

educación de grado superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en el módulo de AE?

Los conceptos que sostienen esta pregunta son los siguientes:

- Animación: Qué es la animación y de dónde surge se describe en el capítulo 9.3.1.
- Aprender: En el capítulo 4.1 se hace un recorrido por las diferentes teorías de aprendizaje.
- Motivación: En el apartado 4.2 se ven los diferentes tipos de motivación y las técnicas que se han ido desarrollando a lo largo de los años.
- Análisis de expertos: En el capítulo 9.3 tenemos todas las entrevistas realizadas a los expertos sobre el mundo de la animación y la enseñanza.
- Encuestas a los estudiantes: En el apartado 9.2 podemos encontrar las respuestas de los estudiantes a las preguntas de control.

La **hipótesis de investigación** es que, aplicando ciertas metodologías pedagógicas en el aula que surjan de la experiencia de los expertos y del *feedback* de los estudiantes sobre sus necesidades, se mejora el rendimiento académico de los estudiantes a la hora de aprender animación. De validarse la hipótesis, habría una evidencia más que reforzaría la idea de que el docente es un factor decisivo en el éxito académico del estudiante.

1.1.- OBJETIVOS

Objetivos generales

- Demostrar la utilidad que tiene la aplicación de un método de enseñanza basado en la motivación para el rendimiento académico del alumnado del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en centros privados de la Comunidad de Madrid en el módulo de AE.

- Diseñar una metodología de enseñanza de la animación 3D basado en el desarrollo académico del alumnado y fundamentado específicamente en:
 - Tener más elementos que permitan un mejor entendimiento de las necesidades del alumnado.
 - Conseguir la conexión profesional/personal que pueda establecerse entre docente-estudiante para lograr un caso de éxito.
 - Construir una estrategia para llegar a los distintos perfiles de estudiantes que pueda haber en este ámbito.
 - Proponer un modelo de enseñanza donde los ejemplos, ejercicios y prácticas que se plantean al estudiante estén basados en sus gustos sobre películas, series de animación y videojuegos.
 - Plantear un desarrollo pedagógico basado en aprender con la práctica y la repetición de ejercicios.

Objetivos específicos

- Revisar la bibliografía existente en búsqueda de experiencias previas relacionada con la aplicación de técnicas de estimulación en el aula.
- Identificar aquellas características o factores del alumnado que pueden influir en la adquisición de competencias a través de técnicas de motivación.
- Identificar a través de entrevistas a profesionales del medio aquellas prácticas docentes que pueden ser útiles en animación.

Si los objetivos se cumplen, se podrá decir que la hipótesis planteada se cumple, en el caso contrario, no.

Cómo veremos en el apartado de Conclusiones, si se cumplen todos los objetivos ya que quedará demostrada la motivación como una herramienta útil y necesaria para el éxito del aprendizaje en el aula. Además, se demostrará que, aplicando las diferentes técnicas propuestas en el apartado de objetivos, se consigue una mejoría en la satisfacción del estudiante y su nota final.

La **metodología** que se utiliza para este estudio es cualitativa de estudio de caso con muestra estructural (Ibañez, 1986), ya que nos centramos en el estudio exhaustivo de un fenómeno donde la muestra del objeto de estudio tiene unas características muy definidas. Una de las técnicas que se ha utilizado es la de la encuesta (García, Ibáñez, & Alvira, Cinco vías de acceso a la realidad social., 1996).

En este tipo de investigación estamos hablando de un muestreo teórico (Glaser & Strauss, (1967)) (Valles Martínez, 2003) o un muestreo estructural (Ibañez, 1986).

La selección y agrupamiento de participantes en la investigación realizada no responde a criterios estadísticos sino estructurales, pues son seleccionados en función de un conjunto tipológico, y están cercados por una frontera que les define (Ibañez, 1986). Además, la frontera o límite que define a los individuos del interior del conjunto muestra frente al exterior es artificial, ya que ha sido trazada por el investigador y responde a su fundamentación teórica y sus intereses en la investigación (Ibañez, 1986). Por ello, este muestreo es también conocido como muestreo teórico, pues consiste en la selección estratégica de casos, siguiendo las pautas de un esquema conceptual previo del que se deriva una tipología (Glaser & Strauss, (1967)) (Valles Martínez, 2003).

Se ha elegido esta metodología porque es la que se considera más adecuada para este estudio debido a su particularidad, es decir, sólo abarcan una realidad o tema específico. Es descriptiva (Hernández-Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2018) por lo que cuando finalicemos el estudio de caso, podremos obtener una descripción exhaustiva y cualitativa (Anguera Aguilaga, 1986) de la situación específica. Es heurística (González, Pascual, & Lorés, 2001), ya que podemos descubrir nuevos aspectos sobre la motivación. Y finalmente, es inductiva, ya que nos permite elaborar hipótesis y hallar nuevas relaciones a partir de uno o varios casos concretos.

Esta tesis **aporta**, en el caso de cumplir los objetivos planteados, una metodología basada en diferentes técnicas y en la motivación al estudiante, que se puede aplicar a la enseñanza de la animación 2D y 3D en el ciclo formativo de grado superior de Animaciones 3D juegos y entornos interactivos.

Es pertinente desarrollarla por lo arriba mencionado, la industria de la animación cada día es más grande y necesita acoger a más profesionales. Plataformas como Netflix, Amazon Prime, HBO, etc. generan muchísimo contenido animado mensualmente (López D. , 2018). Además, si se demuestran todos los objetivos, se puede trasladar el experimento a otros módulos de este ciclo. De esta manera podríamos ampliar el arco de posibilidades de los estudiantes, ya que podrían trabajar en videojuegos, *marketing*, películas de imagen real, etc.

2.- JUSTIFICACIÓN

Esta tesis aborda un tema de total actualidad como es la animación digital para películas y videojuegos, tanto en dos dimensiones como en tres dimensiones. Así mismo, ofrece un estudio diseñado para aumentar el entusiasmo de los alumnos por la asignatura y así lograr aprender.

A lo largo de la historia se han ido desarrollando diferentes teorías del aprendizaje y cada una de ellas apoyada en diferentes fundamentaciones.

Con el desarrollo de esta tesis se pretende lograr el desarrollo de una metodología óptima para que los estudiantes logren un aprendizaje eficaz.

Como ya se ha expresado anteriormente, la industria de la animación es un gran sector en el que cada vez se necesitan más profesionales, y si logramos implementar una buena metodología de enseñanza, conseguiremos dar una buena formación a los estudiantes y, por lo tanto, crear trabajadores altamente cualificados en esta área.

Según el portal de estadística Statista (Orús, 2022), en 2021, la industria global de animación registró un valor de mercado de aproximadamente 407.000 millones de dólares estadounidenses. Este dato supuso un crecimiento de alrededor de 52.500 millones con respecto al año anterior. Se prevé que para 2030, el tamaño de esta industria supere los 642.000 millones de dólares.

Cada vez los estudiantes utilizan más las nuevas tecnologías, por lo que sería también recomendable que los docentes hicieran uso de ellas y se apoyaran en nuevas plataformas para aprovechar todo su potencial y llegar mejor a los estudiantes. Plataformas como Instagram, Twitch o WhatsApp, pueden permitir ese acercamiento entre docentes y estudiantes. De esta manera, el estudiante puede ver en el docente alguien a quien respetar y seguir, de quien aprender y lograr su fin último, que es aprender lo necesario para dedicarse a la industria de la animación.

Esto representa una innovación educativa en un ámbito, el de los ciclos formativos de grado superior, y en un ciclo concreto, el de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos que se imparten en 17 centros de Madrid, en una enseñanza que combina tantos aspectos artísticos como aspectos técnicos.

3.- METODOLOGÍA EMPLEADA Y LÓGICA INTERNA DE LA INVESTIGACIÓN.

Como ya hemos visto anteriormente (Capítulo 1), la metodología que se ha utilizado para esta investigación es cualitativa, de estudio de caso.

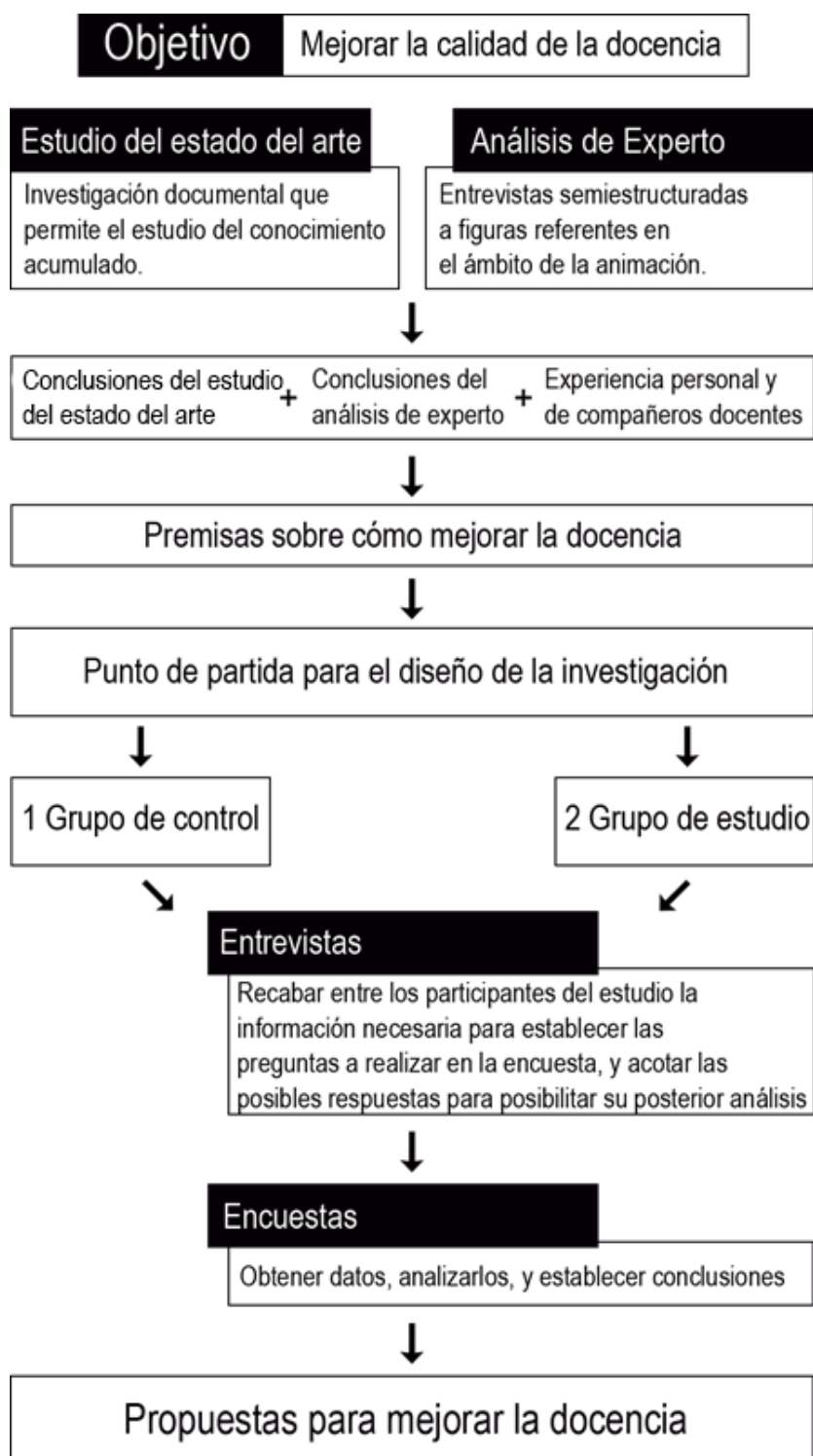
Para llevar a cabo esta investigación se escoge la metodología descriptiva (Hernández-Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2018), de muestra estructural (Ibañez, 1986), mediante la técnica cuantitativa de la encuesta (Beltrán, 1993).

La muestra que se ha utilizado es limitada y tiene unas características muy concretas. Por tanto, las conclusiones no se pueden extrapolar a toda la población en general, pero sí a una muestra con características similares a la que se ha estudiado (Ibañez, 1986). Es decir, si se cumple la hipótesis planteada, no se puede afirmar que se pueda extrapolar a cualquier estudiante de cualquier titulación, pero sí a estudiantes de este ciclo formativo en el ámbito de la CAM con características similares.

La Figura 1 representa la estructura que se ha seguido a la hora de abordar la investigación de esta tesis:

Figura 1 .

Descripción de la metodología de investigación



Nota: La figura 1 representa la metodología de investigación y las distintas fases que se han seguido durante el desarrollo de la tesis. Fuente: elaboración propia.

A continuación, se describe el proceso representado en la Figura 1.

En primer lugar, se ha realizado una revisión bibliográfica sobre los distintos métodos de enseñanza que se han ido utilizando a lo largo de la historia y la evolución de estos. Se han evaluado las ventajas e inconvenientes de las mismas y se ha visto el porqué del éxito del método de enseñanza más actual, el socio constructivismo.

Seguidamente, se lleva a cabo el análisis de experto, que consiste en realizar entrevistas semiestructuradas, cuyas preguntas están especificadas en el punto 3.1, a figuras de referencia en el contexto profesional de la Animación, donde se les pregunta por aspectos de su desempeño profesional, y su experiencia en la industria. Estas entrevistas han permitido identificar los aspectos principales en el ámbito laboral de la animación, y cuáles son las claves del conocimiento de esta materia (dado que el objetivo es mejorar la calidad del aprendizaje, se antoja conveniente saber qué elementos se deben evaluar). El análisis de experto ha servido además para sentar las bases de las preguntas que componen el cuestionario. Asimismo, en estas entrevistas se han efectuado diferentes cuestiones donde se aborda la metodología de aprendizaje que tuvieron los entrevistados, cómo motivan a sus estudiantes¹ y cómo consideran que está la industria de la animación, en el mundo y en España, hoy en día. Estas entrevistas, junto con el análisis del estado del arte, han servido además para sacar diferentes conclusiones en relación a las metodologías de motivación, y sobre cómo enfocar la enseñanza para que los estudiantes maximicen sus posibilidades de inserción en el mercado laboral.

Posteriormente, se listan los nombres de cada uno de los profesionales que han formado parte del análisis de experto, y una breve semblanza curricular de los mismos, que permite hacerse una idea de su trayectoria profesional y su peso en el sector y, por ende, de la justificación para incluirles en esta investigación y tener en cuenta sus opiniones.

¹ En este punto merece la pena aclarar que todos los profesionales entrevistados compaginan su labor profesional en la industria de la animación con la docencia, de ahí las preguntas relacionadas con las formas de motivar a sus estudiantes. La única excepción es Michael Benet, que no es docente, pero que, a este tipo de preguntas sobre motivación, respondió en base a su experiencia con los trabajadores que tiene a su cargo.

Cruz Delgado Palomo: A sus 92 años, el señor Cruz Delgado fue de la segunda generación de animadores de España tras el gran José Luis Moro. Es un historietista y director de animación español, especialmente conocidos por series de televisión como Don Quijote de La Mancha, emitida en más de cien países, y Los Trota músicos.

Dr. Cruz Delgado Sánchez: Licenciado en Ciencias de la Información y Doctor en Comunicación Audiovisual. Realizador y guionista de cine de animación. Coordinador de producción de diversos largometrajes y series de televisión. Docente y coordinador de la Especialidad de Animación de la ECAM (Escuela de Cinematografía y el Audiovisual de la Comunidad de Madrid) entre 1999 y 2008. Conferenciante sobre temas relacionados con el cine de animación en diversas universidades. Autor de varios libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos. Miembro de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas y del Círculo de Escritores Cinematográficos. Colaborador sobre temas cinematográficos en diversos programas radiofónicos y editor de un podcast dedicado al cine de animación.

Matías Marcos: Profesional con más de 40 años de trayectoria en la animación, comenzó en 1977 realizando ilustraciones y cómics. En la animación inició su carrera en los estudios Filman en Madrid, trabajando en series de Hanna Barbera como Los Picapiedra, El Oso Yogui, Godzilla, Los Supersónicos, etc., hasta que se traslada a París en 1984 para trabajar en tres largometrajes de animación de la saga Astérix, basados en las novelas gráficas conocidas mundialmente. Fundador del estudio de animación Lápiz Azul, comienza a trabajar para Walt Disney Animation France en largometrajes y series de televisión desde Madrid, pero en 1994 vuelve a trasladarse a París para integrarse en la multinacional trabajando en producciones como Mickey Runaway Brain y el largometraje El Jorobado de Notre Dame. Dirige el departamento creativo de Walt Disney Company España y Portugal entre 1996 y 2000, ocupándose de todo lo relacionado con la división de consumo de la compañía, supervisando todos los productos de *merchandising* que se fabrican en España y Portugal, así como dando soporte al resto de divisiones: Buena Vista, Disney Channel, Disney Store, Marketing, etc. Tras una etapa intermedia de 9 años, entre 2000 y 2009 en que monta un nuevo estudio (Animagic Studios) y trabaja en distintos proyectos, desde publicidad, cabeceras y largometrajes para los estudios Milímetros de Madrid, en 2009

regresa a colaborar directamente con Disney como *key animator* en series tan populares como Phineas & Ferb o La Ley de Milo Murphy. Matías Marcos compatibiliza su carrera profesional como animador, con la formación. Entre 2011 y 2017 formó parte del elenco de docentes de la Universidad Mayor de Santiago de Chile dentro de la carrera de Animación Digital dirigida por Alejandro Rojas y ya en 2016 se incorpora a la titulación de Animación en ESNE donde imparte clase de animación tradicional y animación 3D, además de dirigir los Trabajos Fin de Grado.

Manuel Sirgo: director del área de Animación de la Escuela Universitaria ESNE. Manuel Sirgo es director, productor, dibujante de animación y docente en ESNE. Miembro de la Academia de Cine desde 2002, en 1997 fundó la productora 12 Pingüinos S.L., a través de la cual ha conseguido multitud de premios cinematográficos. Destacan entre ellos dos premios Goya. En 2002 recibió El Goya Mejor cortometraje de animación por “Pollo” y en 2019 Mejor cortometraje de animación.

Paco Sáez: Gran profesional del sector de la animación enfocado en la preproducción de cortos y largometrajes. Sus comienzos no fueron en este campo, sino que era fotógrafo, profesión que le vino muy bien para conocer los tipos de encuadre, composición, etc. A los 23 años comenzó a realizar *storyboarding*. También trabajó como dibujante para series como las supertenas o Dexter. Ha formado parte de empresas como Disney, Cartoon Network, Ilion y Light box.

Michael Bennett: director, productor y animador comenzó sus andaduras por el mundo de la animación desde antes de los años 90. Desde que empezó ha conocido todos los departamentos en el desarrollo de un largometraje de animación. El señor Bennett considera estudiantes a todos sus trabajadores y por eso le apoya tanto a la hora de hacer correcciones, mostrándoles nuevas técnicas o perfeccionando las que ya tienen como moralmente cuando tienen momentos duros de trabajo.

Luis Labrador: Modelador 3D senior, comenzó hace más de 25 años en el sector de la animación. Ha pasado por productoras como DreamWorks y Disney donde ha participado en el desarrollo de más de 20 grandes producciones como pueden ser Soy Leyenda, Kung Fu Panda 2, Spiderman, Piratas del Caribe, Encanto, etc. El señor

Labrador empezó sin guías, sin Internet, todo a base de prueba y error hasta conseguir un resultado óptimo. Actualmente sigue trabajando en Disney, y, además, da clases *online* de modelado 3D avanzado en Maya.

Para continuar, se ha determinado la muestra de estudiantes que han participado en el estudio, se han registrado los sujetos y se han ordenado y agrupado en función de varios criterios, cómo pueden ser sexo, edad, procedencia, etc. Se seleccionaron dos grupos de estudiantes que cursaban el módulo de AE de la titulación de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en el centro de ESTEC Escuela Superior de Tecnología. Ha habido un grupo de control, de 25 estudiantes, que se seleccionó de manera aleatoria, ya que los tres grupos eran del mismo curso y año, y el número de estudiantes que componían cada grupo era similar tanto en número de personas como en la distribución por sexos y edad. En este grupo de control no se ha trabajado con los métodos de enseñanza propuestos y en los otros dos en los que sí.

Para buscar la consecución de los objetivos de esta investigación, se ha realizado primeramente unas entrevistas a varios estudiantes de cada clase de manera aleatoria para lograr la mayor diversidad de opiniones posible.

Con el resultado de estas entrevistas se ha podido determinar y delimitar las preguntas que hemos realizado al resto de sujetos a modo de encuestas.

Estas encuestas han sido realizadas a los estudiantes de los tres grupos en los que se ha basado nuestra investigación, teniendo uno de ellos como grupo de control.

Las características de los estudiantes que han realizado estas encuestas son las siguientes:

- Mayores de 18 años y menores de 35 años.
- Habían realizado estudios previos, ya que para acceder a estos estudios se hace mediante bachillerato, grado medio o prueba de acceso, aunque no sean relacionados con la animación.
- Al ser una enseñanza no obligatoria, cursaron el ciclo formativo por elección propia.

- Querían dedicarse a alguna actividad relacionada con el sector de la animación.
- Han tenido acceso a las nuevas tecnologías desde edades tempranas.

Como se ha indicado anteriormente, la muestra es limitada y con características muy concretas. Por tanto, para cualquier investigación posterior donde se pretenda extrapolar las conclusiones obtenidas en este estudio, se deberán excluir de la muestra aquellos individuos que no cumplan los requisitos establecidos en estos puntos (Alonso Urbano, 2017).

Los tres grupos, tanto los dos donde se realiza la investigación como el grupo de control, comparten las mismas características. No ha habido ningún criterio específico para determinar cuál es el grupo de control, pudiendo haber sido éste cualquiera de los tres.

Como se verá en detalle en el apartado de desarrollo y resultados los grupos de estudiantes de esta muestra están 20 y 25 por grupo, en una proporción aproximada de 65% hombre 35% mujeres (no binarios con valores poco significativos), en su mayoría (por encima del 75%) con una edad comprendida entre los 18 y 21 años.

Una vez obtenidos los resultados de las entrevistas, se han analizado los datos y se han representado gráficamente los resultados con el fin de facilitar la extracción de conclusiones. Esta tesis hace, por un lado, una descripción de dichos resultados indicando las conclusiones a las que apuntan, es decir, un estudio cuantitativo descriptivo donde se definen una serie de cuestiones para recabar información, y se miden los datos recogidos sobre cada una de ellas, para así describir lo que se investiga, (Hernández-Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2018), y por otro lado, hace un análisis bivariable, (Bravo, 1994), de determinados datos (por ejemplo, si disponen de ordenador en casa, y la nota final obtenida) para ver si existe algún tipo de relación entre ambos.

Por último, en función de los resultados obtenidos, se ha determinado si los métodos de enseñanza aplicados son o no eficientes para lograr el desarrollo académico y personal del alumnado de animación de elementos 2D y 3D.

Para analizar el análisis bivariable, (Bravo, 1994), que determine una posible relación entre la calificación de cada estudiante y otros factores que lo puedan condicionar (relación con el docente, ejercicio físico semanal, horas que dedican a las RRSS, etc.), se ha procedido a realizar un análisis de correlación, concretamente se ha utilizado el coeficiente de correlación de Spearman, que evalúa la relación monótona entre dos variables continuas u ordinales (Lalinde, y otros, 2018). La calificación de cada estudiante se puede tratar como una variable continua, dado que es un valor numérico entre 0 y 10. En el caso de los otros factores que pueden condicionar la calificación, para su medición en la encuesta se ha utilizado una escala de Likert (Matas, 2018), lo que ha posibilitado asociar cada valor de una escala a un valor numérico, para, de esa manera, darle tratamiento de variable continua a la hora de calcular el coeficiente de correlación de Spearman.

4.- MARCO TEÓRICO

En este capítulo se expone el análisis de aquellas teorías y enfoques teóricos que se consideran válidos para el correcto encuadre del problema de investigación. En primer lugar, apreciaremos las diferentes teorías del aprendizaje, y lo más relevante de cada una de ellas. A continuación, comprenderemos qué es la motivación, en que consiste y diferentes estrategias para llegar a ella y, por último, captaremos los conceptos de metacognición y afectividad.

4.1.- TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Para el desarrollo de este apartado hemos realizado un extracto del estudio de David Alonso (2017).

La teoría del aprendizaje es un marco conceptual para adquirir, procesar y retener conocimientos (Chaudhary, 2013).

Este capítulo pretende proporcionar una base para apoyar cualquier aprendizaje. Conociendo cómo se aprende en general, podremos entender el proceso asociado al aprendizaje específico de la animación.

El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo generalmente se consideran las tres teorías principales del aprendizaje. Por lo tanto, este capítulo los presentará brevemente. También incluimos el construccionismo y el conexionismo porque, si bien no se consideran teorías clásicas (de hecho, algunos autores ni siquiera las consideran sus propias teorías del aprendizaje), describen ciertos principios que están directamente relacionados con el aprendizaje.

4.1.1.- Conductismo

El primer documento que sentó las bases del paradigma de la psicología del comportamiento apareció en 1913, publicado por John B. Watson, "*Psychology as Behaviorist Seen*" (Watson, 1913), en el que resumía los principios del pensamiento conductual:

Todas las escuelas de psicología, excepto el conductismo, afirman que la "conciencia" es el tema de la psicología. En contraste, el conductismo cree que el tema de la psicología humana es el comportamiento o la actividad humana. El conductismo afirma que la "conciencia" no es un concepto definible o utilizable; es solo otra palabra para el "alma" más antiguo. La vieja psicología estaba así dominada por una sutil filosofía de la religión.

El conductismo busca este cambio en el objeto de estudio basándose en que, para Watson, la conciencia no se puede definir ni medir, por lo que no puede ser objeto de investigación científica. Por lo tanto, se recomienda cambiar el enfoque psicológico para centrarse en la conciencia del individuo, para cambiar el enfoque a la misma conducta (comportamiento), que es observable y medible. De aquí proviene el término "caja negra", que hace referencia a procesos inconmensurables que tienen lugar en la mente del sujeto y, por lo tanto, son insignificantes (Good & Brophy, 1990).

Los seguidores del conductismo tradicional, herederos de la tradición empirista, ven la experiencia como la principal fuente de conocimiento (Ertmer & Newby, 1993) y el aprendizaje como el proceso de formación de conexiones entre estímulos y respuestas (Bransford, Brown, & Cocking, 2000) o de manera equivalente, cambios inducidos por estímulos en el comportamiento observable (forma o frecuencia) (Ertmer & Newby, 1993).

Los primeros (y probablemente los más famosos) experimentos de conductismo se realizaron en animales como la rata blanca² (Watson, 1913), el famoso perro de Pávlov y la paloma de Skinner. Inicialmente, estos experimentos querían extrapolar el comportamiento y el aprendizaje animal al comportamiento y aprendizaje humano, centrándose únicamente en el comportamiento observable, o más específicamente, en los cambios en dicho comportamiento que demuestran el aprendizaje (Campos, 2001).

Para la psicología del comportamiento existen dos enfoques para modificar las conexiones establecidas, o establecer nuevas conexiones entre estímulos y

Watson recibió su doctorado por esta investigación ²

respuestas: el condicionamiento clásico o de respuesta y el condicionamiento operante (Skinner B. F., 1975).

4.1.1.1.- Condicionamiento clásico

El condicionamiento clásico se refiere al aprendizaje mediante la detección de patrones o relaciones entre estímulos y entre estímulos y respuestas o comportamientos. Las respuestas a las que se aplica el condicionamiento clásico son involuntarias, innatas y relacionadas con la supervivencia de la especie (Skinner B. , 1977); (Trianes Torres & Gallardo Cruz, 2004).

Cuando un estímulo desencadena automáticamente una respuesta, estamos hablando de un estímulo incondicionado que desencadena una respuesta incondicionada. Si, por adyacencia o asociación, un sujeto asocia un estímulo que no produce una respuesta incondicionada (llamado estímulo neutral) con un estímulo incondicionado, entonces, en ausencia del estímulo incondicionado, el estímulo neutral se convierte en un estímulo condicionado y es capaz de provocar en sí mismo, una respuesta ahora se denomina respuesta condicionada (Trianes Torres & Gallardo Cruz, 2004).

En su famoso experimento, Pávlov estudió a un perro que comenzaba a babear (respuesta incondicionada) cuando se le daba un plato de comida (estímulo incondicionado). Cuando se les presenta un plato de comida después de que suena una campana (estímulo neutro), los perros asocian el estímulo condicionado con el estímulo neutral de modo que el tono de llamada solo (estímulo condicionado) produce saliva (respuesta condicionada) (Rescorla, 1967).

Pávlov formuló varios principios relacionados con el proceso regulatorio:

- El condicionamiento negativo, condicionado a la ansiedad, requiere menos repetición en la asociación de estímulos neutros e incondicionados (p. ej., basta un accidente para desencadenar la ansiedad a partir de un estímulo neutro inicial) (Rescorla, 1988).
- Con generalización de estímulos: Los estímulos neutros similares a los estímulos condicionados pueden hacer que se produzcan respuestas

condicionadas (Mergel, 1998). Watson y Rayner realizaron un experimento: a un bebé de 9 meses llamado Albert se le presentaron sonidos agudos (estímulo incondicionado), miedo y llanto (respuesta incondicionada) y una rata blanca (estímulo neutral) reflejo condicionado. Una vez consolidado el aprendizaje (al mostrar sólo los ratones, la respuesta del niño era miedo y llanto), también se producían respuestas condicionadas cuando el niño veía un conejo, un perro o incluso la propia cabeza de Watson (pelo blanco). Ninguno de ellos se utilizó como estímulo para los reflejos condicionados iniciales, sino que desencadenó respuestas debido a su similitud con los estímulos condicionados (Pérez Álvarez, 1995).

- Extinción: si la respuesta condicionada deja de funcionar, el reflejo condicionado desaparece y el sujeto vuelve a un estado en el que solo el estímulo incondicionado provoca la respuesta incondicionada (Mergel, 1998).
- Una vez extinguida, la respuesta condicionada puede recuperarse mediante un nuevo proceso asociativo del mismo estímulo. Este proceso será más breve que el condicionamiento inicial (Mergel, 1998).
- Condicionamiento de orden superior: Una vez logrado el condicionamiento, es posible asociar un nuevo estímulo neutro con un estímulo condicionado, como se hacía inicialmente con un estímulo incondicionado, y generar un nuevo condicionamiento (Mergel, 1998).

4.1.1.2.- Condicionamiento operante

Según W. F. Skinner, que se basó en el trabajo de E. Thorndike, el uso del condicionamiento operante en la educación es de mayor relevancia, especialmente porque se aplica no solo a las respuestas innatas sino también a las voluntarias.

Comienza con la base de que la reacción del sujeto tiene un efecto ("operación") en el entorno, no solo la reacción al entorno. El plan es el siguiente:

Dado un estímulo inicial, llamado estímulo discriminativo, que no provoca una respuesta, pero puede provocar una conducta, si como resultado de dicha conducta se produce un resultado satisfactorio para el sujeto, entonces confrontado con el

estímulo discriminativo es más probable que ocurra el comportamiento anterior si el resultado es desagradable.

Las consecuencias que pueden llevar a un aumento en la frecuencia de un comportamiento determinado se denominan reforzadores. El refuerzo tiende a aumentar la frecuencia de determinadas conductas, ya sean positivas (en forma de recompensas) o negativas (en forma de cese de estímulos aversivos).

Por otro lado, la consecuencia de reducir la frecuencia de la conducta se denomina castigo. Como en el caso del reforzamiento, el castigo puede ser positivo (en el que se presenta al sujeto una consecuencia aversiva) o negativo (en el que se priva al sujeto de estímulos gratificantes). El castigo se utiliza con frecuencia, incluso de forma inconsciente, en la educación, pero su uso debe ser cuidadosamente estudiado para asegurar su éxito: el refuerzo negativo es más efectivo en muchos casos (Trianes Torres & Gallardo Cruz, 2004).

El comportamiento que no refuerza ni castiga (es decir, no genera refuerzo) también tiende a extinguirse (Mergel, 1998). El estudio del condicionamiento operante, cuyo mayor representante fue W. F. Skinner, se basó en el trabajo de E. Thorndike, que lo llevó a articular su famosa ley del efecto. La ley establece que el vínculo entre el estímulo y la conducta se fortalece cuando se premia y se debilita cuando se castiga. En la primera declaración, Thorndike dijo que el poder de la recompensa y el castigo es igual y opuesto. Posteriormente, una serie de experimentos obligaron a revisar la ley, ya que el efecto del castigo sobre el debilitamiento de la conexión parecía ser mucho menor que el efecto positivo de la recompensa sobre el fortalecimiento de la conexión (Mergel, 1998). Tenga en cuenta que el significado del término "efecto" es muy similar a "refuerzo" en el condicionamiento operante de Skinner.

La correlación estímulo-respuesta es fuerte, es decir, siempre que, para los conductistas, en definitiva, el aprendizaje es efectivo ante un estímulo, el sujeto exhibirá una determinada conducta (Campos, 2001).

4.1.2.- Cognitivism o cognoscitivism

Las teorías del comportamiento no han satisfecho del todo a muchos investigadores, precisamente por la idea de la "caja negra". En respuesta, surgió una nueva teoría en la década de 1960, llamada teoría cognitiva, que estaba más preocupada por lo que estaba sucediendo en la caja negra del comportamiento. Al tratar de dar sentido a cómo el cerebro procesa los datos que percibe a través de los sentidos, la teoría se ha asimilado a un método de procesamiento de información, por lo que las dos expresiones suelen ser intercambiables (Trianes Torres & Gallardo Cruz, 2004).

Brophy & Good (1970), articulan el papel del cognitivismo relacionado con el conductismo, ya que no pretenden desacreditar, sino complementarlo de muchas maneras.

Los teóricos cognitivistas reconocen que gran parte del aprendizaje implica asociaciones por proximidad y repetición con otros. También reconocen la importancia del refuerzo, pero enfatizan su papel como elemento de retroalimentación de una respuesta correctiva y su papel como motivador. Sin embargo, incluso aceptando tales nociones de comportamiento, los teóricos cognitivos todavía ven el proceso de aprendizaje como la adquisición o reorganización de las estructuras cognitivas en las que las personas procesan y almacenan información.

Por ello, los estudiosos sobre cómo se procesa la información (TPI) han centrado sus investigaciones en analizar la forma en la que la mente recibe los estímulos (información), cómo los reorganiza y cómo se crean las representaciones mentales a partir de ellos (Campos, 2001); (Shannon, 2001). En el desarrollo de esta teoría, la tecnología, especialmente el surgimiento de la tecnología informática jugó un papel muy importante. Esto se debe a que, si bien no conocemos el funcionamiento detallado del cerebro humano, se pueden establecer analogías con sus funciones con capacidades informáticas bien conocidas. Esta reflexión se realiza a través de la cibernética (Delval, 2002) (Wiener, 1948).

TPI se centra en el papel de la memoria en el aprendizaje. Desde una perspectiva inicial, se puede pensar en la memoria como una sola entidad, ya que algunas tienen mayor capacidad de almacenamiento de datos que otras (Cowan, 2008). Pero en

1958, Donald E. Broadbent desarrolló un modelo de memoria, llamado modelo modal (Baddeley, 1992), que no se basaba en un solo elemento, sino en tres compartimentos independientes que interactuaban entre sí. Según este autor, dichos modelos múltiples tienen las siguientes características:

- El primer compartimento de la memoria sensorial, que almacena infinita información procedente de los sentidos, tiene una duración estimada de entre 0,25 y 2 segundos. Es muy importante tener en consideración que los estímulos se almacenan durante esta fase ya sea que el sujeto esté o no enfocado en el estímulo. Esto significa que la gran mayoría de la información que pasa por el primer compartimento se descarta casi de inmediato (Craik & Lockhart, 1972).
- El segundo compartimento es el compartimento relacionado con la memoria a corto plazo. Cuando los sujetos prestaron atención a estímulos específicos, cambiaron del almacenamiento sensorial al almacenamiento de memoria a corto plazo. Este es muy diferente al anterior en que su capacidad es limitada: se estima que hay de 7 a 9 mensajes al mismo tiempo (Ericsson & Kintsch, 1995), y aunque el límite de capacidad no está claramente definido, en la práctica ni siquiera está garantizado. Los límites son fijos (Cowan, 1988). En cambio, la información persiste en la memoria a corto plazo durante mucho tiempo, normalmente entre 5 y 20 segundos, pero siempre menos de 30 segundos (Craik & Lockhart, 1972).

Trabajos posteriores demostraron que el modelo inicial de Broadbent era insuficiente para explicar la función de la memoria a corto plazo, por lo que Miller, Galanter y Pribram (1986), citados por Cowan (2008), introdujeron la "memoria de trabajo" para reemplazar la memoria a corto plazo como un función para planificar y ejecutar acciones parte de la memoria. En lugar de almacenamiento estático, tiene mecanismos para procesar información que reside temporalmente en la memoria a corto plazo tradicional. Baddeley (1992) vio la memoria de trabajo como una colección de dos elementos: el ejecutor central, que controla y regula todo el sistema de la memoria de trabajo, y dos procesos almacenados, el bucle fonológico, que procesa la información lingüística, y el tablero de dibujo visuoespacial, que procesa información visual.

- La tercera parte del modelo modal es la memoria a largo plazo, que organiza una cierta cantidad (sin límite conocido) de datos durante un período de tiempo que puede durar muchos años, incluso considerando la posibilidad de que nunca se acabe dicho periodo. La información de este depósito se pierde, pero la accesibilidad se resiente con el tiempo (Craik & Lockhart, 1972).

Según el paradigma cognitivo, el aprendizaje “se centra en incorporar nuevos aprendizajes a las estructuras de la memoria y poder recuperarlos y utilizarlos cuando sea necesario” (Galvis Panqueva, 1992).

Uno de los investigadores más importantes en el campo de la educación en el paradigma cognitivo es Jerome S. Bruner, para quien el aprendizaje se basa en “nuestra Agrupación para simplificar el proceso de interacción con la realidad (por ejemplo, perros y gatos son animales)”. Bruner denomina a estos procesos clasificación (Esteban Guilar, 2009). Así, los estudiantes generan sus propias categorías dentro del ámbito de la interacción con el entorno, lo que transforma el aprendizaje en una actividad en la que el sujeto se involucra dinámicamente, en contraposición al aprendizaje considerado desde una perspectiva conductual, que ignora el impacto del entorno en los estudiantes. Este tema solo estudia la relación entre estímulos y respuestas (Delval, 2002).

Una de las ideas de Bruner es un currículo en espiral, que implica que los estudiantes tengan que recorrer los mismos conceptos en sucesión, pero ahondando en cada etapa (Esteban Guilar, 2009) ha sido adoptada por la educación española para diseñar el currículo de todo el periodo de educación secundaria obligatoria.³

Bruner es autor de la Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento, entendida como “actividades autorreguladas de resolución de problemas que requieren la comprobación de hipótesis como centro lógico del descubrimiento” (Barrón Ruiz, 1993). Para Bruner, el sujeto debe tener una experiencia personal de descubrimiento de información para que pueda aprenderla de manera significativa (Baro Cáliz, 2011).

³ Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Núm. 106, pp. 17158 a 17207, 2006).

Los principios del aprendizaje por descubrimiento son los siguientes (Barrón Ruiz, 1993):

1. Los humanos tienen una habilidad innata para descubrir el conocimiento. Esta premisa implica que los humanos tienen la capacidad de autorregular el comportamiento, lo que ha llevado al desarrollo de experiencias de aprendizaje por descubrimiento.
2. A través del descubrimiento, los seres humanos crean un nuevo objeto mental. Estos objetos o estructuras son nuevos para el sujeto, aunque no lo sean para la sociedad.
3. El descubrimiento es el punto de partida del aprendizaje por descubrimiento. Sin el interés que genera la superación de obstáculos, es difícil desencadenar el proceso de indagación y descubrimiento.
4. El aprendizaje por descubrimiento es un proceso significativo de resolución de problemas. Enfrentados a un problema, los sujetos pasan por un proceso de prueba de la teoría en un esfuerzo por comprender el problema.
5. La prueba de conjeturas es el centro lógico del comportamiento de descubrimiento. No basta con imaginar hipótesis que expliquen el fenómeno, sino que es necesario comprobar si estas hipótesis son correctas.
6. "Por descubrimiento" significa que el sujeto debe autorregular sus actividades y debe ser creativo. La mera aplicación de un algoritmo proporcionado a un sujeto o la replicación de conocimientos ya adquiridos no puede considerarse un descubrimiento.
7. La construcción de supuestos implica necesariamente la creación de errores. Contrariamente a otras teorías de la educación, como los conductistas, encontrar errores en el aprendizaje no es indeseable por dos razones. Primero, los errores son inherentes a la teoría misma. En segundo lugar, los errores desencadenan la construcción de nuevas hipótesis.
8. La influencia del entorno sociocultural es parte del aprendizaje por descubrimiento. El entorno sociocultural de la disciplina de alguna manera guía

todas las actividades de aprendizaje a través del descubrimiento. Hay muchas experiencias de aprendizaje por descubrimiento realizadas en grupos donde las personas se benefician de un entorno de colaboración y el intercambio de ideas y razonamiento.

9. Cuanto menos predeterminado sea el proceso de resolución de problemas, mayor será el grado de descubrimiento. Si el conocimiento está determinado por indicaciones externas o por recursos internos de los que dispone el sujeto, es decir, si la solución no es más que la reproducción de un proceso ya al alcance de la mano, entonces la experiencia del descubrimiento será ineficaz.
10. El aprendizaje exploratorio se puede enseñar en el aula. Considerando que el descubrimiento se basa en la forma en que se construyen los datos disponibles ante un problema en busca de una solución, y que este proceso de invención y descubrimiento sigue ciertas pautas dentro del ingenio que implica, es posible que tanto a través de los docentes como a través de colaboración con otros se establezca un compromiso para educar a los estudiantes sobre las actitudes que conducen al comportamiento creativo.

La teoría del aprendizaje por descubrimiento es ampliamente elogiada porque supone un contraste con la educación tradicional (incluidos los enfoques conductuales del aprendizaje) en la que domina la transferencia de conocimientos del docente al estudiante y los estudiantes tienen un papel educativo importante. Todo el proceso de aprendizaje es pasivo. Sin embargo, también ha sido criticado por sus limitaciones, como asumir que el hallazgo es una consecuencia lógica del razonamiento a partir de datos empíricos (Gil Pérez, 1983).

Por otro lado, desde un punto de vista más práctico, el aprendizaje por descubrimiento dificulta la adquisición de todos los conocimientos contenidos en el plan de estudios del plan de estudios vigente, lo que lo hace ineficaz como única estrategia de aprendizaje. Asimismo, es muy difícil aplicar métodos basados en el descubrimiento en grupos grandes, donde es necesario centrarse en la diversidad (Soro, 2001).

4.1.3.- Constructivismo

A diferencia del conductismo y el cognitismo, que exploran el aprendizaje desde perspectivas muy diferentes y producen resultados diferentes, el constructivismo no está lejos del cognitismo, pero se considera una rama de este. La diferencia fundamental es que mientras el aprendizaje en ambos paradigmas es una actividad cognitiva más que un trato con la realidad (o la información que nos dan los sentidos sobre la realidad), para los constructivistas el sujeto "produce su propia y única realidad". Aunque la realidad es percibida por el sujeto, éste no adquiere conocimiento sobre ella y no representa la realidad en sí mismo, sino que crea una interpretación personal del mundo a partir de su experiencia.

Esto es importante porque el aprendizaje no puede ser efectivo sin un contexto importante que facilite la absorción del conocimiento: "El aprendizaje siempre ocurre en contexto, y el contexto forma una conexión irresistible con el conocimiento inmerso en él" (Ertmer & Newby, 1993). Así, en lugar de centrarse en internalizar y acumular datos, las actividades de los estudiantes se centran en integrar nuevos conocimientos a la realidad que posee el estudiante (Chadwick, 1999), formando una estructura cognitiva en evolución. Los cambios en las estructuras existentes son causados por actividades en las que los estudiantes reconocen un propósito (Rico, 1995).

En este paradigma, como reacción al descubrimiento del aprendizaje de Bruner, surge el aprendizaje significativo aportado por David Ausubel (1976). En la década de 1970, Ausubel desarrolló una teoría que complementó a Bruner, ya que argumentó que, si bien el aprendizaje no podía reducirse a memorizar datos, el descubrimiento no era factible como única fuente de aprendizaje. Así, su teoría distingue dos dimensiones en el proceso de aprendizaje (Díaz Barriga Arceo, Hernández Rojas, & García González, 2002):

- La primera tiene que ver con la forma en que se adquiere el conocimiento. Aprendemos por repetición y descubrimiento.
- El segundo está relacionado con la forma en que se asimila el conocimiento en la estructura de conocimiento del estudiante, es decir, en la realidad cognitiva

que ha construido. El tipo de aprendizaje sobre esta dimensión sería el aprendizaje significativo.

Ahora bien, el aprendizaje importante, el aprendizaje repetitivo y el aprendizaje por descubrimiento no serán categorías cerradas, sino que estas situaciones de aprendizaje se pueden organizar colocándolas en un plano cartesiano, donde los ejes son las dos dimensiones del proceso de aprendizaje. Según Ausubel (1976), los estudiantes organizan objetos, hechos y conceptos y sus interrelaciones de manera jerárquica. De esta forma, los hechos y proposiciones subordinadas, es decir, las contenidas por otros continentes, se integran a un pensamiento más inclusivo y universal.

En algunos casos incorporamos contenidos de este esquema para que se incluyan en otros conocimientos existentes, en otros casos formamos un conjunto con ellos, en otros casos aprendemos el concepto de coordinación, es decir, pertenecer al mismo nivel. Las relaciones entre saberes deben ser consideradas para que encuentren un lugar natural en el programa mental del estudiante. Cuando se encuentra ese lugar y se integra el conocimiento en la jerarquía cognitiva del estudiante, incluyendo las conexiones que lo vinculan con su conocimiento superior, subordinado y coordinador, podemos hablar de aprendizaje significativo (Díaz Barriga Arceo, 2002).

Por supuesto, la capacidad de los estudiantes de secundaria para absorber conocimientos es completamente diferente a la de los estudiantes de primaria. Consciente de ello, Jean Piaget (1972), uno de los principales autores del constructivismo cognitivo, elaboró su teoría del desarrollo cognitivo, que sigue vigente.

Hasta mediados del siglo XX, se creía que la mente del recién nacido estaba en blanco (tabula rasa), y las experiencias de la experiencia se inscribían gradualmente en ella. Por lo tanto, son agentes inactivos en su propio aprendizaje. Además, el pensamiento imperante en la época afirmaba que el pensamiento abstracto no puede desarrollarse sin el lenguaje. Aunque escritores como Leibniz han criticado el empirismo, no fue hasta las últimas décadas del siglo XX que se pudo demostrar que los infantes están dotados de muchas habilidades mediante las cuales pueden explorar activamente su entorno y desarrollar sus estructuras cognitivas. (Bransford, Brown, & Cocking, 2000).

Piaget se apartó de la teoría de la pizarra. Concluyó que el desarrollo cognitivo pasa por una serie de etapas en las que intervienen diferentes esquemas cognitivos. Acotar su edad no es un obstáculo insalvable, sino un promedio experimental (Piaget & Fernández Buey, Psicología y Pedagogía, 1983):

- Etapa sensoriomotora. 0-2 años. Los niños no piensan en términos de conceptos, no tienen representación interna de eventos externos. No entienden la continuidad de la existencia de objetos (o personas) más allá de sus sentidos. Esta comprensión se adquiere alrededor de los 9-10 meses. El niño comienza a comprender la causa y el efecto, comenzando por aquellos cuyas causas son las suyas. Los experimentos de Hatwell (1985) demuestran claramente la enorme importancia de los sentidos en esta etapa, en la que los niños que nacen ciegos tienen una brecha considerable (3 a 4 años) con los niños videntes, y los niños que luego son ciegos tienen el mismo desarrollo relacionado con la etapa de competencias más generales.
- Etapa preoperacional. 2-7 años. Los niños interactúan con el mundo a través del uso de palabras e imágenes mentales. Una de las características de esta etapa es que el niño cree que todas las demás personas ven el mundo de la misma manera que él, por lo que no puede ponerse en el lugar de los demás. Este egocentrismo también crea limitaciones cuando se trata de trabajo en equipo y conversaciones con otros niños. También interpretan el mundo de forma animista: las cosas inanimadas están dotadas de pensamientos e intenciones. En esta etapa desarrollan el pensamiento simbólico, imitando objetos comportamentales, utilizando el juego simbólico, dibujando... En definitiva, adquieren el pensamiento abstracto. Otro aspecto importante de esta etapa es la conservación, la capacidad de entender que, aunque la forma cambia, la cantidad no cambia con la forma. Por ejemplo:
 - Si una fila de fichas se organiza más, entonces tiene más fichas. Esto se debe a la incapacidad del niño para comprender la reversibilidad y el enfoque del niño en un solo aspecto del estímulo.
 - La distancia entre dos puntos A y B no es la misma que la distancia entre B y A, sobre todo si el camino tiene pendiente.

- Etapas específicas de operación. 7-12 años Comenzar a desarrollar el razonamiento lógico, que solo pueden aplicar a problemas específicos o prácticos. Los objetos que no pueden percibir con sus sentidos (ya sea porque no los perciben o porque son objetos imaginados) escapan a esta capacidad de razonamiento. Los niños pueden organizar objetos en colecciones abstractas. Encima de eso, aparecieron las operaciones: reunificación y separación de clases, enlace de relaciones $A < B < C$, correspondencias (que dieron origen a la idea de los números como entidades abstractas). Sin embargo, estas operaciones solo se aplican al objeto o evento actual (Piaget, 2008), no a proposiciones verbales, es decir, supuestos abstractos a los que se les pueden aplicar relaciones lógicas. Por lo tanto, se llaman concretos.
- Etapa de operación formal. desde los 12 años. El poder del razonamiento surge no sólo en los objetos de uso, sino también en las suposiciones, de las cuales se pueden sacar conclusiones, ya sea que las premisas sean verdaderas o falsas. Estas inferencias se realizan a través de las nuevas operaciones formales que adquiere el niño: vinculación, conjunción, disyunción, incompatibilidad, etc. Asistimos así al nacimiento del pensamiento lógico abstracto.

Estas etapas, aunque comunes a todos los niños, no son compartimentos cerrados de competencia. Un niño puede pertenecer a una determinada etapa para una determinada capacidad cognitiva y puede pertenecer a diferentes etapas para diferentes capacidades. Además, aunque se sabe poco sobre fenomenología, parece que estas etapas del desarrollo cognitivo, especialmente en la adquisición de estructuras mentales, están asociadas a la maduración del sistema nervioso del niño, que finaliza a los 15-16 años (Piaget & Fernández Buey, 1983).

Asimismo, las diferencias entre los diferentes entornos socioculturales y dentro de cada individuo conducen a que el ritmo de desarrollo de un niño varía de niño a niño, como se muestra en múltiples estudios:

- En Irán, existen diferencias significativas entre los niños de la capital y los niños analfabetos de las zonas rurales (Piaget, 2008).

- Según N. Peluffo (Lyn, 2010, p. 95), la capacidad matemática (evaluada en el informe PISA) de los niños del norte de Italia ha dado un salto cualitativo en comparación con sus homólogos del sur.

Aunque la presencia de factores sociales no está clara en los ejemplos proporcionados, la presencia de estas diferencias es significativa. En cualquier caso, aunque los límites de edad para cada etapa son flexibles, su orden nunca lo es (Piaget, 2008).

Analizando la investigación de Piaget, se puede concluir que los 7-11 años (1-5 años en la educación primaria española) adquieren la capacidad de realizar operaciones lógicas, los 11-12 años (5º y 6º de primaria, y el comienzo del primer grado de la escuela secundaria), se ha desarrollado la capacidad de abstracción. En el cuarto grado de la educación secundaria obligatoria (15-16 años) y el primer año de la educación superior (16-17 años), la capacidad cognitiva del estudiante promedio ha alcanzado el nivel de uso de la aritmética formal, el nivel más alto de abstracción de sus expectativas.

4.1.4.- Construccinismo

El construccionismo fue propuesto por Papert (1980), que adopta los principios del constructivismo y asume la teoría de autores como Wallon (1980), quienes afirman que los seres humanos son genéticamente sociales y que el conocimiento se construye únicamente a través de la interacción social de agentes únicamente posibles.

En el aprendizaje construccionista, los estudiantes construyen modelos mentales del mundo que les rodea y transfieren estos modelos del ámbito cognitivo al ámbito real a través de la manipulación y construcción de artefactos. El construccionismo promueve el aprendizaje centrado en el estudiante, que utiliza la información que ya tiene para adquirir más conocimiento (Alesandrini & Larson, 2002).

Los estudiantes aprenden mediante la participación en el aprendizaje basado en proyectos, donde conectan diferentes ideas y áreas de conocimiento a través de la instrucción en lugar de utilizar conferencias o tutoriales paso a paso (Alesandrini & Larson, 2002). Es decir, los docentes construccionistas son mediadores y facilitadores

que ayudan a los estudiantes a alcanzar sus metas, más que mentores o disertantes (Harel & Papert, 1991).

Además, el construccionismo argumenta que el aprendizaje ocurre de manera más eficiente cuando las personas hacen tangibles los objetos en el mundo real. En este sentido, el constructivismo se relaciona con el aprendizaje experiencial y se basa en la teoría epistemológica del constructivismo de Jean Piaget (Cakir, 2008). En última instancia, el aprendizaje constructivista implica que los estudiantes saquen sus propias conclusiones a través de la experimentación creativa y la interacción social (Harel & Papert, 1991).

Para desarrollar la teoría construccionista, Papert trabajó con Daniel G. Bobrow, Wally Feurzeig y Cynthia Solomon para crear el entorno de programación Logo, que se considera una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad.

Logo es una adaptación multiparadigma del lenguaje de programación LISP, que sigue el paradigma de programación funcional (Harvey B. , 1997). Posteriormente, se han desarrollado versiones de Logo con otros lenguajes de programación como Python, e incluso con intérpretes de Logo en español como MSWLogo (Harvey B. ., 2002); (Sacristan, 2002) o Logo Writer (Cavallo, 2011). Dadas las instrucciones apropiadas en un lenguaje de programación, los usuarios de Logo pueden mover un pequeño robot representado por un triángulo (un entorno llamado "tortuga") y dibujar líneas en la pantalla a medida que se mueve.

Clements (1986) clasifica a Logo como un espacio de aprendizaje extensible (los programas a realizar no están inicialmente predefinidos) destinado a desarrollar habilidades metacognitivas a través de la interacción y sistematización de programas.

Papert (1980) diseña logotipos basados en los principios constructivistas de Piaget (2008), y aportes de autores como Vygotsky (1986), quienes argumentan que los procesos mentales están condicionados por el lenguaje y las herramientas.

Para Papert (1980), el usuario del Logo aprende reflexionando sobre cómo tiene que afrontar la tarea que tiene que realizar. Desarrollando la tarea y aprendiendo de los errores que comete en el proceso de realización de la tarea. Para esto último, Logo

cuenta con un entorno de depuración que muestra los errores cometidos y brinda orientación sobre cómo corregirlos. Este proceso de aprendizaje por ensayo y error, que es un eje central en Logo, también se basa en la teoría del comportamiento (si el usuario escribe el código correcto, se conformará con ver moverse a la tortuga, de lo contrario estará en el depurador), y asume que el estudiante aprueba Identifica errores y entiende por qué, y reorganiza sus programas cognitivos.

Múltiples autores han analizado Logo en profundidad, enfatizando la integridad del trabajo de Maddux y Johnson (1997). La eficacia de esta herramienta se ha investigado en áreas como la investigación geométrica (Battista & Clements, 1988); (Clements & Meredith, 1993); (Palumbo, 1990), la comprensión del lenguaje hablado y la adquisición de vocabulario (Robinson, Gilley, & Uhlig, 1988) que acelera la transición de la etapa preoperacional a las etapas operacionales formales y concretas propias de la teoría de Piaget (Hines, 1983), y el aprendizaje basado en reglas (Gorman & Bourne, 1983) para la resolución de problemas a través de enfoques algorítmicos. Asimismo, los autores Hamada (1986) y Olive (1991) concluyen en sus estudios que estas mejoras se concentran en áreas muy específicas, pero cuando Logo se traslada a un contexto más general, se utiliza como herramienta de aprendizaje.

Los críticos de Logo abrieron el camino y el lenguaje de programación desapareció de las aulas a principios de la década de 1990. Sin embargo, el trabajo de Papert sentó las bases e inspiración para el trabajo de otros.

4.1.5.- Conectivismo

El conectivismo es una teoría desarrollada por Siemens (2005) y Downes (2005) para abordar las fallas en las teorías clásicas de aprendizaje que encontraron en el contexto de la sociedad actual, donde el entorno digital está tan presente (Castells, 2006) y el conocimiento crece exponencialmente (Siemens, 2005).

De forma integradora, se puede decir que el conexionismo concibe el aprendizaje como un proceso en el que el sujeto construye una red de conexiones entre diferentes fuentes de información especializadas. Desde una perspectiva conexionista, mantener y actualizar estos recursos es la columna vertebral del aprendizaje. Permitir aprender más conexiones es más importante que el estado actual de conocimiento del sujeto

(Siemens, 2005, p.6), o, en otras palabras, la capacidad del sujeto para aprender sus necesidades futuras que el conocimiento que posee actualmente.

En palabras de Siemens (2005), traducido por Leal (2007, p. 6), los principios en los que se basa el conectivismo son los siguientes:

Principios del conectivismo:

- *El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.*
- *El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializadas.*
- *El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.*
- *La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.*
- *La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.*
- *La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.*
- *La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.*
- *La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.”*

Algunos autores como Verhagen (2006) no consideran el conexionismo como una teoría del aprendizaje porque se ocupan de cómo aprenden las personas, mientras que el conexionismo se ocupa del qué y el porqué del aprendizaje. Otros autores como Kerr (2007) han confirmado que las teorías tradicionales del aprendizaje son suficientes y que han abordado los desafíos del llamado conexionismo.

“El aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del docente para mantener y mejorar la motivación que traían los estudiantes al comienzo del curso (Ericksen, 1978). Sea cual sea el nivel de motivación que traen los estudiantes, será cambiado, a mejor o a peor, por lo que ocurra en el aula”

La mayoría de los estudiantes tienen años de experiencia en el aula donde se ven obligados a sentarse en silencio y escuchar. Para ellos, el docente es la fuente del conocimiento, por lo que el aprendizaje es algo infundado mágicamente en algún momento sin su participación consciente.

La realidad demuestra que lo importante no es lo que se enseña, sino lo que aprenden los estudiantes. La calidad del aprendizaje está directamente relacionada con la calidad de la enseñanza, pero no del todo. Una de las mejores maneras de mejorar el aprendizaje es mejorar la enseñanza.

El verdadero aprendizaje en el aula depende de la capacidad del docente para mantener y aumentar la motivación de los estudiantes al comienzo del curso (Erickson, 1978). Cualquiera que sea el nivel de motivación que traiga un estudiante, cambiará, para bien o para mal, según lo que suceda en el aula. Pero no existe una fórmula mágica que los motive. Son muchos los factores que afectan a la motivación para trabajar y estudiar de un estudiante en particular (Bligh, 1971), (Sass, 1989), como el interés por la materia, la percepción de su utilidad, la paciencia del estudiante, etc. y no todos los estudiantes están motivados de la misma manera. Está claro que los estudiantes motivados son más receptivos y aprenden más, y esta motivación tiene un impacto muy importante en el aprendizaje.

La verdad parece ser que la mayoría de los estudiantes responden positivamente a una materia bien organizada impartida por un docente apasionado que está muy interesado en los estudiantes y en lo que están aprendiendo. Si queremos que aprendan, debemos crear condiciones que promuevan la motivación, cómo, por ejemplo, apoyar y decir el esfuerzo realizado, crear una atmósfera abierta y positiva en el aula o hacer sentir valoración como miembros de la comunidad de aprendizaje.

El trabajo de un docente consiste en enseñar a sus estudiantes, pero quizás deberíamos decir que se trata del aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, les damos ladrillos, o les decimos cómo encontrarlos para que puedan construir una "casa del conocimiento". Los docentes no pueden construir la casa del conocimiento a sus estudiantes, pero sí que tienen la responsabilidad de darles las herramientas para que ellos puedan hacerlo, y depende de su labor el que terminen haciéndolo bien o mal.

Se han realizado varios estudios sobre la motivación de los estudiantes universitarios. Sass (1989) encontró que las ocho características que más promueven la motivación de los estudiantes y estas son:

- El entusiasmo del docente.
- Importancia de los materiales.
- Organización de la asignatura.
- Nivel de dificultad adecuado al material.
- Participación de los estudiantes.
- Diversidad en el uso de la tecnología educativa.
- Vínculos entre docentes y estudiantes.
- Utilizar ejemplos adecuados, concretos y comprensibles.

El estudio de Clegg (1979) citó cinco ítems relacionados con el entusiasmo y la expresividad del maestro. Otros aspectos que surgieron:

- Explicar claramente el temario.
- Dejar claro a los estudiantes que el docente quiere ayudarles a aprender.
- Definir claramente los objetivos del curso.
- Dejar claro cómo cada tema se relaciona con otros temas.
- Resumir de una manera que ayude a preservar el conocimiento.
- Usar el sentido del humor.
- Introducir ideas inspiradoras sobre el tema.
- Ayudar a los estudiantes individualmente.

4.2.- MOTIVACIÓN

Según Montico (2004) la motivación es un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta. Motivar al estudiante es orientarlo

en una dirección y asegurar que se sigan los pasos necesarios para optimizar el vínculo entre la enseñanza y el aprendizaje.

No debemos entender la motivación como “una técnica” o un “método de enseñanza” sino como “un factor” que siempre está presente en todo proceso de aprendizaje (López A. , 2022).

La motivación puede darse a partir de aquello que se hace con, o por los estudiantes para incentivarlos, o también, a partir de los factores autogenerados que influyen para determinar un comportamiento determinado.

En este trabajo se presentan algunos conceptos relacionados con la necesidad de incentivar la motivación en el aula universitaria, en búsqueda de la satisfacción y del mejor desempeño académico del estudiante. Se discuten las interacciones docente-estudiante que se establecen en atención al rol motivador-motivado, donde el primero genera las condiciones, y el segundo expresa sus capacidades (López A. , 2022).

Una variable poco considerada en la enseñanza universitaria es la motivación. La mayoría de los especialistas coinciden en definirla como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta (Bollers, 1978), (Beltrán, 1993), (McClelland, 1989). Motivación, según Valenzuela González (1999), es el conjunto de estados y procesos internos de la persona que despiertan, dirigen y sostienen una actividad determinada. Este concepto de motivación implica que un estudiante motivado es aquél que:

- Despierta su actividad como estudiante, a partir de convertir su interés por estudiar una cierta disciplina en acciones concretas, como la de inscribirse en un curso o materia determinada.
- Dirige sus estudios hacia metas concretas, procurando elegir un curso o una materia que tenga objetivos de aprendizaje congruentes con sus metas personales.
- Sostiene sus estudios de una forma tal que, con esfuerzo y persistencia, llega a conseguir las metas predeterminadas.

El principio básico de la motivación se basa en el concepto de la historia personal del estudiante, a partir de nuestro conocimiento del impacto de los niveles de estímulo y la adaptación de cada motivación a un dominio específico del comportamiento humano en el aprendizaje de conocimientos, procedimientos y actitudes o valores.

La falta de motivación fue citada como una de las principales razones del deterioro y uno de los problemas de aprendizaje más graves, especialmente en la educación formal. Numerosas encuestas han demostrado la importancia de la motivación para el aprendizaje: sin motivación no hay aprendizaje (Huertas J. A., 1996), (Pozo J. , 1999), (Palermo M. M., 2005).

Hay un fundamento que manifiesta que cuando los estudiantes llegan a clase, son diferentes, cada uno es una persona con una historia que le ha dado forma al presente; es el resultado del potencial individual, combinado con influencias familiares sociales, combinadas con la historia académica, determinar la tendencia actual a responder de manera priorizada.

La acumulación de este factor, en este momento, no puede retroceder en el tiempo, y define el autoconcepto actual del estudiante.

“A mayor autoconcepto, mayor nivel de motivación positiva” (López L. , 2004).

Se parte de este nivel de autoconcepto, creyendo que otros lo han estudiado antes y lo han moldeado. Esos "otros" no tienen que trabajar en la misma línea ni con los mismos propósitos, pero el trabajo del docente es la "personalidad actual" que aceptamos de todos los que tienen el privilegio de ayudarlos en su educación.

Cuanto más positivo sea tu autoconcepto personal, más motivado estarás.

“El nivel de estimulación debe ser óptimo, ni reducido ni excesivo” (López L. , 2004).

El interés por una actividad es generado por una necesidad. Una necesidad es el mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser fisiológico o psicológico. La motivación surge del deseo de satisfacer esa necesidad.

En el marco del proceso educativo se reconocen cuatro tipos de motivación:

- 1- Motivación extrínseca, proviene de estímulos externos, como las calificaciones obtenidas, el temor a suspender o los premios que los padres otorgan al estudiante que aprueba sus materias. Tienden a mejorar el desempeño en tareas de tipo rutinario, mientras que la motivación intrínseca es más efectiva cuando se aplica a tareas creativas y de asimilación de nuevos conceptos. Según diversos autores (Maslow (1991), Bandura (1977), Kohlberg (1982), etc.), la motivación y su tipología predominante madura según la etapa evolutiva del estudiante, con el fin de responder a las necesidades configuradoras de cada momento evolutivo.
- 2- Motivación intrínseca: Es la que surge por el interés que el estudiante tiene en determinada materia o tema. Es en este tipo de motivación en donde el docente puede desempeñar un papel importante.
- 3- Motivación de competencia y enfocarse en valores sociales. Está representada por la satisfacción que se siente cuando se sabe que algo se está haciendo bien. Al ser aceptado por los estudiantes que se consideran superiores a él. La parte socialmente motivada muestra dependencia de estas personas.
- 4- Motivación de rendimiento y autoestima: Se genera por la expectativa de saber las recompensas que le esperan al estudiante si es capaz de tener éxito en relación con los demás, o sea, de ser mejor que los otros. En este tipo de motivación también es aplicable la contraparte, es decir, el miedo al fracaso puede actuar como estímulo desencadenante para que el estudiante busque superarse y logre las expectativas de éxito. Al trabajar duro para aprender y lograrlo, formamos pensamientos positivos sobre nosotros mismos que nos ayudarán a seguir aprendiendo. Las experiencias de los estudiantes moldean gradualmente su autoconcepto y autoestima. Es un afán de superación continua, siempre guiados por un espíritu positivo.

Tanto los teóricos del aprendizaje como los docentes están de acuerdo en que los estudiantes motivados aprenden más rápido y con mayor eficacia que los estudiantes desmotivados. La motivación debe tenerse en cuenta tanto al principio como durante el desarrollo del plan de estudios, la falta de consideración de la motivación intrínseca continua puede ser un obstáculo para el desarrollo adecuado del comportamiento docente, y es fundamental para inspirar a aquellos que quieren aprender.

En los contextos educativos se distingue entre individuos con orientaciones intrínsecas o extrínsecas (Palermo M. M., 2005).

La motivación es la fuerza que impulsa nuestras actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo, además, somos capaces de apegarnos al tiempo que toma lograr algo para lograr las metas que nos proponemos.

La motivación para la enseñanza es el interés de un estudiante en su propio estudio o en las actividades que conducen al aprendizaje. El interés puede adquirirse, mantenerse o aumentarse con base en los elementos intrínsecos y extrínsecos antes mencionados. Debe distinguirse de lo que tradicionalmente se denomina motivación en el aula, que no es más que lo que el docente hace para que los estudiantes se motiven. (Martínez-Salanova, 2007).

Pedro Ovalle, citado por Mora (2007), nos recuerda que la motivación expresiva se utiliza como un factor clave para impulsar a los seres humanos a actuar para ir a algún lugar o para tomar una posición determinada ante una situación nueva. Ahora bien, este aspecto es determinante en cualquier actividad que realice el ser humano, por lo que es necesario tenerlo en cuenta en el proceso de aprendizaje.

La motivación hace que los estudiantes actúen o se comporten de determinadas maneras (Dweck & Leggett, 1988), (González Torres, 1997). Motivar al estudiante es orientarlo en una dirección y asegurar que se sigan los pasos necesarios para alcanzar el o los objetivos. Motivarse implica la búsqueda de la satisfacción por voluntad propia, o a través de la estimulación, para accionar intencionalmente y lograr la meta. Entonces, surge la pregunta, ¿la motivación es una necesidad pedagógica en el aula? Para aprender es imprescindible poder hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, los conocimientos, las estrategias y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario querer hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficientes (componentes motivacionales) (Nuñez & González-Pumariiega, 1996).

La motivación puede darse a partir de aquello que se hace con o por los estudiantes para incentivarlos, o también a partir de los factores autogenerados que influyen para

señalar un comportamiento determinado. Estos tipos de motivación están íntimamente vinculados, cualquier intención de motivar al estudiante afectará su automotivación.

Motivar es intentar que los estudiantes alcancen su campo de satisfacción de la manera propuesta por el docente, pero lo que se pretende que hagan y lo que en realidad desean hacer pueden no coincidir necesariamente. La finalidad es, en definitiva, lograr un propósito común entre los objetivos del docente y los deseos, preferencias y necesidades de los estudiantes (Meece, 1994).

Es un proceso que debe enmarcarse en:

- a) Una comprensión del proceso básico de la motivación y las influencias entre la experiencia del docente y las expectativas de los estudiantes.
- b) El reconocimiento de los factores que afectan la motivación del grupo de estudiantes.
- c) La asunción de que no puede lograrse simplemente creando sentimientos de satisfacción en el desempeño de ciertas actividades, las prácticas, por ejemplo.

Por tanto, la motivación no debe estar solo al principio, en la actividad inicial (o también llamada motivación), sino que debe permanecer hasta el final, si el proceso de aprendizaje es exitoso, es el punto de partida de una nueva motivación para nuevos oficios.

Cada estudiante tiene motivaciones diferentes, lo que nos lleva a un resultado: los incentivos tienen un valor motivador limitado. La misma actividad de indicaciones produce diferentes respuestas en diferentes individuos, incluso para el mismo estudiante en diferentes momentos.

En la práctica, se traduce en la limitada eficacia de las motivaciones colectivas, si no van acompañados de la individuación y adaptación a las particularidades de los estudiantes, en las que influyen tanto en los rasgos de personalidad como en su historia.

Por lo tanto, generar interés en la actividad es más importante que la información, ya que esta debe apoyarse en los intereses de los estudiantes y vincularlos con los

objetivos de aprendizaje o la actividad en sí. La motivación de los estudiantes no es la misma, por lo que es importante encontrar y desarrollar actividades motivadoras que impliquen una mayor participación de los estudiantes.

Cuantas más experiencias tendrán los estudiantes en el aula, mejores y más motivados serán. A menudo se ha leído que en situaciones de aprendizaje nos preocupamos más por el proceso que por el resultado. La razón es que estos procesos siempre están ahí y sirven como refuerzo o motivación para el aprendizaje posterior.

Desafortunadamente, para la mayoría de los sistemas educativos sólo funciona, en ausencia de otros, el incentivo de la nota, el que para el estudiante (muchas veces, también para el docente) resume la relación entre el esfuerzo y el resultado, y si el valor del resultado merece ese esfuerzo.

El estudiante posee necesidades que pueden valorarse desde lo social, como la aceptación o pertenencia a un grupo o curso; desde la estima, es decir, la necesidad de tener una valoración estable y elevada de sí mismo (autoestima), y del respeto de los demás miembros del grupo humano, en búsqueda de su mejor posicionamiento, y por último desde su autorrealización, desarrollando habilidades y destrezas, tratando de llegar a ser lo que cree ser capaz de ser. A medida que se asciende en el sistema educativo, los espacios van perdiendo atractivo y se centra el esfuerzo docente en los contenidos y en las metodologías para transmitirlos (Heras, 1997).

Una mayor motivación se traduce en más esfuerzo y mejor desempeño, y este incrementa la motivación debido a la sensación de logro que produce (Bueno & Castendo, 1998).

Es conveniente decir que a través de la evolución de las tendencias psicológicas ha surgido un nuevo enfoque de la motivación, más complejo, que abarca además de los elementos cognitivos, los de tipo afectivo y moral. De esta manera, cada estudiante desarrolla su estilo de motivación, que es el conjunto de experiencias que provienen de la familia, del ambiente sociocultural y de experiencias previas.

Motivar con la nota (hasta también con la asistencia), se comentó, parece ser el único recurso, siendo posible que no genere satisfacción duradera en el estudiante. Este

incentivo tangible puede desvalorizarse cuando se cuestiona si representa cuánto sabe ahora, y más aún, si significa una comparación entre los miembros del grupo de educandos (Camilloni, Celman, Litwin, & Palou de Maté, 1998). Cardinet (1989) rechaza la comparación entre los estudiantes, principalmente si el juicio de valor es estrictamente cuantitativo.

El estudiante debe reconocer su valía más allá de la construcción de una escala de calificación, entonces descubrirá cuánto ha aprendido y cómo interiorizar. Tales descubrimientos pueden inspirarlo a establecer un proceso de transformación personal que lo alimente continuamente y lo lleve a la búsqueda de nuevos y más altos niveles de superación personal. Experimenta lo que es tomar decisiones por tu cuenta, obligándolos a expresar y utilizar sus habilidades, potenciando su autoestima y fortaleciendo el vínculo con sus docentes porque significa reconocimiento.

Desde la concepción constructivista del aprendizaje se asume que el aprendizaje significativo es en sí mismo motivador porque el estudiante disfruta realizando la tarea o trabajando esos nuevos contenidos.

Se integrarán más si creen en la importancia de la formación para la sociedad y las instituciones que los educan. Además, brindar un mayor espacio para la participación y asumir ciertos roles en las estrategias de aprendizaje fomenta la responsabilidad y, por lo tanto, la exploración de nuevas metas. Por su parte, los docentes deben crear las condiciones para lograr actitudes grupales que empoderen a los individuos y creen un marco para la automotivación, siempre que los grupos conformados alcancen los objetivos deseados.

En su rol de motivador, el docente deberá encontrar estrategias que se ajusten a su propia personalidad y que puedan funcionar para el tipo de estudiantes que está tratando de motivar.

En este sentido Brophy (1988) describió tres estrategias generales que ayudan a fomentar la motivación intrínseca:

- 1) resaltar el valor del aprendizaje en la vida cotidiana.

2) plantear y demostrar al grupo que una expectativa del docente es que cada estudiante disfrute del aprendizaje.

3) presentar los exámenes y el proceso de evaluación como una herramienta para comprobar el progreso personal y no como un mecanismo de control escolar.

Más específicamente, estas estrategias significan que se debe explicar al estudiante por qué un tema o idea se considera interesante e incluido en el plan de clase, ya que esto le permitirá establecer sus propias metas en función de las expectativas del docente.

Es conveniente que los docentes estén atentos y eviten homogeneizar y estandarizar a los estudiantes, no arriesgándose a desindividualizar y proceder como si fueran objetos. No puede haber una verdadera acción educativa sin el binomio docente-estudiante, precisamente porque en la educación hay relaciones internas e interpersonales. Interno, porque el proceso educativo debe originarse y desarrollarse desde dentro de las personas e interpersonal, porque el objetivo de esta es la interacción de las personas (Reeve, 1996).

El verdadero proceso educativo es aquel que lleva al crecimiento, porque ve, descubre y valora el potencial interior del aprendiz.

Hay investigaciones que muestran cómo la calidad, los estilos de enseñanza, las estrategias que utilizan e incluso sus propias expectativas afectarán la motivación de los estudiantes y la mejora del rendimiento académico (Woolfolk A. , 2006).

Si bien a los estudiantes se les otorgan roles primordiales en el proceso de enseñanza, su éxito académico y motivación no depende solo de ellos sino también de otras variables, entre ellas los docentes, pilar principal de nuestra investigación (Valle, Cabanach, Rodríguez, Núñez, & González-Pianda, 2006).

Encontrar docentes que usen habilidades de enseñanza efectivas puede ser una forma positiva de revitalizar a los estudiantes menos motivados y de bajo rendimiento.

La falta de motivación en el aula ha sido uno de los temas centrales en la educación española (Valle et al., 2006), y desde hace tiempo, numerosas investigaciones han

demostrado cómo la motivación puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes (Tapia, 2005). Se ha observado que los estudiantes con motivación media o baja tienen un rendimiento académico más bajo (Lozano, 2005). Así, la falta de habilidades docentes adecuadas conducirá a una menor motivación de los estudiantes, lo que es un determinante importante de su participación poco frecuente en las tareas escolares, el uso escaso e inadecuado de estrategias de aprendizaje, así como el bajo rendimiento académico y un mal clima escolar (Osorio, 2009) (Fernández I. , 2006).

Lograr una verdadera educación de calidad debe llevar a los docentes a reflexionar constantemente sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando así que se apliquen competencias efectivas para formar a los estudiantes.

En efecto, “los estudiantes pueden y deben aprender por sí mismos, pero si cuentan con ayuda, el aprendizaje puede ser más rápido y eficiente” (Román, Estrategias docentes, 2006).

Los docentes juegan un papel fundamental en la educación. Hoy en día, para ser un buen docente, no basta con tener un determinado conocimiento y difundirlo, un buen profesional de la educación debe saber aplicarlo. Además, debe contar con una serie de características personales y habilidades didácticas (métodos o estrategias pedagógicas) que favorezcan su trabajo, el desarrollo de relaciones y, lo más importante, un aprendizaje más significativo para los estudiantes. No olvidemos la relación entre docente y estudiante (Beltrán, García-Alcañiz, Moraleda, Calleja, & Santiuste, 1987), (Marchesi Ullastres, Coll Salvador, & Palacios González, 1990), (Genovard & Gotzens, 1990), (Pozo & Monereo, 1999), (Román, 2008), ya que está estructurado como estos últimos proporcionan una gran fuente de apoyo y motivación, con cierto impacto en su rendimiento académico.

Las preguntas que podemos hacernos ante esto son simples pero claras: ¿Dependen las relaciones, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del tipo de habilidades didácticas que utilizan los docentes?

Según Román (2008): "Si la enseñanza ayuda al aprendizaje y los estudiantes deben ser mentalmente activos, entonces los docentes deben utilizar una gama de

habilidades didácticas básicas y motivadoras para ayudar al aprendizaje". Consideramos habilidades a todos los comportamientos, comportamientos, actitudes y patrones de conducta que se dan comúnmente en el aula y que están íntimamente relacionados con las diferentes habilidades, estilos de enseñanza y la función y propósito de la enseñanza.

La enseñanza tiene componentes básicos como el docente, el estudiante, la materia y el propio contexto educativo (Fernández Huerta, 1990); (Strike & Posner, 1985) y debe guiarse siempre por un conjunto de principios psicoeducativos (Román, 1995) basados en la psicología y el aprendizaje. Teoría (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1976); (Bruner, 2009); (Vygotsky, 1979).

Si entendemos que "enseñar ayuda a aprender", es necesario reflexionar sobre la forma (cómo) se aprende para actuar en consecuencia (Gimeno & Pérez-Gómez, 1989); (Román, 1995). Desde un punto de vista pedagógico, se trata de considerar factores que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y contribuyen a importantes diferencias individuales que los docentes deben tener en cuenta a la hora de ajustar su enseñanza (Castellá, Comelles, Cros, & Vilá, 2007).

No debemos olvidar que estamos ante un cambio de percepción de este proceso de enseñanza, en el que los estudiantes serán vistos como agentes activos de construcción de sentido (Beltrán, 1993), (Beltrán & Genovard, 1996) y conocimiento de los estilos de aprendizaje (e.g. (Alonso, Gallego, & Honey, 1994), (Curry, 1987), (Grasha & Riechmann, 1975), (Gregorc, 1985), (Kolb, Rubin, & McIntyre, 1989), (Martínez Geijo, 2007) ganó renovado interés porque facilitaba la comprensión, el juicio, las diferentes formas de sentir y actuar que personalizan el aprendizaje de los estudiantes (González-Pienda, Cabanach, Nuñez, & Valle, 2002), (Lozano, 2005); (Martínez Geijo, 2007), (Pozo & Monereo, 1999).

Estos comportamientos únicos (Gregorc, 1985), que son indicadores de cómo se aprende y se adapta al entorno, constituirán así el punto de partida para el diseño, ejecución y control del proceso instruccional. Los estilos de aprendizaje son relativamente estables, aunque sujetos a cambios, pueden variar en diferentes

situaciones y son fáciles de mejorar, y cuando se enseña a los estudiantes con su propio estilo, aprenden con mayor eficacia (Martínez Geijo, 2007).

Cuanto mayor sea la relación entre los estilos de enseñanza de los docentes y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, mayor será el rendimiento de los estudiantes (Hervás, 2005). Por lo tanto, los docentes deben saber que:

- a) Diferentes estilos de enseñanza implican diferentes estilos de aprendizaje.
- b) Diferentes tipos de aprendizaje tienen diferentes tipos de enseñanza.
- c) Las actividades de los estudiantes están estrechamente relacionadas con la enseñanza recibida.
- d) El trabajo de los docentes se refleja en los estudiantes. aprendizaje y motivación.

Hay muchas encuestas en educación que demuestran la importancia de los docentes en el éxito del aprendizaje de los estudiantes (Gage, 1972), (Brophy J. y., 1996), lo que requiere que los docentes tengan una amplia gama de conocimientos para enseñar, cómo hacerlo y las habilidades que tienen o pueden adquirir (Gage, 1972), (Brophy J. y., 1996), (Angulo, 1999), (Llera, Martín, & Martinez-Arias, 2001), (García-Llamas, 1999), (Marchesi, 2007), (Perrenoud, 2004), (Zabalza, 2003) y métodos de enseñanza efectivos.

La actividad docente no debe basarse únicamente en un único estilo de enseñanza, sino que las acciones educativas deben ser flexibles y dinámicas, teniendo en cuenta la diversidad de estudiantes y estilos de aprendizaje, utilizando una serie de pautas de actuación docente que ayuden a mejorar la motivación y el rendimiento académico.

En el ámbito escolar, la motivación se considera una técnica y un medio para facilitar el aprendizaje.

Para comprender mejor este tema, Santrock (2006) señala que existen múltiples perspectivas psicológicas que explican la motivación de diferentes maneras y son muy relevantes para la investigación que aquí se analiza:

- Perspectiva Conductual: Señalar que las recompensas y castigos externos son la base para determinar la motivación. Las motivaciones son estímulos o eventos positivos o negativos que estimulan el comportamiento de los estudiantes.

- Perspectiva Humanística: Enfatiza la capacidad de los estudiantes para crecer personalmente, la libertad para elegir su destino y las cualidades positivas. Esta visión está estrechamente relacionada con la visión de Abraham Maslow de que ciertas necesidades básicas deben satisfacerse antes que otras necesidades superiores (fisiología, seguridad, amor y pertenencia, respeto) hasta que se logre la autorrealización.

- Perspectiva Cognitiva: Según esta teoría, la mente del estudiante es la guía, por lo que presta más atención a la presión interna, y plantea el concepto de motivación de la capacidad, afirmando

Las personas están motivadas para procesar su entorno de manera eficiente, dominar su mundo y procesar la información de manera eficiente.

- Perspectiva Social: Articula la importancia de los factores sociales para los estudiantes ya que afirma que los estudiantes con relaciones afectivas y fomentadas en la escuela tienen actitudes y valores académicos más positivos y se sienten más satisfechos con su escuela.

Al analizar las teorías anteriores, podemos darnos cuenta de la importancia de ver al estudiante como un ente diverso, con interrelaciones complejas, inmerso en diversos escenarios y movido por los diferentes significados que se le atribuyen en el plano personal y social, por lo que no es posible optar por una sola de las teorías anteriores sin considerar todas las demás.

Por otra parte, otra teoría explicativa del proceso motivacional es la teoría descrita por Martínez (2002) en su libro “Orientación Escolar”, denominada motivación de logro, la cual se relaciona con el éxito académico en el ámbito del aprendizaje. La teoría centra la atención en la intención de mejorar una habilidad o actividad con el objetivo de la excelencia y el logro.

Los factores que motivan a los estudiantes son la motivación de logro, la expectativa de éxito y el grado de motivación. La primera es causada por un conflicto entre el deseo o la inclinación de un individuo a experimentar gratificación ante el éxito y la vergüenza o la ansiedad ante el fracaso; las expectativas, por otro lado, se refieren a las percepciones de los estudiantes sobre sus posibilidades de éxito en el frente a una tarea la opinión de que el nivel de motivación depende de los esfuerzos del estudiante para lograr el éxito, el sentido de competencia se deriva del nivel de desafío que implica la tarea.

Así, considerando los dominios en los que se afectan fundamentalmente las conductas, según Woolfolk (2010), las motivaciones que determinan las conductas pueden denominarse intrínsecas o extrínsecas. La motivación intrínseca es la motivación que determina a nivel cognitivo, emocional o de personalidad que sus cambios inciden en la conducta del sujeto, la conducta en sí misma es un fin, y su efecto se limita al sujeto que la expresa. En cambio, las motivaciones extrínsecas son aquellas decisiones que se toman en respuesta a estímulos externos o recompensas, como incentivos financieros, reconocimientos sociales o presiones. Estas motivaciones pueden ser efectivas en el corto plazo, pero a menudo carecen de la autenticidad y el compromiso a largo plazo que puede proporcionar la motivación intrínseca. En esencia, las motivaciones extrínsecas son impuestas por el entorno externo y no surgen de la propia voluntad del individuo. La clave para un equilibrio saludable y sostenible es combinar ambos tipos de motivación, promoviendo el autodescubrimiento y la autonomía, mientras se proporcionan incentivos adecuados y oportunidades para el crecimiento y la realización personal.

Los diversos autores que, desde la teoría y la práctica han actualizado los conocimientos psicológicos y pedagógicos que constituyen el acervo cultural de hoy para la persona y la función del maestro, (L.S. Vygotski, J. Piaget, A. Bandura, C. Rogers, D. P. Ausubel, J. Bruner, o R. Gagné, entre otros) realizan una aproximación progresiva a lo que los docentes llamamos “sentido común” y a aquella forma de actuación que ha fundamentado siempre el éxito educativo de los mejores profesionales de la educación y la docencia, sin descuidar su aportación crítica y fundamentada.

4.3.- METACOGNICIÓN Y AFECTIVIDAD

El término metacognición hace referencia a las reflexiones del sujeto que aprende sobre cómo aprende, su estilo y los resultados que obtiene para su posterior aprendizaje. Por lo tanto, el resultado de esta reflexión debe ser el uso de estrategias efectivas ante los problemas, en lugar de un enfoque sistemático de prueba y error hasta el éxito (muchas veces, dependiendo de las características del estudiante, por ejemplo, pura casualidad).

Debido a la “moda” de la metacognición, muchos centros educativos han implementado métodos que enfatizan la reflexión y toma de conciencia del estudiante sobre los procesos y mecanismos que utiliza en su trabajo para planificar de la mejor manera posible. El papel del docente es que los estudiantes exteriorizan sus ideas en el trabajo o posteriormente y las analicen en conjunto para elegir lo que es útil para tareas posteriores.

Esta “concienciación del estudiante” abre muchas posibilidades en la enseñanza de estudiantes con dificultades de aprendizaje, expectativas que parecen cumplidas en algunos casos, pero no en muchos otros. Una encuesta de (Miranda et al., 1997) mostró que la investigación docente sobre las emociones de los estudiantes (motivación, autoconcepto y atribución) complementa un enfoque metacognitivo de la enseñanza; los docentes deben comunicar activamente estos tres factores para que la metacognición “funcione”. Para usar una analogía en términos literarios, es la forma de Gorman de definir la inteligencia emocional, la complementariedad entre la metacognición o inteligencia y la emoción (ya que cada una sola o en estado puro apenas existe) para colaborar en una mejora en otras áreas.

4.3.1.- *Significado y métodos de trasmisión*

Burón (1995) describe la evaluación diaria que hace el docente de los estudiantes a través de lo que denomina “comunicación expectante”, que se expresa principalmente a través de interpretaciones no verbales de la conducta rutinaria inconsciente. En su trabajo se citan estudios de Brophy (1983) y Siegman y Feldstein (1987) según los cuales los docentes explican las bajas expectativas para determinados estudiantes:

menos interacción, mayor distanciamiento con ellos, menos mirarlos a los ojos, asentir menos con la cabeza, sonreír menos, esperar menos tiempo a que respondan, ofrecerse, dar recompensas inapropiadas, criticar sus fracasos más que los demás, elogiar menos sus éxitos, etc.

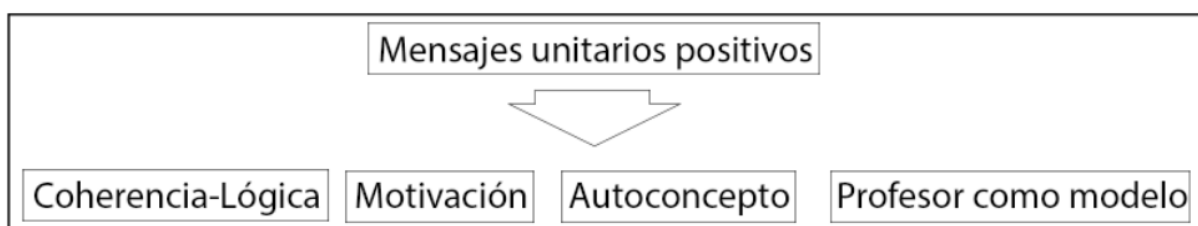
Los estudiantes que cumplen con el "efecto Pigmalión" se comportan de acuerdo con las expectativas del docente.

De ahí la importancia de comunicar adecuadamente las expectativas. Burón agregó que, para controlar estas micro evaluaciones verbales y no verbales y sus graves consecuencias, es necesario comprenderlas.

A esto, se debe agregar que el proceso no debe detenerse con esta toma de conciencia, ni siquiera con un intento premeditado de eliminar la difusión de esta información negativa. Los docentes también deben entregar mensajes "positivos" (aquellos que motivan el aprendizaje), tanto de forma verbal como no verbal. Con esto, si bien siempre es fácil ser traicionado por componentes no verbales, se puede llegar a lograr.

1. Unificar el mensaje y no enviar mensajes contradictorios e ilógicos (reconocimiento verbal del estudiante, expresión no verbal de sorpresa por su éxito, falta de tiempo, etc.).
2. Los estudiantes están verdaderamente motivados.
3. Estimular el autoconcepto positivo de los estudiantes.
4. Los estudiantes perciben a los docentes como voces de unidad y coherencia, y modelos a imitar.

Figura 2.
Actuación del docente → Percepción del estudiante



Nota: La figura representa la relación entre los mensajes unitarios positivos con las consecuencias.
Fuente: elaboración propia.

4.3.1.1.- La utilidad de los mensajes positivos

Se ha acordado que los docentes deben enviar mensajes positivos, esos que inspiran. Pero si bien todos conocemos las teorías clásicas sobre el refuerzo positivo y sus efectos conductuales, encontramos que muchos estudiantes y adultos tienen dificultades para aceptar elogios de forma natural. Incluso en algunos casos, la aprobación de un niño por parte de un docente o de sus padres es suficiente para evitar que se mueva o se involucre en un comportamiento destructivo o provocativo. Es posible que a esto se refieran Hernández y Santana (1988, p. 62) cuando afirman que las expectativas deben ser revisadas para “mostrar interés y afecto por los estudiantes y no implicar una preocupación indebida”. Si además se hicieran públicas las muestras, el rechazo podría ser mayor en algunos casos.

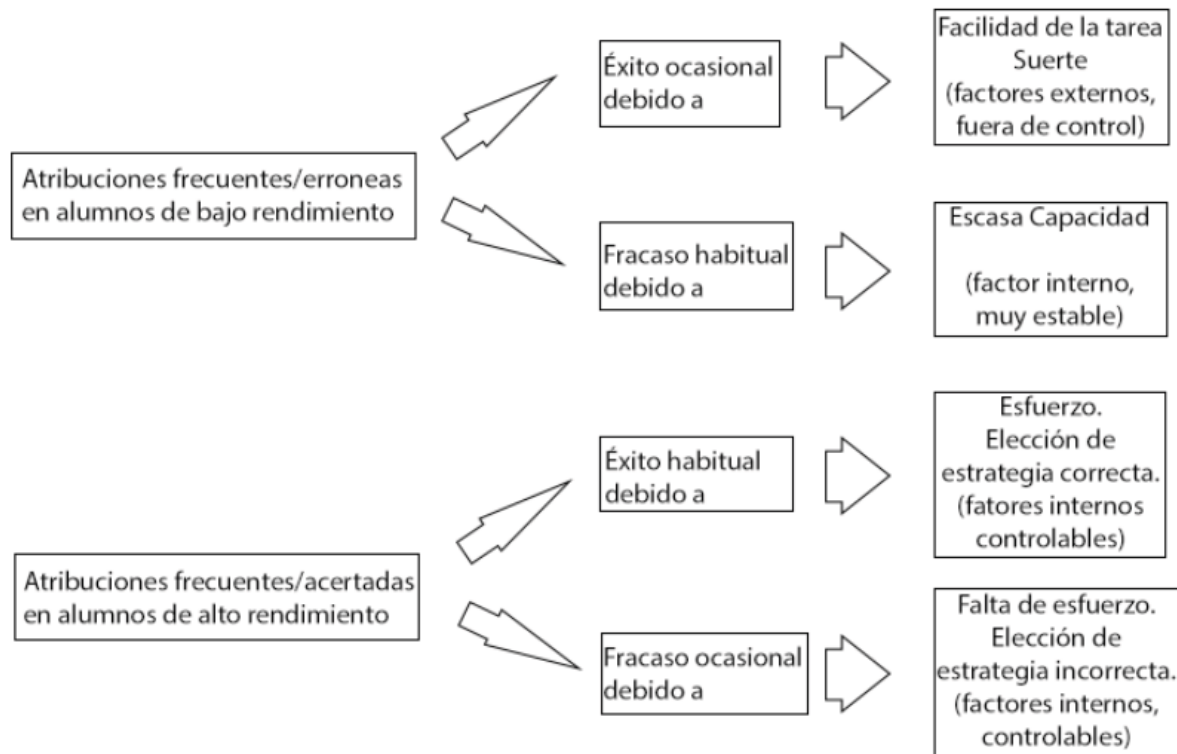
Alonso Tapia está seguro de que no más cumplidos pueden ser vistos como una forma de control, por lo que la búsqueda es menos interesante. En cambio, señala, "decirle al estudiante que hizo bien su trabajo y mostrar su progreso señalando la base del elogio (la evidencia objetiva en la que se basa la afirmación) constituye una recompensa social por sus esfuerzos y tiene un efecto positivo e impacto en ellos, es decir, motivación intrínseca" (1997).

Algunos autores sostienen que la comunicación descriptiva del comportamiento correcto es mucho más eficaz, de modo que el receptor de la información, el estudiante, se auto refuerza de una forma más potente que la completa evaluación externa. Aquí, el compromiso real del enfoque metacognitivo ocurre cuando se le ofrecen pistas sobre cómo sabe y aprende describiendo el curso y el desempeño de la tarea.

Como señalan Montero y Alonso (1996) es bueno que el estudiante atribuya los fracasos a falta de esfuerzo o una estrategia equivocada (esfuerzo y estrategia son variables internas y controlables por uno mismo) y el éxito a todo lo contrario.

La teoría de la atribución (atribuir o asignar las razones del éxito o fracaso a factores controlables o incontrolables, ya sean internos o externos) juega un papel muy importante en la motivación.

Figura 3.
Modelo de estilos atributivos



Nota: La figura representa los modelos atributivos en función del rendimiento. Fuente: elaboración propia.

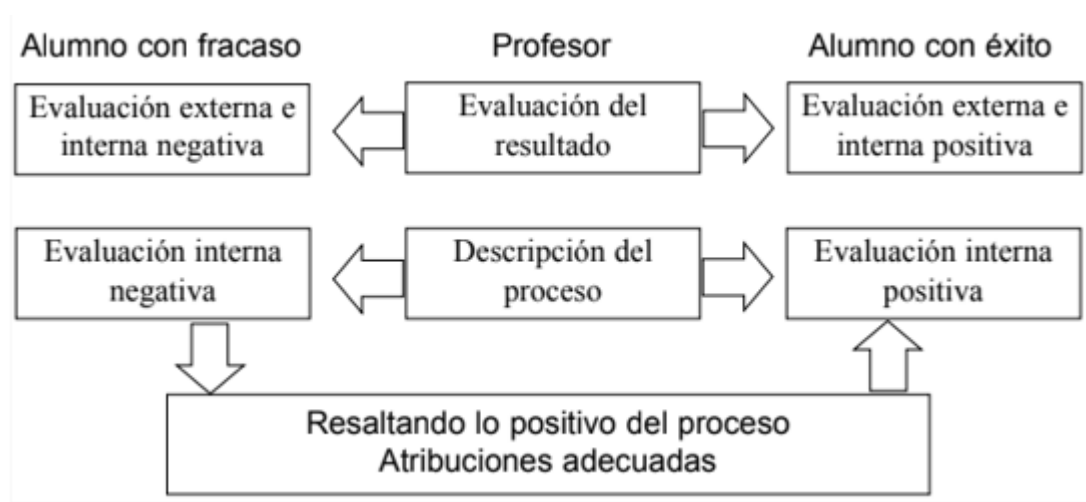
Los estudiantes con bajo rendimiento, además de baja autoestima, carecen de motivación, expectativas de éxito y rara vez buscan tareas desafiantes.

Es por eso por lo que los estudiantes no solo deben aprender a trabajar duro y elegir las estrategias correctas para tener éxito en las tareas de las clases, sino que también deben aprender a atribuir el logro a ese trabajo y elección. Los docentes suelen estar “formados” para abordar específicamente las tareas académicas, y muchas veces nos olvidamos del segundo aspecto, ignorando el complejo de inferioridad que pueden tener los estudiantes, lo que lleva a la falta de motivación y al fracaso académico a largo plazo.

4.3.1.2.- Qué hacer cuando no hay una resolución correcta de la tarea

En este caso, la "atribución" negativa no juega un papel significativo (al fallar, no decimos mala suerte, incompetencia, dificultad de la tarea, etc.), pero el componente motivacional es claro. Los procesos que se han seguido, los resultados que se han obtenido, se les describe a los estudiantes y se les deja claro que siempre que son dignos de la confianza del adulto (podría darles pistas de cómo proceder, si se les da más tiempo, etc.). Alonso Tapia (1991) apunta a los "mensajes" motivacionales que pueden enviar los docentes. Además, de esta forma, se está afectando otro elemento clave de la motivación: el autoconcepto del estudiante.

Figura 4.
Descripción y evaluación



Nota: La figura representa la relación entre el docente y los estudiantes con éxito y fracaso. Fuente: elaboración propia.

4.3.1.3.- Forma de especificar

Debe ser realista y positivo, destacando las partes del proceso que se han ejecutado correctamente. Ningún estudiante, por pequeño que sea, merece un exceso de optimismo o una píldora de oro. Además, establecer el "nivel de desarrollo reciente" exacto (donde terminan mis estudios y desde donde puedo acceder fácilmente) es un

factor clave en la metacognición. Establecer metas que son demasiado altas o bajas no tiene motivación para ningún estudiante.

El objeto de las especificaciones son las tareas o trabajos realizados, nunca la persona que las realiza, y menos en negativo. No es lo mismo decir "tu cuarto está desordenado" que decir "eres un desordenado".

Deben evitarse dos expresiones: "pero" en la descripción y "no" en el comportamiento. "Pero" invalida la mayor parte de lo que viene antes en la oración. A nivel psicológico, decir "lo has hecho bien, pero con la cantidad equivocada" no es lo mismo que decir "has echado la cantidad equivocada pero la acción es correcta". El efecto simbólico de esta expresión es el siguiente: (NO ← PERO → SÍ), es importante terminar la intervención con un mensaje positivo, un sí. Se ha demostrado que el último mensaje recibido es el que se guarda en la memoria con el menor esfuerzo, sobre todo a la hora de evaluarlo.

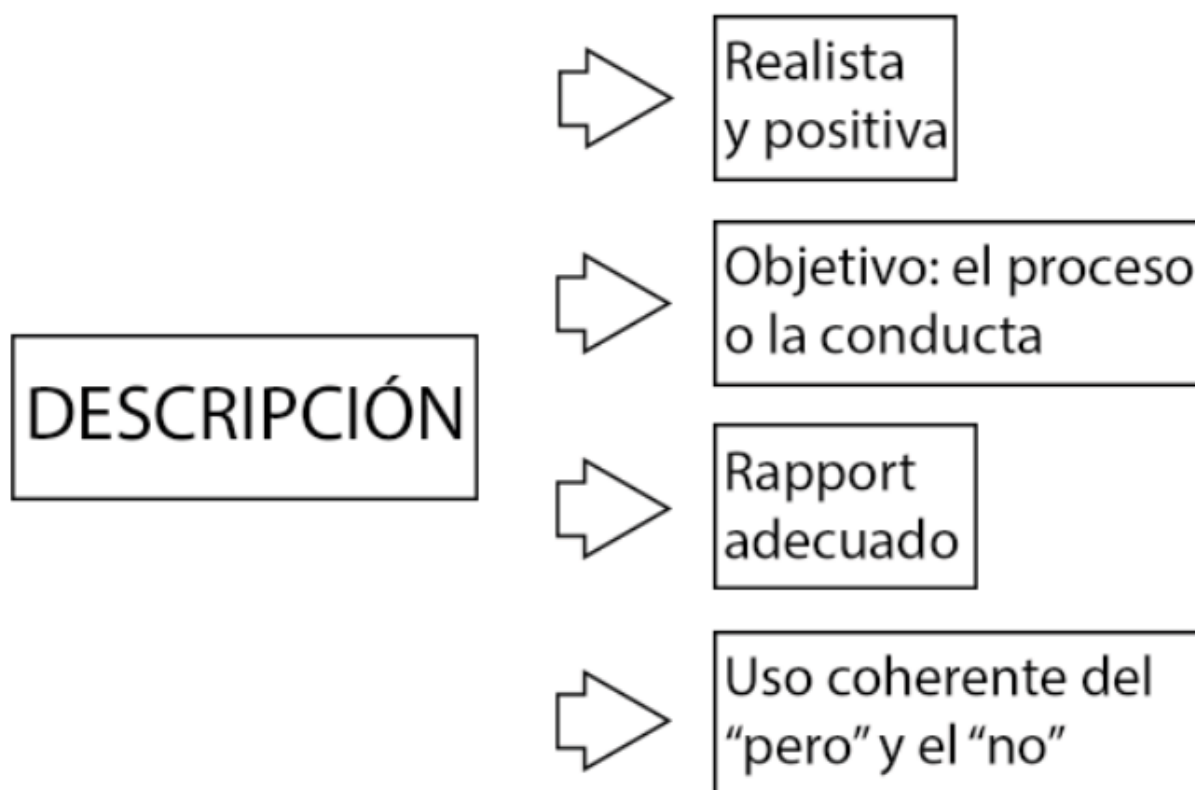
Si lo que interesa es modificar una conducta, siempre es mejor plantear la tarea en términos de logro que en términos de prohibición, evitando el no y dando pistas o ayudas. Por poner un ejemplo, es más eficaz la expresión "(sí) estate tranquilo, te ayudaré a recoger lo que has tirado por la habitación" que "no te pongas nervioso y recoge lo que has tirado". El cómo se intercambian los mensajes, es una herramienta útil para el docente.

Si el estudiante está molesto, nervioso, habla en voz alta, le falta el aire, etc. Es difícil para él calmarse en un corto período de tiempo. Pero más aún si el docente se comporta de la misma manera.

Si el docente puede usar una voz más lenta, una entonación más baja, una respiración profunda para devolver un mensaje envuelto, hay una mayor posibilidad de analizar objetivamente la situación y encontrar una solución juntos.

La ansiedad negativa o el entusiasmo positivo (necesario para estudiantes apáticos desmotivados), nerviosismo, etc. son variables en las que los docentes siempre pueden influir en cierta medida, dependiendo de cómo se haga la comunicación en el aula.

Figura 5.
Descripción de la situación



Nota: La figura representa los distintos tipos de situación. Fuente: elaboración propia.

4.3.1.4.- Momento de la descripción

Puede parecer que todo lo expuesto hasta ahora exige al docente que siempre esté atento y que sólo puede ser puesto en práctica con estudiantes que son conscientes de sus procesos mentales. Ante la primera objeción sólo puede apelarse al trabajo del día a día y a la profesionalidad de cada docente, que enriquece toda reflexión teórica a través de la práctica, ya sea para validarla o para retener poco o mucho de lo que tiene a su alcance. Ante la segunda objeción cabe mencionar los trabajos de uno de los pioneros de la metacognición en España, Carles Monereo (1995), donde se afirma que "a edades tempranas niños y niñas conocen aspectos sustanciales de su propio funcionamiento psicológico: (...) valoración realista de su propia comprensión (7-8

años), planificación mental de actividades a corto plazo (8-9 años), verbalización competente de procesos cognitivos (10-11 años) ... A partir de los 12 años el autoconcepto que poseen los niños y niñas sobre sus propias habilidades cognitivas parece estar consolidado" Así, mientras no exista un entrenamiento metacognitivo sistemático y sofisticado antes de esta edad, los docentes pueden incidir significativamente en la descripción de los procesos de trabajo de los estudiantes, mejorar la motivación para resolver correctamente las tareas, evitar la atribución a la desmotivación y tender a aprobar. Las teorías presentadas en estos circuitos se adaptan a cada caso y a cada aula para desarrollar un autoconcepto positivo.

Lo que está claro es que la comunicación docente-estudiante y las evaluaciones de aquel hacia éste dan mucho juego, y deben ser mucho más ricas y explícitas que las dos líneas de algunos boletines de notas que en muchos casos se limitan a decir si "progresa adecuadamente" o "necesita mejorar". Además, ¡cómo si ambas posibilidades fueran excluyentes entre sí! (Rul Gargallo, 1995).

4.4.- MODELOS TEÓRICOS MOTIVACIONALES

Según Juan Antonio Huertas e Ignacio Montero, existen varios modelos teóricos que tratan la motivación en el aula. (Huertas J. A., 1996, pág. 305).

El primero es el modelo realista y mecanicista: el hombre, al igual que la máquina, reacciona a las fuerzas y estímulos externos y no se desarrolla cualitativamente. Es una concepción determinista, propia del positivismo, de inspiración empirista.

Después sigue el modelo organicista. Estos modelos son evolutivos y enfatizan el desarrollo. En la medida en que los seres humanos tienen un impulso innato de cambio y progreso, la motivación como intervención es marginal, y el papel de la educación es nutrir esta tendencia natural y evitar su pérdida.

Por último, el modelo contextualista acepta un fuerte marco genético, pero valora la experiencia social del sujeto, por lo que combina una perspectiva centrada en el aprendizaje con una perspectiva centrada en el desarrollo. Si el conocimiento proporcionado a los estudiantes está muy por debajo de sus habilidades, la educación no progresa y el clima social del aula y las funciones y actividades comienzan a

correlacionarse. La motivación juega un papel importante porque es necesaria para la realización del interés por aprender.

También cabe destacar el modelo socioeconómico. Vygotsky no hace ninguna contribución directa a la motivación, pero los principios de una perspectiva histórica dialéctica se aplican al problema. La transición del nivel interno al nivel psicológico interno se llama internalización, y este proceso ocurre en la llamada área de desarrollo siguiente. Sin duda, la enseñanza efectiva es la enseñanza que se ubica en la ZDP y que la frustración o el aburrimiento ocurre fuera de ella. Otro concepto interesante desde un punto de vista sociohistórico es que, si el medio de transmisión de las funciones psicológicas es social, debemos estudiar el desarrollo infantil como un proceso dinámico de interacción dialéctica entre la cultura y los niños. Finalmente, otro aspecto importante es la mediación instrumental y simbólica como producto del desarrollo cultural.

4.4.1.- Metodologías en el aula

De las técnicas y metodologías cuya utilidad en el aula ha sido demostrada en diversos estudios, a continuación, se describen aquellas que son pertinentes en el estudio que se realiza en esta tesis:

4.4.1.1.- Metodología participativa

Como explica Francesc Imbernon y José Luis Medina (2008, pág. 16) “el aprendizaje reflexivo-experiencial es un modelo inicialmente diseñado en la universidad de Harvard”. Se parte de una situación real y, a través de un proceso en el que los componentes principales son la reflexión, la experiencia y la retroacción, se llega a la mejora de la actividad docente (Kolb B. , 1984).

Un método de aprendizaje no convencional conocido como aprendizaje experiencial implica que los asistentes a un taller creen una experiencia compartida y reflexionen sobre ella. Estas reflexiones se integran luego en su conocimiento existente y sirven como guía para acciones futuras. Para ilustrar esto, hemos desarrollado un modelo de taller que consta de cinco etapas en espiral, con la creencia subyacente de que la experiencia de un individuo sirve como base para su desarrollo profesional. A través

de este enfoque, nuestro objetivo es combinar el aprendizaje abstracto con experiencias prácticas.

Generando un proceso reflexivo, el taller requiere que los participantes comparen las estrategias metodológicas participativas con su propia experiencia docente. Esta actividad inicial incita a los maestros a analizar y considerar sus experiencias pasadas mientras se sumergen en la presentación.

Los participantes comparten sus reflexiones sobre sus experiencias con el resto del grupo en sesiones más pequeñas. Esto fomenta una perspectiva colectiva sobre los métodos participativos y amplía la perspectiva de todos.

El momento experiencial llega cuando cada grupo elige una estrategia metodológica que se ajuste a sus necesidades e intereses únicos. Estas estrategias luego se presentan y se examinan sistemáticamente durante una sesión de intercambio de un grupo grande. Los asistentes reflexionan sobre lo que vieron, cómo lo entendieron y qué significado se puede derivar de la experiencia. Esta fase es crítica para el proceso reflexivo-experiencial del taller, ya que permite a los individuos o grupos aclarar el significado de la experiencia y su valor potencial para futuros emprendimientos. Al igual que la primera fase, esta implica un momento reflexivo de análisis de la experiencia recientemente concluida.

Después de estos tres momentos cruciales, el grupo identifica colectivamente los puntos clave que pueden extrapolarse de su realidad actual y aplicarse de manera efectiva a situaciones futuras. Armados con este nuevo conocimiento, luego proceden a deliberar sobre cómo los conceptos y principios obtenidos del análisis anterior pueden implementarse en escenarios futuros. En este taller, es crucial reconocer que los estudiantes son el foco principal del proceso de aprendizaje. El taller crea un marco de diálogo y participación, y el método empleado es parte integral del contenido.

Esencialmente, el taller enseña estrategias participativas de una "manera participativa", además de promover el aprendizaje reflexivo-experiencial para que los participantes puedan utilizar estas estrategias en sus propias prácticas de enseñanza.

El taller está diseñado para alinear la teoría y la práctica. Los participantes aprenden técnicas para el pensamiento crítico y la participación activa a través de una metodología que prioriza el aprendizaje sobre la enseñanza. Aunque un maestro está involucrado en la preparación y supervisión del taller, el énfasis está en las estrategias participativas y reflexivas.

Los docentes participantes tienen una oportunidad de oro para observar y escudriñar la aplicación de las estrategias participativas en un verdadero escenario de formación. En este escenario, son los principales actores en su propio camino de desarrollo profesional.

Por lo general, este escenario produce múltiples beneficios para todos los involucrados. Los asistentes se involucran personalmente en el análisis y la contemplación de las situaciones de formación que les afectan directamente. Esta introspección constituye "reflexión": un proceso donde los pensamientos y experiencias de cada individuo se colocan bajo la lente del escrutinio.

4.4.1.2.- El aula invertida

La pedagogía ha visto un cambio en forma de aulas invertidas o invertidas. Estas clases priorizan la adquisición de conocimientos durante la tarea, asegurándose de que el tiempo de clase se maximice para una discusión y colaboración significativas en lugar de un aprendizaje de memoria.

Invirtiéndolo el modelo tradicional, esta metodología requiere que los estudiantes preparen contenidos y conceptos fuera del aula, mientras que el aula misma se convierte en un espacio dinámico. Una vez en el aula, el profesor guía a los alumnos a través de un entorno de aprendizaje interactivo, facilitando su proceso de aprendizaje.

Aunque los principios del aula invertida se remontan a los años 90, King (1993), Mazur (1997), Crouch y Mazur (2001), este enfoque de enseñanza alternativo ha ganado popularidad y especial relevancia en los últimos años (Bergmann & Sams, 2012).

A pesar de que hay muchas experiencias que muestran el éxito del aula invertida McLaughlin (2013), Missildine et al. (2013), Wilson (2013), la evidencia empírica sobre la efectividad de esta estrategia es todavía limitada.

Los estudios enfatizan varias mejoras observadas entre los estudiantes, incluido un rendimiento académico mejorado, participación activa en clase, actitudes positivas hacia el aprendizaje y la enseñanza, y una mayor satisfacción de los maestros en el proceso de enseñanza (Lage et al. (2000), Berrett (2012), Strayer (2012), Chung (2014) y Prieto et al. (2014).

4.4.1.3.- Aprendizaje en equipo

Con respecto al aprendizaje en equipo, algunos autores, como por ejemplo Nordberg (2008), Shah (2013) u Opdecam et al. (2014), han demostrado que los esfuerzos de colaboración dentro de un equipo pueden reforzar y cultivar el crecimiento académico de los estudiantes. Este fenómeno se puede atribuir al énfasis reducido en las conferencias convencionales cuando se introduce el aprendizaje en equipo. En cambio, se dedica más tiempo al intercambio de ideas y conocimientos entre pequeños grupos de estudiantes. Como resultado, se refuerza su comprensión y se fortalecen sus habilidades de comunicación interpersonal Michaelsen et al. (2004) Por tanto, una “estrategia de aprendizaje cooperativa” realza la interconexión entre estudiantes que, mediante su implicación en un proyecto común, consigue un mayor rendimiento académico (Yamarik, 2007), una mayor autoestima y un mayor espíritu de trabajo en equipo (Millis & Cottell, 1998).

Un concepto de sustituir las conferencias tradicionales con técnicas de aprendizaje interactivo no es nuevo. Aunque es un enfoque originalmente diseñado para clústeres más pequeños, Jackson y Prosser (1989) ya defendieron la implementación de estas técnicas de aprendizaje en grupos grandes.

Los estudios han demostrado que los formatos de clases interactivas pueden ser más efectivos que las clases magistrales tradicionales. Knight y Wood (2005) descubrieron que alentar la participación de los estudiantes y promover la resolución de problemas en grupo durante el tiempo de clase puede contribuir a una mejora significativa en el rendimiento académico.

Según la investigación de Baepler (2014), la incorporación de sesiones de aprendizaje activo en el trabajo del curso puede conducir a una reducción del tiempo de clase sin afectar negativamente los resultados de los estudiantes.

Según Deslauries et al. (2011), los estudiantes demostraron niveles más bajos de aprendizaje cuando recibieron instrucción a través de conferencias presentadas por profesores estimados en comparación con la participación en la educación interactiva. Curiosamente, incluso un profesor posdoctoral con experiencia limitada pudo facilitar mejores resultados de aprendizaje en este último contexto.

Según la investigación de Park y Choi (2014), las clases universitarias tradicionales tienden a crear una zona "dorada" y una "sombra", discriminando entre los estudiantes en función de la disposición de sus asientos. Sin embargo, esta discriminación posicional no se observa en el entorno de aprendizaje activo (AAA). De hecho, los estudiantes de AAA están más comprometidos e inspirados, lo que resulta en una mayor participación activa. Además, se encuentra que los estudiantes altamente motivados son más colaborativos en AAA, lo que lleva a la creación de ideas novedosas y al intercambio de información, un fenómeno relativamente menos común en las aulas tradicionales.

Las investigaciones indican que las tareas grupales promueven una mayor participación de los estudiantes y mejoran el rendimiento académico (Hong y Pham 2013).

4.4.1.4.- Relación educativa

La relación educativa es el conjunto de relaciones sociales que se establecen entre el educador y los que educa, para ir hacia objetivos educativos, en una estructura institucional dada, relaciones que poseen características cognitivas y afectivas identificables y que tienen un desarrollo y viven una historia. (Postic M. , 1982).

Benejam (1997) plantea un tema complejo que se inserta en el contexto de la formación inicial y la educación básica.

En lugar de transmitir un conjunto de metas prescritas por la administración, sostiene que al profesorado le corresponde acompañar, facilitar, aconsejar y sugerir situaciones

de aprendizaje que ayuden a entender y valorar las consecuencias de las acciones y actitudes.

La modificación del comportamiento del alumnado significa que “quiera hacerse responsable de su libertad personal y política y actúe coherentemente con sus convicciones morales y cívicas”, un objetivo que requiere de intervenciones centradas en la empatía, la libertad y la autonomía. (pág. 50)

Es necesaria una transformación para llegar a la creencia de que nadie ha educado a nadie. Solo acompaña el proceso de educación personal, siempre y cuando la otra parte nos brinde confianza y lo acompañe en su camino.

La relación pedagógica se vuelve educativa cuando, en lugar de reducirse a la transmisión del saber, involucra a los seres en un encuentro en el que cada uno descubre al otro y se ve a sí mismo, y donde empiece una aventura humana mediante la cual el adulto va a nacer en el niño. (Postic M. , 1990, pág. 9).

4.4.1.5.- El elogio

Según Francisco Castro (2012, pág. 49), “las motivaciones en este sentido estarán en conexión con la aprobación o el rechazo de los adultos, e incluso sus compañeros (iguales)”. Este autor además indica que dicha idea guarda conexión con la motivación por competencia de Elliot y Dweck (1983), que indican que “cuando el estudiante tenga esta motivación estará a su vez interesado por aprender y ampliar sus conocimientos, siempre y cuando se perciba la aprobación. Para ser percibida el profesor debe ejercerla y practicarla, lo cual bien podría hacerse a través de la alabanza verbal y del elogio, en definitiva”.

Se debe reconocer y enfatizar el éxito total o parcial de un estudiante o de un grupo de ellos. El reconocimiento generoso y sincero es la mejor recompensa al esfuerzo.

Saber reconocer el éxito del estudiante o del grupo y, si es posible, hacerlo en público, (Muñoz, 2004, pág. 99).

4.4.1.6.- El clima de aula

Tal y como muestra Javier Tourón en el prólogo de Fernando Rodríguez y Raúl Santiago (2015, pág. 5), tener un excelente ambiente o clima en el aula es, sin lugar a dudas, uno de los motivos que más contribuyen al rendimiento, a la formación y al interés por aprender de cada uno de los alumnos que la componen. Son muchos los factores que colaboran en su mejora, pero nos atreveríamos a destacar uno por encima de todos: la calidad en la relación entre el alumno y el docente. Esa conexión es posible si el docente es capaz de motivar a sus alumnos mediante las distintas metodologías que utiliza.

El docente se debe esforzar por crear y mantener una cálida atmósfera interpersonal de respeto y optimismo con cada miembro del equipo y con la clase en su conjunto.

El tiempo dedicado a fomentar este ambiente de compañerismo y confianza mutua será el de los mejores empleados, ya que favorecerá el clima del aula y así el aprendizaje del estudiante podrá ser óptimo.

4.4.1.7.- Confianza en la mejor versión del estudiante

Si creemos que una persona en particular se encuentra actualmente en su mejor momento y puede mejorar como estudiante y como comunidad, nuestras expectativas aumentan sus posibilidades de éxito, pero lo más importante, aumentan nuestra voluntad de interactuar positivamente con esa persona en particular.

El principio “Pígame”, deber ser coherente y favorecer nuestra mediación tanto social como interpersonal con el estudiante (Piaget, Vygotski), y al tiempo regir en nuestras interacciones educativas.

4.4.1.8.- Tender a la autonomía liberadora y a la responsabilidad

Cada persona tiene capacidad para desarrollarse positivamente si no encuentra demasiados obstáculos para ello (Rogers, 1996).

La propia realización de la tarea es motivadora, por eso mientras más aprenden más aumenta su motivación (Deci & Ryan, 1991).

El docente debe ser explícito sobre las expectativas del estudiante en cada área, no debe asumir que ya sabe lo que espera de sus procesos intelectuales o relacionales.

Si se conocen las causas y los caminos que conducen al éxito, será más fácil seguirlos. En cambio, si el éxito o el fracaso depende de la voluntad aleatoria de otros o de un proceso que no se puede modificar ni controlar, entonces todo tipo de motivaciones y estímulos desaparecen y son sustituidos por manifestaciones típicas y alienantes: frustración, desinterés, incapacidad adquirida de ayuda o desesperación.

4.4.2.- Gestión de rutinas en el aula

La forma en que nos comportamos en el aula, la forma en que no pensamos, “eso es lo que se ha hecho siempre”, desde la forma de hacer los ejercicios en clase hasta la forma de presentarlos, resume la monotonía del día a día y no es neutral (Muñoz, 2004, págs. 95-110).

Es necesario “saber moverse” en el aula sin generar tensión, brindando seguridad y logrando que las mismas tareas se realicen de la forma más amena y provechosa.

4.4.2.1.- Organización y rutinas creativas

Ser sorprendido por algo da como resultado un mayor enfoque y dedicación y proporciona una mayor justificación para las acciones individuales. La implementación de este concepto puede lograrse a través de varios medios, con un resultado común: las organizaciones flexibles y democráticas fomentan la motivación intrínseca de los estudiantes. En consecuencia, conduce a una participación y rendición de cuentas fluidas, y a la coherencia en sus tareas.

- Aplicación autónoma de las rutinas.
 - La aplicación autónoma de las rutinas es un corolario desarrollado en clase a partir del principio de que no se deben enviar cosas innecesarias, ni se debe legislar sin motivación.
- “La autonomía promueve la motivación, el logro y la autoestima”

- La experiencia nos dice que los estudiantes están muy atentos a lo que quieren, desde marcas de automóviles hasta nombres de atletas, apliquemos eso al trabajo y al aula. Si pueden ponerse de acuerdo sobre qué hacer, cómo hacerlo, qué medios usar, dónde hacerlo o la empresa para la que desarrollarlo, entonces la tarea será más agradable, la sentirán más propia, y participarán de una manera más efectiva.

4.4.3.- Tipología de las tareas

Según Pérez y Cerván (2004), “un nivel óptimo de dificultad favorece el avance en la tarea de aprender”. Es decir, según estos autores, el equilibrio que tiene que haber en la dificultad del contenido y lenguaje debe ser relevante para la capacidad y el desarrollo del estudiante. Nunca hay que llegar a la dificultad que desmoraliza a los estudiantes ni a la facilidad que los desanima por una aparente inadaptación. La diversidad debe considerarse como "diferencias de la norma" para aquellos que pueden estar más rezagados y aquellos que pueden necesitar un mayor ritmo de trabajo o aprendizaje, o cuyas habilidades contribuyen a una adquisición más profunda de la cognición o el comportamiento.

4.4.3.1.- Forma y dificultad variadas

De acuerdo con Martín Bravo, “la variación moderada en dificultad y complejidad de las tareas ayuda a probar los reflejos y oportunidades de los estudiantes para el progreso del aprendizaje” (1995).

4.4.3.2.- Estimulantes y creativos

Según Luis López (2004), “Las tareas creativas son más motivadoras que las mecánicas.” Además, autores como Gagné (1987, págs. 248-249) y Bruner (2009, págs. 687-708) coinciden en la necesidad de variedad y creatividad, proponiendo tareas o actividades que permitan a los estudiantes expresar su individualidad y les den originalidad y la impronta de autonomía que los distingue y los hace únicos.

4.4.3.3.- Significativas en su contenido

Según Urquijo, Ana Patricia León, Eduardo Risco y Cristina Alarcón, (2018, 18 (23)), “el aprendizaje significativo motiva más que el de tipo memorístico o repetitivo”. El contenido que se pretende enseñar o aprender debe tener una lógica interna relacionada con los conocimientos que ya posee el estudiante y debe tener un interés claro o evidente para el estudiante (significado lógico y psicológico) esto no significa abandonar la memorización integral o aclarar un conjunto de hechos: cada época tiene sus bondades, cada habilidad tiene sus mejores momentos y aspectos que no se deben olvidar.

Las tareas propuestas por el docente se seleccionan y presentan de acuerdo con los objetivos del curso.

Organizar el aula de manera multidimensional facilita la percepción de autonomía de los estudiantes y promueve la percepción de las tareas seleccionadas como más interesantes. Las actividades moderadamente difíciles son las actividades más motivadoras. Finalmente, cabe señalar que, si la tarea se presenta para el producto final, entonces promovemos la reflexión sobre el proceso y la motivación. Esto supone fragmentación de la actividad.

Gilbert (2005) reconoce siete tareas en las que los docentes toman decisiones que pueden influir en la motivación para aprender de los estudiantes.

1. AUTORIDAD

Un punto relacionado es identificar cómo se expresan diversos aspectos relacionados con el manejo de la autoridad en el aula para que contribuyan a una mejor motivación por el aprendizaje. Por lo tanto, algunos docentes son muy tolerantes, algunos son autoritarios y finalmente otros son democráticos o cooperativos, logrando indirectamente un buen control de la clase.

2. CÓMO RECONOCER LOS LOGROS DEL ESTUDIANTE

Los elogios de figuras relevantes han aumentado el poder, aunque es importante considerar qué y cómo elogiar. Lo ideal sería que los docentes

elogiaran el esfuerzo y el progreso personal y se apegaran a los errores en el proceso de aprendizaje. El elogio público facilita las comparaciones de los estudiantes en el aula, lo que promueve un programa relacionado con el talento más que con el aprendizaje, a diferencia del elogio privado.

3. TRABAJO EN EQUIPO

Colaborar con otros estudiantes tiene una ventaja motivacional al desarrollar patrones de motivación de aprendizaje en lugar de presumir. También es una terapia para los estudiantes que tienen miedo al fracaso. (Prenda, 2011).

4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Existen diferentes criterios y sus respectivas consecuencias motivacionales

- Dimensión normativa estándar: El hecho de que los estudiantes dispongan de información normativa sobre su desempeño facilita la percepción de que éste depende de una sola habilidad (¿inteligencia?).
- Dimensión pública privada: Cuando la comparación favorece la comparación, surge un ambiente de competencia. La información privada, sí es relevante para el estándar y proporciona información sobre el proceso, centra su atención en el trabajo personal y cómo superar los errores que pueden surgir en su propio proceso de aprendizaje.

5. LA PROGRAMACIÓN DEL TIEMPO EN EL AULA

Muchas veces es conveniente controlar el tiempo medio para resolver una tarea con cierta tolerancia, sobre todo para los estudiantes más lentos, que suelen ser los peores. Se trata de dedicar un tiempo especial a estos casos sin cambiar el ritmo de la clase.

Cada tarea tiene uno de tres valores para el estudiante:

- El valor del logro, o la importancia de hacer un buen trabajo.
- Valor intrínseco, que es el placer derivado de la actividad.

- Valor de utilidad porque las tareas nos ayudan a lograr objetivos a corto o largo plazo.

6. LA NATURALEZA DE LA TAREA QUE SE PIDE A LOS ESTUDIANTES QUE REALICEN

El docente debe seleccionar y presentar las tareas en función de los objetivos curriculares.

7. LA AUTONOMÍA QUE SE PERMITE A LOS ESTUDIANTES EN EL TRABAJO

Estructurar la clase de forma multidimensional favorece la percepción de autonomía por parte del estudiante y facilita la percepción de la tarea elegida como más interesante.

4.4.3.4.- Motivos de los estudiantes para trabajar en el aula

Cada estudiante puede perseguir un objetivo distinto dentro del aula, por eso puede haber diferentes motivaciones para cada uno. A continuación, se recogen los más significativos.

1. AMBICIÓN DE PERTENENCIA Y VETERANÍA DE LA COMPETENCIA

Cuando los docentes se encuentran con estudiantes que muestran esta motivación, es fácil inferir que son personas inteligentes. La pregunta que deben hacerse los docentes es qué características debe tener la actividad docente, para que los estudiantes entiendan que lo que realmente está en juego es adquirir habilidades y nada más.

2. UTILIDAD DEL APRENDIZAJE

Incluso para los estudiantes que buscan aprender o adquirir habilidades, no saber exactamente para qué se puede utilizar lo que están aprendiendo puede ser desmotivador, ya que las personas piensan que algo útil es mejor que no saber qué es competente en las cosas.

3. ILUSIÓN POR CONSEGUIR RETRIBUCIONES

A menudo se supone que lo que motiva a los estudiantes no es aprender, sino lo que podemos ganar con el aprendizaje. Si bien facilita que los estudiantes se interesen en la tarea en lugar de la recompensa, esta motivación puede ser útil cuando el nivel inicial de interés es bajo o cuando se requiere un cierto nivel de habilidad introductoria para disfrutar su logro. En este sentido, el elogio es una recompensa social por el esfuerzo, tiene un efecto positivo en la motivación intrínseca y también puede tener valor informativo. En otros casos, las recompensas pueden tener efectos no deseados y los elogios pueden verse como una forma de control. Por otro lado, si la recompensa es tangible, puede tener un impacto negativo y hacer que los estudiantes trabajen solo por ella.

4. PRECISIÓN DE LA TRANQUILIDAD QUE DA EL APROBADO

La necesidad de lograr objetivos distintos al aprendizaje mismo estimula un esfuerzo que a menudo afecta los resultados visibles más que el aprendizaje porque no involucra tanto la memoria como el aprendizaje.

5. DEBER DE PRESERVAR EL ORGULLO

El miedo a ser ridiculizado, miedo a perder la dignidad personal frente a los demás, inhibe la tendencia espontánea a pedir aclaraciones cuando no se sabe, y es claramente perjudicial para el aprendizaje. Asimismo, un enfoque excesivo en la autoestima puede llevar a los estudiantes a priorizar formas de aprendizaje que no son adecuadas para el aprendizaje profundo. Pero un enfoque en la autoestima también puede tener un efecto positivo, por ejemplo, ante el fracaso, los estudiantes que suspenden tienden a aprobar por segunda vez, y mayor es su enfoque en “quedar bien”.

6. NECESIDAD DE LIBERTAD Y CONTROL DEL PROPIO COMPORTAMIENTO

En el trabajo escolar, un enfoque en la acción autónoma puede tener un impacto positivo. Pero para producir una experiencia de autonomía y control personal, es necesario:

1. Posibilidad de que los estudiantes sientan que tienen habilidades orientadas al aprendizaje facilitan la selección.
2. Los estudiantes creen que el trabajo escolar en realidad conduce al desarrollo y adquisición de habilidades.

Si solo se percibe lo primero y no lo segundo, los estudiantes no verán el trabajo escolar como algo que valga la pena experimentar y lo rechazarán. El consejo a los docentes es que presenten el trabajo escolar como una actividad liberadora y potenciadora de la autonomía individual, más que como una imposición que sólo beneficia a los demás.

7. DEMANDA ACEPTACIÓN PERSONAL ABSOLUTO

Teniendo en cuenta las formas en que la percepción de la aceptación personal afecta la motivación y considerando los muchos comportamientos específicos que podemos usar para comunicar que aceptamos a una persona, si desea que los estudiantes perciban esta aceptación, es necesario que los maestros revisen algo más que nuestro comportamiento específico y pautas didácticas, también repasamos las pautas generales para las interacciones verbales y no verbales a través de las cuales comunicamos a los estudiantes nuestra aceptación incondicional hacia ellos y nuestro interés por su progreso personal.

Tras estudiar todos estos puntos se puede llegar a las siguientes consideraciones finales.

Para saber cómo motivar, debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Explicar a los estudiantes los objetivos educativos que se han planeado para este curso y justificar el uso del conocimiento que estamos tratando de transferir a través de nuestra propuesta de actividad.
- Planificar las actividades de manera lógica y ordenada.
- Sugerir actividades que les permitan utilizar diferentes habilidades para resolver problemas.
- Tratar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y momentos de satisfacción, ya que se fomenta la comunicación y las buenas relaciones entre los estudiantes y se realizan trabajos en grupo.
- Recomendar el razonamiento y la comprensión como las mejores herramientas para la resolución de actividades y conflictos.
- Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos en contextos cercanos a los estudiantes.

El entusiasmo del docente, el ambiente de la clase, la buena relación entre los miembros, estudiantes y el docente, la diversión de la clase, etc. Algunos estudiantes también pueden influir en otros de forma positiva o negativa, referencias a la realidad, vinculación de lo enseñado con el mundo real, hechos y experiencias de los estudiantes, reconocimiento del esfuerzo de los estudiantes, evitación de la censura o fomento de la mejora.

Los métodos de enseñanza y las nuevas tecnologías son lo suficientemente ricos en posibilidades como para que el docente pueda utilizar su maquinaria creativa y muchas veces cambie los estímulos, actividades y situaciones de aprendizaje de acuerdo con las necesidades de cada estudiante o grupo.

4.5.- ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN

El estudio que realizó Javier Sancho (2012), describe varias técnicas de enseñanza para mejorar la motivación de los estudiantes. Se resume una selección de aspectos que, dentro de dicho estudio, se han considerado pertinentes para esta tesis.

Estas estrategias se pueden utilizar en función del contexto, de las características de la asignatura, el currículo, los conocimientos previos, el tamaño del grupo, etc. El uso de una u otra, aunque se piensa que algunas de ellas subyacen en la motivación (al menos, eso es lo que indican las investigaciones).

Si queremos construir algo, primero tenemos que saber sobre qué tipo de cimientos se está expuesto:

1) Conocer a los estudiantes y su situación inicial

Para comenzar a darles bloques, primero es necesario conocerlos y comprender sus habilidades y fortalezas para darles un tipo de bloque de construcción u otro.

Muchos docentes no están interesados en aprender los nombres de sus estudiantes, no conectan con ellos y no inspiran el aprendizaje. No se puede decir que el docente se preocupa por el aprendizaje de los estudiantes si no se preocupa en conocerlos.

Algunas fórmulas que pueden servir para este fin pueden ser:

- Aprovechar un detalle curioso: los estudiantes suelen sentarse todos los días en los mismos asientos que han ocupado el primer día, o a una distancia razonable. El primer día de clase podemos aprovechar para pedirles que rellenen un formulario que, además de su nombre, escriban su interés en la materia, qué creen que van a estudiar, qué expectativas tienen sobre la materia. Referenciar estos datos a posteriori puede hacer ver al estudiante que hay un interés por conocerlo.
- Identificar sus posibles miedos, debilidades o dificultades.

2) Conocer sus métodos de aprendizaje

Saber cómo han aprendido hasta ahora puede servirle al docente para aplicar una metodología similar o distinta en función del éxito o el fracaso que les informe el estudiante.

3) Que se note el entusiasmo con tu asignatura

El docente tiene que mostrarse ilusionado con su materia y con el hecho de la enseñanza en general.

4) Intentar individualizar la enseñanza en la medida de lo posible. Dedicar tiempo a cada estudiante

Todos los estudiantes esperan que se satisfagan sus necesidades, recordando que cada estudiante y cada aula es diferente. Los docentes deben llevar un control regular, apoyar su aprendizaje e informar individualmente sobre su progreso.

5) Tratar a los estudiantes con respeto y confianza

Se pueden hacer comentarios sobre los estudiantes, pero nunca de forma despectiva. El docente no puede burlarse de los estudiantes en público. En este caso, los estudiantes no dedican su energía a aprender, sino que ponen su energía en sus propios sentimientos. Mejor decirlo en privado. Como ya se ha citado anteriormente, al estudiante hay que premiarlo en público.

Si encontramos la debilidad de un estudiante, el docente debe aclarar que su comentario se refiere a un trabajo específico, no al estudiante como persona.

6) Señalar la importancia de la asignatura

Hay que animar al estudiante diciéndoles que pueden aprobar la asignatura y darle las herramientas necesarias para ello (tiempo de estudio, trabajos, deberes...), entonces sentirán que el docente tiene confianza en ellos.

7) Señalar la importancia de la asignatura

Explicar en detalle por qué el módulo es importante. Señalar ejemplos en los que ha sido útil en su carrera y analizarlo en el contexto de la titulación.

8) Variar los métodos de enseñanza. Que sea de utilidad ir a clase

No suele ser provechoso ir a una clase donde la docente se limita a seguir algunas notas o palabras simplemente leyendo. Se trata de evitar el aburrimiento, la rutina. Hay que hacer que cada clase sea una nueva aventura. El docente está acostumbrado a dominar las lecciones en las que el alumnado es solo oyente. Pero los estudiantes aprenden haciendo, construyendo, diseñando, creando, resolviendo. La naturaleza pasiva del aula reduce la motivación y la curiosidad de todos ellos.

La forma en que los alumnos y alumnas aprenden depende no solo de su inteligencia o educación previa, sino también de cómo prefieren aprender.

Tipos de aprendizaje básico:

- Visual: Aprenden mejor viendo y leyendo lo que intentas enseñar.
- Oído: Aprenden mejor escuchando.
- Táctiles y psicomotrices: aprenden mejor haciendo.

9) Implicar, si es posible, al estudiante en la elección de algún tema a estudiar

10) Fomentar la participación de los estudiantes. Hacer preguntas

Esto aumenta su interés y aprendizaje.

El docente tiende a hacer preguntas basadas en el conocimiento el 80% o el 90% del tiempo. Puede ser interesante utilizar diferentes tipos de preguntas. Las siguientes son las seis clases de problemas definidos por Bloom (1956):

- *De conocimiento*: recordar, memorizar, recogida de información (qué, quién, cuándo, cómo, dónde, describir).
- *De comprensión*: interpretar, describir con sus propias palabras, organización y selección de hechos e ideas.
- *De aplicación*: resolución de problemas, poner un ejemplo de, decir cómo está relacionado con, ¿por qué es importante?

– *De análisis*: identificar motivos, separación de un todo en sus partes componentes, clasificar de acuerdo con..., comparar/contrastar con....

– *De síntesis*: crear un producto único, original, bien de forma verbal o un objeto físico. Combinación de ideas para formar una nueva totalidad ¿Qué ideas puedes añadir? ¿Cómo crearías/diseñarías un nuevo...? ¿Qué podría ocurrir si combinas...? ¿Qué solución sugerirías para...?

– *De evaluación*: Hacer juicios de valor sobre asuntos. Desarrollo de opiniones. ¿Estás de acuerdo con...? ¿Qué piensas sobre...? ¿Qué es lo más importante de ...? Colocar en orden de prioridad ¿Qué criterios usarías para evaluar/valorar...?

11) Nivel adecuado de la materia

Si los estudiantes ven un alto porcentaje de materias suspendidas, pueden desanimarse. Relación directa entre motivación y reconocimiento.

12) Enfatizar de una manera continua los conceptos fundamentales

El docente debe repetir los conceptos fundamentales a lo largo del curso e incluirlos en los exámenes. Se recomienda advertir de que algunos conceptos son difíciles de captar la atención de los estudiantes porque sus niveles de atención varían en el aula.

13) Cuando se introduzca un nuevo concepto, aplicar con ejemplos

14) Dar importancia al vocabulario durante el curso

Dependiendo de la asignatura, puede emplearse un vocabulario específico. Se pueden preparar diccionarios de términos, sinónimos y otros idiomas, etc., si el tema lo requiere.

15) Ser flexible, fluido, experimentador, con capacidad de adaptación a las circunstancias

Es posible desviarse del plan de estudios si hay actividades distintas a las que los estudiantes pueden aprender (visitas a empresas, charlas...). Un recorrido por la empresa es una oportunidad de aprendizaje única.

16) Un buen docente debe tener un toque de humor

Interrumpir la clase con anécdotas, analizar errores cometidos por estudiantes anteriores, bromas, etc., para crear un ambiente más distendido y propicio para el aprendizaje de los estudiantes.

17) Organización del temario que se dará en la clase

El docente debe señalar lo que se dará durante la clase al principio y volver al índice a medida que ve las secciones.

18) Que cada clase tenga un comienzo, un desarrollo y un final

Es frustrante para los estudiantes darse por vencidos a la mitad. El docente puede reservar un corto periodo de tiempo al final de la clase para resumir lo que ha visto.

19) Si se realizan exámenes parciales o algún tipo de evaluación continua, transmitir los resultados al estudiante lo más rápidamente posible

Se trata de que el estudiante sepa siempre lo que hace y lo que tiene que hacer para mejorar.

20) Integrar los nuevos conceptos con conocimientos previos de esa o de otras asignaturas

21) Preguntar a los estudiantes a principio de curso cómo van a organizar su tiempo y qué van a hacer para sacar adelante el curso

Hacer ver al estudiante la importancia de la estructuración del tiempo es esencial para que tome conciencia.

22) Establecer medios para evaluar la propia docencia

La única forma de mejorar la enseñanza es evaluar constantemente, compararla con los estudiantes u otros docentes e introducir las mejoras adecuadas para mantener a los estudiantes motivados.

23) Controlar el tiempo que dedica el estudiante a la asignatura

El docente debe tener conciencia de que los estudiantes tienen más asignaturas durante el curso, que también deberán estudiar para los exámenes y prácticas.

La carga horaria y el número de créditos de la asignatura deben ser factibles.

24) Proponer temas provocadores

Trabajar sobre temas controvertidos donde cada estudiante tenga una opinión puede ser un factor a tener en cuenta a la hora de plantear una práctica debido a que, al hacerlo, aumentará su motivación e interés por el tema.

5.- DESARROLLO Y RESULTADOS

Para comenzar con el desarrollo de la investigación se han definido unas preguntas para realizar a los expertos. Cada una de estas cuestiones tiene como finalidad definir el cuestionario que entregaremos a los estudiantes y así se ha podido definir las preguntas finales para la prueba de control.

5.1.- ENTREVISTAS A LOS PROFESIONALES DEL SECTOR DE LA ANIMACIÓN

En este apartado encontraremos la finalidad de cada una de las preguntas que se le realizaron a todos los expertos a la hora de hacer el análisis, así como las conclusiones específicas que se han extraído de ellas.

- Trayectoria profesional, empresas donde has trabajado, series, largometrajes y cortometrajes donde has participado, premios que has obtenido, etc.

Con esta pregunta confirmamos la validez del testimonio de nuestro experto, una gran trayectoria profesional, empresas reconocidas mundialmente donde han podido trabajar, proyectos millonarios y premios internacionalmente reconocidos avalan la palabra de todos los expertos entrevistados.

- ¿Cómo crees que debería enseñarse el arte de la animación?

Con las respuestas a esta cuestión veremos desde un punto de vista más profesional cómo los expertos enfocan la enseñanza de la industria de la animación de forma integral sin ningún tipo de restricciones.

- *¿Cómo aprendiste tú?*

Al tener tantos años de experiencia y haber tenido una evolución tan exponencial en los últimos años, los métodos de aprendizaje han variado completamente en cuanto a *softwares*, pero, comprobaremos si la esencia del arte de la animación también ha variado o si, por el contrario, se mantiene.

- *¿Cuáles son tus motivaciones en el aprendizaje? (mejora de habilidades, aspiraciones de conseguir hacer lo mismo que sus referentes)*

Si un profesional de más de veinticinco años de experiencia sigue motivado por el aprendizaje del arte de la animación, debemos comprobar cuáles son las causas de esa motivación y cómo inculcarles a los estudiantes actuales.

- *¿Cómo motivas a tus estudiantes?*

Cada uno de los expertos imparte o ha impartido clase a estudiantes en el sector de la animación. Sus formas de motivación pueden ser claves para definir nuestra metodología así como alguna motivación extrínseca.

- *Cómo ha cambiado la industria de la animación desde que empezaste.*

Al igual que la pregunta anterior de “Cómo aprendiste tú” es muy interesante saber los grandes cambios que ha sufrido esta industria. Podremos comprobar si la realización de cortos y largometrajes tiene mayor o menor dificultad hoy en día, qué posibilidades existen ahora que antes no, qué herramientas y elementos se han sustituido por otros y porqué. Así podremos hacernos una idea también de lo que aún falta por evolucionar.

- *Opinión sobre la automatización de los procesos de la animación.*

Con esta cuestión se pretende comprobar si los expertos aprueban algunos procesos de animación, *rigging*, inteligencias artificiales que conceptualizan solas, etc. que pueden quitar trabajo a compañeros suyos o a ellos mismos.

- *¿Cómo ves el sector de la animación en España y qué supone para las nuevas generaciones que se están formando?*

Algunos de los expertos trabajan dentro de España y otros fuera, pero todos han trabajado para proyectos españoles y proyectos internacionales. Con esta pregunta queremos comprobar cómo se ve desde el ámbito más profesional la industria española y si los estudiantes pueden tener un futuro en ella o es mejor que opten por trabajar para empresas internacionales.

- *¿Cómo ves la industria de la animación en España dentro de 10 años?*

Con relación a la anterior pregunta, saber si a corto plazo la situación actual de la industria española podrá cambiar, ir a mejor, a peor o seguirá igual.

- *¿Qué opinión tienes sobre las universidades y centros de formación profesional donde se imparte Animación?*

Con esta cuestión se quiere comprobar la opinión de los expertos acerca de la calidad de la enseñanza del arte de la animación dentro de las universidades. Comprobaremos si los expertos creen posible una buena enseñanza dentro de la universidad y centros de formación profesional y en consecuencia que los estudiantes salgan preparados para formar parte del mundo laboral de la industria de la animación.

Tras la realización de las entrevistas a todos los expertos (apartado 7.3) se ha podido concluir unos puntos en común de todos ellos (apartado 3.4) y sacar unas conclusiones generales (apartado 4.1)

Con estas conclusiones se han determinado una serie de preguntas que se ha realizado a un tercio del alumnado escogido al azar y, de esta forma, se han podido determinar las preguntas para la encuesta general que se ha lanzado a todos los estudiantes elegidos para desarrollar esta investigación.

Las preguntas determinadas en las entrevistas y el motivo de cada una de ellas se encuentran a continuación.

5.2.- PREGUNTAS EN LAS ENTREVISTAS A ESTUDIANTES PARA DEFINIR LAS ENCUESTAS

Estas entrevistas se han realizado a una muestra de estudiantes seleccionada de forma aleatoria, siendo el número de estudiantes, y las características de los mismos (género, edad, etc.) similar en las tres aulas. Se han llevado a cabo de este modo para entender mejor la naturaleza de los grupos a analizar, y poder determinar las preguntas que posteriormente se van a hacer a todos los estudiantes de los tres grupos.

Algunas de las cuestiones han sido preguntas dirigidas a validar nuestra hipótesis, otras dirigidas a evaluar los conocimientos de los alumnos, y otras han sido preguntas de control, como, por ejemplo, género, edad, etc., que nos han servido para hacer el análisis bivariado y detectar posibles correlaciones.

Se ha efectuado una comparativa entre las respuestas y con el resultado obtenido se han determinado las cuestiones del apartado 5.3 que a continuación se describen:

- *¿Qué has estudiado previamente?*

Con esta cuestión podremos delimitar si hay una gran variación entre los estudiantes que vienen de bachillerato, ciclo formativo de grado medio, otro ciclo formativo de grado superior o de un grado universitario.

- *¿Dónde vives y distancia aproximada?*

Esta pregunta se realiza para ver qué tiempo tardan en desplazarse del centro a casa y viceversa y ver si esto puede ser un motivo contraproducente a la hora de realizar los proyectos o mejorar en sus estudios, o si por el contrario puede utilizarse este tiempo para trabajar y repasar contenidos vistos en clase.

- *¿Método de transporte?*

Si definimos una mayoría en el método de transporte podemos comprobar si hay posibles retrasos a la hora de iniciar las clases y el motivo de estas, de tal manera si se viaja en transporte público y hay retraso de trenes, metros, etc., quizá haya que ser más permisivo a la hora de no aceptar estudiantes después de la hora límite de inicio de entrada y evitar que pierdan toda información de esa clase por un fallo del que no son culpables.

- *¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?*

Una experiencia laboral previa puede determinar o no una mayor madurez del estudiante. Se suele decir que, si el estudiante paga sus propios estudios o sabe el coste de ganar el dinero, pone más interés en las clases y aprende más. Con esta pregunta podemos comprobar si esto es relevante o no.

- *¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?*

Con esta pregunta podemos comprobar la motivación intrínseca que pueden tener los estudiantes a la hora de tomar la decisión sobre estudiar el Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.

- *¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?*

Una de las motivaciones extrínsecas que queremos aplicar es ajustar las prácticas propuestas por el docente en función de sus gustos personales sobre películas y series de animación ya que de esta manera podrá trabajar sobre algo que le motive y así obtendrá mejores resultados.

- *¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?*

Una de las motivaciones extrínsecas que queremos aplicar es ajustar las prácticas propuestas por el docente en función de sus gustos personales sobre videojuegos ya que de esta manera podrá trabajar sobre algo que le motive y así obtendrá mejores resultados, el saber por qué nos ayuda a conocer al estudiante.

- *¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?*

Es una cuestión directa al estudiante, quizá la motivación extrínseca que nosotros estamos proponiendo, al estudiante le parece poco válida y nos estamos equivocando.

- *¿Por qué?*

En el caso de acertar con este tipo de motivación extrínseca o fracasar, el motivo de ello nos puede ayudar a pensar en otros métodos de motivación.

- *¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?*

Se formula esta pregunta para comprobar si el estudiante tiene como fin realizar otros tipos de estudios dentro del área de la animación y seguir formándose o si su intención es entrar en el mundo laboral directamente. También cabe la posibilidad de que no le haya parecido interesante la industria y quiera cambiar de rama.

- *¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso (falta de ordenador en casa, softwares, otros elementos, etc.)?*

Dar la oportunidad al estudiante de poder comentar sus posibles dificultades que le han podido hacer más difícil realizar prácticas, estudiar, etc., es esencial para ver cómo poder solventarlas y que así su motivación no decaiga.

- *¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?*

De esta manera se podrá determinar si un estudiante aprueba animación porque se ha aplicado ciertas técnicas o si lo hace porque en general es buen estudiante. También en el caso contrario, si un estudiante suspende el módulo de AE y también suspende el resto, no podremos determinar con exactitud que nuestra metodología no funcione.

- *¿Relación con el docente durante el curso?*

Otra motivación extrínseca es la cercanía con el docente, de tal manera que, si el docente no impone al estudiante, este se podrá sentir más cómodo y libre a la hora de realizar preguntas, resolver dudas, etc. De otra manera, quizá un estudiante se quede con dudas por no preguntar al docente.

- *¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?*

Una pregunta abierta para dar la posibilidad al estudiante de qué cree él que haría que las clases de animación fuesen mejores en cuanto al clima docente, explicaciones de temario, etc.

- *¿Piensas que es positiva la música en clase?*

La música puede ser un estímulo muy positivo a la hora de trabajar y desarrollar las animaciones. Creando una lista de reproducción con canciones del gusto variado de todos los estudiantes, además, se fomenta la aceptación de todos ellos, de tal manera que los estudiantes pueden elegir poner canciones que les gusten a ellos pero que pueden no gustarle al resto o elegir poner algo que le pueda gustar a toda la clase. Ahí también se trabaja la solidaridad entre compañeros y compañeras.

- *¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?*

Otra motivación extrínseca es la aplicación de las nuevas tecnologías, que un docente sólo esté disponible en el horario del aula limita mucho a los estudiantes. Otra opción que se lleva utilizando años es el e-mail. Esta vía es muy válida pero muchos estudiantes lo pueden ver cómo algo demasiado formal y les resulta más fácil escribir a través de aplicaciones móviles como *Whatsapp* o *Instagram*. Esto no significa que el docente tenga que estar disponible las 24 horas del día, sino que a ellos les ofreces una vía “menos oficial” para comunicarse y eso los puede tranquilizar bastante.

- *¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?*

Otra motivación extrínseca es que vean al docente como alguien accesible, es cierto que hay que delimitar la raya entre docente y estudiante, pero una vez hecho esto, no hay problema en que se compartan aficiones, como puede ser la de jugar a videojuegos. En el caso de *Twitch*, se puede crear una comunidad de estudiantes de diferentes años para que se ayuden entre sí, compartan experiencias y encuentren soluciones a posibles problemas.

- *¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?*

Otra motivación extrínseca es la preocupación y personalización del alumnado, hacer sentir bien al estudiante es primordial para que puedan dar lo mejor de ellos mismos, que los estudiantes denotan que el docente se preocupa por ellos y se “molesta” en saber sus nombres y apellidos ayuda a esto.

- *¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?*

Siguiendo la dinámica de la pregunta anterior, que el docente esté disponible para que el estudiante le cuente problemas familiares, o de cualquier tipo que puedan afectar a su rendimiento en el aula puede ser primordial. Si notamos que un estudiante baja su ritmo y no sabemos el motivo, podemos tender a pensar que ha perdido interés o que está dejando de ser buen estudiante. En cambio, si nos preocupamos y vemos que pueda tener un mal momento o una mala situación podemos empatizar y este se sentirá más respaldado. Incluso quizá vea el aula como un lugar de tranquilidad y paz donde poder seguir con su vida.

- *¿Tienes redes sociales? ¿Cuáles? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?*

Las redes sociales pueden ser una gran distracción para los estudiantes. Realizar esta pregunta y que ellos mismos sean conscientes del tiempo que

pueden “perder” viendo imágenes o videos sin parar durante horas y hacerles entender que no les va a aportar nada a largo plazo puede servir para mentalizarnos de que puede no ser un buen hábito.

- *¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?*

Según Ramirez, Vinaccia y Gustavo (2004), diversos estudios reflejan que una persona que le dedica tiempo al cuidado de su cuerpo, rinde mejor en una tarea mental. Este es el origen de la presente pregunta, que busca evaluar si existe una relación entre las calificaciones de los estudiantes y el tiempo que dedican al ejercicio físico.

- *¿Cómo te ves de aquí a 5 años?*

Hacerles pensar sobre el futuro puede impulsar a los estudiantes y hacerles ver el esfuerzo que tienen que realizar hoy para poder lograrlo. Con esta cuestión buscamos que ellos mismos se den cuenta de esa motivación intrínseca y la sepan gestionar.

5.3.- MOTIVOS POR LOS QUE SE REALIZAN LAS PREGUNTAS DE LA ENCUESTA

En general, las entrevistas vinieron a confirmar la pertinencia de las preguntas e indicar cómo redactarlas, tanto para que los estudiantes las entiendan, como para poner las graduaciones en las preguntas (por ejemplo, 0 – 3 horas en redes sociales, más de 6), etc.

Tras realizar dichas entrevistas a varios estudiantes de los tres grupos de una manera homogénea (misma cantidad de estudiantes de cada grupo) y aleatoria, se vieron muchos puntos en común. De esta manera, se han podido delimitar las preguntas y posibles respuestas a la hora de diseñar las encuestas para toda la muestra que se ha utilizado en nuestra investigación.

En este apartado se explica el porqué de cada pregunta.

Género:

- Con esta pregunta se puede determinar el porcentaje de personas de cada sexo que están implicadas en este estudio y, además, se utilizará como mecanismo de control en un análisis bivariable para poder determinar una posible correlación entre el género y las respuestas a otras preguntas.

Nivel de estudios anteriores:

- Esta pregunta se realiza para comprobar si los estudiantes vienen de bachillerato, grado medio, de otro grado superior o de una carrera universitaria, y así poder comprobar si es determinante y tiene relación en nivel de estudios anterior con los resultados obtenidos durante el curso.

Formación previa en el ámbito de la animación:

- Se ha definido esta cuestión con el fin de comprobar y estimar cuanta puede ser la relevancia en los resultados que se obtienen en nuestra asignatura.

Edad:

- Con esta pregunta se puede determinar el rango de edad que tienen los estudiantes, nos puede ayudar a comprobar si la edad es relevante a la hora de afrontar y cómo hacer los ejercicios, prácticas y exámenes que se proponen en nuestra asignatura. Además, podremos realizar un estudio bivariable para sacar conclusiones respecto al rango de edad y otros datos.

Disposición de pc en el domicilio:

- Con esta cuestión se puede determinar la relevancia de dedicarle más tiempo de trabajo fuera del aula a los proyectos propuestos. Se comprueba la necesidad de tener un ordenador con el que poder experimentar más horas o si por el contrario con lo explicado y trabajado durante las clases es suficiente para obtener los mejores resultados.

Calificación media en otras asignaturas:

- Con esta cuestión se puede comprobar si nuestra metodología funciona correctamente en el caso de que pueda haber una diferencia entre los resultados obtenidos en nuestra asignatura comparándolos con el resto. Es decir, un estudiante puede ser brillante si destaca en todas las asignaturas, pero también podremos ver si la metodología que estamos queriendo comprobar hace que un estudiante que no destaque tanto en el resto de las asignaturas, sí que lo haga en la asignatura de animación.

Además de estudiar, ¿trabajas?:

- Con esta cuestión se puede determinar si trabajar además de estudiar es un inconveniente para los estudiantes y en qué medida puede afectar esto a su rendimiento.

¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?

- Con esta cuestión se pretende localizar si los factores externos pueden interferir en los estudios y que el propio estudiante pueda auto percibir estos posibles problemas.

N.º de horas en redes sociales a lo largo del día entre semana (Whatsapp, Instagram, Twitter, Tiktok, Tinder, Facebook, LinkedIn, Twitch, Telegram, YouTube...).

- Con esta cuestión se puede saber el uso medio que dedican los estudiantes al uso de redes sociales y cómo esto puede afectar positiva o negativa en el desarrollo y aprendizaje de las técnicas de animación.

Distancia hasta el domicilio desde el centro:

- Con esta cuestión se determina la relevancia de vivir más cerca o más lejos del centro de estudios y si se puede utilizar dicho tiempo para seguir formándose o, por el contrario, al ser una asignatura que precisa de tecnología, es un tiempo perdido.

Tiempo sin estudiar previo a estos estudios:

- Se parte de la premisa que dejar de estudiar un periodo de tiempo y luego volver a retomarlo hace más difícil el aprendizaje. Con esta pregunta se determina si es relevante el tiempo que se lleva sin estudiar o no y cómo puede afectar al aprendizaje y motivación de los estudiantes.

Ejercicio físico semanal

- Según el estudio realizado por Fernando Maureira (2018) en la revista digital de educación física EmásF, donde se recogen 34 estudios en los que se investiga directamente la relación entre actividad física y rendimiento académico, se puede confirmar la importancia de la práctica de actividad física para mejorar los niveles de comprensión y fluidez lectora, resolución de problemas aritméticos y algebraicos, y la mejora del rendimiento académico general.

Relación con el docente

- Según el estudio realizado por Košir, K. y Tement, S. (2014) donde se recogen 62 referencias a diferentes estudios que investigan si la relación docente-estudiante tiene que ver con el rendimiento académico, los resultados demostraron que apoyaron el modelo recíproco hipotético, indicando la relación entre la aceptación del maestro y el rendimiento académico en ambas direcciones. El apoyo personal del maestro percibido por los estudiantes media parcialmente la relación entre la aceptación del maestro y el rendimiento en ambas direcciones en toda la muestra, pero no en grupos de edad específicos.

Nota final en el módulo de AE

- Con esta cuestión se puede comparar con el resto de los datos y así poder sacar conclusiones sobre qué elementos pueden tener relación con la calificación final del módulo de AE y cuáles no.

5.4.- DESARROLLO DE ENTREVISTAS EXPERTOS

Para el análisis de experto se utiliza la técnica de investigación de la entrevista semiestructurada (De Toscano, 2009).

Tras realizar estas entrevistas a todos los expertos, podemos sacar varios puntos en común de cada pregunta que detallamos a continuación.

- Trayectoria profesional, empresas donde has trabajado, series, largometrajes y cortometrajes donde has participado, premios que has obtenido, etc.

Todos los expertos entrevistados tienen una trayectoria profesional entre 25 y 50 años. Han trabajado en las mejores empresas de animación como Disney, Pixar, etc. y han ganado premios a nivel nacional e internacional tan importantes como puede ser el Goya, un galardón otorgado de forma anual por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, con la finalidad de premiar a los mejores profesionales en cada una de las especialidades del cine español. Además, la mayoría de ellos han dado clase y/o lo siguen haciendo de manera activa en la actualidad, por lo que pueden ofrecer una opinión realista sobre la metodología que ellos siguen a la hora de enseñar.

Estos datos nos sirven para verificar la validez de sus testimonios y sus metodologías.

- ¿Cómo crees que debería enseñarse el arte de la animación?

Tras escuchar a todos los profesionales podemos concluir que un estudiante de animación debería empezar por conocer la historia de la animación y la historia del cine en general. Saber quiénes son los grandes maestros del cine, cuáles son las grandes películas y los estilos para poder decidir con criterio qué les gusta y qué no les gusta. También debe quedar claro a lo que el estudiante se quiere enfocar, y tiene que saber ciertas pinceladas de cada sector de la cadena de montaje de una película, desde la preproducción, hasta la postproducción y salida de la película o cortometraje, ya que todos los departamentos están conectados y lo que pase en uno puede afectar a otros. Por ejemplo, si el guionista no define bien el personaje, el artista conceptual quizá cometa un error al dibujarlo y el modelador también arrastre ese problema.

Además de esto, la animación es un arte que se aprende a base de trabajo constante, de equivocarse y volverlo a hacer hasta que salga bien. No hay un atajo para aprender animación, hay que realizar prácticas y trabajos de todo tipo, desde botar una pelota para aprender los principios de animación hasta las animaciones más complejas con cualquier tipo de personaje.

Todos los expertos entrevistados en esta tesis coinciden en que debería ser enseñada por profesionales que estén en activo en la industria. De nada sirve dar técnicas y metodologías de trabajo que estén obsoletas.

No hay que obsesionarse con querer realizar animaciones complejas con los *softwares* de última generación con los que están trabajando las grandes empresas desde el principio, sino controlar bien la animación tradicional, saber aplicar los doce principios de animación en cada una de nuestras animaciones y dejar volar la imaginación. Un *software* no se tarda demasiado tiempo en aprender a manejar, lo complejo es adquirir e interiorizar todos estos principios y aplicarlos directamente a la hora de realizar una animación

- ¿Cómo aprendiste tú?

Aunque algunos de los profesionales empezaron dedicándose a otro sector por un motivo u otro, cuando comenzaron en el mundo de la animación eran pioneros, todos coincidían en la forma de aprender. A base de esfuerzo y dedicación, trabajando sin vacaciones, pero tampoco les importaba, ya que se estaban dedicando a lo que realmente les apasionaba. Repetición y repetición es lo que más nos han transmitido. Veían una y otra vez las animaciones de Disney, parándose en cada plano, viendo el porqué de cada uno de los movimientos. Todos empezaron como aprendices en diferentes estudios.

También todos coinciden en un dato, la suerte que tienen los estudiantes de hoy en día de poder contar con escuelas, centros y universidades en los que, profesionales de la industria les pueden enseñar este arte. Antes no existía internet ni manuales donde poder avanzar a tu ritmo ni que te ofreciesen una

respuesta correcta a la primera. Tenías que experimentar una y otra vez hasta que dabas con la solución.

- ¿Cuáles son tus motivaciones en el aprendizaje (mejora de habilidades, aspiraciones de conseguir hacer lo mismo que sus referentes)?

Aunque todos los expertos tienen más de veinticinco años de experiencia en el sector de la animación, una de sus motivaciones para seguir aprendiendo es la curiosidad. Si no se tiene interés significa que a los estudiantes no les interesa suficientemente progresar en ese ámbito.

Es una profesión en la que nunca se termina de aprender debido a que cada proyecto es diferente y consiste en un nuevo reto. Además, con las nuevas tecnologías y técnicas que se van creando y descubriendo, siempre hay algo nuevo por conocer y aprender.

Cuando tu trabajo es tu pasión la motivación suficiente para seguir en ello, y siempre que sigues trabajando, aprendes cosas nuevas sin darte cuenta.

Otra puesta en común de los profesionales es que, como abunda el trabajo en este sector, siempre es bueno seguir renovando conocimientos y aprendiendo para no quedarse obsoleto.

- ¿Cómo motivas a tus estudiantes?

En este punto, los profesionales tienen puntos de vista distintos, pero también similares a su vez. Alguno contesta que hay que empezar por enseñar lo que se puede llegar a realizar con esfuerzo. Explicarles lo que hay fuera, a lo que se van a enfrentar y hacerles tener ganas y pasión por lo que les viene por delante.

Otro apunta a la obtención de resultados positivos tras unas estrictas correcciones.

También la motivación al estudiante llega cuando, aunque su trabajo no sea del todo correcto, intentas mejorarlo de manera constructiva en vez de echarlo por tierra completamente.

Por otro lado, tenemos también la parte humana. Que un docente esté preocupado de la situación de sus estudiantes a nivel personal también hace que el estudiante se sienta más motivado. Hay que ir estudiante por estudiante, conocer su caso y apoyar en función de sus necesidades. Es cierto que se puede dar una motivación grupal pero no se logra el mismo objetivo ni se consigue con la misma eficacia que haciéndolo a nivel personal.

- ¿Cómo ha cambiado la industria de la animación desde que empezaste?

La conclusión a la que podemos llegar en esta cuestión tras hablar con todos los expertos es similar.

En esta cuestión se hace una comparación entre cómo se trabajaba hace unos años, que es el testimonio de los expertos, y cómo hay procesos que han evolucionado.

Como hace más de 40 años desde el inicio de sus andaduras por el mundo de la animación, la evolución ha sido muy grande.

En sus comienzos, el procedimiento completo para realizar una película, serie o cortometraje de animación tenían poco que ver con las actuales.

Antiguamente, había un departamento de guion, otro de *storyboard*, y luego uno más completo llamado *layout*, que consistía en que cada boceto de *storyboard* se hacía en grande y con detalle, proporciones de personajes y fondo, movimientos de cámara, desglose de fondos con *overlays*, (elementos aparte), y sobre el *layout* es sobre lo que trabajaba el animador y el sonido, música que previamente se había grabado. Cartas de sonido en las que se marcaban los fotogramas en las que duraba cada palabra. El animador hacía unas poses clave, y marcaba los dibujos que tenía que haber entre medias

haciendo un gráfico. Los asistentes hacían esos planos intermedios y luego el intercalador que hacía el resto de las animaciones.

Hay una fase anterior al animador que se llama *cleanup*, la persona que pasaba a limpio los dibujos. Después de esto, se rodaba la prueba de línea para ver si funcionaba. Se utilizaba una película de 16mm y lo veían en negativo. Línea blanca sobre fondo negro. Se arreglaba lo que hubiese que corregir, y una vez aprobada la animación, se continuaba el proceso.

El registro para que no se movieran se hacía con papel taladrado, con una central redonda y 2 alargadas laterales para mantener la sucesión del personaje y ajustarlo al fondo. Al principio se calcaban los dibujos con el registro de pivotes y planchas de celuloide y luego por acetato debido a que el celuloide es inflamable.

Se calcaban los dibujos con pluma y tinta, normalmente hecho por mujeres porque tenían más pulso. Por el reverso del acetato se pintaba con colores. Al principio se utilizaban colores temple, pero se descascarillan y con el tiempo se utilizaron acrílicos porque eran más permanentes.

Un avance importante fue cuando se sustituyeron los calcados de colores a tinta por el "Xerox". La primera película que se hace con Xerox es 101 dálmatas. Como ventaja, la manipulación del dibujo principal del animador pasa íntegro al acetato.

Tras esto, pasaba a la truca que, con la carta de rodaje, (una serie de columnas que indicaba cuántos fotogramas se movía cada elemento) y con los movimientos de cámara, etc., el operador ajustaba primeramente el fondo ajustado por pivotes, y con mucha paciencia, iba seleccionando acetato por acetato y los iba juntando. Entonces se bajaba el cristal que hacía de prensa para evitar sombras, y disparaba dos fotogramas. El tablero donde se ponían los dibujos era móvil para poder moverse en todas direcciones.

Después de todo este trabajo, se mandaba al laboratorio y se esperaba a que estuviera revelado y se recogía "el copión". Si había suerte y todo había salido

bien, pasaba al montador, que se limitaba a montar en función del orden establecido anteriormente.

Tras esto, cómo en cualquier película de imagen real, se realizaba el doblaje y se añadían los efectos de sonido, y salía la copia definitiva.

Poco a poco varios de estos procesos se han ido supliendo por automatización de procesos y por las nuevas tecnologías.

En la actualidad el proceso de desarrollo de un largometraje de animación consiste en empezar por crear y desarrollar la historia, el rol de un director de cine es tener una gran visión para realizar la película. Hay que lograr que unas 400 personas las cuales trabajan para la misma película trabajen para el mismo objetivo.

Primero tenemos un guion que debe tener además la edición para saber a quién va dirigida en los complejos cinematográficos. El primer paso para la visualización es el *storyboard*. El trabajo de un artista de *storyboard* es llevar a cabo el guion como una tira cómica de la película. Se realizan miles de dibujos para unas bases, se regresa a supervisión con el director el equipo de producción los creativos de la historia y los escritores para que tengan un concepto visual de lo que el guion será en pantalla grande y si a todos les gusta queda sentado bajo su criterio.

Todos los dibujos que se encuentran dentro de cada viñeta del *storyboard* pasan a ser parte del departamento de edición. Los editores captan cada uno de los bocetos en secuencias continuas. Así pues, los directores, productores y ejecutivos podrán ver un borrador o bosquejo de la película a través de esto. Es decir, toman los recuadros del *storyboard* y crean secuencias con ellos. Durante este proceso no hay un diálogo y es debido a que los actores no han grabado nada aún, así que los mismos dibujantes hacen voces e sonidos. También añaden posteriormente efectos de sonido y algo de música. Una vez todo este proceso está pulido se conoce como animática qué sirve para tener los cimientos de la película claros. La figura del editor no sólo está asociada con la post producción, sino también con la parte inicial.

Tras esto viene la división de arte que está conformado por un buen número de artistas que son llamados desarrolladores visuales. La razón de este nombre es porque les permiten visualizar claramente algunos *frames* y cómo van a ser vistos lo más cercanos a su forma final. Así pues, el artista se sienta a dibujar en su ordenador o usando lápiz y papel y así definirá el aspecto definitivo con el que será visto en la película. Todos los elementos que se ven en la película como los personajes, utensilios, escenarios, utilerías... están diseñados por un artista y tienen que ser aprobados por el director de arte. Cuando todo está “terminado” se le muestra al director de la película para ver si realmente es como él había imaginado.

A continuación, vendría el área de modelado dónde se crean todos los personajes, *props*, escenarios, etc. Todo lo que se pueda ver en la película se tiene que crear o construir para ser mostrado en la película final. Esta sección recibe todo el arte desde el departamento de arte en dos dimensiones y lo que tienen que hacer es convertirlo en tres dimensiones. También se esculpe el personaje obtenido de los dibujos de los diseñadores de personajes.

Una vez desarrollado el modelado continuamos con el grupo de *rigging*. Un *rigger* o *character technical* diseña cómo se moverá el personaje. Son los creadores de marionetas digitales. Implementan todas las articulaciones, músculos, grasas que van bajo la piel, etc. Se realizan todas las deformaciones de la piel, cada arruga que se pueda presentar y cada expresión facial, todo lo que necesite el personaje para sus características y para poder ser controlado por el animador.

Cuando un modelador realiza su trabajo, este no tiene color ni texturas. Para ello está el departamento de *Surface*. Los texturizadores dan color, brillo, rugosidad, etc., logrando que las superficies puedan verse suaves y brillantes como el vidrio, añaden relieve, o algo de polvo para dar el aspecto de suciedad, etc.

Los *Surface Artist* determinan que el objeto o personaje en particular tendrá consistencia y forma en la superficie. Básicamente el color y el tejido o cómo va a interactuar esa textura en diferentes situaciones.

Rough Layout es donde todas las piezas comienzan a juntarse. Es donde la película comienza a verse como tal. En este departamento se conjuntan todos los elementos que vienen de la preproducción y sirven para la producción. Reciben la información del *storyboard*, conforman los espacios 3D y ponen las cámaras virtuales para determinar la escena final y dejar listo el escenario y el personaje para el *blocking* en animación.

Final Layout es donde realiza el primer visionado de la película y se compara con la animática. Si todo es correcto, crean la toma maestra donde implementan los personajes, los escenarios con alta definición en cuanto a geometría. También se colocan los personajes en la posición inicial para ser animados. Entonces los animadores animan esos personajes y, cuando está terminado, vuelve a este departamento para pulir los detalles del escenario.

También realizan el paso estereográfico donde prevismos la profundidad con la que será vista el 3D con las gafas de 3D, calculando la visión del ojo izquierdo y derecho para ajustarlo a la composición final.

En el departamento de animación, tradicionalmente se dibujaban todos los fotogramas correspondientes a 24 *frames* por segundo. En la actualidad, no hay que dibujar cada fotograma, sino que el personaje tiene muchos controladores y moviendo esos controladores se va animando el personaje. En muchas ocasiones, los propios animadores se graban a sí mismos para obtener referencias de lo que tendrán que animar.

El departamento de Multitudes o *Crowds* está a cargo de los extras de la película. Lo ideal sería que todo el departamento de animación animase todo lo que sucede en la pantalla todo el tiempo, pero cuando son demasiados personajes para manipular, es donde actúa este departamento. Se trata de lograr que la actuación de los extras funcione de una forma automatizada, se crean pequeñas animaciones para que sean aplicadas en masa a muchos personajes de forma aleatoria.

Character FX es el departamento que le da estilo a los movimientos del personaje, es decir, es el responsable del movimiento de todos los elementos añadidos a un personaje que no se corresponden con la animación del

personaje en sí. Hacen la simulación de la ropa, dinámica del cabello, reacción del pelaje, animación de elementos, etc. También son los encargados de que todo lo que interactúe con la piel tenga sensación de presión cuando interactúa con ella.

El departamento de FX o Efectos especiales añade los efectos y detalles que son vistos en las películas con la misma simpleza que se ven en vivo (*live-action*), cómo pueden ser huellas del pie sobre la arena, hojas viajando por el viento, etc. También se aseguran de que el fuego y el humo se aprecien correctamente.

En el departamento de *Matte Painting* se encargan de todo lo que se puede visualizar más lejos de los escenarios; es decir, el cielo, las nubes, montañas, etc. También utilizan piezas del escenario ya existentes para extender estos lugares para que todo se vea infinito y terminado.

Tras esto, el área de Iluminación se encarga de colocar las luces de forma que se genere más emoción en la película, creando composiciones que ayuden a la historia.

Siguiendo el flujo de trabajo, el departamento de Imagen Final borra y retira ruidos visuales.

Por último, la unidad de Audio crea toda la música y el sonido para que vaya acorde con la historia.

- Opinión sobre la automatización de los procesos de la animación.

En general, todos los expertos consultados tienen una opinión similar en relación con este aspecto.

Todos coinciden en que el progreso siempre es bueno y hay procesos que ahorran mucho trabajo, tiempo y dinero a las desarrolladoras. También están de acuerdo en que por mucho que se automaticen los procesos, siempre tiene que existir una mano artista que dé el toque final a nuestras animaciones para dar personalidad a las películas. Por otro lado, destacan que aún queda mucho

recorrido para que el 3D sea todo lo eficiente y automático para que un animador pueda trabajar con él. Ahora mismo sigue siendo demasiado complejo el proceso de producción de una animación, *rigs*, programación, etc. Se coincide en que, en ocasiones, son necesarios ingenieros para el desarrollo de una animación y quiere decir que aún queda mucho trabajo por delante. Por otro lado, también reconocen que existe mucho desconocimiento por parte de la mayoría de la gente, se piensan que, porque las cosas se hagan con un ordenador, ya se realizan animaciones, *rigs*, *renders*, etc., de manera automática y no se valora el esfuerzo que conlleva realizar todo este proceso.

- ¿Cómo ves el sector de la animación en España y qué supone para las nuevas generaciones que se están formando?

En este punto nos encontramos con un gran debate. Algunos de los expertos opinan que directamente no existe una industria de animación en España, sino que existen proyectos que cuando se empiezan se generan equipos de trabajo, y cuando terminan se deshacen. Para tener un sector de animación español se necesitaría una producción continuada de series, cortos y largometrajes. En cambio, ahora mismo no se genera esa continuidad. Por otro lado, una queja general es el poco dinero que está destinado a esta industria y el que se da no se utiliza de manera óptima ni por la gente correcta.

En algo que sí que están todos de acuerdo es en el talento de los animadores españoles. Todos los expertos coinciden en que en España se forman muy buenos animadores ya que, en muchas de las grandes empresas de la animación, como Disney, DreamWorks, Pixar, etc., tienen en plantilla muchos españoles.

Por último, a destacar, ahora mismo España es mano de obra barata para grandes películas. Esto puede ser un arma de doble filo, ya que sí que genera industria, pero no al nivel deseado.

- ¿Cómo ves la industria de la animación en España dentro de 10 años?

En esta cuestión no hay gran diferencia de opiniones, diez años es muy poco tiempo para que la industria de la animación en España cambie debido a que lo que se está generando ahora mismo no es nada revolucionario. Simplemente se intenta copiar lo que se hace en Estados Unidos, que es lo que funciona, por lo que no se va a desmarcar ni está siguiendo ningún camino que vaya a hacer que haya una revolución en esta industria.

- ¿Qué opinión tienes sobre las universidades donde se imparte Animación?

En esta cuestión todos los profesionales tienen las mismas conclusiones.

Que se pueda impartir esta industria dentro de las universidades es totalmente un avance. Antiguamente la persona que se quería dedicar al mundo de la animación tenía que aprender a base de prueba y error, empezando a trabajar directamente como aprendiz sin ningún tipo de escuela. Hoy en día puedes prepararte durante cuatro años antes de enfrentarte al mundo laboral.

Es muy importante que estas clases se impartan por profesionales que siguen estando en el sector debido a que, como está en evolución constante, rápidamente se podrían quedar obsoletas sus enseñanzas.

Aun así, debido a las normativas institucionales, no hay libertad total para la enseñanza de esta industria debido a la antigüedad de la legislación del BOE.

Tampoco están de acuerdo en que una persona deba tener el título de doctor para poder impartir las clases, un docente de animación tiene que haber dedicado su tiempo a hacer películas y series de animación, no a realizar una tesis doctoral.

5.5.- DESARROLLO ENCUESTA ESTUDIANTES

Este apartado describe los resultados de las encuestas y las conclusiones a las que apuntan las respuestas a cada pregunta, individualmente y de forma comparada con otras respuestas. Será en el capítulo 6 donde se expondrán las conclusiones generales obtenidas tras analizar de forma global todos los datos obtenidos.

Concretamente, este capítulo comienza describiendo los resultados de las preguntas de control que caracterizan a la muestra, relativas la edad, género, nivel de estudios anteriores, disponibilidad de ordenador en casa, formación en el ámbito de la animación, calificación media en otras asignaturas, número de horas empleadas en las redes sociales, si trabajan o no y ejercicio físico que realizan. Como se verá al final de esta descripción, se concluye que los tres grupos tienen características similares, que la muestra es homogénea, que no hay, a priori, factores que por las características de la muestra condicionen los resultados y que, por tanto, es válido hacer el experimento en uno de los grupos.

En segundo lugar, se analizan las calificaciones del módulo de AE obtenidas en cada grupo (A, B y C), calculando para cada uno de ellos la media, la varianza y desviación típica. En este apartado veremos que los datos indican que el grupo B tiene una nota media más baja y una mayor dispersión (notas alejadas de la media) que los otros dos grupos, lo cual sugiere la existencia de factores externos que condicionen las calificaciones en ese grupo B que, por otro lado, recordemos que es el grupo de control.

En tercer lugar, se realiza un análisis bivariable entre la nota obtenida en AE y las respuestas a otras preguntas (por ejemplo, relación con el docente), para detectar una posible correlación entre ambas. Solo se realiza este análisis en aquellas preguntas donde los datos obtenidos tienen una distribución no homogénea y que, en principio, sugieran que pueden ser un factor condicionante en las calificaciones de AE.

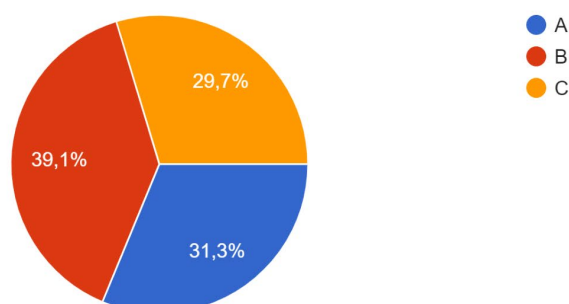
5.5.1.- Análisis de las características de la muestra

Tras analizar los resultados de las encuestas llevadas a cabo por los estudiantes se puede determinar lo siguiente teniendo en cuenta cada una de las cuestiones:

Según las respuestas obtenidas a la pregunta relativa al grupo o clase, siendo las respuestas posibles A, B, C, y cuyos datos están representados en la Figura 6, se puede observar que no hay una diferencia significativa en el número de participantes de cada grupo.

Figura 6.
Porcentaje de estudiantes por clase

1 - Clase/Aula
64 respuestas



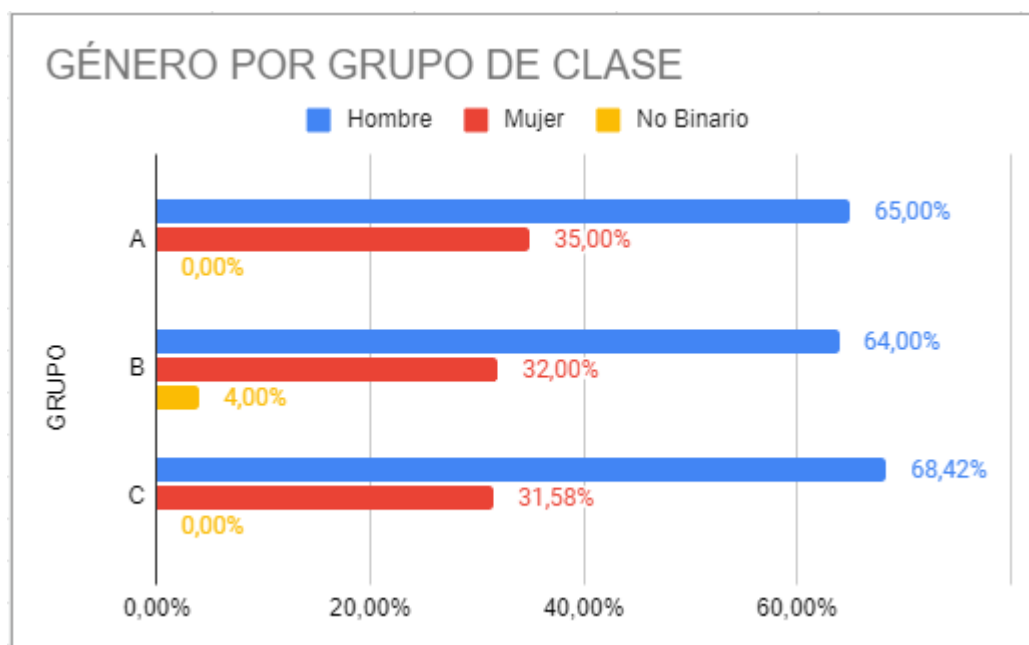
Conforme a las respuestas a la segunda cuestión “*Género*”, y cuyos resultados se muestran en la Tabla 1 y en la Figura 7, se puede apreciar que no hay diferencias significativas en la distribución de hombres, mujeres y personas no binarias en los tres grupos.

Tabla1.
Género por grupo de clase

GÉNERO							
GRUPO	Hombre		Mujer		No Binario		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
A	13	65,00%	7	35,00%	0	0,00%	20
B	16	64,00%	8	32,00%	1	4,00%	25
C	13	68,42%	6	31,58%	0	0,00%	19

Nota: Esta tabla muestra el género de las personas que hay en cada aula.

Figura 7.
Distribución del género por grupo de clase



Nota: Esta gráfica muestra la distribución del género de los estudiantes por cada grupo de clase (A, B, C)

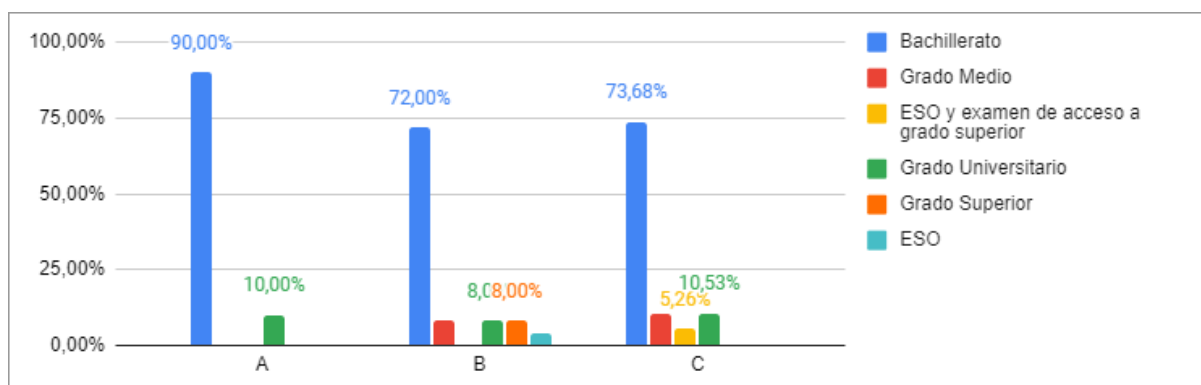
De acuerdo con la pregunta “*nivel de estudios anteriores*”, según los datos de la Tabla 2 y la Figura 8, se puede apreciar que no hay una diferencia significativa entre las clases en función de la forma en la que han accedido los estudiantes a este ciclo superior, siendo mayoritariamente a través de un bachillerato.

Tabla 2.
Nivel de estudios anteriores por grupo de clase

NIVEL DE ESTUDIOS ANTERIORES														
		Bachillerato		Grado Medio		ESO y examen de acceso a grado superior		Grado Universitario		Grado Superior		ESO		TOTAL
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	
A	18	90,00%	0	0,00%	0	0,00%	2	10,00%	0	0,00%	0	0,00%	20	
B	18	72,00%	2	8,00%	0	0,00%	2	8,00%	2	8,00%	1	4,00%	25	
C	14	73,68%	2	10,53%	1	5,26%	2	10,53%	0	0,00%	0	0,00%	19	

Nota: Esta tabla muestra el nivel de estudios antes de entrar al ciclo formativo de los estudiantes que hay en cada grupo de clase.

Figura 8.
Distribución del nivel de estudios de los estudiantes por cada grupo de clase (A, B, C)



Nota: Esta gráfica determina que el porcentaje mayor que existe en las tres aulas en cuanto a los estudios previos antes de realizar la formación profesional es bachillerato.

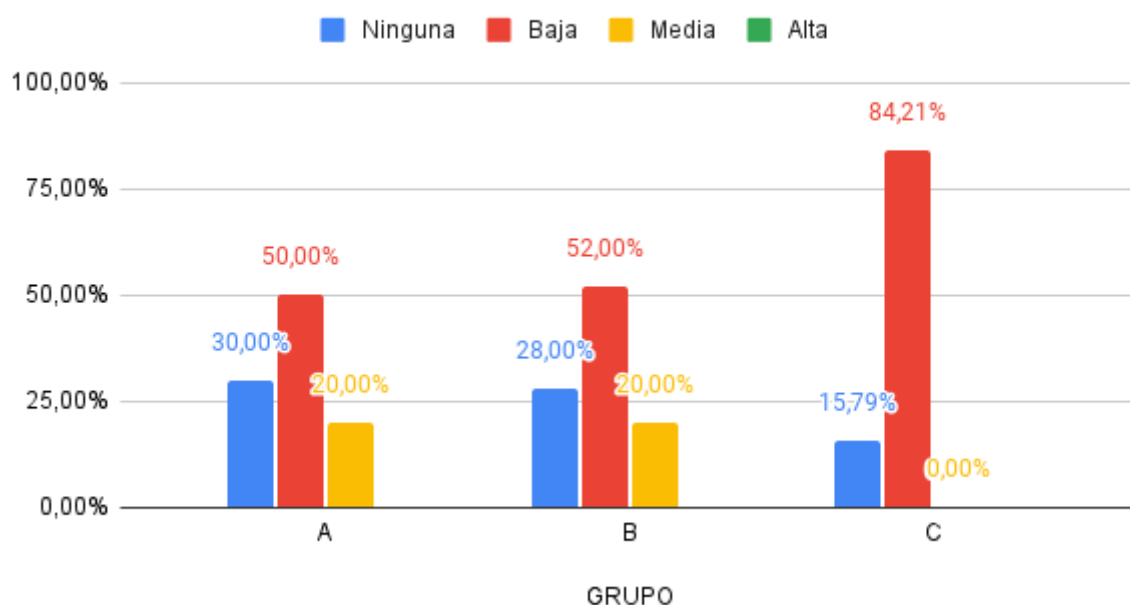
A tenor del resultado de la cuestión, “*formación previa en el ámbito de la animación*”, según indican los datos de la Tabla 3 y Figura 9, se puede observar que la mayoría de los estudiantes o no tienen formación o lo que pueden llegar a saber es gracias a sus aficiones por películas y series de dibujos animados.

Tabla 3.
Formación previa en el ámbito de la animación.

Formación previa en el ámbito de la animación									
		Ninguna		Baja (He visto alguna serie o película de animación)		Media (He hecho algún curso previo y conozco los principios de animación)		Alta	
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	6	30,00%	10	50,00%	4	20,00%	0	0,00%	20
B	7	28,00%	13	52,00%	5	20,00%	0	0,00%	25
C	3	15,79%	16	84,21%	0	0,00%	0	0,00%	19

Figura 9.
Formación previa desde el ámbito de la animación.

Formación previa en el ámbito de la animación



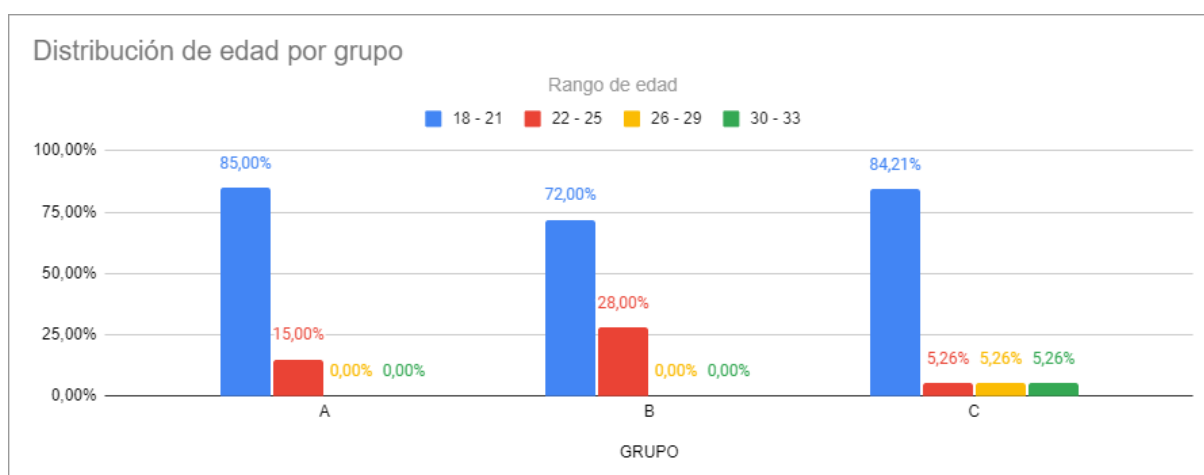
Como se puede advertir en la cuestión de la “*edad de los estudiantes*”, según los datos de la Figura 10 y Tabla 4, se puede apreciar que la mayoría está comprendida entre los 18 y 21 años en los tres grupos, no siendo significativas las diferencias entre cada clase.

Tabla 4.
Edad de los estudiantes por grupo de clase

EDAD									
	18 - 21		22 - 25		26 - 29		30 - 33		
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	17	85,00%	3	15,00%	0	0,00%	0	0,00%	20
B	18	72,00%	7	28,00%	0	0,00%	0	0,00%	25
C	16	84,21%	1	5,26%	1	5,26%	1	5,26%	19

Nota: Esta tabla muestra, en porcentajes, la edad media que tienen los estudiantes de cada aula.

Figura 10.
Distribución de edad de los estudiantes por grupo de clase



Como se puede observar en los datos mostrados hasta este momento, relacionados con las preguntas de control (género, edad, formación previa), las características de los tres grupos son similares, y la distribución porcentual de las respuestas es muy parecida en todos ellos. Se puede determinar por tanto que, en los tres grupos, hay características similares, por lo que es posible comparar los grupos de estudio con el grupo de control, ya que la muestra es homogénea y comparte características en los tres grupos.

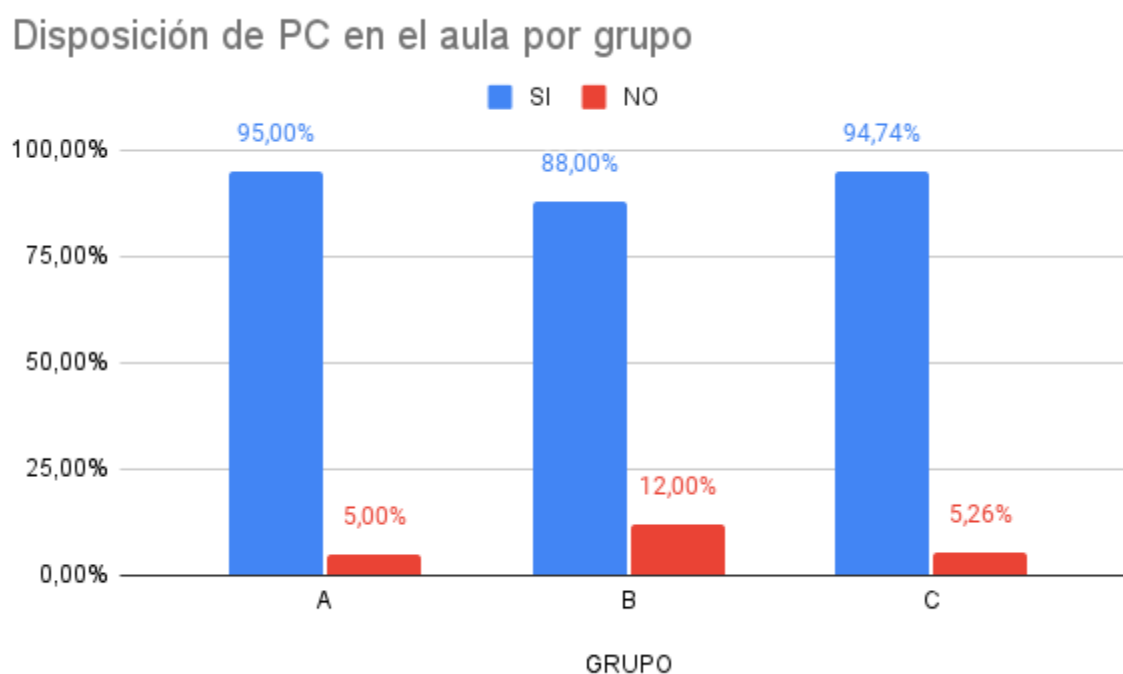
Según la Tabla 5 y Figura 11, se puede percibir que la mayoría de los estudiantes sí que tienen ordenador, tanto de manera general cómo en la distribución por grupos. Se puede determinar entonces que este factor no influye, a priori, en la nota final de los estudiantes.

Tabla 5.
Disposición de PC en casa por cada grupo de clase

DISPOSICIÓN DE PC EN CASA					
GRUPO	SI		NO		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	
A	19	95,00%	1	5,00%	20
B	22	88,00%	3	12,00%	25
C	18	94,74%	1	5,26%	19

Nota: Esta tabla determina el número de estudiantes que disponen de ordenador en su casa por aula.

Figura 11.
Disposición de ordenador en casa por parte del estudiante en cada grupo



Conforme a los datos mostrados en la Tabla 6 y Figura 12, Se puede apreciar como en los grupos A y C hay una mayor diferencia entre el porcentaje de estudiantes que obtienen notable y suficiente. En cambio, en el grupo B es más similar. Este dato podría ser un factor externo a tener en cuenta para comparar con la nota obtenida en el módulo de Animación.

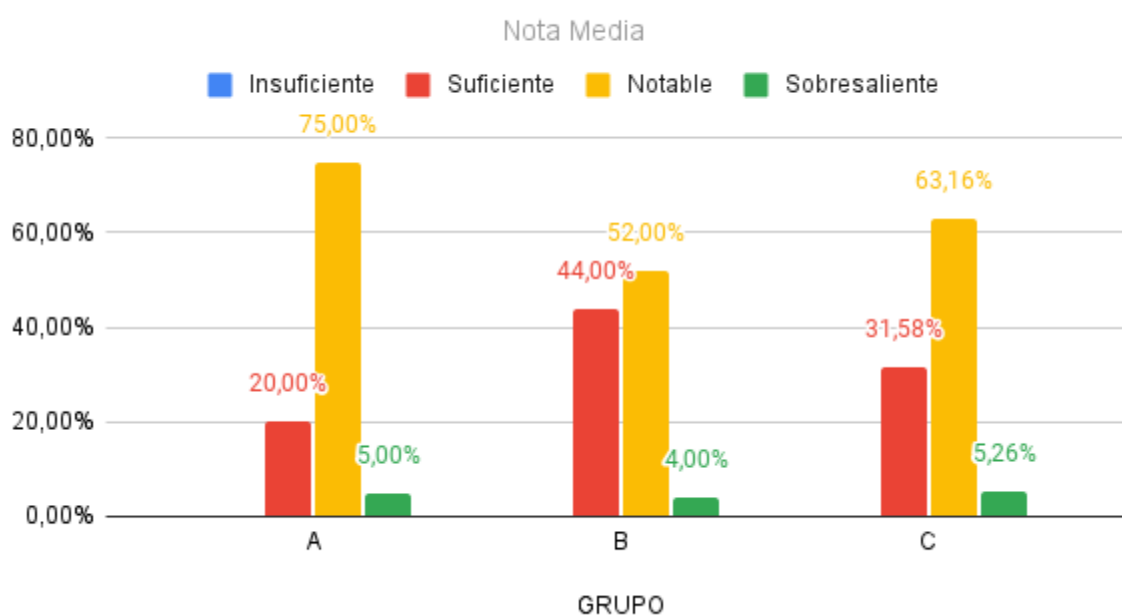
Tabla 6.
Calificación media de los estudiantes en otras asignaturas en cada grupo de clase.

CALIFICACIÓN EN OTRAS ASIGNATURAS									
GRUPO	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
A	0	0,00%	4	20,00%	15	75,00%	1	5,00%	20
B	0	0,00%	11	44,00%	13	52,00%	1	4,00%	25
C	0	0,00%	6	31,58%	12	63,16%	1	5,26%	19

Nota: Esta tabla determina la nota media de los estudiantes en otras asignaturas por cada clase.

Figura 12.
Calificación media de los estudiantes en otras asignaturas en cada grupo de clase.

Calificación en otras asignaturas



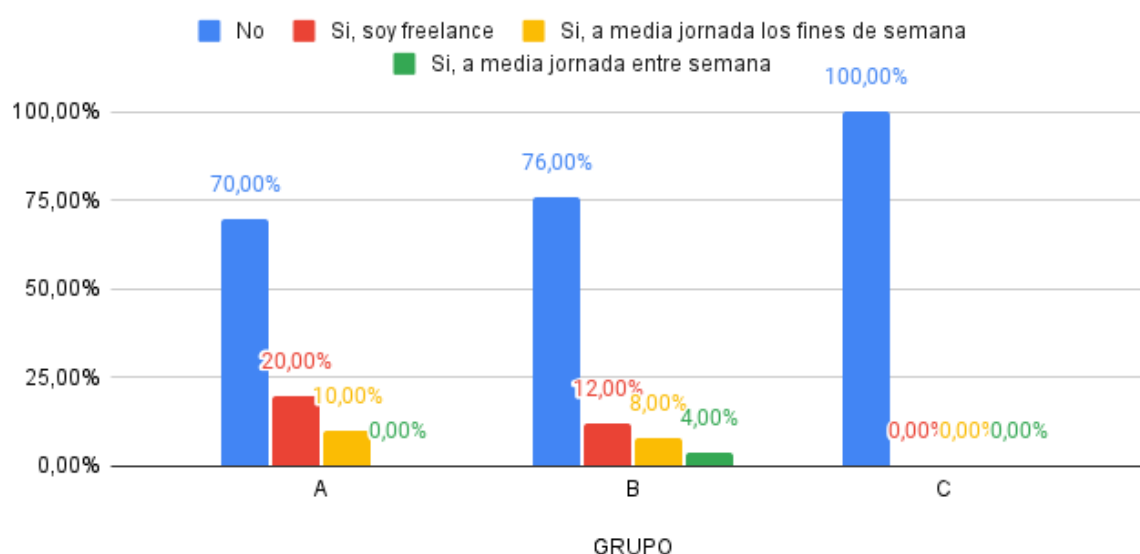
Con arreglo a las respuestas obtenidas en la pregunta: “Además de estudiar, ¿trabajas?”, cuyos datos se muestran en la Tabla 7 y la Figura 13, se puede apreciar que un gran porcentaje de estudiantes no trabaja, siendo el 100% de los encuestados del grupo C los que se encuentran en esta situación. Debido a los resultados obtenidos se puede concluir que no es pertinente hacer un análisis bivariable de estas respuestas con las calificaciones obtenidas, por no contar con un número significativo de personas que trabajan dentro de la muestra.

Tabla 7.
Ocupación laboral de los estudiantes por grupo de clase

Además de estudiar, ¿Trabajas?									
GRUPO	No		Sí, soy freelance		Si, a media jornada los fines de semana		Si, a media jornada entre semana		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
A	14	70,00%	4	20,00%	2	10,00%	0	0,00%	20
B	19	76,00%	3	12,00%	2	8,00%	1	4,00%	25
C	19	100,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	19

Figura 13.
Ocupación laboral de los estudiantes por cada grupo de clase

Además de estudiar, ¿Trabajas?



Nota: Esta gráfica determina el porcentaje de estudiantes que trabaja en cada aula, y si lo hacen, en qué jornada están contratados.

Con arreglo a las respuestas obtenidas a la pregunta *¿tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?*, cuyos datos se muestran en la Tabla 8 y Figura 14, se puede observar que, en su mayoría, o no tienen factores externos que interfieran o tienen alguno que no interfiere demasiado. De igual modo que la pregunta anterior, este dato nos puede determinar si las personas que sí que tienen factores externos que interfieran se ven afectados en su calificación. También podría ser interesante identificar cómo perciben los estudiantes los problemas y cómo evalúan su gravedad,

que se sale del ámbito del presente estudio, pero que podría ser una línea de investigación a tener en cuenta en el futuro.

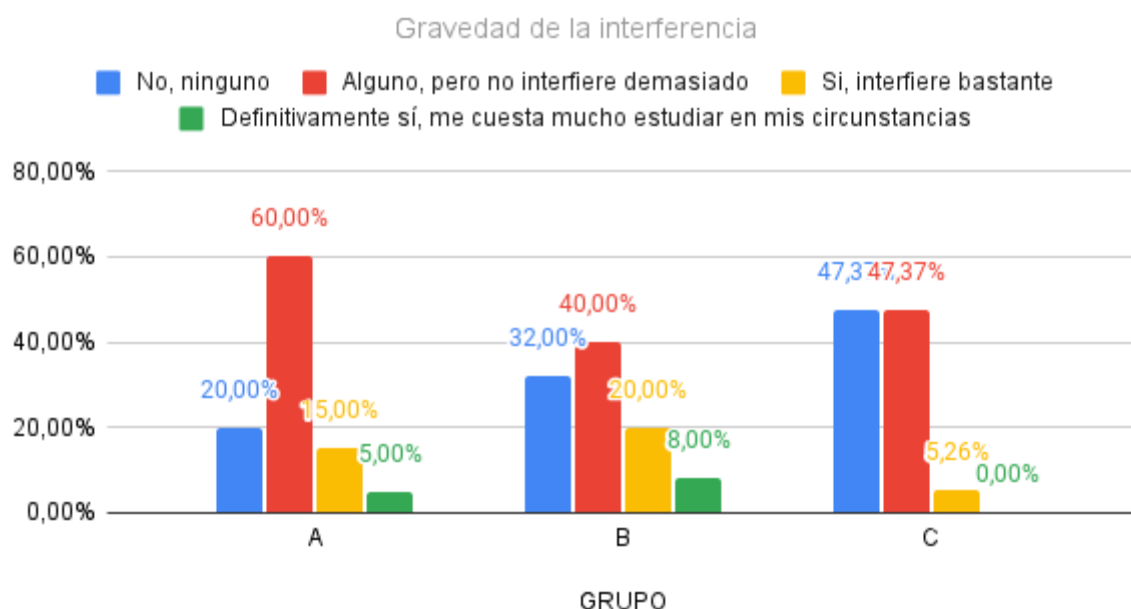
Tabla 8.
Posibles factores externos que interfieren en los estudios.

¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?									
		No, ninguno	Alguno, pero no interfiere demasiado		Si, interfiere bastante		Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias		
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	4	20,00%	12	60,00%	3	15,00%	1	5,00%	20
B	8	32,00%	10	40,00%	5	20,00%	2	8,00%	25
C	9	47,37%	9	47,37%	1	5,26%	0	0,00%	19

Nota: Esta tabla determina el porcentaje de estudiantes que tiene algún factor externo que puede interferir en sus estudios según su gravedad por aula.

Figura 14.
Factores externos que interfieren en tus estudios.

¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?



Nota: Esta gráfica determina los estudiantes que tienen alguna interferencia con sus estudios de manera externa y la gravedad de la misma en cada aula.

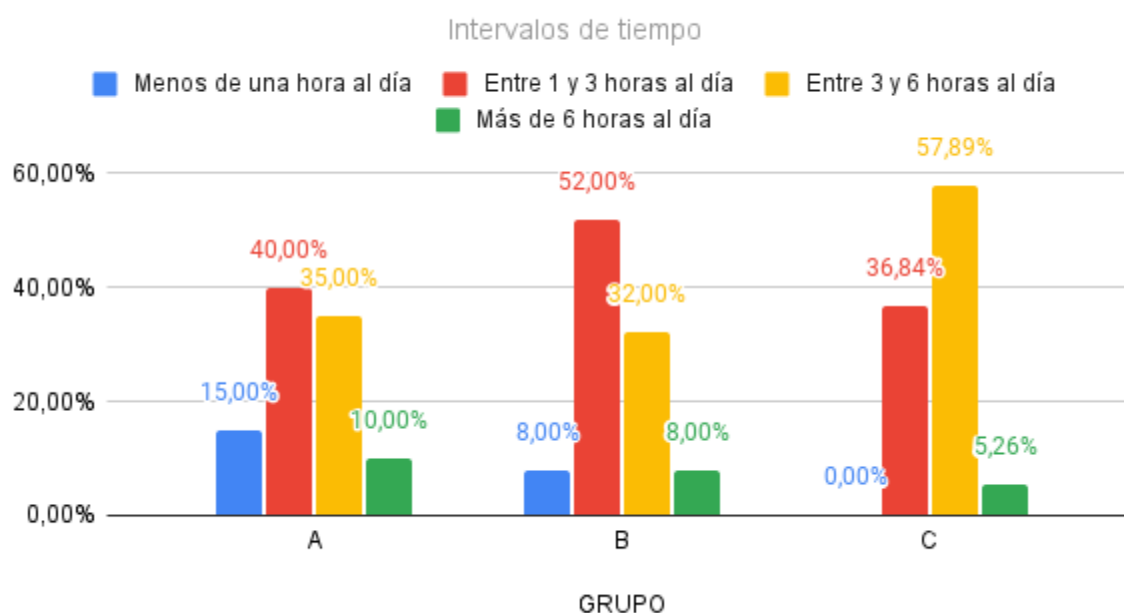
De acuerdo con las respuestas obtenidas a la *pregunta “número de horas en redes sociales a lo largo del día entre semana”* con el análisis de la Tabla 9 y Figura 15, se puede percibir que hay una similitud en el número de personas por aula que le dedican entre 1 y 3 horas al día y las personas que le dedican entre 3 y 6 horas. Del mismo modo, hay una similitud en el número de personas que le dedican más de 6 horas al día y las que le dedican menos de 1 hora. Como la distribución es bastante heterogénea, se antoja necesario analizar estas respuestas comparativamente con la nota obtenida en el módulo de AE para comprobar si afecta a dicha nota.

Tabla 9.
Tiempo que emplean los estudiantes en redes sociales al día

Nº de horas en redes sociales a lo largo del día entre semana									
		Menos de una hora al día	Entre 1 y 3 horas al día		Entre 3 y 6 horas al día		Más de 6 horas al día		
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	3	15,00%	8	40,00%	7	35,00%	2	10,00%	20
B	2	8,00%	13	52,00%	8	32,00%	2	8,00%	25
C	0	0,00%	7	36,84%	11	57,89%	1	5,26%	19

Figura 15.
Tiempo que emplean los estudiantes en redes sociales al día por aula

Nº de horas en redes sociales a lo largo del día entre semana



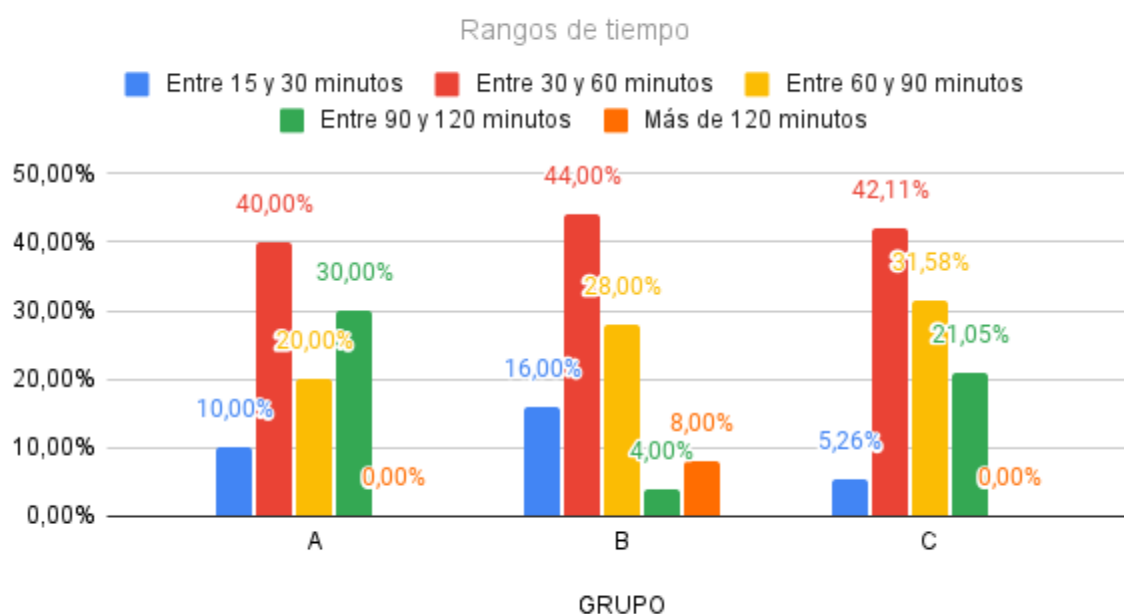
Como se puede percibir en las respuestas obtenidas a la cuestión “*distancia entre el domicilio y el centro*”, cuyos datos se muestran en la Tabla 10 y Figura 16, la división de estudiantes por grupo sobre la distancia que tiene que recorrer el alumnado desde su domicilio a casa, es similar en los tres grupos. Al ser unos resultados heterogéneos, podría indicarse como factor externo que afecte a las notas obtenidas en el módulo de AE, por lo que se procede a realizar un análisis bivariable para su comprobación.

Tabla 10.
Tiempo que tardan los estudiantes en recorrer la distancia entre el domicilio y el centro educativo

Distancia hasta el domicilio desde el centro											
		Entre 15 y 30 minutos		Entre 30 y 60 minutos		Entre 60 y 90 minutos		Entre 90 y 120 minutos		Más de 120 minutos	
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	2	10,00%	8	40,00%	4	20,00%	6	30,00%	0	0,00%	20
B	4	16,00%	11	44,00%	7	28,00%	1	4,00%	2	8,00%	25
C	1	5,26%	8	42,11%	6	31,58%	4	21,05%	0	0,00%	19

Figura 16.
Tiempo en recorrer la distancia hasta el domicilio desde el centro educativo.

Distancia hasta el domicilio desde el centro educativo



A juzgar por los resultados obtenidos a la pregunta “*tiempo sin estudiar previo a estos estudios*”, cuyos datos se muestran en la Tabla 11 y Figura 17, se puede observar que la mayoría de los estudiantes en cada grupo sólo han tenido las vacaciones previas al comienzo de los estudios antes de comenzar, es decir, tres meses. Se podrá comprobar si es relevante el tiempo que pasa sin estudiar a los resultados finales obtenidos.

Tabla 11.

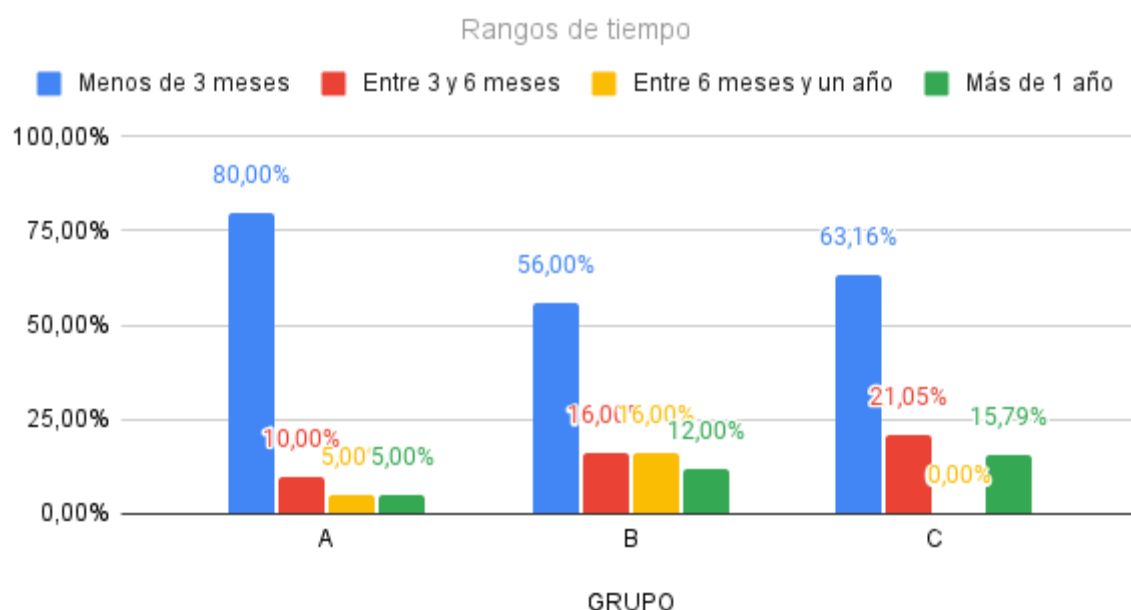
Tiempo sin estudiar previo a los estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3d, juegos y entornos interactivos.

Tiempo sin estudiar previo a estos estudios									
	Menos de 3 meses		Entre 3 y 6 meses		Entre 6 meses y un año		Más de 1 año		
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	16	80,00%	2	10,00%	1	5,00%	1	5,00%	20
B	14	56,00%	4	16,00%	4	16,00%	3	12,00%	25
C	12	63,16%	4	21,05%	0	0,00%	3	15,79%	19

Figura 17.

Tiempo previo sin estudiar a los estudios que se investigan en esta tesis.

Tiempo sin estudiar previo a estos estudios



Como ya se ha comentado previamente, un factor que puede estar relacionado con los resultados finales obtenidos es el ejercicio físico dedicado durante la semana. Los datos de la Tabla 12 y Figura 18 parecen indicar que no hay homogeneidad entre los grupos, por lo que puede ser un factor que afecte a las notas finales del módulo de AE.

Tabla 12.

Número de horas que realizan ejercicio físico a la semana

Ejercicio físico semanal

	Menos de 1 hora		Entre 1 y 3 horas		Entre 3 y 5 horas		Más de 5 horas		
GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	5	25,00%	5	25,00%	6	30,00%	4	20,00%	20
B	11	44,00%	8	32,00%	3	12,00%	3	12,00%	25
C	11	57,89%	5	26,32%	3	15,79%	0	0,00%	19

Figura 18.
Ejercicio físico realizado por horas durante la semana

Ejercicio físico semanal



Con arreglo a la Tabla 13 y Figura 19 sobre la cuestión “*relación con el docente*”, se puede apreciar que el grupo A y C tienen un porcentaje mayor sobre la buena relación con el docente. En cambio, el grupo B tiene unos resultados menores. Este dato puede ser un indicador para que éste sea un factor externo que pueda afectar a la nota obtenida en el módulo de AE.

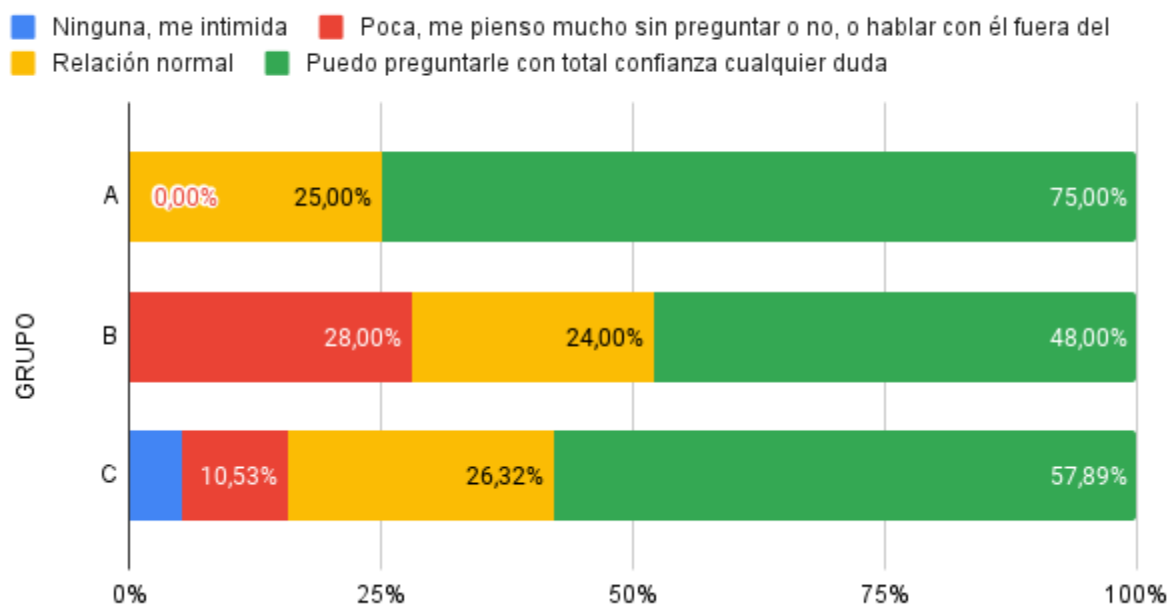
Tabla 13.
Relación del estudiante con el docente

Relación con el docente			
Ninguna, me intimida	Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula	Relación normal	Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda

GRUPO	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	TOTAL
A	0	0,00%	0	0,00%	5	25,00%	15	75,00%	20
B	0	0,00%	7	28,00%	6	24,00%	12	48,00%	25
C	1	5,26%	2	10,53%	5	26,32%	11	57,89%	19

Figura 19.
Relación del estudiante con el docente.

Relación con el docente



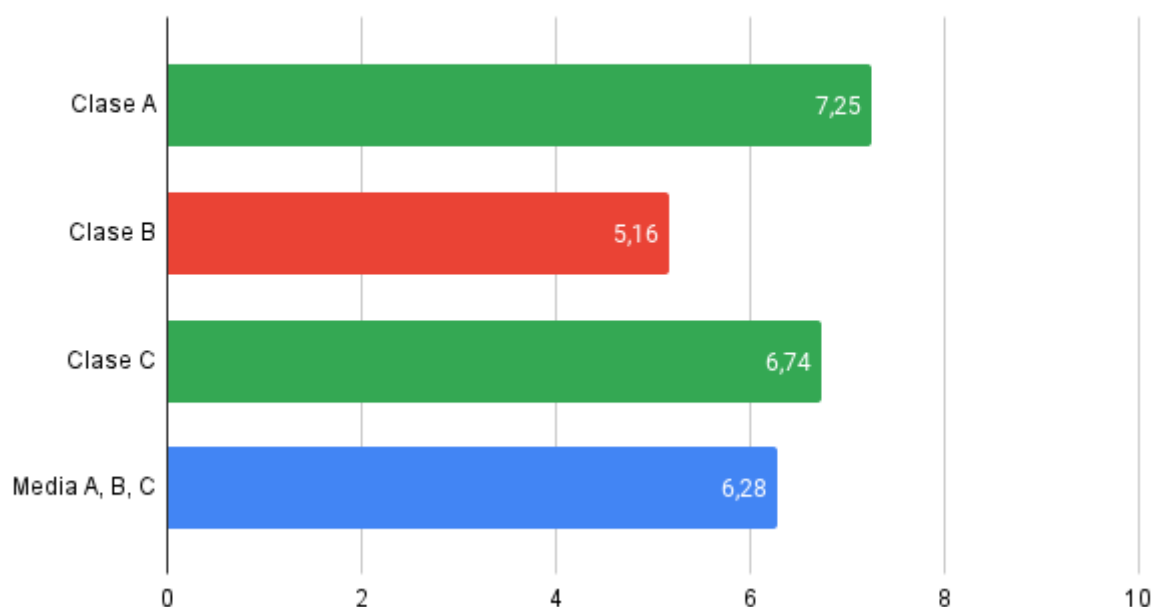
Por último, las respuestas de la pregunta final, “*nota final en el módulo de AE,*” pueden determinar que, en su mayoría, los estudiantes obtienen una nota notable, siendo también relevante el suficiente. Por el contrario, ninguno de los extremos es común.

A continuación, se han realizado distintas comprobaciones vinculando unas respuestas con otras para determinar ciertos aspectos:

El primer análisis realizado es la media de las notas del módulo de AE obtenidas por grupo.

Figura 20.
Gráfico de nota media de cada grupo y la media de los grupos

Nota media de AE por grupo y nota media general



Nota. Esta figura demuestra, el resultado de la metodología propuesta y su efectividad. Fuente: elaboración propia.

Como se puede apreciar en el gráfico, la nota media del grupo A es de 7 '25 puntos, el grupo B es de 5 '16 y el grupo C es de 6 '74, siendo la nota media de las tres clases un 6'28. Los datos indican que el grupo B tiene menos nota, y notas más dispersas, lo que sugiere un factor externo que condicione esas calificaciones

Es necesario realizar un análisis más exhaustivo de los datos obtenidos en las encuestas para poder encontrar posibles factores externos que nos sugieran esta condición de las calificaciones del grupo B.

5.5.2.- Análisis bivariable

Como hemos podido comprobar en los datos obtenidos de las Tablas 5, 7 y las Figuras 11, 13, la distribución de datos en los tres grupos es homogénea y por lo tanto no es pertinente hacer análisis bivariable.

Por el contrario, según apuntan los datos de las Tablas 6, 8, 9, 10, 11,12, 13 y las Figuras 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, la distribución no es homogénea y se realiza un análisis bivariable entre dichos datos y la nota en el módulo de Animación de Elementos 2D y 3D para intentar localizar los posibles factores externos que condicionan la muestra del grupo B.

A continuación, se realizan los análisis bivariados, comparando varios parámetros con la nota final obtenida del módulo.

Para hacer cada uno de los análisis bivariados entre la nota obtenida por el estudiante en el módulo de AE y los otros factores, se ha procedido a realizar un análisis de correlación, concretamente se ha utilizado el coeficiente de correlación de Spearman, Martínez et al. (2009), que mide la relación lineal entre dos variables continuas. En este caso, tanto la calificación de cada estudiante como el factor con el que se compara se tratan como variables continuas. Las posibles respuestas de cada uno de los factores con los que se va a comparar la nota, están planteadas según cómo una escala de Likert, (Joshi, Kale, Chandel, & Pal, 2015, pág. 4), con lo cual es posible asignar un valor numérico a cada uno de los elementos de esa escala con el objetivo de calcular el coeficiente de correlación.

El coeficiente de correlación de Spearman puede tomar valores entre -1 y 1, donde -1 indica una correlación negativa perfecta (es decir, a medida que una variable aumenta, la otra disminuye), 0 indica una falta de correlación y 1 indica una correlación positiva perfecta (es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también lo hace), Martínez et al. (2009).

Según muchos libros de texto y materiales didácticos de estadística como por ejemplo (Field, 2013) y (Norman & Streiner, 2008), el resultado obtenido entre 0 y 1 de manera absoluta se puede clasificar de la siguiente manera:

De 0 a 0.3 se considera una correlación débil.

De 0.3 a 0.5 se considera una correlación moderada.

De 0,5 a 1 se considera una correlación fuerte.

Como se podrá ver en los siguientes apartados, se han detectado ciertas correlaciones entre la calificación obtenida y otros factores. En este momento es pertinente recordar que correlación no implica causalidad (Montero Lorenzo, 2007).

5.5.2.1.- Nota vs Relación con el docente

En este apartado se analiza la relación del estudiante con el docente con la calificación del estudiante.

Para tratar la conexión con el docente como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de relación con el docente:

- 0 para "Ninguna, me intimida"
- 1 para "Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula"
- 2 para "Relación normal"
- 3 para "Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,4165413534. Este valor indica una correlación moderada entre la calificación y la relación con el docente en este grupo. Dicho de otra manera, no parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su relación con el docente en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,2210526316. Este valor indica una correlación muy débil entre la calificación y la relación con el docente en este grupo. En términos sencillos, no parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su relación con el docente en este grupo.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,1592105263. Este valor indica una correlación muy débil y negativa entre la calificación y la relación con el docente en este grupo. Por decirlo de otra forma, no parece haber una correlación

significativa entre la calificación de los estudiantes y su relación con el docente en este grupo, pero los estudiantes que tienen una relación menos positiva con el docente tienden a obtener calificaciones ligeramente más bajas.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y la relación con el docente no varía significativamente entre ellos. Aun siendo en el grupo A el valor más cercano a 1, donde indicaría esa posible correlación, aún está demasiado lejos como para considerarla relevante.

Tabla 14.
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo A.

GRUPO A	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Relación con el docente	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Ninguna, me intimida	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Relación normal	0	0,00%	2	40,00%	3	60,00%	0	0,00%	5
Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda	2	13,33%	1	6,67%	10	66,67%	2	13,33%	15
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 21
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo A.

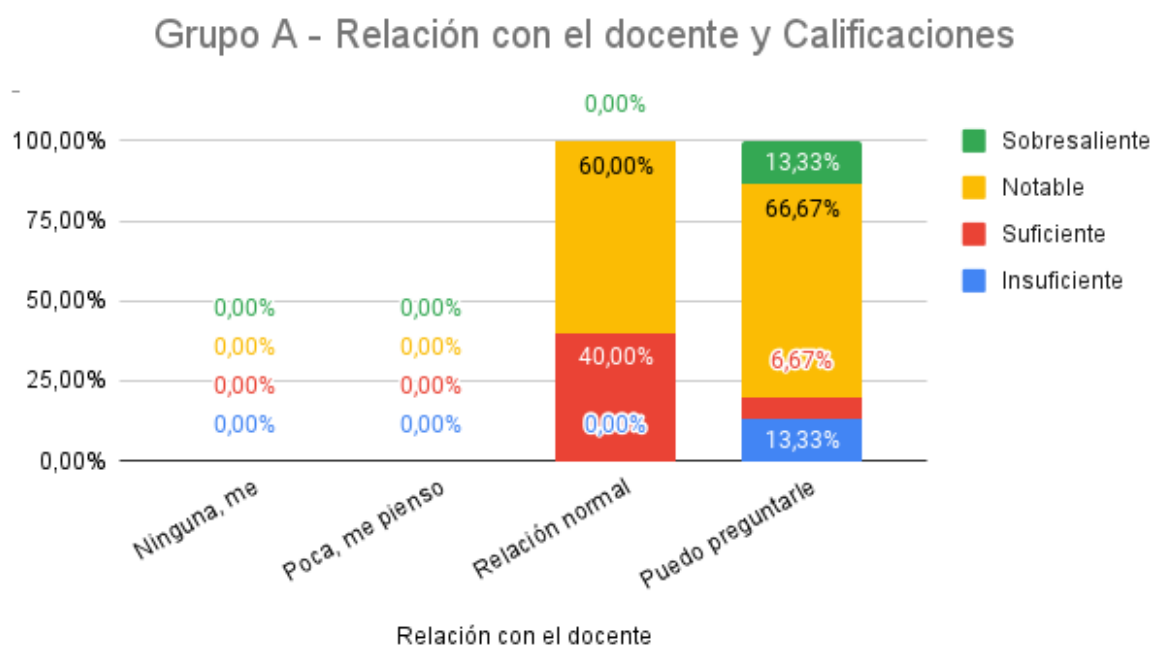


Tabla 15.
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en el grupo B

GRUPO B	CALIFICACION								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Relación con el docente	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Ninguna, me intimida	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula	5	71,43%	1	14,29%	1	14,29%	0	0,00%	7
Relación normal	4	66,67%	1	16,67%	1	16,67%	0	0,00%	6
Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda	2	16,67%	2	16,67%	7	58,33%	1	8,33%	12
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 22.
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo B.

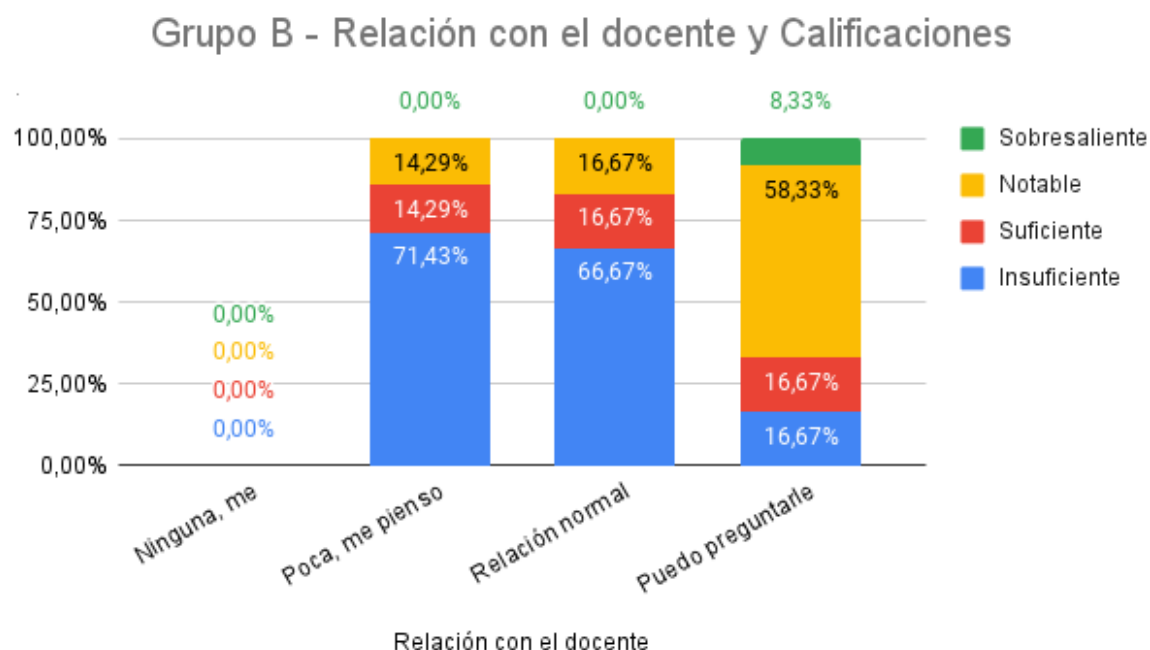
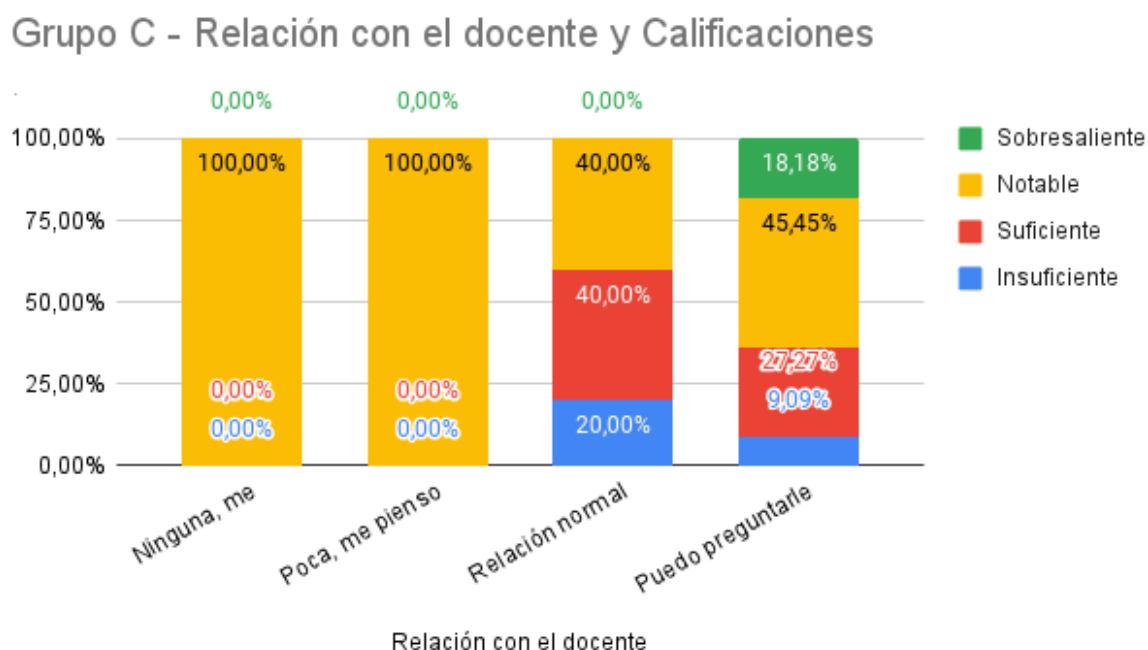


Tabla 16.
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en el grupo C

GRUPO C	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Relación con el docente	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Ninguna, me intimida	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1
Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula	0	0,00%	0	0,00%	2	100,00%	0	0,00%	2
Relación normal	1	20,00%	2	40,00%	2	40,00%	0	0,00%	5
Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda	1	9,09%	3	27,27%	5	45,45%	2	18,18%	11
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 23.
Correlación entre relación con el docente y calificación obtenida en grupo C.



5.5.2.2.- Nota vs Calificación media entre otras asignaturas

La siguiente comprobación realizada ha sido la calificación de cada estudiante y la calificación media en otras asignaturas.

Para tratar la calificación media en otras asignaturas como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de calificación media en otras asignaturas.

- 0 para "Insuficiente"
- 1 para "Suficiente"
- 2 para "Notable"
- 3 para "Sobresaliente"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,772556391. Este valor indica una correlación fuertemente positiva entre la calificación y la nota media de otras asignaturas en este grupo. En resumen, parece haber una correlación

significativa entre la calificación de los estudiantes y su nota media en otras asignaturas en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,1278195489. Este valor indica una correlación debilmente positiva entre la calificación y la nota media de otras asignaturas en este grupo. Para ponerlo de otro modo, las notas medias que obtienen los estudiantes en otras asignaturas no están lo suficientemente correlacionadas con las notas obtenidas en esta asignatura.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,6473684211. Este valor indica una correlación fuerte, con tendencia positiva entre la calificación y la nota media obtenida en otras asignaturas. Para simplificar, parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y la nota media en el resto de las asignaturas.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y la nota media obtenida en otras asignaturas varía significativamente entre ellos. En el grupo A y C hay una correlación significativa, mientras que en el grupo B no una correlación significativa.

Tabla 17.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo A

GRUPO A	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Media en otras asignaturas	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Insuficiente	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Suficiente	2	50,00%	1	25,00%	1	25,00%	0	0,00%	4
Notable	0	0,00%	2	13,33%	12	80,00%	1	6,67%	15
Sobresaliente	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	1
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 24.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo A.

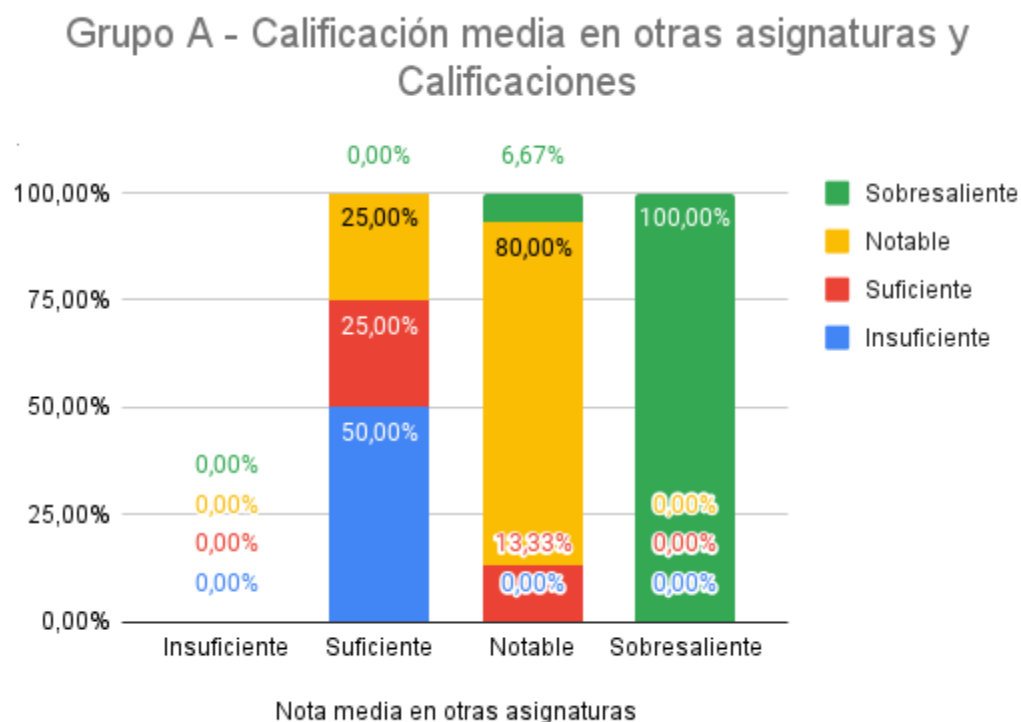


Tabla 18.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo B

GRUPO B			CALIFICACIÓN						
Media en otras asignaturas	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
Insuficiente	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Suficiente	8	72,73%	1	9,09%	2	18,18%	0	0,00%	11
Notable	3	23,08%	2	15,38%	7	53,85%	1	7,69%	13
Sobresaliente	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	0	0,00%	1
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 25.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo B.

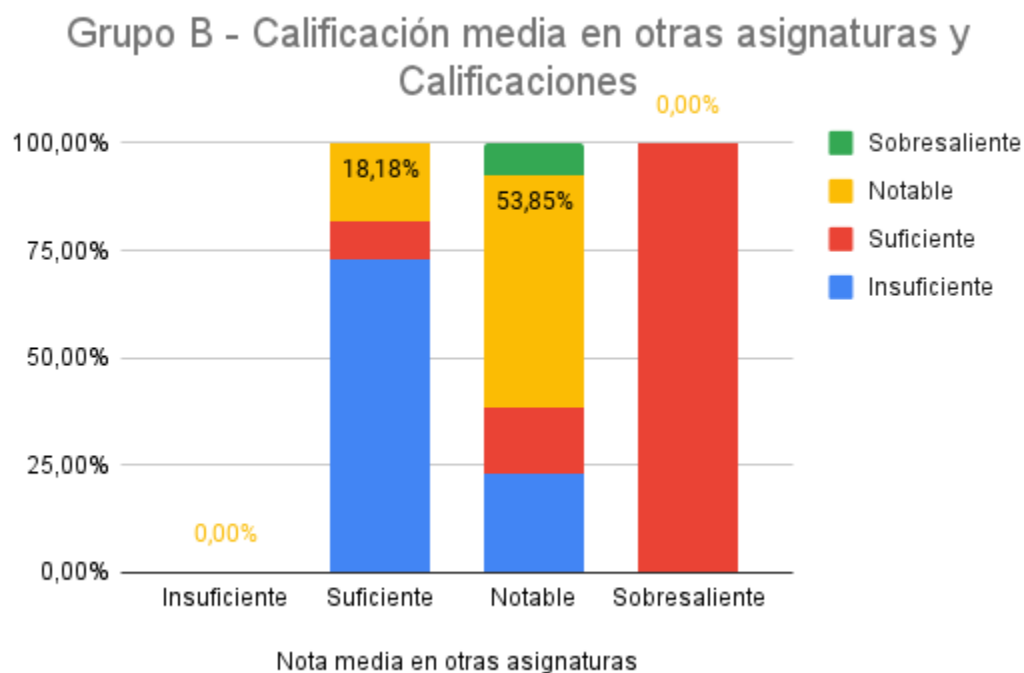
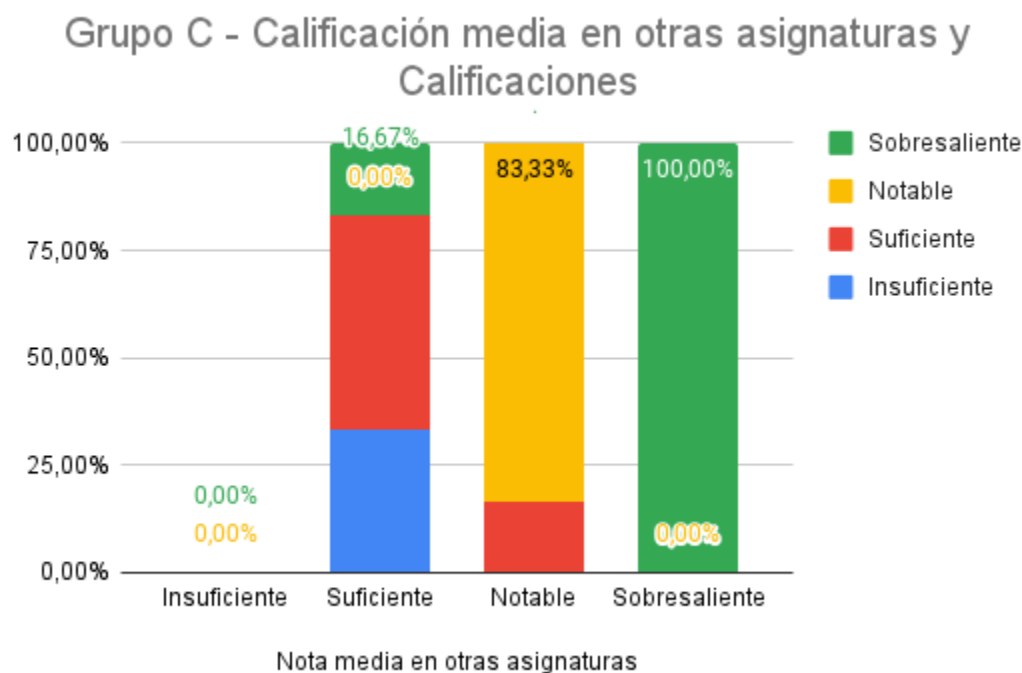


Tabla 19.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo C

GRUPO C			CALIFICACIÓN						
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Media en otras asignaturas	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Insuficiente	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Suficiente	2	33,33%	3	50,00%	0	0,00%	1	16,67%	6
Notable	0	0,00%	2	16,67%	10	83,33%	0	0,00%	12
Sobresaliente	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	1
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 26.
Correlación entre media en otras asignaturas y calificación en grupo C.



5.5.2.3.- Nota vs Ejercicio físico semanal

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en el análisis entre la calificación del estudiante y su ejercicio físico semanal.

Para tratar el ejercicio físico semanal como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de ejercicio físico semanal.

- 0 para "Menos de una hora"
- 1 para "Entre una y tres horas"
- 2 para "Entre tres y cinco horas"
- 3 para "Más de cinco horas"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,2736842105. Este valor indica una correlación débil entre la calificación y el ejercicio físico semanal que

realiza este grupo. En términos diferentes, no parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su ejercicio físico realizado durante la semana en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de -0,4823308271. Este valor indica una correlación moderadamente negativa entre la calificación y el ejercicio físico que se realiza en este grupo a la semana. Para simplificar, el ejercicio físico realizado durante la semana podría estar correlacionado con las notas obtenidas en el módulo de AE.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,3368421053. Este valor indica una correlación moderadamente positiva entre la calificación y el ejercicio físico realizado durante la semana. Para decirlo simplemente, parece no haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y el ejercicio físico semanal.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la correlación entre la calificación y el ejercicio físico semanal no varía significativamente entre los grupos A y C pero si en el B, aunque la correlación no es fuerte por lo que no parece ser significativa.

Tabla 20.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo A

GRUPO A	CALIFICACION								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Ejercicio físico semanal	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de 1 hora	1	20,00%	1	20,00%	2	40,00%	1	20,00%	5
Entre 1 y 3 horas	0	0,00%	1	20,00%	4	80,00%	0	0,00%	5
Entre 3 y 5 horas	1	16,67%	0	0,00%	4	66,67%	1	16,67%	6
Más de 5 horas	0	0,00%	1	25,00%	3	75,00%	0	0,00%	4
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 27.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo A.

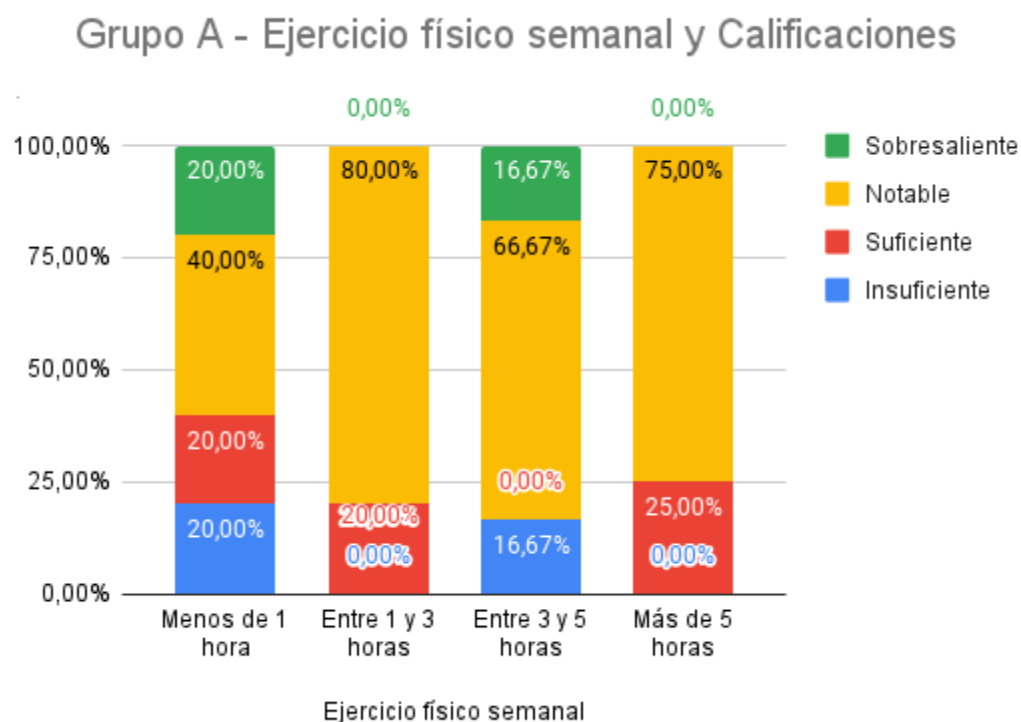


Tabla 21.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo B

GRUPO B	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Ejercicio físico semanal	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de 1 hora	5	45,45%	4	36,36%	2	18,18%	0	0,00%	11
Entre 1 y 3 horas	3	37,50%	0	0,00%	4	50,00%	1	12,50%	8
Entre 3 y 5 horas	1	33,33%	0	0,00%	2	66,67%	0	0,00%	3
Más de 5 horas	2	66,67%	0	0,00%	1	33,33%	0	0,00%	3
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 28.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo B.

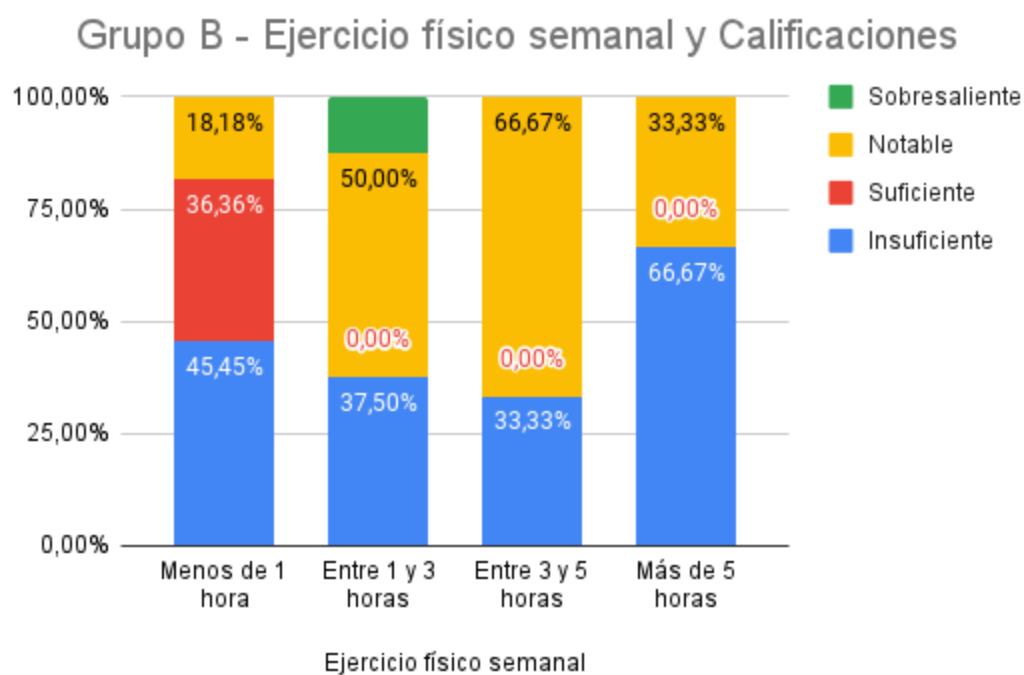
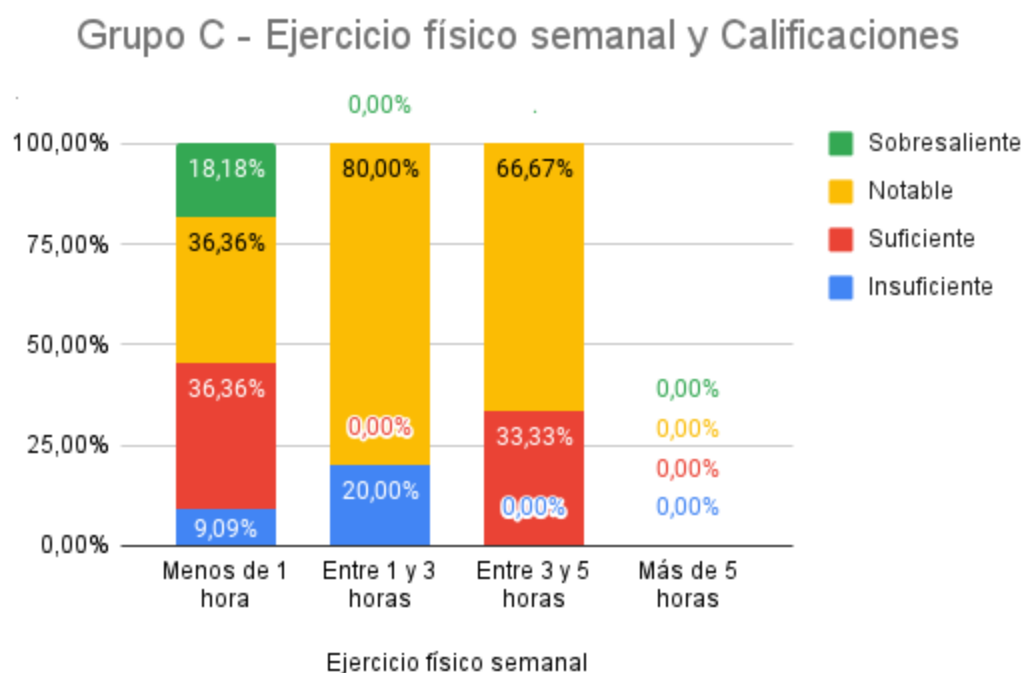


Tabla 22.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo C

GRUPO C	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Ejercicio físico semanal	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de 1 hora	1	9,09%	4	36,36%	4	36,36%	2	18,18%	11
Entre 1 y 3 horas	1	20,00%	0	0,00%	4	80,00%	0	0,00%	5
Entre 3 y 5 horas	0	0,00%	1	33,33%	2	66,67%	0	0,00%	3
Más de 5 horas	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 29.
Correlación entre ejercicio físico semanal y calificación en grupo C.



5.5.2.4.- Nota vs Distancia hasta el domicilio

El siguiente análisis es la relación entre la calificación del estudiante y su distancia hasta el domicilio.

Para tratar la distancia hasta la casa como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de distancia hasta la vivienda.

- 0 para "Entre 15 y 30 minutos"
- 1 para "Entre 30 y 60 minutos"
- 2 para "Entre 60 y 90 minutos"
- 3 para "Entre 90 y 120 minutos"
- 4 para "Más de 120 minutos"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,2240601504. Este valor indica una correlación débil, entre la calificación y la distancia entre el centro y el domicilio en este grupo. En definitiva, parece no haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su distancia entre el centro al domicilio en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de -0,8860902256. Este valor indica una correlación fuertemente negativa entre la calificación y la distancia entre el centro y el domicilio en este grupo. Para ser más exactos, la distancia entre el centro y el domicilio parecen estar lo suficientemente correlacionadas con las notas obtenidas en esta asignatura.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,1539473684. Este valor indica una correlación débilmente positiva entre la calificación y la distancia entre el centro y el domicilio en este grupo. Para resumir, parece no haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y distancia entre el centro y el domicilio

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y la distancia entre el centro y el domicilio no varía significativamente entre los grupos A y C, mientras que sí lo hace en el grupo B de manera que parece haber una correlación negativa.

*Tabla 23.
Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo A*

GRUPO A		CALIFICACIÓN			
		Insuficiente	Suficiente	Notable	Sobresaliente
					TOTAL

Distancia hasta el domicilio	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Entre 15 y 30 minutos	0	0,00%	0	0,00%	2	100,00%	0	0,00%	2
Entre 30 y 60 minutos	0	0,00%	3	37,50%	4	50,00%	1	12,50%	8
Entre 60 y 90 minutos	1	25,00%	0	0,00%	3	75,00%	0	0,00%	4
Entre 90 y 120 minutos	1	16,67%	0	0,00%	4	66,67%	1	16,67%	6
Más de 120 minutos	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 30.

Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo A.

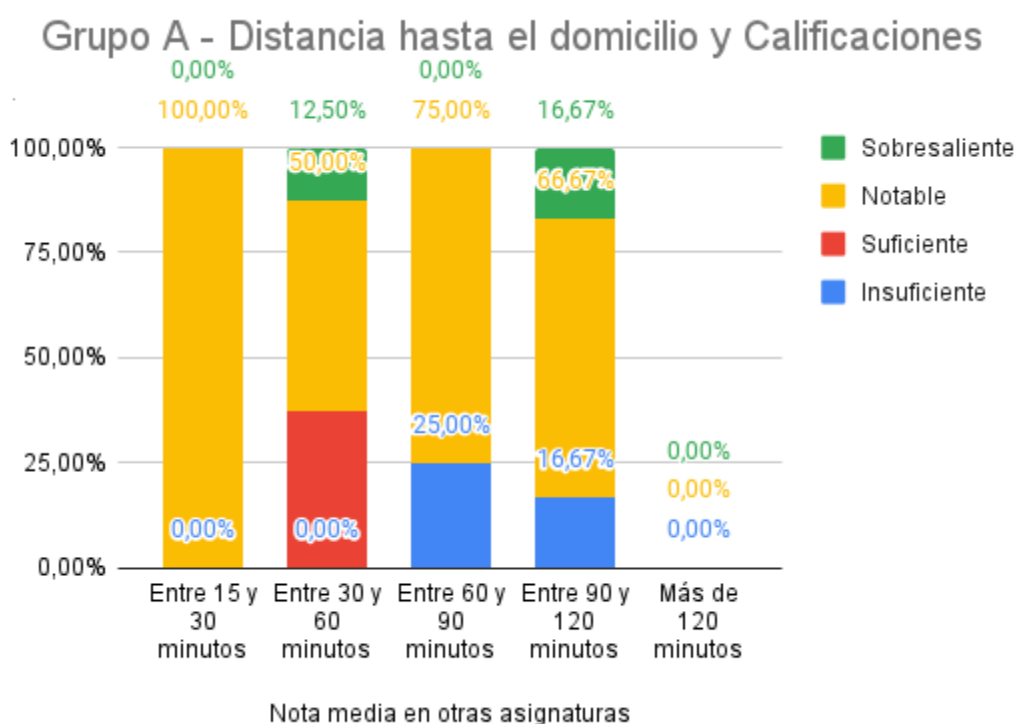


Tabla 24.

Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo B

GRUPO B		CALIFICACIÓN							
		Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente	
Distancia hasta el domicilio	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Entre 15 y 30 minutos	2	50,00%	0	0,00%	2	50,00%	0	0,00%	4
Entre 30 y 60 minutos	5	45,45%	1	9,09%	4	36,36%	1	9,09%	11
Entre 60 y 90 minutos	2	28,57%	2	28,57%	3	42,86%	0	0,00%	7

Entre 90 y 120 minutos	1	100,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	1
Más de 120 minutos	1	50,00%	1	50,00%	0	0,00%	0	0,00%	2
TOTAL	10	40,00%	3	12,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 31.
Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo B.

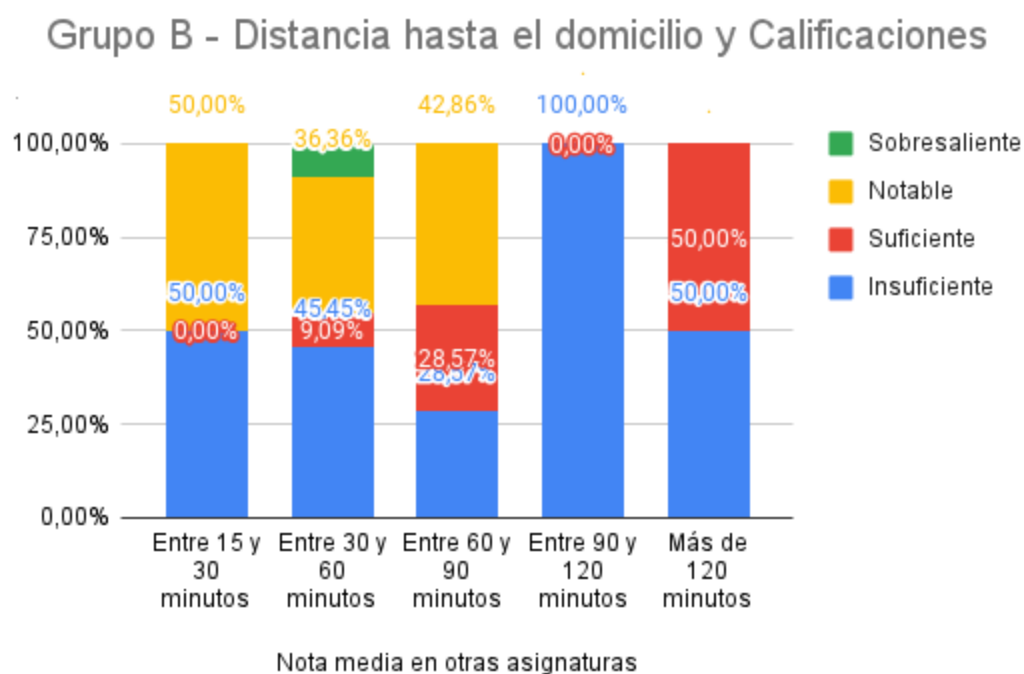
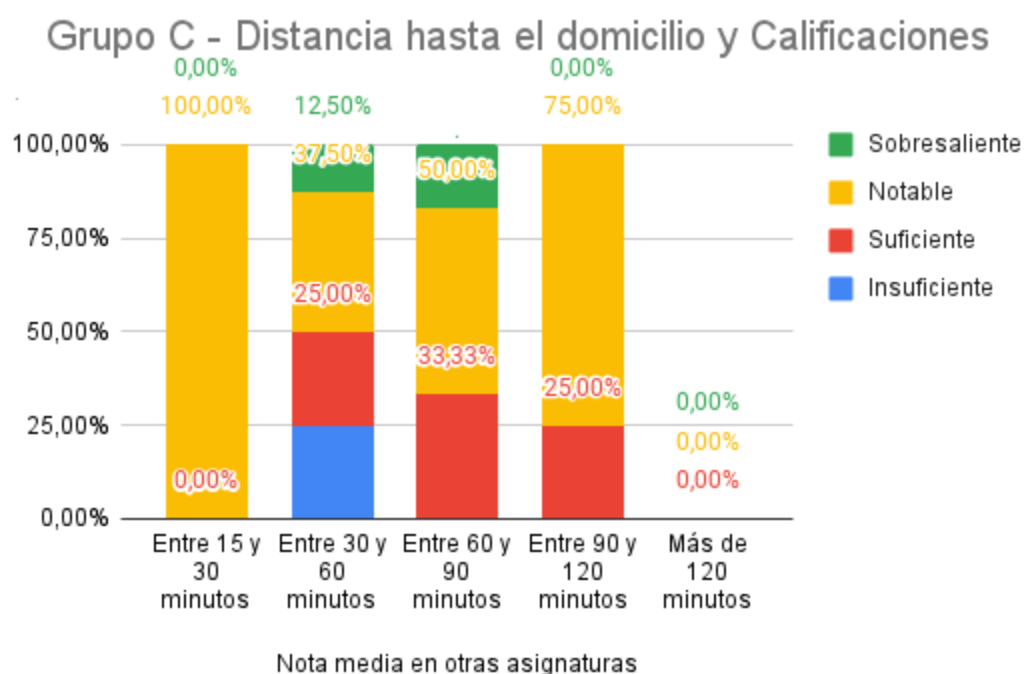


Tabla 25.
Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo C

GRUPO C	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Distancia hasta el domicilio	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Entre 15 y 30 minutos	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1
Entre 30 y 60 minutos	2	25,00%	2	25,00%	3	37,50%	1	12,50%	8
Entre 60 y 90 minutos	0	0,00%	2	33,33%	3	50,00%	1	16,67%	6
Entre 90 y 120 minutos	0	0,00%	1	25,00%	3	75,00%	0	0,00%	4
Más de 120 minutos	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 32.
Correlación entre distancia hasta el domicilio y calificación en el grupo C.



5.5.2.5.- *Nota vs Factor externo que interfiera en tus estudios*

El siguiente análisis es la relación entre la calificación del estudiante y factores externos que interfieran en sus estudios.

Para tratar los factores externos que interfieren en los estudios como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de factor externo que interfiera en tus estudios.

- 0 para "No, ninguno"
- 1 para "Alguno, pero no interfiere demasiado"
- 2 para "Si, interfiere bastante"
- 3 para "Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,2484962406. Este valor indica una correlación débil entre la calificación y los factores externos que interfieran en tus estudios en este grupo. Dicho de otra manera, parece no haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y los factores externos que interfieran en tus estudios en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de -0,5582706767. Este valor indica una correlación fuertemente negativa entre la calificación y los factores externos que interfieran en tus estudios en este grupo. En términos sencillos, los factores externos que interfieran en los estudios de los estudiantes podrían estar correlacionadas con las notas obtenidas en esta asignatura.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,1166666667. Este valor indica una correlación débilmente positiva entre la calificación y los factores externos que interfieran en tus estudios. Para decirlo de otra forma, no parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y los factores externos que interfieran en tus estudios.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y los factores externos que interfieran en tus estudios varía

significativamente entre ellos. Mientras que en el grupo A y C no parece haber una correlación significativa, en el grupo B sí.

Tabla 26.

Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo A.

GRUPO A	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
No, ninguno	0	0,00%	0	0,00%	4	100,00%	0	0,00%	4
Alguno, pero no interfiere demasiado	1	8,33%	3	25,00%	7	58,33%	1	8,33%	12
Si, interfiere bastante	1	33,33%	0	0,00%	1	33,33%	1	33,33%	3
Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 33.

Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo A.

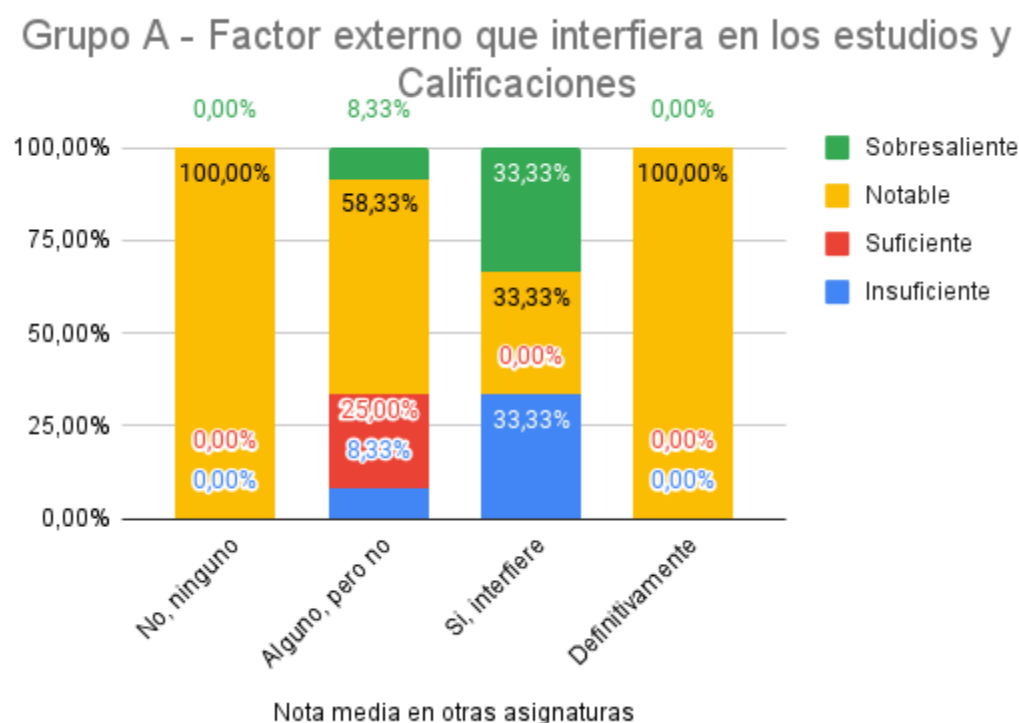


Tabla 27.
Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo B.

GRUPO B	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
No, ninguno	3	37,50%	3	37,50%	2	25,00%	0	0,00%	8
Alguno, pero no interfiere demasiado	5	50,00%	0	0,00%	4	40,00%	1	10,00%	10
Si, interfiere bastante	3	60,00%	0	0,00%	2	40,00%	0	0,00%	5
Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias	0	0,00%	1	50,00%	1	50,00%	0	0,00%	2
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 34.
Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo B.

Grupo B - Factor externo que interfiera en los estudios y Calificaciones

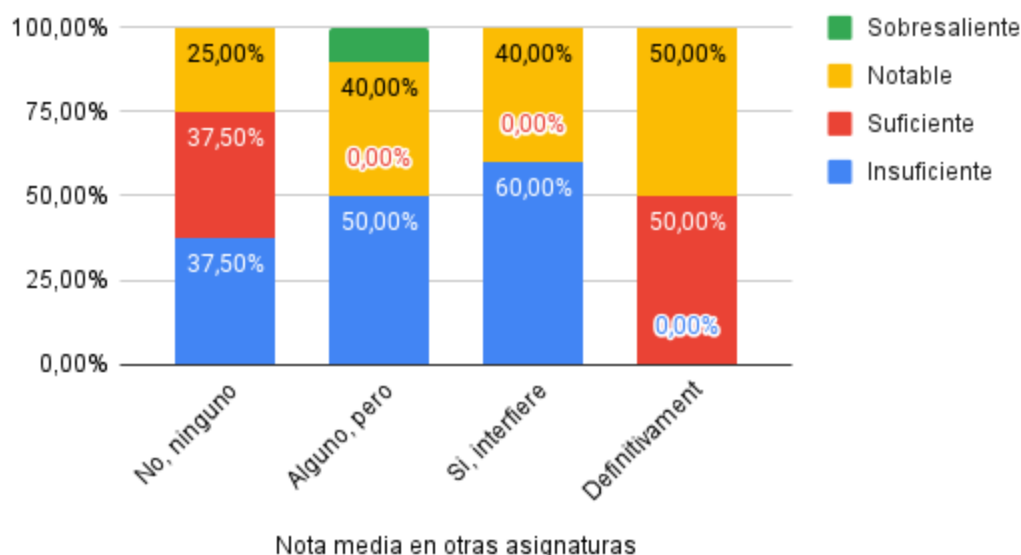


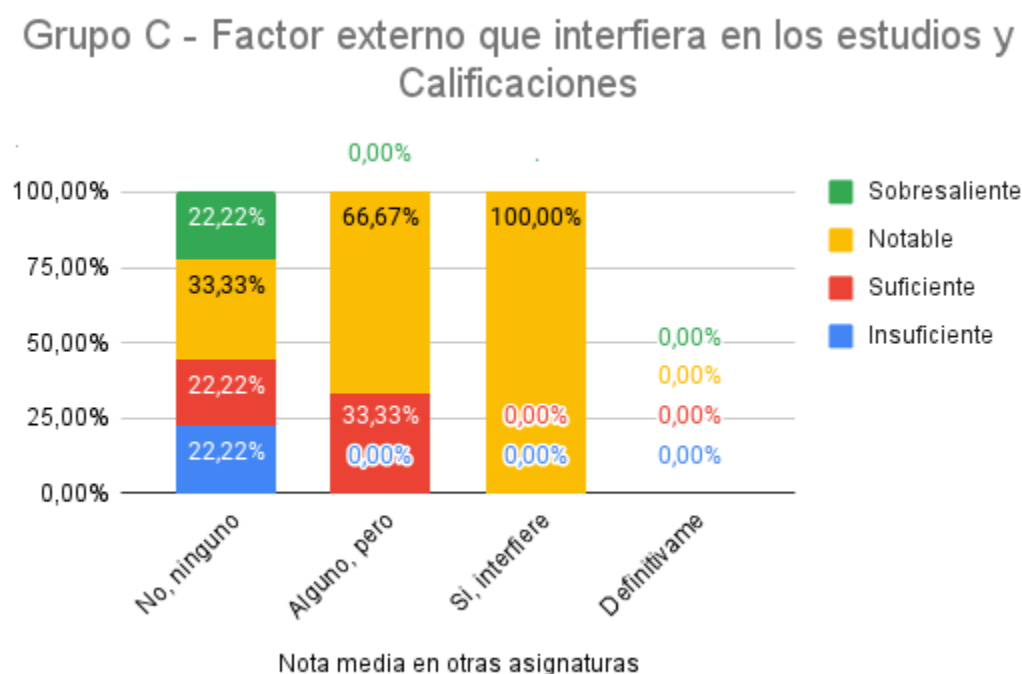
Tabla 28.
Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo C.

GRUPO C	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº

No, ninguno	2	22,22%	2	22,22%	3	33,33%	2	22,22%	9
Alguno, pero no interfiere demasiado	0	0,00%	3	33,33%	6	66,67%	0	0,00%	9
Si, interfiere bastante	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1
Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 35.

Correlación entre factores externos que interfieran en los estudios y calificación en el grupo C.



5.5.2.6.- Nota vs Número de horas dedicado a redes sociales

También se ha analizado la posible relación que hay entre la calificación de cada estudiante y el número de horas dedicado a las redes sociales.

Para tratar el número de horas dedicado a rrss como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de número de horas dedicado a rrss.

- 0 para "Menos de una hora al día"
- 1 para "Entre una y tres horas al día"
- 2 para "Entre tres y seis horas al día"
- 3 para "Más de seis horas al día"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de $-0,1157894737$. Este valor indica una correlación débilmente negativa entre la calificación y el número de horas dedicadas a redes sociales al día en este grupo. En otras palabras, parece no haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su número de horas dedicadas a redes sociales al día en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de $-0,01954887218$. Este valor indica una no correlación entre la calificación y el número de horas dedicadas a redes sociales al día en este grupo. En otros términos, el número de horas dedicadas a redes sociales al día no parecen estar correlacionadas con las notas obtenidas en esta asignatura en este grupo.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de $0,4043859649$. Este valor indica una correlación moderadamente positiva entre la calificación y el número de horas dedicadas a redes sociales al día en este grupo. En lenguaje sencillo, parece haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y el número de horas dedicadas a redes sociales al día en este grupo.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y el número de horas dedicadas a redes sociales al día no varía significativamente entre los grupos A y B, pero si en el C, aunque moderadamente.

Tabla 29.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo A.

GRUPO A	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Horas en RRSS	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de una hora al día	0	0,00%	0	0,00%	3	100,00%	0	0,00%	3
Entre 1 y 3 horas al día	1	12,50%	1	12,50%	4	50,00%	2	25,00%	8
Entre 3 y 6 horas al día	1	14,29%	1	14,29%	5	71,43%	0	0,00%	7
Más de 6 horas al día	0	0,00%	1	50,00%	1	50,00%	0	0,00%	2
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20

Figura 36.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo A.

Grupo A - Horas en redes sociales al día y Calificaciones

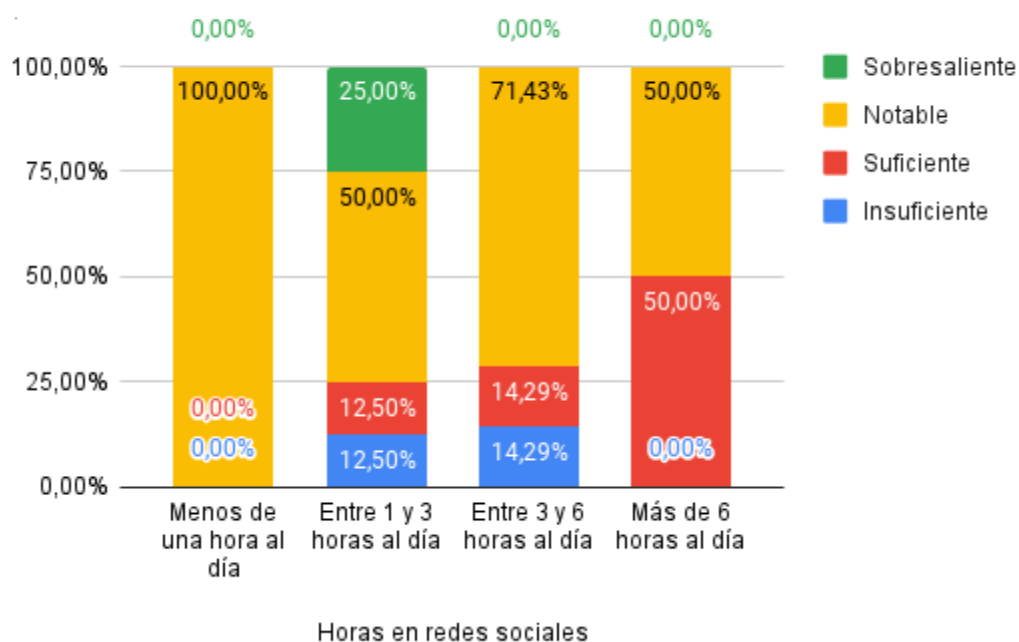


Tabla 30.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo B.

GRUPO B	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Horas en RRSS	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de una hora al día	2	100,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	2
Entre 1 y 3 horas al día	7	53,85%	2	15,38%	3	23,08%	1	7,69%	13
Entre 3 y 6 horas al día	2	25,00%	2	25,00%	4	50,00%	0	0,00%	8
Más de 6 horas al día	0	0,00%	0	0,00%	2	100,00%	0	0,00%	2
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 37.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo B.

Grupo B - Horas en redes sociales al día y Calificaciones

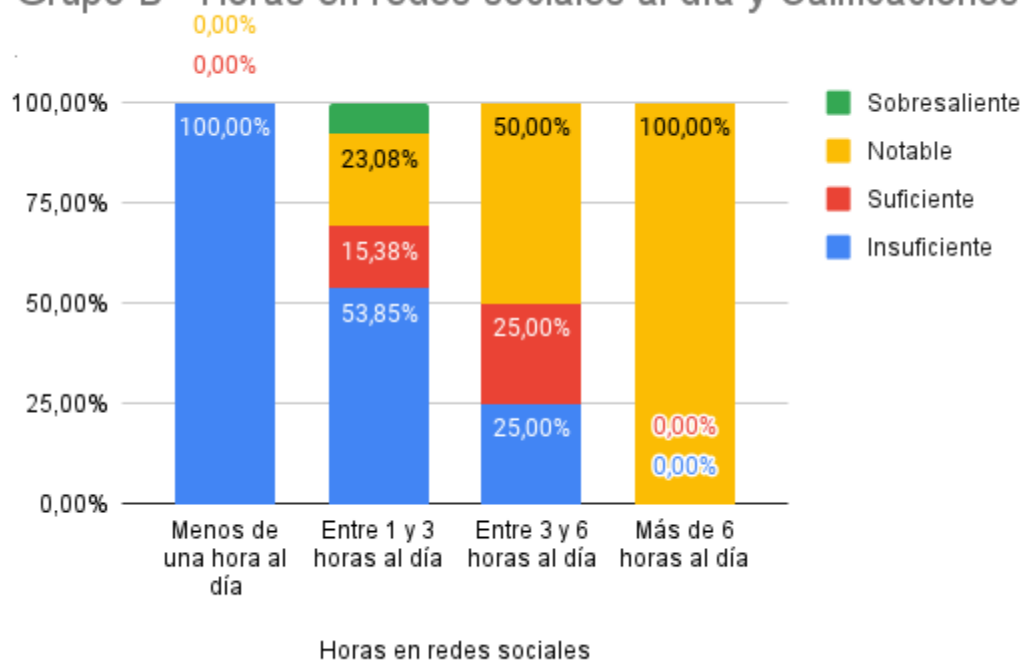
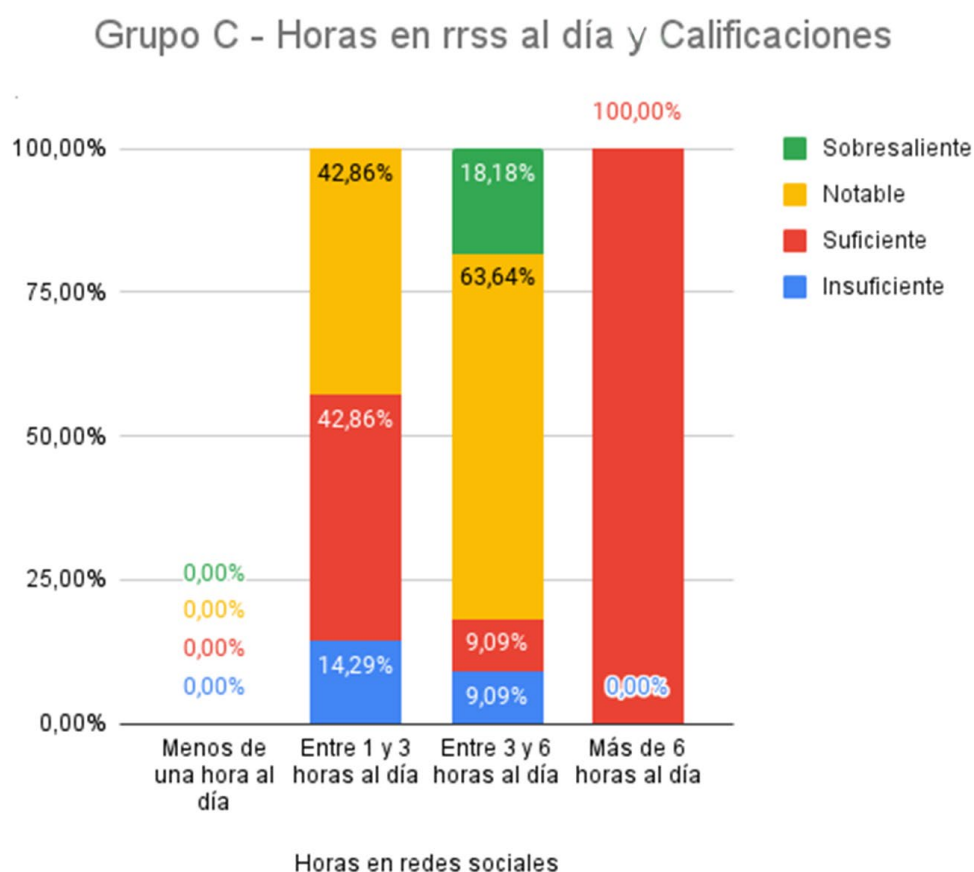


Tabla 31.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo C.

GRUPO C	CALIFICACIÓN								
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Horas en RRSS	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de una hora al día	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0
Entre 1 y 3 horas al día	1	14,29%	3	42,86%	3	42,86%	0	0,00%	7
Entre 3 y 6 horas al día	1	9,09%	1	9,09%	7	63,64%	2	18,18%	11
Más de 6 horas al día	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	0	0,00%	1
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19

Figura 38.
Correlación entre horas dedicadas a redes sociales al día y calificación en el grupo C.



5.5.2.7.- Nota vs Tiempo sin estudiar previo a estos estudios

Por último, se ha analizado la posible relación que hay entre la calificación de cada estudiante y el tiempo sin estudiar previo a estos estudios.

Para tratar el tiempo sin estudiar previo a estos estudios como una variable continua se ha asignado un valor numérico a cada categoría de tiempo sin estudiar previo a estos estudios.

- 0 para "Menos de tres meses"
- 1 para "Entre tres y seis meses"
- 2 para "Entre seis meses y un año"
- 3 para "Más de un año"

Analizando los datos de cada grupo de forma individual, podemos observar lo siguiente:

Grupo A: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,3560150376. Este valor indica una correlación moderadamente positiva entre la calificación y tiempo sin estudiar previo a estos estudios al día en este grupo. Con otras palabras, podría haber una correlación significativa entre la calificación de los estudiantes y su tiempo sin estudiar previo a estos estudios en este grupo.

Grupo B: El coeficiente de correlación de Spearman es de -0,8748120301. Este valor indica una correlación fuertemente negativa entre la calificación y el tiempo sin estudiar previo a estos estudios en este grupo. De otro modo, el tiempo sin estudiar previo a estos estudios parece estar correlacionado con las notas obtenidas en esta asignatura.

Grupo C: El coeficiente de correlación de Spearman es de 0,03070175439. Este valor indica una correlación prácticamente entre la calificación y el tiempo sin estudiar previo a estos estudios en este grupo. En resumidas cuentas, parece no haber una relación significativa entre la calificación de los estudiantes y el tiempo sin estudiar previo a estos estudios.

Al comparar los datos de los tres grupos, podemos observar que la relación entre la calificación y el tiempo sin estudiar previo a estos estudios no varía significativamente entre los grupos A y C, pero en el grupo B es diferente.

Tabla 32.

Correlación entre Tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo A.

GRUPO A	CALIFICACIÓN									
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL	
Tiempo sin estudiar previo a estos estudios	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	
Menos de 3 meses	2	12,50%	2	12,50%	10	62,50%	2	12,50%	16	
Entre 3 y 6 meses	0	0,00%	1	50,00%	1	50,00%	0	0,00%	2	
Entre 6 meses y un año	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1	
Más de 1 año	0	0,00%	0	0,00%	1	100,00%	0	0,00%	1	
TOTAL	2	10,00%	3	15,00%	13	65,00%	2	10,00%	20	

Figura 39.

Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo A.

Grupo A - Tiempo sin estudiar previo a estos estudios y Calificaciones

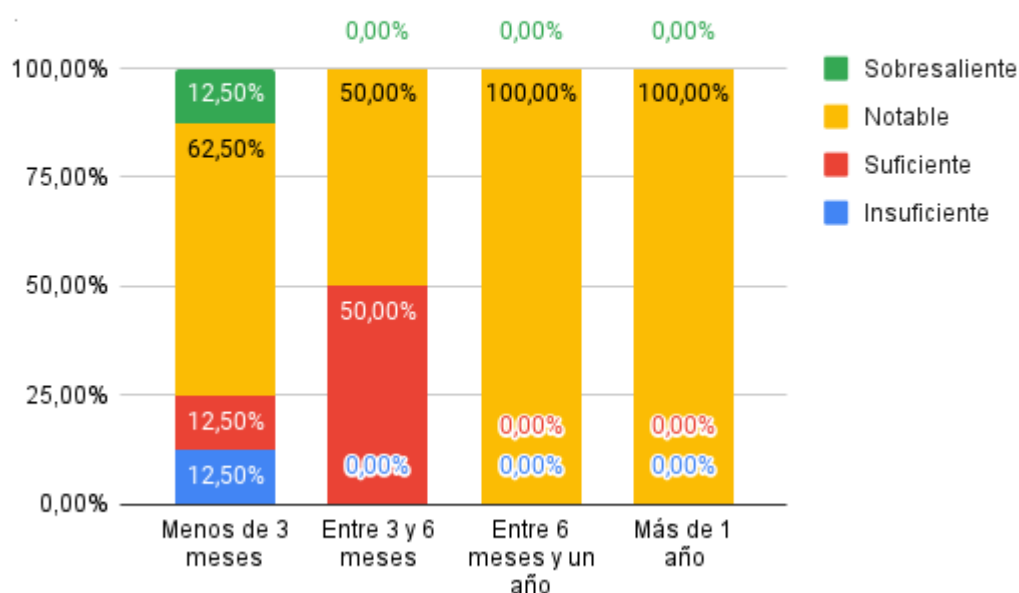


Tabla 33.
Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo B.

GRUPO B		CALIFICACIÓN							
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL
Tiempo sin estudiar previo a estos estudios	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº
Menos de 3 meses	6	42,86%	2	14,29%	5	35,71%	1	7,14%	14
Entre 3 y 6 meses	2	50,00%	1	25,00%	1	25,00%	0	0,00%	4
Entre 6 meses y un año	1	25,00%	0	0,00%	3	75,00%	0	0,00%	4
Más de 1 año	2	66,67%	1	33,33%	0	0,00%	0	0,00%	3
TOTAL	11	44,00%	4	16,00%	9	36,00%	1	4,00%	25

Figura 40.
Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo B.

Grupo B - Tiempo sin estudiar previo a estos estudios y Calificaciones

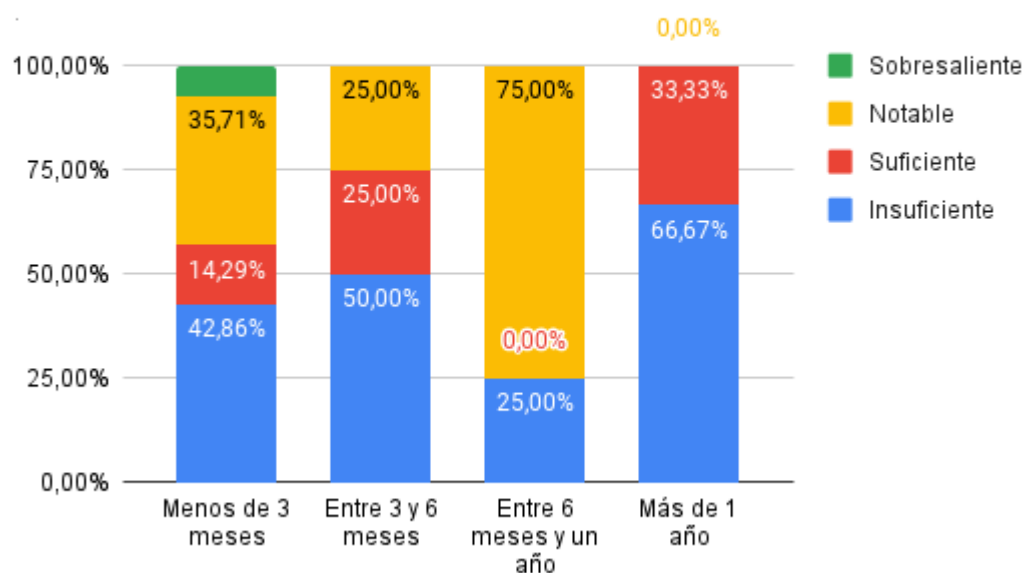
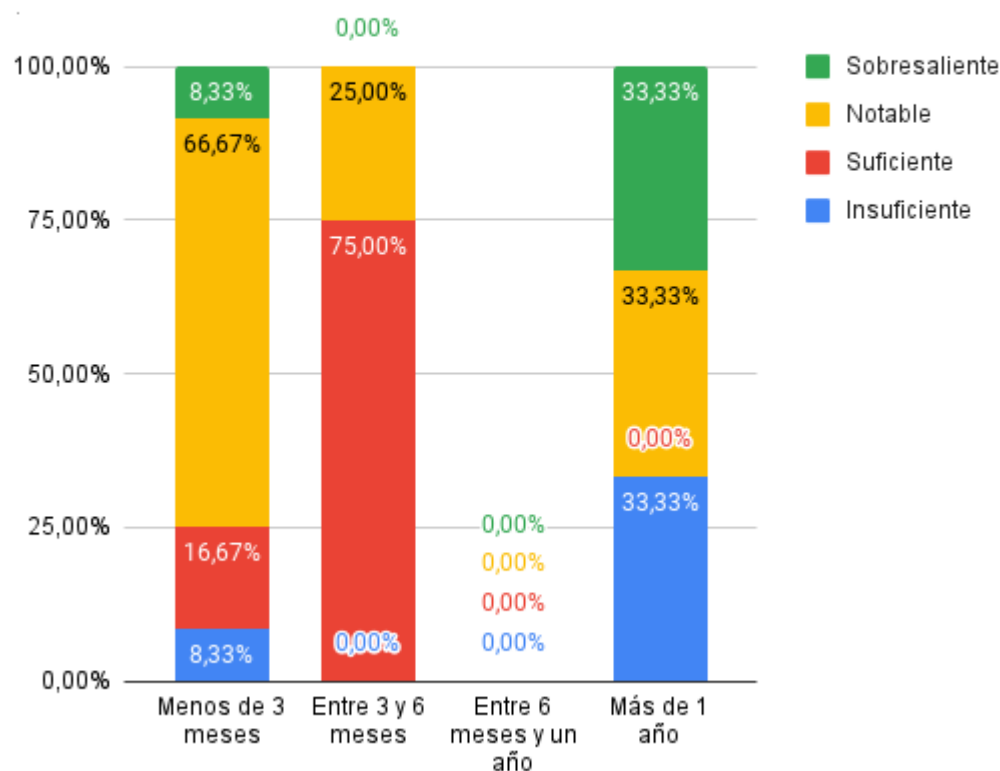


Tabla 34.
Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo C.

GRUPO C	CALIFICACIÓN									
	Insuficiente		Suficiente		Notable		Sobresaliente		TOTAL	
Tiempo sin estudiar previo a estos estudios	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	
Menos de 3 meses	1	8,33%	2	16,67%	8	66,67%	1	8,33%	12	
Entre 3 y 6 meses	0	0,00%	3	75,00%	1	25,00%	0	0,00%	4	
Entre 6 meses y un año	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	0	
Más de 1 año	1	33,33%	0	0,00%	1	33,33%	1	33,33%	3	
TOTAL	2	10,53%	5	26,32%	10	52,63%	2	10,53%	19	

Figura 41.
Correlación entre tiempo sin estudiar previo a estos estudios y calificación en el grupo C.

Grupo C - Tiempo sin estudiar previo a estos estudios y Calificaciones



6.- CONCLUSIONES

Las conclusiones que se ha obtenido tras el estudio de esta investigación en función de las dos vías de investigación han sido las siguientes:

6.1.- CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE EXPERTO

Todos los expertos entrevistados coinciden en señalar la importancia de proporcionar un refuerzo positivo a los estudiantes para que, de esta manera, encuentren una motivación para el aprendizaje que les lleve a obtener mejores resultados, y “*siembre en ellos la semilla de la curiosidad*”, para que investiguen por sus propios medios y continúen mejorando en su desempeño profesional. Este refuerzo positivo se concreta en palabras de ánimo hacia los estudiantes, en *feedback* constructivo donde se indiquen los aciertos y errores, cómo corregir estos últimos, y en un acompañamiento del docente al estudiante, donde el docente se presenta como una figura accesible a la que se puede recurrir ante cualquier contratiempo.

Los expertos también concluyen que el arte de la animación se debe enseñar desde sus comienzos, estudiando tanto la historia de la animación como del cine en general. En este sentido son muy representativas las palabras del experto Cruz Delgado, que afirma que “hay que conocer la animación desde sus cimientos, sabiendo la maquinaria y las técnicas que se utilizaban antes, los animadores mundiales más relevantes y cómo ha ido evolucionando todo esto”.

Los expertos también destacan la importancia de conocer el flujo de trabajo de una película de animación. Una producción de este tipo tiene que ser conducida por muchos departamentos diferentes, y es aconsejable haber trabajado en todos ellos al menos una vez para saber cómo funcionan, y cómo se comunican las distintas áreas. Tener esta visión 360° permite a los trabajadores de una empresa de animación generar un trabajo que encaje a la perfección con el de los demás, y así evitar arrastrar errores que hagan perder tiempo y dinero.

Es también una opinión generalizada entre los expertos que la formación en el arte de la animación debe ser llevada a cabo por gente especializada y con años de experiencia en el sector. Esto garantiza que los formadores puedan enfrentarse a

cualquier reto técnico que tenga el estudiante. Asimismo, que el docente sea un profesional en activo facilita que el estudiante pueda verlo como alguien a quien admirar y respetar y, en definitiva, como una figura de referencia.

Los expertos también destacan la importancia de interiorizar adecuadamente los principios de animación antes de afrontar la construcción de una animación compleja. De esta manera se tendrán en cuenta movimientos y acciones que son necesarias para que una animación se vea correctamente.

Otra conclusión que se ha podido obtener de este análisis de experto es que los estudiantes están en un buen momento para aprender animación, dado que en la actualidad tienen acceso a los recursos y medios necesarios para hacerlo. Hay centros y universidades con planes formativos que se ajustan a las necesidades de la industria, y que cuentan en su claustro docente con profesionales del sector con los conocimientos necesarios para poder ofrecer una formación de calidad. Ya no hay que ir trabajando “a ciegas” como se hacía en el pasado, a base de prueba y error, aprendiendo de forma autodidacta sin una guía adecuada. Además, la existencia de internet facilita mucho el acceso a infinidad de recursos.

Otro aspecto que los expertos recalcan es la necesidad de concienciar a los estudiantes del mundo laboral globalizado al que se van a enfrentar, donde van a competir por un puesto de trabajo con profesionales de cualquier parte del mundo. Esto significa que no pueden cerrar su mente a trabajar en un único lugar o para una sola empresa. Hoy en día es posible trabajar para un estudio que se encuentre a miles de kilómetros de donde resides.

Por último, una cualidad muy valorada por los diferentes expertos consultados es la humildad. Por mucho que sepas, seguramente habrá alguien que sepa más que tú. No hay que ir con aires de grandeza, siempre se puede aprender algo nuevo, incluso de alguien con menos conocimientos que tú. Ese constante aprendizaje es uno de los motivos por los que, según los expertos, merece la pena trabajar en esta industria en constante evolución, y donde cada día surgen nuevas técnicas y tecnologías. También, según los expertos, como motivantes para dedicarse profesionalmente a este sector, están las oportunidades para conocer gente nueva, y el realizarte como profesional en una industria que hoy en día está en auge.

6.2.- CONCLUSIONES ENCUESTAS ESTUDIANTES

Según se ha visto en el apartado de desarrollo de encuesta de los estudiantes (5.5) podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- Comparando las notas medias de los grupos A y C, donde la metodología basada en la motivación sí ha sido aplicada, y con la nota media del grupo B, donde no lo ha sido, podemos comprobar que la del grupo B ha sido aproximadamente dos puntos por debajo que la de los otros grupos, y también inferior que la media de los tres grupos. Es decir, los datos apuntan a que existe algún tipo de condicionante por el cual los estudiantes del grupo B obtienen peores resultados que los grupos A y C.
- No disponer de un ordenador en casa parece no ser relevante a la hora de desarrollar sus habilidades. Apenas 5 estudiantes de una muestra de 64 se encuentran en esta situación, y sus notas son dispares. Además, el bajo porcentaje de estudiantes que no disponen de PC en su domicilio hace que la muestra sea insuficiente para determinar una posible correlación con el rendimiento académico. En esta misma línea, hay que tener en cuenta que el centro donde reciben formación los alumnos encuestados cuenta con un horario extenso en el que cualquier estudiante puede disponer de ordenador y de todas las herramientas necesarias que se utilizan en clase. Este es un elemento más para considerar la irrelevancia de este dato como factor a tener en cuenta en el estudio.
- Que los estudiantes compaginen sus estudios con un trabajo no parece influir en el resultado final obtenido. De los 64 alumnos encuestados, 12 compaginan sus estudios con un trabajo, y las calificaciones obtenidas por estos alumnos son dispares según se puede observar en la figura 11 y la tabla 5.

- Según se puede ver en el apartado 5.5.2.5, los factores externos que puedan estar interfiriendo en los estudios de los estudiantes, en los grupos A y C no parece haber una correlación, sin embargo, en el grupo B sí. Dado que las técnicas descritas en esta investigación se han aplicado en los grupos A y C, podría ser que dichas técnicas hagan al estudiante abstraerse de esos factores externos y que no les afecten negativamente, como se ve en el resultado obtenido de la correlación en el grupo B, donde se obtiene un valor negativo a tener en cuenta. En este terreno, y como investigación a futuro, podría ser interesante realizar un estudio sobre cómo perciben los estudiantes estos factores externos, y la gravedad que confieren a los mismos.
- Según el coeficiente de correlación entre el uso de redes sociales y las notas obtenidas en el módulo de AE que se muestran en el apartado 5.5.2.6, no parece haber una relación entre el uso de éstas y la nota final obtenida. A priori, las redes sociales pueden presentarse como una distracción, pero ciertos canales de comunicación digital como Discord, se pueden utilizar para resolver problemas y estudiar *online*. Instagram es una herramienta muy utilizada por los artistas para subir imágenes de sus trabajos y obtener *feedback*, o buscar referentes e inspiración. LinkedIn y Artstation son instrumentos cuyo uso se ha generalizado para la búsqueda de empleo y estar en contacto con profesionales de la industria. YouTube es una plataforma donde se pueden encontrar múltiples tutoriales y vídeos explicativos que complementen la formación recibida en el aula. Los docentes pueden utilizar Twitch para interactuar con sus estudiantes en un contexto diferente al del lugar de enseñanza, en el que puede haber un ambiente más distendido y relajado, y donde el clima de confianza invite a una mayor participación. En definitiva, afirmar que el uso de las redes sociales puede tener un impacto negativo solo se puede hacer desde un análisis superficial carente de valor científico.
- Según se puede ver en el apartado 5.5.2.4 el tiempo que el estudiante dedica a desplazarse de su domicilio al centro de estudios y viceversa parece ser un dato que afecta la nota final obtenida en el grupo B debido al resultado obtenido.

Los indicios sugieren que las estrategias planteadas, aplicadas en los grupos A y C parecen allanar el efecto negativo de la distancia hasta el domicilio.

- Según los datos obtenidos en el apartado 5.5.2.7, el tiempo que ha transcurrido desde que los estudiantes realizaron estudios previos hasta que se han matriculado en el CFGS, parece ser un factor que condiciona la nota final obtenida en el caso del grupo B. Todo apunta que las técnicas utilizadas en los grupos A y C puedan solventar las dificultades que, a priori, se presentan por llevar tiempo sin estudiar.
- Como se ha podido ver en el punto 5.5.2.3, el tiempo dedicado al ejercicio físico semanal no parece ser un dato que influya en la nota final obtenida en el módulo de AE debido a que en ninguno de los tres grupos se experimenta una fuerte correlación.
- Según los datos obtenidos en el punto 5.5.2.2, en los grupos A y C donde se han aplicado las metodologías de este estudio, las notas obtenidas en otras asignaturas parecen estar correlacionadas con las notas obtenidas en el módulo de AE. En cambio, en el grupo B, donde no se han aplicado dichas metodologías, la relación que hay entre las notas obtenidas en otras asignaturas y el módulo de AE no es correlativo. Esto parece apuntar a que los estudiantes a los que no se le aplica la metodología de este estudio tienden a obtener peores resultados solo en el módulo AE.
- Por último, según los datos obtenidos en el apartado 5.5.2.1, se puede apreciar que no hay correlación fuerte entre la relación con el docente por parte de los estudiantes y la nota final obtenida.

En resumen, los datos apuntan a que las estrategias aplicadas en los grupos A y C pueden solventar algunos aspectos que producen efectos negativos en las notas obtenidas en el módulo de AE, como pueden ser, la distancia entre el domicilio y el lugar de estudios, el tiempo previo sin estudiar, los factores externos que interfieren a los estudiantes. Sin embargo, hay otros factores (no disponer de PC en casa,

compaginar estudios y trabajo, el uso de rrss o la relación con el docente) que no pueden explicar por qué el grupo B obtiene peores resultados académicos que los grupos A y C en el módulo AE. Asimismo, comparándolo con los grupos A y C, se ha visto que el grupo B no se caracteriza por tener peores resultados en todas las asignaturas, esto solo se circunscribe al módulo de AE. Por tanto, los datos obtenidos parecen apuntar a que las metodologías aplicadas en los grupos A y C pueden ser un factor que ha mejorado sus calificaciones finales en el módulo de AE.

6.3.- CONCLUSIONES FINALES

Tras analizar la conclusión del análisis de experto (6.1) y la conclusión de las encuestas a los estudiantes (6.2) podemos concluir lo siguiente con relación a los objetivos buscados (1.1):

En cuanto al objetivo de demostrar la utilidad que tiene la aplicación de un método de enseñanza basado en la motivación para el rendimiento académico y personal del alumnado del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en centros privados de la Comunidad de Madrid en el módulo de AE:

- Los datos que muestra la figura 20 apuntan que los grupos A y C, donde sí se ha aplicado este método, obtienen una mejor puntuación final en el módulo de AE que el grupo B, donde no se ha aplicado. Al sacar una mayor puntuación, se puede concluir que el rendimiento académico también es mayor.

Con respecto al objetivo de diseñar una metodología de enseñanza de la animación 3D basada en la estimulación del alumnado, a continuación, se describe el grado de consecución de cada uno de los indicadores que determinan si se cumple este objetivo:

1. *Tener más elementos que permitan un mejor entendimiento de las necesidades del alumnado.*

Este objetivo se ha podido cumplir mediante las entrevistas personales a los estudiantes, que se recogen en el apartado 9.4, en cada caso.

2. *Conseguir la conexión profesional/personal que pueda establecerse entre docente-estudiante para lograr un caso de éxito.*

Según las respuestas obtenidas en las entrevistas a estudiantes en las preguntas, “*Relación con el docente*”, “*¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp o Instagram?*”, “*¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?*”, “*¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?*”, que dan a entender que la relación con el docente es positiva, tener un mayor acceso a él mediante otras vías de comunicación como pueden ser *WhatsApp*, *Twitch*, etc., puede ser muy beneficioso ya que es una línea de comunicación más directa, y que el interés que el docente muestra por el bienestar del estudiante agrada a éste último y le hace ganar confianza y respeto al docente. Sin embargo, según los datos obtenidos en el apartado 5.5.2.1, dónde se puede apreciar que el coeficiente de correlación de Spearman parece indicar que el grado de relación con el docente no tiene una correlación con la calificación. Por lo tanto, parece ser que este objetivo se ha cumplido parcialmente.

3. *Construir una estrategia para llegar a los distintos perfiles de estudiantes que pueda haber en este ámbito.*

Hay que entender que no todos los estudiantes del CFGS de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos aspiran a ser animadores. Hay otras áreas que se desarrollan en este ciclo formativo de igual interés cómo pueden ser la programación, el modelado 3D o el dibujo digital. Lograremos construir una estrategia de motivación al estudiante para el módulo de AE si le hacemos ver que el área de especialización que ha escogido y este módulo tienen puntos en común que necesita llegar a comprender si quiere llegar a desarrollarse dentro de éste u otro perfil. Por lo tanto, tras esta reflexión, podemos afirmar que este objetivo se cumple de manera parcial porque, aunque en general las calificaciones han sido mejores en aquellos grupos donde se ha llevado a cabo la estrategia pedagógica que se aborda en esta tesis, no ha sido posible determinar hasta qué punto el perfil del estudiante y su predisposición por una determinada área dentro del CFGS de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos es un factor condicionante.

4. *Proponer un modelo de enseñanza donde los ejemplos, ejercicios y prácticas que se plantean al estudiante estén basados en sus gustos sobre películas, series de animación y videojuegos.*

Teniendo en cuenta que el objeto de estudio se encuadra en una enseñanza superior no obligatoria, y en base a las respuestas obtenidas a las preguntas de las entrevistas a estudiantes “*gustos personales de series y películas de animación y porqué*” y “*gustos personales de series y películas de videojuegos y porqué*”, se puede concluir que los estudiantes que quieren estudiar esta formación profesional, enfocada al desarrollo de animaciones y videojuegos, son en su mayoría, amantes de dichas industrias. De esta manera, basar los ejemplos, prácticas, ejercicios y exámenes en referentes del mundo de la animación y los videojuegos puede ser un punto de motivación extra para el estudiante a la hora de desarrollarlos.

Según las respuestas obtenidas en la pregunta de la entrevista, “*¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?*”, que se recogen en el punto 9.4, donde el 100% de los estudiantes han respondido que sí, podemos afirmar que este objetivo se cumple.

5. *Plantear un desarrollo pedagógico basado en aprender con la práctica y la repetición de ejercicios.*

Según las conclusiones expuestas en el análisis de experto en el punto 6.1, el mejor camino para conseguir aprender una disciplina tan práctica como es la animación, es precisamente, con la práctica y repetición de ejercicios. Por lo tanto, este objetivo parece cumplirse.

La pregunta de investigación planteada en esta tesis es: ¿es posible desarrollar una metodología de enseñanza en el aula basada en la experiencia de expertos (Anguera Aguilaga, 1986) y el *feedback* de los estudiantes, en el contexto de la educación de grado superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en el módulo de AE?

Esta tesis ha encontrado evidencias que permiten responder de forma afirmativa a esta pregunta, lo cual refuerza la idea de que el docente es un factor decisivo en el éxito académico del estudiante.

La hipótesis de investigación es que, aplicando ciertas metodologías pedagógicas en el aula que surjan de la experiencia de los expertos y del *feedback* de los estudiantes sobre sus necesidades, se mejora el rendimiento académico de los estudiantes a la hora de aprender animación. Como hemos podido ver anteriormente, en la figura 11 y tabla 5, al aplicar estas metodologías creadas a partir de la experiencia de expertos y el *feedback* de los estudiantes, las calificaciones obtenidas son mayores en los grupos A y C, en los que se ha aplicado, frente al grupo de control B, en el que no se ha aplicado, por lo que se puede deducir que tienen un mejor rendimiento académico. De esta manera, los resultados parecen apuntar al cumplimiento de la hipótesis.

7.- FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A tenor de los resultados obtenidos, en este apartado se describen algunas de las líneas de investigación que se podrían abordar en el futuro:

- Desde el punto de vista metodológico: Se podría afrontar el estudio que se realiza en esta tesis aplicando una metodología diferente al estudio de caso, ampliando la muestra, y aplicándola a centros que no pertenezcan a la Comunidad de Madrid. Asimismo, se podrían analizar otros indicadores para ver si tienen incidencia en el rendimiento académico, por ejemplo, diferenciar a estudiantes de centros públicos y privados, o disponer en el aula de determinados recursos (tabletas digitales de dibujo, etc.).
- Desde el punto de vista académico: Sería posible continuar con esta investigación, replicando el experimento en el resto de los módulos que se imparten dentro el Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, empezando con aquellos donde hay mayor afinidad en los contenidos, como pueden ser “Diseño, dibujo y modelado 3D”, “Color, iluminación y acabados 2D y 3D”, o “Proyectos de Animación Audiovisual”.
- Otra posible línea de investigación podría ser: ¿Qué considera un estudiante como factor perturbador de sus estudios? Lo que sería el estándar tanto para el qué consideran un factor, como la gravedad de este.

8.- BIBLIOGRAFÍA

- Águilaga, M. T. A. (1986). La investigación cualitativa. *Educar*, 10, 23-50.
- Alesandrini, K. y Larson, L. (2002). Teachers bridge to constructivism. *The Clearing House*, 75(3), 118-121.
- Alonso Tapia, J. (1997). Motivar para el aprendizaje. *Teorías y estrategias*. Edebé.
- Alonso Urbano, D. (2017). *Scratch como herramienta para la enseñanza de la programación en la Educación Primaria. Análisis de usabilidad en la escuela pública de la Comunidad de Madrid*. [Tesis Doctoral. Universidad Camilo José Cela]. Repositorio institucional - Universidad Camilo José Cela.
- Alonso, C., Gallego, D., & Honey, P. (1994). Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnósticos y mejora. Mensajero.
- Angulo, J. F. (1999). Entrenamiento y coaching: los peligros de una vía revitalizada. En J. B. A. Pérez (Ed.), *Desarrollo profesional del docente: Política, investigación y práctica* (pp. 467-505). Akal.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 3). Trillas.
- Baddeley, A. (1992). Working Memory and Conscious Awareness. En E. Tulving y W. Donaldson (Eds.), *Theories of memory* (pp. 11-20). Psychology Press.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Bara Soro, P. M. (2001). *Estrategias metacognitivas y de aprendizaje: estudio empírico sobre el efecto de la aplicación de un programa metacognitivo, y el dominio de las estrategias de aprendizaje en estudiantes de ESO, BUP y Universidad*. [Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional - Universidad Complutense de Madrid.

- Barrón Ruiz, A. (1993). Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas. *Enseñanza de las Ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 3-11.
- Baro Cáliz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 7(40), 1-15.
- Battista, M. T., & Clements, D. H. (1988). A case for a Logo-based elementary school geometry curriculum. *The Arithmetic Teacher*, 36(3), 11-17.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Síntesis.
- Beltrán, J., y Genovard, C. (1999). *Psicología de la instrucción I. Variables y procesos básicos*. Síntesis.
- Beltrán, J., García-Alcañiz, E., Moraleda, M. G., Calleja, F., y Santiuste, V. (1987). *Psicología de la Educación*. Eudema.
- Benejam, P. (1997). Las finalidades de la educación social. En Pilar. B. & Joan P. (Eds.), *Enseñar y aprender ciencias sociales, geografía e Historia en la educación secundaria* (pp. 33-51). Horsori.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International society for technology in education: Eugene.
- Berrett, D. (2012). How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture. *The Chronicle of Higher Education*, 12(19), 1-3.
- Bligh, D. A. (1971). *What's the use of lecturing?* Intellect.
- Bollers, R. C. (1978). *Teoría de la motivación. Investigación experimental y evaluación*. Trillas.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn* (Vol 11). National Academy Press.
- Bravo, R. S. (1994). *Técnicas de investigación social: teoría y ejercicios* (Vol. 12). Paraninfo.

- Brophy, J. (1987). Synthesis of research on strategies for motivating students to learn. *Educational Leadership*, 45(2), 40-48.
- Brophy, J., & Good, T. L. (1970). Teacher's communication of differential expectations for children's classroom performance: Some behavioral data. *Journal of educational psychology*, 61(5), 365.
- Bruner, J. S. (2009). *The process of education*. Harvard University Press
- Bueno, J., & Castendo, C. (1998). *Psicología de la educación aplicada*. Editorial CSS.
- Burón, J. (1995). *Motivación y Aprendizaje*. Mensajero.
- Cakir, M. (2008). Constructivist approaches to learning in science and their implications for science pedagogy. A literature review. *International Journal of Environmental & Science Education*, 3(4), 193-206.
- Camilloni, A. R., Celman, S., Litwin, E., & Palou de Maté, M. (1998). *Sistemas de calificación y regímenes de promoción*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Campos, Y. (2003). Paradigmas psicoeducativos. En Campos, Y. (Ed.), *Introducción de las Tecnologías Computacionales en Apoyo a Proyectos Educativos (pp.2-24)*. México: DGENAMDF.
- Cardinet, J. (1989). Evaluer sans juger. *Revue Française de Pédagogie*, 88, 41-52.
- Castellá, J. M., Comelles, S., Cros, A., & Vilá, M. (2007). *Entender (se) en clase: Las estrategias de los docentes bien valorados*. Graó.
- Castells, M. (2006). Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica. En *La sociedad red: una visión global* (pp. 27-75). Alianza.
- Castro-Barrero, F. (2012, septiembre 24). *Refuerzo positivo y alto rendimiento educativo* [Master Universitario. Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio digital reunir.
- Cavallo, E. E. (2011). *MICROMUNDOS: LA HERENCIA DEL LOGOWRITER*. Recuperado 20 de septiembre de 2022 de

<https://educavallologo.wordpress.com/2011/05/24/micromundos-ex-la-herencia-del-logo-writer/>

- Chadwick, C. B. (1999). La psicología del aprendizaje desde el enfoque constructivista. *Revista latinoamericana de psicología*, 31(3), 463-475.
- Chaudhary, A. (2013). Theories of Teaching. *International Journal for Research in Education IJRE*, 2(3).
- Chung, K. (2014, 8 de enero). Professors 'flip' classrooms, enhance learning. *Daily Tar Heel*. Recuperado 21 de octubre de 2022 de <http://www.dailytarheel.com/article/2014/01/flipped-classrooms-0108>.
- Clements, D. H., & Meredith, J. S. (1993). Research on Logo: *Effects and efficacy*. *Journal of Computing in Childhood Education*, 4(4), 263-290.
- Cohen, I., Huang, Y., Cheng, J., & Benesty, J. (2009). Pearson correlation coefficient. En I. Cohen, Y. Huang, J. Cheng, & J. Benesty (Eds.), *Noise reduction in speech processing* (pp. 1-4). Springer.
- Coll, C., Marchesi, Á., & Palacios, J. (1990). *Desarrollo psicológico y Educación. Psicología de la Educación (Vol. 2)*. Alianza.
- Cowan, N. (1988). Evolving conceptions of memory storage, selective attention, and their mutual constraints within the human information-processing system. *Psychological bulletin*, 104(2) 163.
- Cowan, N. (2008). What are the differences between long-term, short-term, and working memory? *Progress in brain research*, 169, 323-338.
- Craik, F. I., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of verbal learning and verbal behavior*, 11(6), 671-684.
- Crouch, C. H., & Mazur, E. (2001). Peer instruction: Ten years of experience and results. *American journal of physics*, 69(9), 970-977.
- Curry, L. (1987). *Integrating concepts of cognitive or learning style: A review with attention to psychometrics standards*. Canadian College of Health Service Executives.

- De Toscano, G. T. (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En S. Alvarado, H. Ospina, P. Lucero, P. Botero, M. Luna y F. Fabris (Eds.), *Reflexiones Latinoamericanas Sobre Investigación Cualitativa*. (pp. 47-65). Universidad Nacional de La Matanza.
- Deci, E., & Ryan, R. (1990). A Motivational Approach to Self: Integration in Personality. *Nebraska Symposium on Motivation. Nebraska Symposium on Motivation*, 38, 237–288.
- Delval, J. (2002). Las teorías del desarrollo. *Apud J. Delval El desarrollo humano*. Editorial Siglo XXI. Cap, 3, 52-83.
- Díaz Barriga Arceo, F. (2002). Aportaciones de las perspectivas constructivista y reflexiva en la formación docente en el bachillerato. *Perfiles educativos*, 24(97-98), pp. 6-25.
- Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Mc. Graw-Hill.
- Díaz Barriga Arceo, F., Hernández Rojas, G., & García González, E. L. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista* (pp. 3-20). McGraw-Hill Interamericana.
- Dweck, C. S., & Leggett, E. (1988). A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95(2), 256-273.
- Elliot, E. S., & Dweck, C. S. (1983). Achievement motivation. *Handbook of child psychology: Social and Personality Development*. 643-691.
- Ericksen, S. C. (1978). The lecture memo to the faculty, n°60. *Ann Arbor: Center for Research on teaching and learning, University of Michigan*, 3.
- Ericsson, K. A., & Kintsch, W. (1995). Long-term working memory. *Psychological review*, 102(2), 211-245.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.

- Escaño, J., & Gil, M. G. (1992). *¿Cómo se aprende y cómo se enseña?* (Vol. 9). HORSORI EDITORIAL, SL.
- Escudero Muñoz, J. M. (2005). Fracaso escolar, exclusión social: ¿De que se excluye y cómo? *Profesorado: Revista de currículum y formación de profesorado*, 13(3), 107-141.
- Esteban Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: de la revolución cognitiva a la revolución cultural. *Educere*, 13(45), 245-260.
- Fernández, I. (2006). *Guía para la convivencia en el aula*. CissPraxis.
- Fernández Huerta, J. (1990). Niveles epistemológicos, epistemagógicos y epistemodidácticos de las didácticas especiales. *Enseñanza: anuario interuniversitario de didáctica*.
- Field, A. (2013). *Discoverin statistics using IBM SPSS statisticcs*. sage.
- Gage, N. L. (1972). *Teacher effectiveness and teacher education: The search of a scientific basses*. Pacific Books.
- Gagné, R. M., de la Orden Hoz, A., & González Soler, A. (1987). *Las condiciones del aprendizaje*. Aguilar
- Galvis Panqueva, Á. H. (1992). *Ingeniería de software educativo*. Ediciones Uniandes.
- García Ferrando, M., Ibáñez, J., & Alvira, F. (1996). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Alianza Editorial.
- García-Llamas, J. L. (1999). *Formación del profesorado: necesidades y demandas*. Praxis.
- Genovard, C., Beltrán Ilera, J., & Rivas, F. (1995). *Psicología de la instrucción III*. Síntesis.
- Gil Pérez, D. (1983). Tres paradigmas básicos en la enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 1(1), 26-33.

- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula. Las siete claves de la motivación escolar* (Vol. 178). Grupo Planeta (GBS).
- Gimeno, J., & Pérez-Gómez, A. (1989). *La enseñanza: Su teoría y su práctica* (Vol. 57). Ediciones Akal.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative theory*. Aldine Publishing Company.
- González, M. P., Pascual, A., & Lorés, J. (2001). Evaluación heurística. *Introducción a la interacción Persona-Ordenador. AIPO: Asociación Interacción Persona-Ordenador*.
- González-Pienda, J. A., Cabanach, R. G., Nuñez, J. C., & Valle, A. (2002). *Manual de psicología de la educación*. Ediciones Pirámide.
- Good, T., & Brophy, J. (1990). *Educational Psychology: A realistic approach*. Longman/Addison Wesley Longman.
- Good, T. L. Brophy, J. E. (1996). *Psicología educativa contemporánea*. McGraw Hill.
- Gorman, H., & Bourne, L. E. (1983). Learning to think by learning LOGO: Rule learning in third-grade computer programmers. *Bulletin of the Psychonomic Society*, 21(3), 165-167.
- Grasha, A. F. y Riechmann, R. (1975). Learning style diagnostics: The Grasha-Riechmann student learning style scales [Diagnósticos del estilo de aprendizaje: Escalas Grasha-Riechmann de estilos de aprendizajes del estudiante]. Washington, DC: CASC.
- Gregorc, A. F. (1985). *Inside styles: Beyond the basics*. Gregorc Associates.
- Hamada, R. M. (1986). *The relationship between learning Logo and proficiency in mathematics*. Columbia University.
- Harel, I. E., & Papert, S. E. (1991). *Constructionism*. Ablex Publishing.
- Harvey, B. (2002). *Welcome to MSWLogo*. Recuperado 15 junio 2022 de <http://www.softronix.com/logo.html>

- Harvey, B. (1997). *Computer Science Logo Style: Symbolic Computing* (Vol. 1). MIT press.
- Heras, L. (1997). *Comprender el espacio educativo: investigación etnográfica sobre un centro escolar*. Aljibe.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- Hines, S. N. (1983). Preschoolers+ Computers= ABC: Computer Programming Abilities of Five-Year-Old Children. *Educational computer*, 3(4), 10-12.
- Huertas, J. A. (1996). Motivación en el aula y principios para la intervención motivacional en el aula. *Motivación. Querer aprender*, Aique, 291-379.
- Ibañez, J. (1986). Perspectivas de la investigación social: el diseño en las tres perspectivas y cómo se realiza mediante grupos de discusión. En M. García, J. Ibañez, & F. R. Alvira, *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación* (pp. 42-75). Alianza.
- Imbernon Muñoz, F., & Medina Moya, J. L. (2008). *Metodología Participativa en el Aula Universitaria. La participación del alumnado*. Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació & Ediciones Octaedro.
- Jackson, M. W., & Prosser, M. T. (1989). Less lecturing, more learning. *Studies in higher education*, 14(1), 55-68.
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert scale: Explored and explained. *British journal of applied science & technology*, 7(4), 396.
- King, A. (1993). From sage on the stage to guide on the side. *College teaching*, 41(1), 30-35.
- Kohlberg, L. (1982). Estadios morales y moralización. Cognitivo-evolutivo, El enfoque cognitivo-evolutivo. *Infancia y aprendizaje*, 5(18), 33-51.
- Kolb, B. (1984). Functions of the frontal cortex of the rat: a comparative review. *Brain research reviews*, 8(1), 65-98.

- Kolb, D. A., Rubin, I. M., & McIntyre, J. M. (1989). *Psicología de las organizaciones: Problemas contemporáneos*. Prentice-Hall.
- Kosir, K., & Tement, S. (2014). Teacher–student relationship and academic achievement: A cross-lagged longitudinal study on three different age groups. *European journal of psychology of education*, 29, 409-428.
- Lage, M. J., Platt, G. T., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education*, 31(1), 30-43.
- Lalinde, J. H., Castro, F., Rodríguez, J., Rangel, J., Sierra, C., Torrado, M., & Pirela, V. (2018). Sobre el uso adecuado del coeficiente de correlación de Pearson: definición, propiedades y suposiciones. *Archivos venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 37(5), 587-595.
- Llera, J., Martín, M., & Martínez-Arias, R. (2001). Entrenamiento en estrategias de selección, organización y elaboración en alumnos de 1º de ESO. *Revista de Psicología General y Aplicada: Revista de La Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 54(2), 279-296.
- López Fernández, I., & Malavé Madrona, P. (2009). Las gincanas como recurso metodológico en el área de educación física. *Tandem: Didáctica de la educación física*, (31), 110-120.
- López, A. (2016). Teorías de motivación laboral. *gestiopolis*.
<https://www.gestiopolis.com/teorias-de-motivacion-laboral/>
- López, D. (2018). *Estudio de las plataformas de Streaming* [Trabajo fin de grado inédito]. Facultad de ciencias económicas empresariales.
- López, L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: revista de educación*, 95-107.
- Lozano Rodríguez, A. (2005). *Estilos de aprendizaje y enseñanza*. Trillas.
- Marchesi, A. (2007). Sobre el bienestar de los docentes. *Competencias, emociones y valores*. Alianza Editorial.

- Martín Bravo, C. (1995). Interacción profesor-alumno. En B. L. Jesús. (Ed.), *Psicología de la educación* (pp. 55-71). Boixareu.
- Martínez, M., Quintanal, J., & Téllez, J. (2002). *La orientación escolar, fundamentos de desarrollo*. Dykinson.
- Martínez Geijo, P. (2007). *Aprender y enseñar: Los estilos de aprendizaje y de enseñanza desde la práctica de aula*. Mensajero.
- Martínez Ortega, R., Tuya Pendás, L., Martínez Ortega, M., Pérez Abreu, A., & Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8 (2), 0-0.
- Martinez, E. & Sánchez, S. (2007). La motivación en el aprendizaje: *Volver a Educación y Didáctica*, 4.
- Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Diaz de Santos, S.A.
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.
- Maureira Cid, F. (2018). Relación entre el ejercicio físico y el rendimiento académico escolar: Revisión actualizada de estudios. *EmásF: revista digital de educación física*, (53), 168-184.
- Mazur, E. (1997). *Peer Instruction: A User's Manual*. Prentice Hall.
- Mcclelland, D. C. (1989). *Estudio de la motivación humana* (Vol. 52). Narcea Ediciones.
- McLaughlin, B. (2013). *Second language acquisition in childhood: Volume 2: School-age Children* (2ª ed.). Psychology Press.
- Meece, J. L. (1994). The role of motivation in self-regulated learning. *Self-regulation of learning and performance: Issues and applications*, 25-44.
- Mergel, B. (1998). *Diseño instruccional y teoría del aprendizaje*. [En línea] . Universidad de Saskatchewan, Canadá. [Consulta: el 30-01-2023]. Recuperado de: <https://www.studocu.com/co/document/universidad-santo-tomas-colombia/etica/disenio-instruccional/12208349>.

- Michaelson, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. (2004). *Team-Based Learning. A Transformative Use of Small Groups in College Teaching*. Stylus publishing.
- Middleton, M. J., Kaplan, A., & Midgley, C. (2004). The change in middle school students' achievement goals in mathematics over time. *Social Psychology of Education*, 7(3), 289-311.
- Miller, G. A., Galanter, E., & Pribram, K. H. (1986). *Plans and the structure of behavior*. Adams Bannister Cox.
- Millis, B. J., & Cottell, P. G. (1998). *Cooperative Learning for Higher Education Faculty. Series on Higher Education*. Oryx Press.
- Missildine, K., Fountain, R., Summers, L., & Gosselin, K. (2013). Flipping the classroom to improve student performance and satisfaction. *Journal of Nursing Education*, 52(10), 597-599.
- Montero, L., & Alonso, J. (1996). Estrategias para el entrenamiento motivacional. Aplicabilidad al ámbito de la deficiencia mental. *Infancia y aprendizaje*, 19(76), 29-48.
- Muñoz, L. L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: Revista de educación*, (27), 95-110.
- Navarrete, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 15.
- Norberg, D. (2008). Group projects: More learning? Less fair? A conundrum in assessing postgraduate business education. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 33(5), 481-492.
- Norman, G., & Streiner, D. (2008). *Biostatistics: the bare essentials*. PMPH USA.
- Núñez, J. & González-Pumariega, S. (1996). Motivación y aprendizaje escolar. *Actas Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción*, 53-72. McGraw Hill.
- Olive, J. (1991). Logo programming and geometric understanding: An in-depth study. *Journal for Research in Mathematics Education*, 22(2), 90-111.

- Opdecam, E., Everaert, P., Van Keer, H., & Buysschaert, F. (2014). Preferences for team learning and lecture-based learning among first-year undergraduate accounting students. *Research in Higher Education*, 55, 400-432.
- Orús, A. (7 de febrero de 2023). *Tamaño de la industria de animación mundial 2021-2030*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/942083/tamano-de-la-industria-de-animacion-mundial/>
- Osorio, D. B. (2009). Las estrategias de aprendizaje en el entorno e-learning: estrategias y figura del e-moderador. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, (6)2, 1-9.
- Palermo, M. M. (2005). El núcleo de una estrategia didáctica universitaria: motivación y comprensión. *Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*, 1(3), 1.
- Palumbo, D. B. (1990). Programming language/problem-solving research. A review of relevant issues. *Review of educational research*, 60(1), 65-89.
- Pérez Álvarez, M. (1995). Fracaso del conductismo watsoniano y éxito del punto de vista conductista. *Acta comportamentalia: revista latina de análisis del comportamiento*, 3(3).
- Pérez, J. F., & Cerván, R. L. (2004). *Dificultades en el aprendizaje: Unificación de criterios diagnósticos*. Junta de Andalucía.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.
- Piaget, J. (2008). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 51(1), 40-47.
- Piaget, J., & Fernández Buey, F. J. F. (1983). *Psicología y Pedagogía*. Sarpe.
- Postic, M. (1982). *La relación educativa: Factores institucionales, sociológicos y culturales* (Vol. 26). Narcea Ediciones.
- Postic, M. (1990). *La relation éducative*. Presses Universitaires de France (PUF).
- Pozo, J. I. (1999). *Aprendices y maestros: la nueva cultura del aprendizaje*. Alianza Editorial.

- Pozo, J. I., & Monereo, C. (1999). *El aprendizaje estratégico: enseñar a aprender desde el currículo*. Santillana.
- Prenda, N. P. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos: revista educativa digital*, (8), 63-76.
- Prieto, J. C. S., Migueláñez, S. O., & García-Peñalvo, F. J. (2014). Understanding mobile learning: devices, pedagogical implications and research lines. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(1), 20-42.
- Ramirez, W., Vinaccia, S., & Gustavo, R. (2004). El impacto de la actividad física y el deporte sobre la salud, la cognición, la socialización y el rendimiento académico: una revisión teórica. *Revista de estudios sociales*, (18), 67-75.
- Rescorla, R. A. (1967). Pavlovian conditioning and its proper control procedures. *Psychological review*, 74(1), 71.
- Rescorla, R. A. (1988). Pavlovian conditioning: It's not what you think it is. *American psychologist*, 43(3), 151.
- Reeve, J. (1996). *Motivación y emoción* (5ª ed). McGraw Hill.
- Rico, L. (1995). Errores y dificultades en el aprendizaje de las matemáticas.
- Robinson, M. A., Gilley, W. F., & Uhlig, G. E. (1988). The effects of guided discovery Logo on SAT performance of first grade students. *Education*, 109(2).
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa)*. Digital Text.
- Rogers, C. R. (1982). *Libertad y creatividad en la educación*. Paidós.
- Román, J. M. (1995). Métodos de enseñanza. En y. J. J. Beltrán (Ed.), *Psicología de la educación* (pp. 479-527). Marcombo.
- Román, J. M. (2006). Estrategias y métodos de enseñanza. *Tandem: Didáctica de la Educación Física*, 20(1), pp. 7-22.

- Román, J. M. (2008). Psicología de la instrucción. *Universidad de Valladolid: Departamento de Psicología. Documento mimeografiado.*
- Rul Gargallo, J. (1995). La evaluación comunicativa, factor de desarrollo humano, organizativo y curricular. Valorar, medir y evaluar. *Aula de innovación educativa*, (39), 70-77.
- Sacristan, A. I. (2002). MSWLogo 6.5b Versión en Español.
- Sancho, J. *Técnicas de enseñanza para mejorar la motivación de los estudiantes.* (2012, septiembre 27). Recuperado de Educrea: <https://educrea.cl/tecnicas-de-ensenanza-para-mejorar-la-motivacion-de-los-estudiantes/>
- Sass, E. J. (1989). Motivation in the college classroom: What students tell us. *Teaching of psychology*, 16(2), 86-88.
- Shah, S. (2013). The flipped classroom: A method to address the challenges of an undergraduate statistics course. *Teaching of Psychology*, 40(3), 193-199.
- Shannon, C. (2001). A mathematical theory of communication. *ACM SIGMOBILE Mobile Computing and Communications Review*, 5(1), 3-55.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. Recuperado de http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Skinner, B. F.(1975). *Sobre el conductismo*. Fontanella.
- Skinner, B. F.(1977). Why I am not a cognitive psychologist. *Behaviorism*, 5(2), 1-10.
- Strayer, J. F.(2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments*, 15, 171-193.
- Strike, K., A. (1985). A conceptual change view of learning and understanding. *Cognitive structures and conceptual change*.
- Tapia, J. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. *La orientación escolar en centros educativos*, 209-242.

- Trianes Torres, M. V., & Gallardo Cruz, J. A. (2004). *Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares*. Ediciones Pirámide.
- Urquijo León, A. P., Risco del Valle, E., & Alarcón Salvo, C. (2018). Aprendizajes que promueven los profesores en un enfoque curricular por competencia en educación superior. *Praxis Pedagógica*, 18 (23), 108-126.
- Valle, A., Cabanach, R. G., Rodríguez, S., Núñez, J. C., & González-Pienda, J. A. (2006). Metas académicas, estrategias cognitivas y estrategias de autorregulación del estudio. *Psicothema*, 18(2), 165-170.
- Valles Martínez, M. S. (2003). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Síntesis.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Watson, J. B.(1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological review*, 20(2), 158.
- Wiener, N. (1948). Cybernetics. *Scientific American, a division of Nature America*, 179, 14-19. <https://www.jstor.org/stable/24945913>
- Wilson, S. G. (2013). The flipped class: A method to address the challenges of an undergraduate statistics course. *Teaching of psychology*, 40(3), 193-199.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa* (7ª Ed). Pearson educación.
- Yamarik, S. (2007). Does cooperative learning improve student learning outcomes? *The journal of economic education*, 38(3), 259-277.
- Zabalza, M. A., (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional* (Vol 4). Narcea Ediciones.

9.- ANEXOS

9.1.- FACTORES QUE HOMOGENIZAN / DIFERENCIAN AL GRUPO DE CONTROL DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO.

1- Sexo

Hombre

Mujer

No binario

Otros

2- Nivel de estudios anteriores

Bachillerato

Grado Medio

Grado Superior

Grado Universitario

Otros

3- Formación previa en el ámbito de la animación

Ninguna

Baja

Media

Alta

4- Edad

18 - 21

22 - 25

26 - 29

30 - 33

+ de 34

5- Disposición de ordenador en su domicilio

Si

No

6- Calificación media en otras asignaturas

Insuficiente

Suficiente

Notable

Sobresaliente

7- Además de estudiar, ¿trabajas?

No

Si, a media jornada entre semana

Si, a media jornada los fines de semana

Si, a jornada completa

Sí, soy freelance

8- ¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?

No, ninguno

Alguno, pero no interfiere demasiado

Sí, interfiere bastante

Definitivamente sí, me cuesta mucho estudiar en mis circunstancias

9- N.º de horas en rrss a lo largo del día entre semana (Whatsapp, Instagram, Twitter, tiktok, Tinder, Facebook, LinkedIn, twitch, telegram, YouTube...)

menos de 1 hora al día

entre 1 y 3 horas al día

entre 3 y 6 horas al día

más de 6 horas al día

10- Distancia hasta el domicilio desde el centro

Entre 15 y 30 minutos

Entre 30 y 60 minutos

Entre 60 y 90 minutos

Entre 90 y 120 minutos

Más de 120 minutos

11- Tiempo sin estudiar previo a estos estudios

Entre 0 a 3 meses

Entre 3 a 6 meses

Entre 6 a 12 meses

Más de 12 meses

12- Ejercicio físico semanal

Menos de 1 hora

Entre 1 y 3 horas

Entre 3 y 5 horas

Más de 5 horas

13- Relación con el docente

Ninguna, me intimida

Poca, me pienso mucho sin preguntar o no, o hablar con él fuera del aula

Relación normal

Puedo preguntarle con total confianza cualquier duda

14 - Nota obtenida en el módulo de AE

Insuficiente

Suficiente

Notable

Sobresaliente

9.2.- RESPUESTAS ENCUESTA ESTUDIANTES

En este apartado se exponen las respuestas recabadas en las encuestas de los estudiantes. Como se indicó en el apartado 5.3, el propósito de estas encuestas es obtener información sobre los datos solicitados y con ella realizar comparaciones y análisis bivariantes.

Figura 42
Respuestas de la clase de los estudiantes

1 - Clase/Aula
64 respuestas

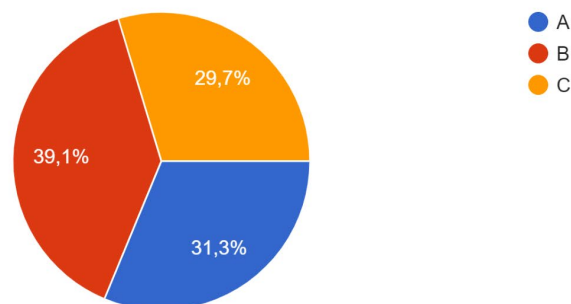
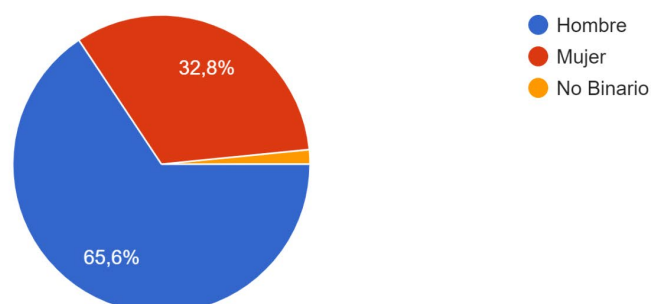


Figura X. Gráfica obtenida a la pregunta relativa a Clase/Aula

Nota. Esta figura demuestra el porcentaje de estudiantes que ha realizado la encuesta en función de la clase a la que pertenecen. Fuente: elaboración propia.

Figura 43
Respuestas del género de los estudiantes

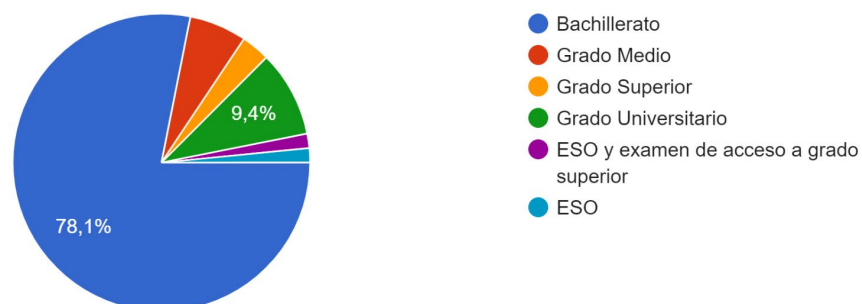
2 - Género
 64 respuestas



Nota. Esta figura demuestra en porcentaje, el género de los estudiantes que han realizado la encuesta. Fuente: elaboración propia.

Figura 44
Respuestas del nivel de estudios de los estudiantes

3 - Nivel de estudios anteriores
 64 respuestas

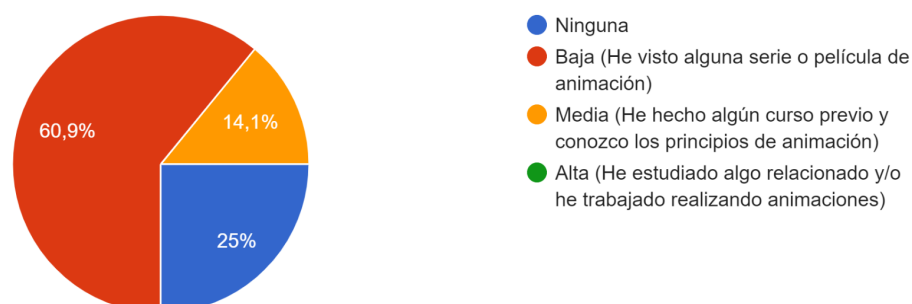


Nota. Esta figura demuestra en porcentaje, el nivel de estudios de los estudiantes previos a entrar en el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos que han realizado la encuesta. Fuente: elaboración propia.

Figura 45
Respuestas del nivel previo en el ámbito de la animación de los estudiantes

4 - Formación previa en el ámbito de la animación

64 respuestas

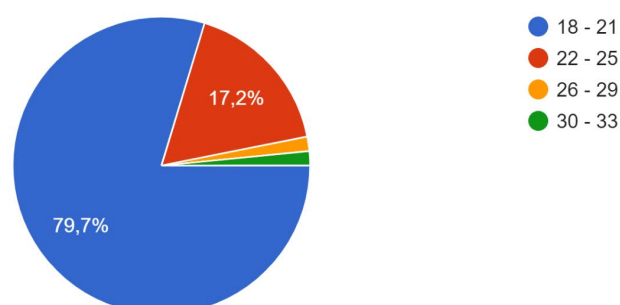


Nota. Esta figura demuestra en porcentaje, la formación previa en el ámbito de la animación de los estudiantes antes de entrar en el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos que han realizado la encuesta. Fuente: elaboración propia.

Figura 46
Respuestas de la edad de los estudiantes

5 - Edad

64 respuestas



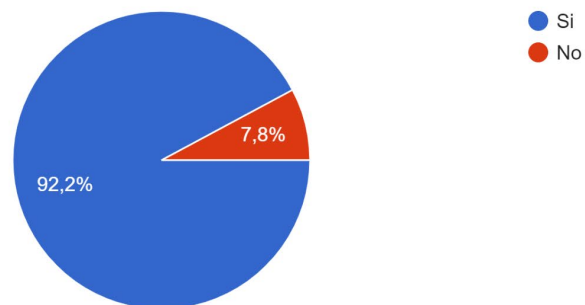
Nota. Esta figura demuestra en porcentaje, la edad de los estudiantes al entrar en el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos que han realizado la encuesta.

Figura 47

Respuestas de la disposición de ordenador de los estudiantes en su domicilio

6 - Disposición de ordenador en su domicilio

64 respuestas

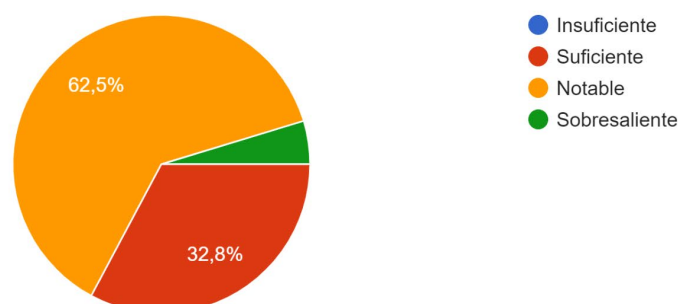


Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, la de un ordenador en el domicilio de los estudiantes que han entrado en el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos que han realizado la encuesta.

Figura 48
Respuestas de la calificación media de los estudiantes en otras asignaturas

7 - Calificación media en otras asignaturas

64 respuestas

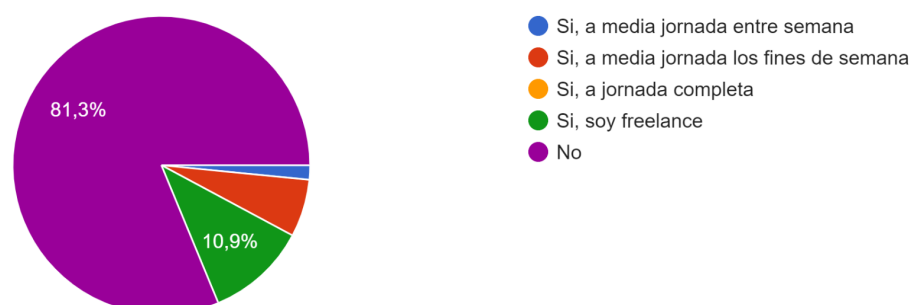


Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, la calificación media de los estudiantes en otras asignaturas del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 49
Respuestas de los estudiantes sobre si trabajan a la vez que estudian

8 - Además de estudiar, ¿Trabajas?

64 respuestas



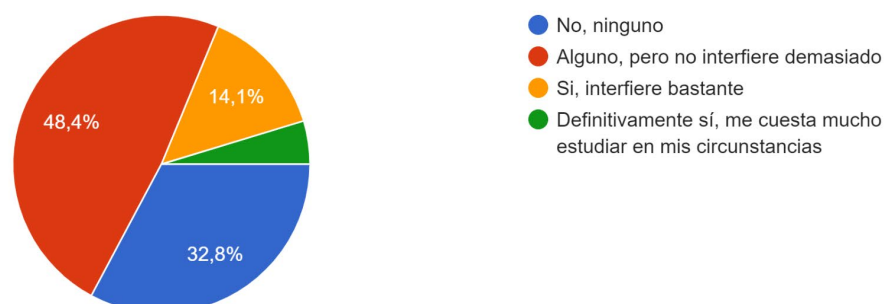
Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, los estudiantes que trabajan además de realizar el Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 50

Respuestas de los estudiantes sobre factores externos que interfieran en sus estudios

9 - ¿Tienes algún factor externo que interfiera en tus estudios?

64 respuestas



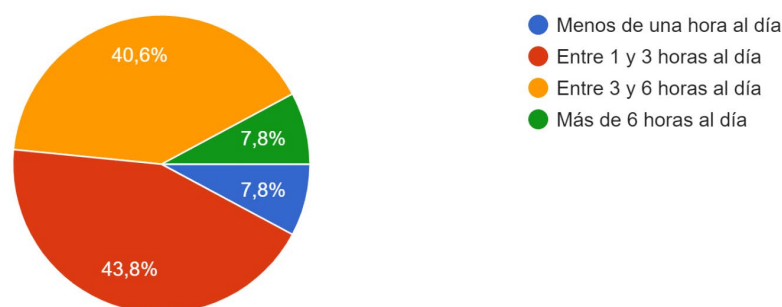
Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, los estudiantes que tienen algún factor externo que interfieran en sus estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 51

Respuestas de los estudiantes sobre número de horas en redes sociales entre semana

10 - Nº de horas en rrss a lo largo del día entre semana (whatsapp, instagram, twitter, tiktok, tinder, facebook, linkedin, twitch, telegram, youtube...)

64 respuestas



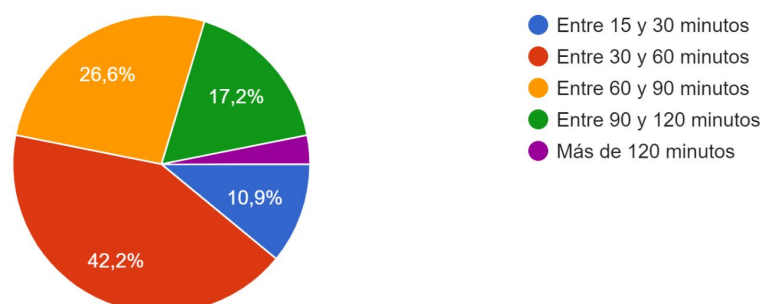
Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, el número de horas al día que utilizan los estudiantes en sus redes sociales y que pueden interferir en sus estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 52

Respuestas de los estudiantes sobre la distancia que recorren de su domicilio al centro de estudios

11 - Distancia hasta el domicilio desde el centro

64 respuestas



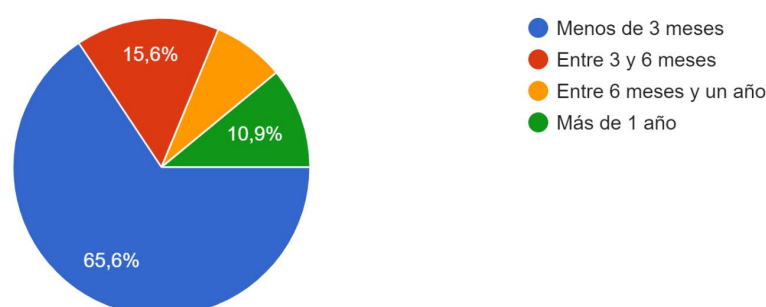
Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, el tiempo que invierten los estudiantes en desplazarse desde sus domicilios al centro donde realizan sus estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 53

Respuestas de los estudiantes sobre el tiempo previo sin estudiar antes de realizar estos estudios

12 - Tiempo sin estudiar previo a estos estudios

64 respuestas

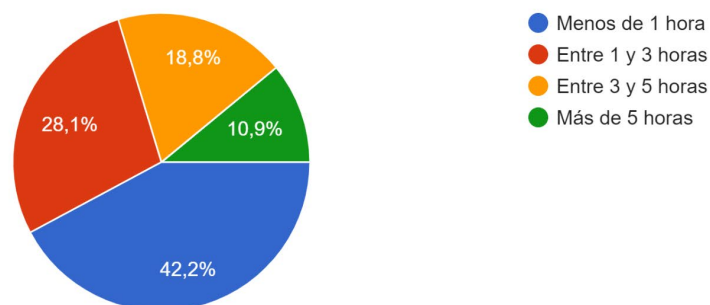


Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, el tiempo que los estudiantes no han estudiado antes de comenzar sus estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Fuente: elaboración propia.

Figura 54
Respuestas de los estudiantes sobre el ejercicio semanal que realizan

13 - Ejercicio físico semanal

64 respuestas

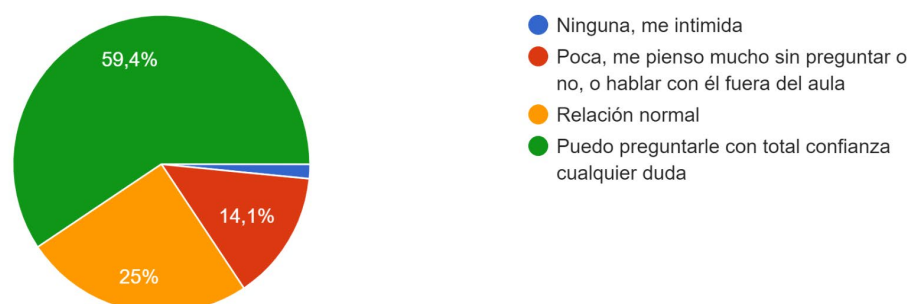


Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, el tiempo que dedican los estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos a realizar ejercicio físico a la semana. Fuente: elaboración propia.

Figura 55
Respuestas de los estudiantes sobre la relación con el docente

14 - Relación con el docente

64 respuestas

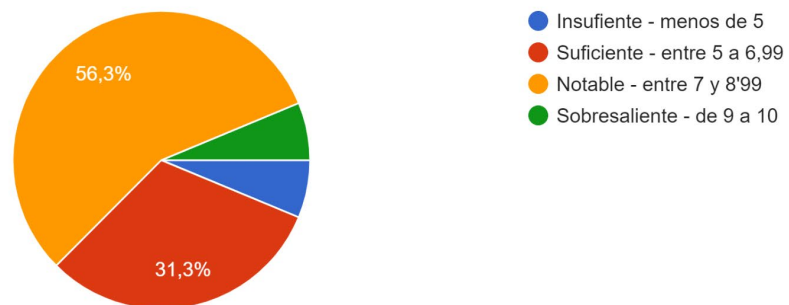


Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, la relación que tienen los estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos con el docente. Fuente: elaboración propia.

Figura 56
Respuesta de los estudiantes sobre la nota final del módulo de AE

Nota final en la asignatura de AE

64 respuestas



Nota. Esta figura demuestra, en porcentaje, la nota final en el módulo de AE los estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos con el docente.

Fuente: elaboración propia.

9.3.- ENTREVISTAS A EXPERTOS

En este apartado se exponen las respuestas recabadas a cada uno de los expertos entrevistados. Como se indicó en el apartado 5.1, el propósito de estas entrevistas es obtener información sobre la experiencia profesional tanto en el ámbito de la animación como el docente y con ella confeccionar parte de la posible metodología que se busca en esta tesis.

9.3.1- Entrevista a Cruz Delgado Sánchez

Figura 57
Imagen de Cruz Delgado Sánchez



Nota: Entrevistas a Autores. (s. f.). Recuperado 6 de noviembre de 2022, de <http://bibliotecadelcinefantastico.blogspot.com/p/entrevistas-autores.html>

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO, SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES

El Dr. Cruz Delgado Sánchez comenzó en el mundo de la animación por su padre, Cruz Delgado, quien tenía un estudio de animación. En este lugar, durante muchos años realizó dibujos animados, trabajando en largometrajes, series, publicidad, etc. Esta actividad la complementa con la investigación sobre la historia de la animación y

la redacción de artículos, incluso en los años 80 desarrolló un fanzine, revista fotocopiada y grapada, de animación.

A la vez que trabajaba, estudiaba Ciencias de la Información, rama de imagen y sonido en la facultad de la Complutense de Madrid.

En 1995 se creó la ECAM, la Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid, pero no fue hasta el año 1999 cuando a Cruz Delgado (padre) le encargaron crear la especialidad de Animación.

Para el desarrollo de esta especialidad, Cruz Delgado seleccionó a un grupo de docentes, y finalmente, Cruz Delgado (hijo) terminó asumiendo el rol de coordinador del grado, aunque primeramente nunca había pensado en la opción de dar clase.

Las clases que empezó a impartir fueron sobre sus temas favoritos, la historia de la animación, guion y producción de animación.

En esta etapa estuvieron trabajando 9 años, y durante un parón laboral que tuvo aprovechó para obtener el doctorado en el año 2011.

En 2015 comenzó su etapa laboral como docente en ESNE gracias a Manuel Sirgo y Raúl San Julián y hasta el día de hoy sigue impartiendo la asignatura de Historia del Cine y la animación en el primer curso.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN

Según el Dr. Cruz Delgado Sánchez, la persona que vaya a ser un futuro profesional en el mundo de la animación lo tiene que conocer absolutamente todo, no solamente las asignaturas más prácticas como pueden ser dibujo, técnicas de la animación, color, etc., y la parte técnica, como el manejo de los *softwares*, sino que también, que es algo que a veces se descuida, un fondo de cultura donde aprenda no sólo la historia del cine de la animación, sino que también la historia del cine en general. *"Que vean mucho cine"*.

Una de las iniciativas que plantea el docente Cruz Delgado Sánchez es hacer más eventos y proyecciones de cine ya que eso puede ayudar al alumnado a tener más cultura audiovisual que puede ser aplicable a la animación o a cualquier otra actividad.

Comenta que algo que le ocurre frecuentemente es que trata con muy buenos profesionales del sector pero que a la hora de mantener una conversación sobre la historia del cine y sus películas no son capaces de sostener la conversación ya que carecen de esa cultura audiovisual.

Un buen profesional debería conocer a los grandes maestros del cine, grandes películas, los grandes estilos, y posteriormente hacer su selección para ver qué les gusta más, qué les conviene, etc. Cualquier formación puede servir posteriormente, aunque a priori no creas que sirve para nada. "el saber no ocupa lugar".

Lo que Cruz Delgado Sánchez quiere lograr en la enseñanza hacia su alumnado es que tengan un aprendizaje globalizado sobre todas las técnicas y autores posibles para que puedan seleccionar sus gustos personales sin descartar ninguno por ignorar su existencia.

Hay que conocer los clásicos de la animación desde el punto de vista técnico, artístico, narrativo, fijarse y ver cómo se han hecho los clásicos. Después de esto ya se puede adaptar a lo que se hace hoy en día.

- CÓMO APRENDISTE TÚ

Según el Dr. Cruz Delgado Sánchez, desde la prehistoria, el ser humano ha intentado reproducir el movimiento. Prueba de ello es la pintura de las cuevas de Altamira, donde se ve el bisonte con las patas multiplicadas, la primera animación de la historia. Mientras no han existido los elementos técnicos que permitían una cámara rodar, no se ha podido realizar una animación como hoy conocemos, pero los artistas, pintores y dibujantes ya querían captar el movimiento de alguna manera. Una vez explicado esto, hace mención del cine, ya que, si no fuese por ello, no estaríamos hablando de la animación hoy en día. El cinematógrafo, los hermanos Lumière, pioneros del cine,

y posteriormente pioneros de la animación como Émile Cohl, primera persona que hace dibujos animados propiamente dichos.

Hacemos un salto hasta los clásicos como Disney quien marca un antes y un después en todos los aspectos, artísticos, económicos, puntos de referencia... Posteriormente nos trasladamos a Estados Unidos con Pixar, la entrada del 3D y su evolución tecnológica.

La animación europea es la gran desconocida del mundo de la animación debido a que se consume mucho cine y series americana y oriental.

Como conclusión se intenta dar una panorámica lo más amplia posible sobre la historia de la animación. Además, se enseñan las diferentes técnicas de animación ya que como principales tenemos el 2D y el 3D, pero no debemos olvidarnos del *stop motion*, y todas las variantes que hay en la animación.

Problemática: No conocen nada de la animación clásica. Sólo conocen Disney, Pixar, DreamWorks, y la animación japonesa más popular.

Desde que existen los canales temáticos de la animación, sólo lo ven los niños. Antiguamente, como los dibujos animados se transmitían a cualquier hora, los veían todas las edades, y se hacían populares como, por ejemplo, en los años 80 series como Don Quijote de la Mancha, Dartacán, Willy Fog, Dartacan y los Trotamúsicos.

Hoy en día si no tienes a niños a tu alrededor es muy probable que no llegues a consumir dibujos animados ya que estos solo se transmiten en canales de televisión específicos que un adulto no suele ver.

Por otro lado, hay una gran oferta de cortometrajes, largometrajes, series de animación y en diferentes plataformas, como pueden ser Netflix, HBO, Amazon, Movistar+, Disney+, etc. además de la televisión convencional.

Cruz Delgado Sánchez afirma que es más sencillo hablar de la historia del cine que de la historia de la animación ya que esta se centra en películas exclusivamente y en cambio si quieres hablar de la animación tienes que tratar diferentes estilos y formatos. "Si realmente quieres estar al día de la animación, te faltan horas y días de tu vida".

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR

La curiosidad. Cruz Delgado Sánchez desde siempre ha sido curioso, hoy en día sigue teniendo la buena costumbre de cuando sale una película ir a verla, cualquier obra que tenga que ver con sus aficiones, intereses o gustos, la visualiza o escucha.

Intenta estar siempre lo más al día posible en este mundo.

Es algo que también transmite a sus estudiantes, *“si no tenéis curiosidad, no os interesa progresar en este ámbito”*

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES

Bien, hay que trabajar sobre los clásicos.

Estilo UPA, a los estudiantes les encantan. Los profesionales de UPA vienen de Disney, con un bagaje superior.

Nos pone como ejemplo a Picasso, que en sus comienzos demuestra todo lo que sabe sobre arte y su superioridad artística para posteriormente dedicarse al cubismo. Él ya había demostrado que sabía pintar y luego se dedicó a lo que le apetecía.

- CÓMO HA CAMBIADO LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE

Praxinoscopio, Zootropo, obsesión en el ser humano por el dibujo en movimiento.

El que inventa un dispositivo para que con el paso de manivela dispere un sólo fotograma es un español llamado Segundo de Chomón.

Se explica el proceso de cómo se hacía antiguamente el proceso de creación de una película.

Se dibujaba todo en papel, esos papeles se metían en planchas de acetato transparente, esas planchas se pintaban en colores y las planchas se ponían en una truca y se rodaba con mucha paciencia.

Conocer la historia de la técnica de la animación, esto les va a servir para valorar las películas antiguas.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN

La automatización es perfecta porque simplifica los procesos. Él que viene de una generación donde todo era artesanal y analógico, y ahora que ya tiene conocimiento de lo digital, no tiene punto de comparación.

El riesgo que existe es que la tecnología anule la creatividad y el arte. La animación tiene dos facetas, la parte tecnológica y la parte artística.

Los estudiantes tienen una obsesión por la tecnología y un abandono por la parte artística. Hay que encontrar el equilibrio entre estas dos facetas.

El incorporar *softwares* y máquinas puede quitar puestos de trabajo, pero los animadores se tienen que reconvertir y adaptar a los nuevos tiempos porque trabajo siempre hay para ellos. Por ejemplo, en el rodaje de truca, toda la gente que se

dedicaba a eso se tenía que reconvertir a dominio de ordenadores, o dejaba de trabajar.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO

Es una edad bastante buena porque se están haciendo bastantes cosas. Se ha descentralizado la animación y ahora en cualquier parte de España te puedes dedicar a la animación.

Hay ayudas a nivel autonómico y se pueden montar pequeños estudios en otras ciudades que no sean Madrid o Barcelona.

Las escuelas también han hecho mucho y se está consiguiendo poco a poco que los padres estén menos escandalizados cuando sus hijos le dicen que se quieren dedicar a hacer dibujos animados y al mundo de la animación en general.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA DENTRO DE 10 AÑOS

Es una pregunta bastante difícil porque no se sabe lo que puede pasar. No se sabe que nuevas técnicas o tecnologías pueden sustituir o mejorar las actuales. Ya se está viendo un posible camino al que se pueda dirigir. El menor consumo en cines y el aumento de este en plataformas, ya no hay un horario fijo al que consumir la animación si no que se puede elegir cuándo y cómo.

- QUÉ OPINAS SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA ANIMACIÓN EN UNIVERSIDADES

Es positivo simplemente por el hecho de existir. En la época de donde él viene, donde no existía nada de esto, ni universidades, ni escuelas, la única manera de aprender era trabajando.

Es muy positivo también que se eleve esta enseñanza a título universitario, que se puedan disponer de docentes que son expertos en el sector, y que se pueda preparar al estudiante para que al menos cuando salga pueda llamar a la puerta de un estudio teniendo un portafolio preparado con su trabajo.

9.3.2.- Entrevista a Paco Sáez

Figura 58
Fotografía de Paco Sáez



Nota: Paco Sáez. (2021, 12 de octubre.) *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 10:25, noviembre, 06, 2022 desde https://es.wikipedia.org/wiki/Paco_S%C3%A1ez

Paco Sáez comenzó su aventura en un pueblo muy pequeñito, en San Miguel de Salinas, Alicante.

Desde que tenía uso de razón, con 2 años quería dedicarse al mundo de la animación, pero tenía el problema de que en la zona de la provincia Alicante es muy complicado poder dedicarse a algo de este ámbito.

Cuando tenía 23 años, por una serie de circunstancias, era fotógrafo en Alicante y tenía un estudio de fotografía. Durante muchos años se dedicó a bodas, bautizos y reportajes de todo tipo durante 4 años.

Viajó a Madrid con una carpeta debajo del brazo con sus mejores dibujos que tenía y su técnica para entrar en el mundo de la animación fue llamar desde cabinas de teléfono a los teléfonos de información telefónica que daba el 1003 y le daban teléfonos de lo que a él le sonaba que había visto en las series cuando era pequeño, cómo, por ejemplo, Cruz Delgado, BRB Internacional, la compañía de Willy Fog, Dartacan... Y después él llamaba sin saber si estaban en Madrid o no. Llamaba a la empresa, le daban cita, la dirección a dónde tenía que ir e iba a la entrevista. En dos

semanas ya estaba trabajando para BRB Internacional en una serie llamada “la historia de Canarias” que emitía la televisión autonómica canaria.

La prueba que tuvo que superar fue desarrollar 3 páginas de *storyboard*.

La elección de entrar en el departamento de story fue puro azar ya que lo que impulsó esta decisión fue que la prueba que le pidió BRB Internacional era en este ámbito.

Además, cómo él se había dedicado a la fotografía los encuadres los dominaba bastante bien, el tema de composición, etc.

A Paco Sáez le encantó ver el momento en el que se leía un guion y empezaba a darle forma en el *storyboard*, en el encuadre cinematográfico y se enamoró de contar historias gráficamente. Había hecho también algún cómic.

A partir de ahí empezó a trabajar con Manuel Sirgo en 12 Pingüinos y posteriormente con Disney, ya que le seleccionan para hacer una gira por toda España con la película Hércules y él era el dibujante que contrató Disney aquí en España para hacer la gira de Málaga, Barcelona, Madrid, etc. que duró dos meses de gira con espectáculos, estatuas, muchos juegos para los niños, etc.

Tras esto, siguió trabajando para Disney España hasta que empezó en Cartoon Network.

La manera de entrar a Disney fue presentarse en el edificio de Disney España, donde estaba Matías Marcos llevando la parte creativa de la compañía y les dejó el contacto. En ese momento no se pusieron en contacto con él, pero tiempo después le llamaron y le dijeron que les gustaría poder contar con él.

Cuando empezó a trabajar en Cartoon Network estuvo 2 años trabajando en las Supernenas, Dexter, etc.

Más tarde trabajó en Ilion con Planet 51 durante 3 años supervisando todo el story y Lightbox con Tadeo Jones.

Ahora lo que más le gusta es dirigir. Siempre que cuentas historias desde el departamento de Story estás mucho más preparado para dirigir que cualquier otro departamento porque estás con la narrativa todo el rato de la película, los planos, la composición, todo. Es el departamento donde más gente sale con mucho criterio de

dirección y por ese motivo da gracias constantemente porque por casualidad entra en story. Si la prueba en vez de ser de esto hubiera sido animación o de intercalación o de otro tipo me hubiera metido ahí.

Es donde mejor se lo pasa de la película, haciendo toda la reproducción.

- SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES

Largometrajes: Planet 51, Tadeo Jones 1, Tadeo Jones 2, Tadeo Jones 3, Atrapa la bandera. Actualmente está haciendo y planificando un largometraje Netflix de imagen real bastante potente que se estrenará en 2023 con bastante CGI. Lleva las últimas 15 semanas y con muchas cosas más.

Películas de imagen real: Spanish Movie, Perdiendo el Norte, Villaviciosa de al lado, muchas comedias y bueno bastantes películas más.

Series de imagen real: Élite de Netflix, etc.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN

Paco Sáez opina que debes tener muy claro lo que quieres hacer dentro del arte de la animación. Si realmente quieres contar historias como es lo que nos ocupa, hay que ver mucho cine y analizar todo lo que aparece en las películas. Siempre que una película sea buena, un gran clásico moderno o antiguo, todas las secuencias de esas películas siempre tienen un “porqué”, *siempre tienen algo*. Nuestro experto paraba las películas, miraba plano a plano. Si es una buena película cada plano te dice algo psicológicamente, si la cámara está más arriba más abajo personajes más poderosos más débil. Todo eso hay que estudiarlo o es imposible luego contarlo tú.

Por eso cada vez que los estudiantes me enseñan cosas siempre doy por hecho que prácticamente el 100% de todo lo que me va a enseñar estará mal porque no se plantean el porqué. Siempre quieren ir al poder de la máxima textura, el realismo, el

modelado perfecto, etc. Pero él no se fija en esto y solamente se fija en que le den al play y que se entienda lo que están contando, y nunca se entiende, y no se entiende porque no saben de narrativa visual. Intentar contar sin tener ese criterio narrativo, te vas a suicidar directamente, porque ya no es solamente dibujar bien para hacer el story, si no que tienes que saber composición, puesta en escena, el por qué pones la cámara y porque según pongas la cámara en un lado en otro le dice una cosa psicológicamente u otra.

Todo esto se saca del cine y de poder tener un criterio sobre el buen cine y lo que tú consideras que es mal cine, o te gusta mucho el director, por qué te gusta, porque te gusta esa peli siempre te habrá gustado por algo. La narrativa visual es como un ente que hay en una película que es como invisible.

Si mientras ves una película lo pasas mal, lloras, etc. Es que la narrativa estaba muy bien puesta.

- CÓMO APRENDISTE TÚ

Comenzó aprendiendo fotografía en una escuela de arte en Orihuela, Alicante y sin saberlo le vino muy bien para todo lo que luego viene en la narrativa. *“Yo creo que me han pasado cosas con una casualidad tremenda sin yo saberlo luego me han valido para algo y me he dado cuenta años después, y esto es como que me hace pensar que muchas veces hay como unos hilos cuando le pones ganas y quieres hacer cosas sin tu saber por qué te lleva”.*

Otra cosa es que seas un desganado y que no tengas absolutamente ninguna ilusión por nada pues pasas por la vida cómo nada, pero *“si realmente tienes una ilusión por algo, la vida te pone cosas delante para que tú lo sepas coger”.*

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR

Cuando te gusta algo mucho, ves realmente su dificultad y la dificultad de contar historias es infinita, porque las cosas que te llevan a contar una historia las combinaciones que pueden tener, *“el que yo haya entrado por la puerta haya dado un abrazo a Sirgo y haya tenido el primer contacto visual contigo o con la gente de la mesa se puede contar de muchas maneras”*, yo diría que infinitas maneras. Y cuando tienes ese criterio dentro de ti de que lo que estás haciendo es tan sumamente complejo porque nunca estás de acuerdo, o no crees si realmente, por mucho que sepas es la mejor decisión que estás teniendo para contar eso. Esa cámara y por qué. Paco siempre cuando hace un dibujo siempre se evalúa y siempre se pregunta por qué. Muchas veces tira todo el trabajo que ha hecho y lo vuelve a hacer una vez, hasta que consigue el resultado deseado. Él lleva 30 años haciendo planificación y nos cuenta que lo que te hace seguir es que ves que es absolutamente inabarcable. Nos pone el ejemplo de que si Forrest Gump lo hubiera contado Martin Scorsese en vez de MX hubiera hecho otra película y si lo hubiera contado Spielberg, hubiera hecho otra y si lo hubiera contado Tarantino o Almodóvar sería diferente. *“Las películas no se terminan, se estrenan”*. Si realmente no existiera la figura de producción tan odiada, porque solo entienden de fechas de entrega. Eso va totalmente en contra del arte porque tienes que hacer una balanza entre calidad artística y fecha de estreno. La figura de producción también es fundamental porque si no nunca acabaríamos las películas.

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES

Al principio es difícil. Sí que es cierto que cuando motiva a algún estudiante y llega a tener química con ellos y es para siempre. Pero luego están otros que simplemente te quieren olvidar y quieren pasar de ti completamente, porque piensan que les estás incordiando.

Soy bastante exigente con las clases y las cosas que explico, las explico muchas veces y hago mucho hincapié porque estoy ahí fuera desde hace 30 años en la profesión y no quiero que choquen con las mismas cosas que yo choqué. Pero están

en la edad de no creer en lo que les estás diciendo y que ellos piensan que las cosas son a su manera y no a la que tú le vayas a decir.

Les motivo hablándole simplemente de lo que hay ahí fuera, de la realidad y de lo que les van a pedir cuando salgan. Esto significa mucha anatomía, mucha perspectiva, y ellos normalmente vienen ya con unas taras de dibujo bastante fuerte habiendo dibujado para sus compañeros de clase, para su familia, etc. Vienen con la aureola muchos de ellos de que son buenísimos por toda la gente que le rodea y sólo en una ocasión he visto a un estudiante que ya estaba prácticamente, con algunas cosas que le explicarás, totalmente preparado para trabajar profesionalmente. Pero de eso hay muy poco, son genios.

Normalmente el 100% de los estudiantes no podría trabajar a nivel profesional. Es imposible, primero por la rapidez que necesitas en el plazo, la destreza en el dibujo, en un montón de cosas. Ellos eso no lo saben, piensan que sus dibujos están bien cuando están completamente destrozados. Pero es lo normal, es como si de repente quiero de la noche a la mañana trabajar en un taller mecánico cuando no tengo ningún taller de mecánica. Pero en esta profesión hay mucho “yo ya sé” y “yo ya valgo” y “porque es que no, es que este es mi estilo”. Hay muchos estilos en el mundo de la animación, pero todos tienen su punto de calidad sacado siempre del realismo llevado a diferentes formas.

Porque esa persona que está creando esta serie sabe de anatomía, sabe mucho de perspectiva y por eso las pueden romper y las pueden alterar. Entonces estás viendo algo con criterio. Cuando no tienes criterio no puedes hacer nada coherente, y ellos la mayoría no se dan cuenta.

Cuando empatico con un estudiante o alumna que realmente sabe ver que le queda mucho, eso es para siempre, y hay otros estudiantes que directamente te quieren olvidar como una mancha negra en la espalda que han pasado por su vida.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE

De la noche a la mañana. Antes, para hacer algo de animación necesitabas un equipo impresionante, ahora en un portátil tienes un estudio de animación portátil. Con la llegada del 3D en el año 95 con Toy Story, *la película que rompió todo*, que ha venido para bien, porque en una película en 3D la amalgama que tiene de detalles, de realismo, se asemeja mucho más el cine de animación a los videojuegos. El cine 2D para las nuevas generaciones, hay mucho cine de autor en 2D que tiene una calidad impresionante, pero los chavales y chavalas que prácticamente han crecido con videojuegos con un gran realismo en todo. El cine de animación ahora mismo está paralelo a eso. No quedan años luz en cuanto a realismo en cuanto universos. Y sobre todo lo que me gusta mucho el cine actual es que puedes planificar las películas como si fueran de imagen real, es decir, la cámara ya no la mueves de arriba abajo, zoom in, zoom out.

Estamos hablando del 2D que no tenía demasiada amalgama de movimientos dentro de un papel o de un fondo plano. Y nos las arreglábamos haciendo fundidos, encadenados, cuando hay un acercamiento muy rápido a algo había que hacer varios fondos porque no te podías acercar demasiado porque ya se veía el grano del papel y la pincelada del fondo. Ahora sí que puedes ir con el personaje con la cámara por donde quieras, esto para la gente que planificamos y qué hacemos la narrativa visual, este cine actual de 3D y de combinación incluso de 2D con 3D es maravilloso porque puedes hacer lo que quieras, es como hacerlo en imagen real.

Cuando una película tiene presupuesto puedes hacer un fondo muy grande con un montón de matizaciones es genial porque técnicamente es posible.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN

Para personajes terciarios que aparecen poco en pantalla, esto puede ser una buena manera de quitar tiempos de producción. De hecho, Pixar lo hace, con lo que se ve muy al fondo y los personajes se van moviendo, no hace falta que una persona esté animada cómo con el personaje principal haciendo la animación, haciendo un ritmo perfecto, porque lo estás viendo muy lejos e incluso con una profundidad de campo

mínima y no tiene demasiado detalle. Para eso lo veo bien, pero creo que las manos del animador o del rigger a máximo nivel tiene que estar cuando todo estás diseñando personajes protagonistas.

Tampoco veo el cine dándole al espectador la capacidad de poder ver la historia desde un punto de vista que él quiera, pero a nivel de realidad virtual, es decir, te planteas ante una historia y el espectador va yendo por dónde él quiere. Eso es otra cosa, pero no es cine.

El arte del cine es que, plano tras plano, el director, el montador, toda la gente que está planificando esa historia hace que tu mente se crea la historia, pero porque ellos eligen los planos para que tú llores, para que tú te aterres de miedo, pero nunca te da opción a ti a elegir. Una película nunca te dio opción, una película de cine normal, si tú llevas unas gafas de realidad virtual y estás en un sitio y de repente tú miras a otro lado, pero el asesino aparece por la puerta de la izquierda y tú estás mirando la derecha, te pierdes lo que está pasando ahí. Por ejemplo, en el silencio de los corderos, el director te engaña al principio cuando la chica toca la puerta y le abre realmente al asesino, y tú te quedas alucinado porque realmente sí que está ella ahí cuando te quería hacer ver que estaba en otro lado, entonces qué sentido tiene que tú elijas esto.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO

Hay mucha gente que dice que el sector de la animación es el mejor momento de la animación. Yo eso nunca lo he creído, no lo creo ahora tampoco.

Aquí todo el mundo se tiene que estar ganando la vida a codazos sin hacerle daño a nadie, pero metiéndote en proyectos, porque no existe una industria del cine en España. No la hay por mucho que digan, y yo creo que lo que representamos todos los años con los Goya todos los años no es más que cartón pluma. Viven 8 del mundo del cine de imagen real y unos tantos más del cine de animación, pero en el cine de la animación vamos muy a remolque de lo que hacen los americanos, copiamos

maneras de contar, copiamos series de televisión, copiar, copiar y copiar. No hay nadie que saque nada nuevo en este país, se nos llena la boca de Wally y decir, “*es que lo han vuelto a hacer*”, pero porque se han arriesgado en que un cubo metálico y oxidado sin prácticamente expresión tenga toda la expresividad del mundo. Cuando en España le enseñas ese diseño a un productor y te echa directamente, te echa a la calle porque dice que si se está riendo de él. otro ejemplo puede ser Soul, los personajes que aparecen en plan cubista que son picassianos, enseñas eso en este país y te echan. Un productor no tiene en este país nunca la originalidad suficiente y el valor de producir cosas originales, en cambio sí que las tienen Pixar y en otros sitios.

Paco Sáez opina que con poco dinero también se puede crear más, contar historias más de España, siempre que cuentas algo te tienes que ir a algo de Estados Unidos, a la bandera americana. Una y otra vez estamos siempre repitiendo la misma fórmula, Superman es Superlópez, Indiana Jones es Tadeo Jones, Mortadelo y Filemón, o Anacleto agente secreto, siempre haciendo las parodias de otras películas, nunca hacemos algo original.

Eso es lo que él siempre ha visto en este sector y cada vez que vas con algún proyecto original a un productor te dice que es imposible y es inviable.

Entonces siempre estamos en la misma ruleta, esperamos lo que hacen los otros para hacerlo nosotros 10 veces menos de presupuesto y hacerlo más cutre, porque pensamos que la gente va a ir al cine a ver una cosa más cutre con mucho menos dinero que los americanos.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA

Pues que deberían de estar más en la realidad del mundo de la animación, sea en las universidades dónde se está dando animación siempre te piden doctores.

Es muy poca la gente del mundo de la animación que es doctor. Steven Spielberg no es doctor y por lo tanto no podría dar clase en una universidad.

Lo que necesitan los estudiantes de cualquier centro es gente que haya estado en la profesión, que haya vivido la profesión, que haya pasado por el barro de la profesión, les pueda decir lo que está bien y lo que está mal, ¿porque no hay doctores en la profesión de animación? porque nos hemos dedicado toda la vida a dibujar o a cada uno el departamento que haya hecho para ser un poco maestro en lo que estás haciendo. Entonces no necesita doctores, necesita de gente de la profesión que esté curtida en la profesión y que los chavales cuando te busquen en internet y te digan este es mi docente de esta asignatura, vean todo lo que has hecho y cada vez que les digas algo los chavales, se lo digas con el criterio de lo que te da el barro.

9.3.3.- Entrevista a Matías Marcos

Figura 59
Imagen de Matías Marcos



Nota: Elaboración propia (2022,2 noviembre). “Matías Marcos, entrevista online”. Fuente: elaboración propia.

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO, SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES.

Matías Marcos comenzó su andadura por el mundo de la animación en el año 1978, en los estudios FILMAN trabajando en series como los Picapiedra, el oso yogui acompañando a Hanna Barbera, en Madrid.

Se presentó en los estudios para hacer una prueba con 17 años y rápidamente le admitieron. Comenzó haciendo el trabajo de intercalación.

“Antiguamente no había escuelas donde aprender y la única forma de mejorar era trabajando”.

Durante un año estuvo haciendo intercalación en la serie de Godzilla. Más adelante le dieron una prueba de animación en el Oso Yoghi y comenzó a animar.

Era una animación típica de Hanna Barbera, una animación más limitada, pero para aprender el oficio era perfecto. Estuvo allí hasta mayo de 1984, cuando él, junto con Raúl García y David Fiss decidieron emprender un viaje hasta París en un Opel Corsa, donde iba a comenzar un largometraje de Astérix para probar suerte y comenzar a trabajar allí. Lo único que llevaron fueron sus trabajos a modo de portafolio.

En agosto comenzó la producción de Astérix y allí estuvieron Raúl y Matías Marcos.

David Fiss, creador de Vaca y Pollo prefirió no trabajar en este largometraje.

Matías Marcos participó en Astérix y la sorpresa del César, Astérix en Gran Bretaña y Astérix

Matías comenta que fue una experiencia magnífica no sólo por el nivel de la producción sino por la cantidad de profesionales que conocieron, italianos, franceses, ingleses, canadienses.

También coincidieron con Ken Duncan, que posteriormente fue el supervisor de megara en Hércules, en Tarzán a Jane, etc.

Tras este viaje volvió a Madrid y comenzó a colaborar con un estudio francés que se llama los Hermanos Richie donde realizaron Babar y otras películas internacionales.

En ese momento Disney estaba buscando estudios por Europa.

Matías creó junto con otros dos socios un estudio llamado Lápiz Azul, donde colaboraban con los Estudios Bridgey.

La forma de comunicarse era personal, es decir, en la primera película de Astérix, Matías trabajó en París, pero en las dos siguientes trabajaba desde Madrid y viajaba cada mes o cada quince días a París, entregaba el trabajo ya hecho, veía con el director el nuevo trabajo y se volaba a Madrid de nuevo en esa misma noche.

Disney televisión estuvo en España viendo posibles estudios para colaborar con ellos entre los que se encontraba Milímetros y Lápiz Azul, en París en los estudios de los hermanos Brichi y varios estudios más. Finalmente seleccionaron el de los hermanos Brichi por sus dimensiones y su organización.

Entonces este estudio comenzó a llamarse Walt Disney Television Animation France.

Lápiz Azul continuó su colaboración con Walt Disney Television Animation France y comenzaron el desarrollo de “Patoaventuras, la película”.

Disney quiso comprar Lápiz Azul y querían convertirlo en Walt Disney televisión España, pero comenzó la guerra del Golfo.

También hubo un problema con la auditoría por la contabilidad y sugirieron que se expulsara a los dos socios de Matías para poder continuar con la compra del estudio.

La conclusión de estos trámites fue que Matías Marcos salió de Lápiz Azul gracias a que Disney pagó a los abogados para poder sacarle y colaborar con él.

Entonces Matías creó su propio estudio llamado Matías Marcos Animación y Disney le daba el trabajo para que colaboraran hasta 1994 pasando por el desarrollo de varios largometrajes cómo podía ser Goofy e hijo, durante este proceso contrató a varias personas cómo pudieron ser Sergio Pablos o Michael Benet.

10 años después del primer viaje a París, Matías volvió para trabajar en Goofy e hijo y comenzaron el Jorobado de NotreDame.

Disney se puso en contacto con Matías ya que querían abrir en España un estudio para encargarse de toda la cuestión artística de todos los artículos de consumo.

Ropa, muñecos, perfumes, libros, todo tenía que estar supervisado para que pasaran por las normas de Disney, que los personajes estuvieran en modelo, que ningún personaje anuncie nada directamente, que todos los productos tengan su propia historia etc. Este proyecto duró hasta el año 2000 ya que hacía demasiado tiempo que no dibujaba y esto sumado a sus múltiples viajes hizo que decidiese empezar otro camino. Un ejemplo de semana era, lunes viajaba a París, miércoles a Lisboa, jueves Madrid, viernes destino a Los Ángeles y lunes a Florida.

Decidió volver a montar su propio estudio, una locura según Matías, para desarrollar un proyecto personal llamado los Reyes Magos.

Previamente Matías había hablado con DreamWorks para comenzar un proyecto, pero finalmente no salió adelante. Entonces se asoció con Telson, que se ocupaba de emitir la señal de Disney Channel y se consiguió la financiación de la película de los Reyes Magos. En el proceso de producción hay una serie de discrepancias y finalmente Matías es despedido porque los socios tenían la mayoría de la empresa.

En ese momento comienza a colaborar con Estudios Milímetros donde estaban Ángel Zurera y Ángel Izquierdo en películas como Dragon Heal, el Cubo Mágico, el Vampiro de Sevilla, etc. hasta que le vuelve contactar Disney a través de Michael Benet para trabajar haciendo series desde su casa desde el año 2009 hasta hoy en día con producciones con Phineas y Ferb (4 temporadas), Milo, la película de Candace y ahora Hansel y Gretel.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.

Con mucho trabajo y prácticas de todo tipo. Donde más lo enfoca Matías es en el lipsync y acting ya que es lo que más van a pedir a la hora de entrar en un estudio de animación. Que se controlen los 12 principios de animación, en especial el timing.

Se plantea cómo un trabajo, con posibles problemas reales, fechas de entrega, etc.

- CÓMO APRENDISTE TÚ.

Trabajando, los primeros años en Filman fue trabajar sin vacaciones, 4 años sin vacaciones porque quería aprender tanto que no tenía tiempo para tener vacaciones.

Dedicándole mucho tiempo, equivocándose mucho y repitiendo muchas veces lo mismo.

“Lo bonito está en el camino, no en el resultado final”

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR.

Le sigue interesando aprender porque es una profesión en la que nunca termina de aprender. Cada proyecto es diferente y es un nuevo reto. Cada personaje tiene su personalidad y tú tienes que creerte que está actuando de verdad.

También le gusta aprender cosas nuevas, cómo el 3D, con la metodología de siempre, trabajando y equivocándose siempre.

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES.

Matías les motiva diciéndoles que esto es una profesión de pasión, si no pones pasión en tu trabajo, nunca te va a llenar ni a gustar, o tienes pasión y vocación o nunca van a trabajar profesionalmente. Tienen que poner mucho esfuerzo y al final tendrán sus resultados. Por supuesto, hay estudiantes que hacen caso y tienen éxito y otros que no.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE.

Ha cambiado tecnológicamente, sobre todo. Antiguamente no se veían los planos hasta que se emitían en televisión y si se hacían se veían en 35mm y en negativo las pruebas de línea porque no había videos para grabar fotograma a fotograma.

Ha cambiado enormemente para bien, un gran ejemplo en la animación 3D es la comparación de Toy Story 1 donde los personajes humanos no se mueven bien, ni están bien modelados, con Toy Story 3, sus texturas, animaciones, etc.

En el 2D, antes era todo con papel, escanear los dibujos, hacer montaje en el programa, enviar el video, etc. y ahora es todo digital.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN.

Esto resta personalidad a la animación porque todos andaban igual.

Lo importante en la animación es darles personalidad a los personajes incluso a la hora de andar.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO.

Hay muy buena calidad.

A todos los estudiantes les recomienda que salgan, conozcan formas de trabajar y a otros profesionales del mundo de la animación.

Matías piensa que el sector de la animación está muy maltratado por los cineastas oficiales del cine ya que no lo consideran cine.

Para que el cine de animación pudiera triunfar en España habría que subvencionar producciones y habría que darle más importancia y peso.

- CÓMO VES EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN EN 10 AÑOS

Ahora ya no se va tanto al cine cómo antes por las plataformas que hay y eso da miedo ya que el cine tiene un encanto que no tienes en tu caso.

Matías espera estar jubilado, pero trabajando para él.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA.

El sistema de Gobelland es el mejor porque hacen una selección antes de entrar porque es público. Te hacen una entrevista por Skype y tienes que mostrar tu portfolio.

Debe primar más la experiencia que un título porque se aprende más de un profesional que ha estado trabajando toda su vida en el mundo de la animación que un doctor que no ha estado nunca.

9.3.4.- Entrevista a Luis Labrador

Figura 60
Imagen de Luis Labrador



Nota: Elaboración propia (2022,27 octubre). “Luis Labrador, entrevista online”. Fuente: elaboración propia.

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO.

Luis lleva ya 25 años en el mundo de la animación en Estados Unidos. Primero comenzó en estudios pequeños como Gentle Giant Studios durante 4 años y medio aproximadamente. Sony durante 5 años, Dreamworks por 3 años y medio y Disney, donde actualmente lleva ya 11 años.

- SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES.

Encanto - Disney (environment modeling supervisor) 2021

Once upon a snowman (environment modeling supervisor) 2020

Frozen II - Disney (environment modeling supervisor and modeling supervisor) 2019

Rompe Ralph II - Disney (senior modeler) 2018

Frozen Fever - Disney (senior modeler) 2015

Gigantic - Disney (senior modeler) 2017

Big Hero 6 - Disney (senior modeler) 2014

Feast que se llevó 2 oscars - Disney

Aviones 2: Equipo al rescate - Disney (senior modeler) 2014

Buenas migas (Senior modeler) 2014

Turbo - Dreamworks (Senior modeler) 2013

Frozen - Disney (senior modeler) 2013

Rompe Ralph - Disney (Senior modeler) 2012

El gato con botas - Dreamworks (Senior character modeler) 2011

Kung Fu Panda 2 - Dreamworks (Senior character modeler) 2011

El gato con botas - Dreamworks (Senior character modeler) 2011

It is Dark in here (Short) (digital effects) / (visual effects) 2011

Cómo entrenar a tu dragón - Dreamworks (Senior modeler) 2010

Megamind - Dreamworks (Senior modeler) 2010

GForce - Sony networks (senior character modeler) 2009

Watchmen - Sony networks (senior character modeler) 2009

Soy Leyenda - Sony networks (senior character modeler) 2007

Hancock - Sony networks (senior character modeler) 2008

Beowulf (senior character modeler - uncredited) 2007

Locos por el surf (senior character modeler: SPI) 2007

Colegas en el bosque - Sony networks (senior modeler) 2006

Monster House - Sony networks (senior modeler) 2006

Superman returns: El regreso - Sony networks (senior modeler) 2006

Polar Express (3D character scanning -uncredited) 2005

Spiderman II (3D character scanning -uncredited) 2004

Valhemsim (3D character scanning -uncredited) 2004

Peter Pan (senior modeler) 2004

Haunted Mansion (senior modeler) 2003

Matrix Revolutions (senior modeler) 2003

Spy Kids III (3D character scanning -uncredited) 2003

Piratas del Caribe: La maldición de la perla negra (3D character scanning - uncredited) 2003

X-Men II (3D character scanning -uncredited) 2003

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.

El arte de la animación debería enseñarse por gente que trabaja en la industria.

De nada sirve que te enseñe gente que tiene un currículum inflado y que no esté actualizado con la metodología de trabajo y las nuevas tecnologías.

Luis nos comenta que él da clases de 11 semanas de duración y que le han llegado estudiantes que le han dicho que han aprendido más con él en 11 semanas que en los 4 años que llevaban de carrera.

- CÓMO APRENDISTE TÚ.

“A base de cabezazos contra las paredes”

Su primer software fue Softimage 3D y en 1996 no funcionaba apenas internet, por lo que no había apenas tutoriales donde mirar. Lo poco que había no se sabía si estaba bien o mal ya que estaba en una fase de experimentación. Aun así, Luis se imprimía todo y probaba una y otra vez para aprender cada vez más.

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR.

Luis tenía claro que quería dedicarse al mundo del cine, sin tener claro a qué en particular. Primero comenzó con efectos y continuó su camino por la dirección.

“Nada de lo aprendido es conocimiento tirado, porque siempre te sirve para el futuro”

Continuó su viaje hasta que se topó con la animación 2D, pero repetir una y otra vez dibujos a mano no era su pasión.

Con la llegada de Parque Jurásico descubrió el mundo del 3D y le pareció más interesante. Comenzó aquí con la creación de monstruos para efectos visuales y de maquillaje y decidió probar a modelar estos personajes en 3D. Fue aquí donde Luis vio claro su camino, y hasta el día de hoy, sigue con su pasión.

Una estrategia que siguió fue la de preguntarse con qué programas se estaba trabajando en la industria, de ahí que utilizase primero Softimage 3D y posteriormente Maya.

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES.

“La motivación viene cuando ven los resultados del esfuerzo”

Luis dice ser muy estricto en sus clases, pero esto le sirve para que cuando el estudiante apruebe realmente considera que lo haya hecho bien y eso le motiva a seguir adelante.

La metodología que Luis considera correcta es, en modalidad *online*, es grabar las clases, para que un estudiante pueda verlas una y otra vez por si se ha quedado con dudas. También es muy importante el feedback, hay que decirles lo que está bien y lo que no han hecho tan bien y por qué, pero nunca hay que decir que algo está mal.

La motivación también viene dada cuando no tiras su trabajo por tierra, sino que le das una crítica constructiva para mejorarlo y continuar desde su punto actual.

Hay que impartir las clases preparándose para entrar a trabajar en la industria.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE.

Sobre todo, ha cambiado en el tema tecnológico, ahora se pueden hacer infinidad de cosas que antes eran impensables cómo por ejemplo modelar procedualmente o el desarrollo de árboles.

A nivel artístico no se nota tanto cómo a nivel técnico. Cada vez se están haciendo más usables por gente artística y antes era para gente técnica.

También se nota mucho a nivel de texturas, luces, renders, etc. A la velocidad con la que mejoran los *softwares* se puede hacer más cosas y con mayor calidad. Es decir, la mano siempre ha estado ahí, pero ha sido frenada porque la tecnología no había avanzado lo suficiente.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN.

Que haya automatización está bien para acelerar el trabajo, pero para dar personalidad a los personajes siempre se va a necesitar el toque humano.

De nada sirve que todos los personajes se vean igual, se muevan igual o se rigguen igual. Las herramientas automáticas están limitadas, si por ejemplo se quiere modelar un perro con 3 cabezas habrá que riggear a mano, no con un rig standard de un perro.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO.

Para Luis es muy difícil responder a esta pregunta ya que lleva fuera de España 25 años. Lo que nos comenta que pasaba hace 10 años es que hay directores y productores por tener dinero piensan que ya saben dirigir y producir. Existe la figura de productor ejecutivo, que es la que pone el dinero, pero luego dejan dirigir a alguien que realmente sabe hacerlo. En cambio, en España se quiere ser productor y dirigir una película por el hecho de aportar el dinero aún sin saber desempeñar correctamente este trabajo.

De lo que está seguro Luis es de que en España hay muy buenos profesionales trabajando, casi de los mejores de Europa.

La animación en España no funciona por varios motivos, uno de ellos puede ser la subvención en los proyectos. Al subvencionar un proyecto ya se están pagando los sueldos de todos y realmente ya no es importante si la película es taquillera o no porque ya está pagado. Si un proyecto no tuviese subvención se haría el esfuerzo de encontrar una buena historia que la gente fuese a ver en el cine, y si se dependiera del dinero producido a posteriori para pagar entonces sí que se harían las películas pensando en que son un negocio. La diferencia entre Estados Unidos y España a la hora de enfocar el desarrollo de una película es que en Estados Unidos se hacen las películas pensando en lo que quieren ver las grandes masas y en España se hacen contando una historia que no suele interesar demasiado pero que, cómo está subvencionado por contar esa historia, se desarrolla la producción.

- CÓMO CREES QUE VA A AVANZAR EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN EN 10 AÑOS

En el tema técnico mayormente. Por ejemplo, ahora puedes modelar un entorno y te puedes meter dentro de él para comprobar que todo es correcto.

Renders en tiempo real, cómo por ejemplo Unreal 5. Realidad virtual y metaverso también van a ser unos temas que van a dar de qué hablar.

En el mundo de la animación no considera que vaya a cambiar mucho artísticamente ya que la técnica y la mano ya están ahí. Se podrán hacer las cosas más fáciles, se podrán ver las cosas interactivamente.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA.

Le parece bien que haya universidades que imparten estas asignaturas y este mundo, pero, como ya he comentado anteriormente, impartido por profesionales que realmente sepan lo que es este mundo.

Algunas empresas te van a pedir un título para entrar a trabajar, pero realmente donde van a ver si vales o no es en tu portafolio.

Debería haber un equivalente al doctorado por años trabajados en la industria.

9.3.5.- Entrevista a Michael Benett

Figura 61.
Imagen de Michael Bennett



Nota: Elaboración propia (2022,27 octubre). “Michael Bennet, entrevista online”. Fuente: elaboración propia.

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO Y SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES.

Michael Bennet comenzó en el mundo de la animación en la ciudad de Madrid, España, en un estudio llamado Lápiz Azul en la época en la que Matías Marcos ya no se encontraba allí. Uno de sus primeros trabajos fue Batman the Animated Series.

Antes de volver a Estados Unidos se reunió con Matías Marcos para conocerle y ver si había posibilidad de trabajar con él. En aquel entonces estaba en desarrollo la

película de Goofy en Walt Disney París. Durante dos años estuvo trabajando en Goofy Movie.

Con esa experiencia pudo poner su nombre en Walt Disney Orlando, Florida. Comenzó en el estudio Walt Disney Features en Florida, en 1994. Durante 10 años estuvo trabajando en Florida con películas cómo Mulán, cortometrajes cómo John Henry y más éxitos como Lilo y Stitch y Brother Bird. También trabajó en Figure Ghost que tenía una mezcla de 2D tradicional y 3D, una película que nunca vio la luz porque cerraron el estudio de Florida.

La mujer de Michael Bennett, Maile Daugherty, siempre tuvo el sueño de abrir su propio estudio, pero tenían miedo de perder un buen trabajo cómo era Disney Feature Animation. Tras mucho pensar decidieron que era el momento de comenzar con su deseo y abrieron su propio estudio, Synergy Animation en Shanghai, en el año 2005 y hoy en día sigue en funcionamiento. La mayor parte de la producción se concentra en series de televisión que les encarga Walt Disney TV, en la actualidad están desarrollando Hansel y Gretel de Dan Povenmire, creador de Phineas y Ferb.

Michael considera ser muy afortunado por tener este tipo de trabajo hoy en día.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.

Definitivamente primero hay que aprender la animación tradicional con los 12 principios de animación y sus fundamentos.

Cada persona que quiera trabajar en el mundo de la animación debe saber estos fundamentos, y es mejor aprender con los fundamentos tradicionales y posteriormente aprender las nuevas herramientas y tecnologías.

- CÓMO APRENDISTE TÚ.

Cuando Michael comenzó a aprender en la universidad era de manera tradicional, con lápiz y papel. Sólo tenían una clase de ordenador y jugaban con el ratón dibujando Winnie de Pooh sólo para ver que existía.

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR.

A Michael le apasiona el mundo de la animación y sigue aprendiendo porque sigue trabajando en la industria, adaptándose a las nuevas tecnologías.

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES.

Cuando sus trabajadores tienen tiempos y momentos duros Michael los anima diciéndoles que todo el mundo tiene malos momentos, y mucha adversidad en su carrera, solamente tienen que hacer kung fu para sobreponerse. *“Lo malo pasará y lo bueno siempre estará”*.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE.

La tecnología antes no existía cuando comenzó en Walt Disney Features, había que poner una cámara muy grande en el techo. Durante toda su carrera ha visto los cambios que han ido surgiendo, por ejemplo, cuando salió Toy Story se pensaba que podían hacer muñecos de plástico, pero nada tan real como el Rey León. Hoy en día se puede hacer cualquier escena, personaje o imagen que se pueda imaginar porque no hay limitaciones. Se puede coger una idea y elegir la forma de trabajo que más se prefiera, 2D tradicional, 3D...

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN.

Si se crea una escena en la que unos personajes están hablando muy cerca de la cámara y en el fondo hay mucha gente andando, no cree que haya ningún problema en utilizar herramientas así para desarrollar esos ciclos.

La gente que estaba desarrollando estos trabajos tiene que seguir creciendo para poder hacer animaciones más importantes y conseguir trabajos mejores.

Cómo director y productor Michael opina que está bien porque hace más fácil el desarrollo de la producción.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO.

Michael tiene mucho respeto y admiración del talento que existe en España, este año el cortometraje que ha ganado el Oscar en animación, *The Windshield Wiper* de Alberto Mielgo, 2022 ha sido español.

Si tuviese el dinero y el tiempo, le gustaría abrir un estudio en España ya que piensa que los animadores españoles son increíbles.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA.

En Estados Unidos cada persona tiene su Currículum diferente, en CalArts de donde viene Michael Bennett se enseña de una manera que no tiene por qué ser la misma que en otros sitios. Cada estudiante tiene que elegir la universidad según su talento y sus posibilidades.

En la industria de la animación la gente que está eligiendo nuevos trabajadores en sus estudios, no es tan importante saber de dónde vienen, aunque unas universidades tienen más prestigio que otras. Lo verdaderamente importante es enseñar tu reel o tu portfolio y demostrar lo que vale.

9.3.6.- Entrevista a Cruz Delgado Palomo.

Figura 62
Fotografía de Cruz Delgado Palomo



Nota: Delgado, Cruz (2019,12 diciembre). *Cruz Delgado, maestro de la animación, responsable de “Don Quijote de la Mancha” y “Los Trotamúsicos”*. <https://decine21.com/el-cine-de-los-famosos/119118-cruz-delgado-maestro-de-la-animacion-responsable-de-don-quijote-de-la-mancha-y-los-trotamusicos>

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO.

El estudio principal y más relevante en la historia de la animación en España es Estudios Moro, sobre todo para Madrid. De aquí salen grandes animadores que montan sus propios estudios cómo es el caso de Cruz Delgado y Pablo Núñez.

Cuando el señor Delgado monta su estudio, se lleva con él a animadores de alta categoría como son Carlos Alfonso y Vicente García Sangrador.

Cruz Delgado empieza a trabajar en los Estudios Moro en 1956, hasta el año 1960. En este año continúa trabajando con las historietas, como había hecho antes de entrar en el estudio, y después le surge la oportunidad de ir a Bruselas, a los Estudios Belvisión, un estudio muy importante en su época a nivel europeo, donde está un año. Tras esto, regresa a España y es cuando decide montar el estudio de animación, en 1963. El primer cortometraje que realizó fue “El Gato con Botas” con la idea de presentarlo en un festival de cine infantil y juvenil, que duró 20 años. Este es el actual Festival de Gijón, que se convirtió en festival de cine al uso en los años ochenta.

Uno de los motivos principales por los que se monta el estudio es porque se puso muy de moda la animación en la publicidad. Entonces, los estudios se mantenían gracias a estos trabajos publicitarios y luego podrían ir desarrollando sus cortometrajes y largometrajes.

Estudios Cruz Delgado desarrolló, entre otras, muchas campañas de Philips y cabeceras de cine. Pablo Núñez fue el que más se especializó en este ámbito.

La manera del señor Delgado para seleccionar su equipo de trabajo fue elegir a personas que ya habían estado en los estudios Moro como podrían ser el caso de Carlos Alfonso, Vicente Gracia Sangrador, Juan Ramón Pina, que años más tarde fundaría con Alfonso el estudio Filman y Félix Cascajo, que es la persona con la que monta el estudio principalmente, que trabajaba realizando los fondos.

Hasta aquel entonces, con lo que más había trabajado el señor Delgado era realizando historietas o cómics, tanto a nivel nacional como internacional.

La idea principal para el comienzo de Estudios Cruz Delgado es recrear “El Gato con Botas” que había realizado en historietas, y convertirla en dibujos animados.

Se contrató gente para dar color y, como no tenían cámara de rodaje, se buscó un especialista que se dedicara a rodar con la truca ya que en aquella época era imprescindible disponer de esta máquina para poder hacer dibujos animados.

La truca no era una herramienta que fuese fácil de adquirir, de hecho, se debía ir construyendo poco a poco encontrando las piezas necesarias.

Cruz Delgado se considera de una segunda generación de pioneros en el mundo de la animación en España ya que en los años 50 ya existían los Estudios Moro.

Siente mucha pena porque la animación tradicional se está perdiendo poco a poco con el paso de los años y el avance de la tecnología. Tiene la esperanza de que, con el tiempo, *“aunque yo ya no lo veré”*, nos demos cuenta de la importancia que tiene este tipo de animación y lo que se pierde al digitalizarlo todo y que volvamos al desarrollo de la animación cómo era antes.

Hay que diferenciar entre dibujos animados y animación, ya que lo que se hacía antes eran dibujos animados y lo que se hace hoy en día es animación. El señor Delgado sugiere que se haga la misma secuencia de las dos formas distintas para que se vean las grandes diferencias que hay entre una y otra. Muchos animadores tradicionales dejaron de trabajar en el sector debido a este cambio entre el lápiz y el ordenador.

En Los viajes de Gulliver se integraron una serie de elementos a la truca para intentar general un multiplano.

Cruz Delgado nos cuenta que al principio del todo, cuando las herramientas de trabajo escaseaban, a José Luis Moro se le ocurrió coger las radiografías, limpiarlas y utilizarlas cómo acetatos. Estas radiografías las conseguían en la calle Carretas haciendo esquina con la plaza Jacinto Benavente.

En América se utilizaba el celuloide, un material muy inflamable. Por este motivo se empezó a utilizar el acetato.

- SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES.

El señor Cruz Delgado tiene claro que románticamente la película de la que más orgulloso está es “Mágica Aventura”, estrenada en el verano de 1974.

Mágica Aventura se estrena en el cine Imperial, en la calle Gran Vía de Madrid, donde se proyecta durante un mes y medio. Este cine es tan especial porque hasta los años 80 era un cine donde se estrenaron todas las películas de Disney. Para destacar aún más la importancia de este evento hay que mencionar que los estrenos se realizaban sólo y únicamente en ese cine, a diferencia de la actualidad, que cuando se estrena una película se hace en varios cines a la vez.

La distribuidora que se interesó por Mágica Aventura fue Warner Española.

Además, para destacar más aún este estreno, al señor Delgado junto con su socio, se les ocurrió poner a un actor cubano de gran estatura disfrazada del Mago Viento repartiendo globos con “Mágica Aventura” impreso y caramelos a la salida del cine. *“Era la primera vez que se montaba algo de circo alrededor del cine”.*

También cabe destacar que era un cine de sesión continua, es decir, la película se emitía todos los días de la semana, empezaba a emitirse a las diez de la mañana y no paraba hasta las ocho de la tarde.

El premio del que más orgulloso está es el Goya ganado a la Mejor Película de Animación por Los Cuatro Músicos de Bremen.

También está muy orgulloso de su personaje “Molécula”, el primer personaje animado que sale en Televisión Española en la serie “Aventuras de Molécula” que nació diez años antes para una revista.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.

Lo primero que hay que pedirle a una persona que quiera ser un buen animador es que sea un buen dibujante. Que domine el dibujo, la perspectiva de la figura, que tenga estudios en bellas artes si es posible, cómo Pablo Núñez y José Luis Moro. Hay que hacer muchos ejercicios de copiar al natural, de movimiento cada diez minutos.

No obstante, hay grandes dibujantes que no sirven para ser animadores ya que hay que tener un “algo” que te haga ver el movimiento de los personajes y trasladarlo con el lápiz al papel. Hay que crear movimiento, expresiones y eso es algo que tiene que realizar el animador.

Cruz insiste en que siempre hay que empezar a contar a los nuevos estudiantes cómo era antes todo el proceso de desarrollo de los dibujos animados, maquinaria que se utilizaba, técnicas de dibujo, todos los puestos de trabajo que existían, etc.

Para que puedan comparar las dificultades de antes y las facilidades de ahora.

Por ejemplo, algo común que pasaba antes era que los dibujos podrían tener pequeñas vibraciones ya que los acetatos cuando se cambiaban iban teniendo pequeñas holguras y por mucho que se intentase cuadrar en la misma posición que antes, no siempre era posible.

- CÓMO APRENDISTE TÚ.

Dibujando, autodidacta. Estudiando mucho. Empezó a coger trozos de películas de 8mm y poniéndolas en una visionadora y echando hacia delante y hacia atrás, estudiando el movimiento, etc. Viendo la misma película en el cine más de veinte o treinta veces. Por ejemplo, “Los Tres Caballeros” llegó a España en 1947, y el señor Delgado se fijaba cada vez en un fragmento de la película para aprender el movimiento. *“Esa era mi escuela”*.

Una anécdota que nos cuenta el señor Cruz Delgado fue que, a José Luis Moro, ya que tenía una forma de dibujar muy parecida a la de Disney, sin darle ningún tipo de material, le mandaron hacer unos cromos de “Los Tres Caballeros”. Entonces, el señor Moro, fue al cine y tras ver la película repetidas veces, se fue a su casa a diseñar dichos cromos. Toda la colección de cromos de la película “Los Tres Caballeros” fue realizada por José Luis Moro.

Nos cuenta que antiguamente, las películas se proyectaban a través de un rollo de 35 mm, y que en los cambios de rollo siempre había que cortar un pequeño trocito de película al principio y al final, esto daba como consecuencia, que películas que iban proyectándose, después de varios meses o años hiciese que estuvieran incompletas. Estos fragmentos acababan en la papelería, y personas curiosas y con ganas de aprender cómo el señor Cruz Delgado iban a pedirlos para llevárselos a casa y estudiar los frames.

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR.

De niño le regalaron un cine de papel llamado Cine NIC, un proyector de juguete con un papel vegetal en el que podrías jugar con dos posiciones del personaje.

También nos comenta que el trabajar con la historieta, el reto que suponía pasar de un guion escrito a unos dibujos con lápiz, donde también había un estudio cinematográfico, le impulsó a seguir trabajando y como consecuencia a mejorar.

“Incluso hay veces que te obligaba a hacer animación ya que, en ocasiones, había que hacer el movimiento de los personajes de una viñeta a otra”

Otra motivación secundaria era la gran cantidad de trabajo que había por aquel entonces desarrollando tebeos. Antiguamente abundaban los quioscos, que rebosaban de tebeos, en cambio hoy en día cada vez quedan menos ya que no se consume físicamente este sector.

- CÓMO MOTIVABAS A TUS ESTUDIANTES.

Tienen que hacer que se ilusionen con las películas de dibujos animados, que se metan dentro, que lo vean, que lo sueñen, que tengan curiosidad. En todas las profesiones artísticas, en el baile, en la canción, en la música, hace falta sentirlo dentro. Si eso no lo sientes nunca, es mejor que te retires y que te dediques a otra cosa. Pero si lo sientes, primero en el corazón, y luego en la mente, tú tienes que hacer vivir a ese personaje, y quererle y tomarle cariño cómo si fuera algo tuyo.

También hay que tener en cuenta que hay que tener cómo referente al mejor, Walt Disney, que es el que mejor lo ha hecho.

Nos cuenta el señor Delgado que Disney le hizo soñar, le hizo introducirse en mundos fantásticos y realidades.

Aunque haya gente que no le guste Disney, nadie podrá negar que ha sido un referente, por ejemplo, Pablo Núñez, aunque su animación no tenía mucho parecido al de Disney, ya que hacía animaciones más estilizadas, utilizaba una frase que decía *“todos somos hijos putativos de Disney”*.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE.

El señor Delgado nos comenta que Industria cómo tal en España no ha habido nunca, sí que hay momentos mejores y peores en España para la animación, pero no una industria firmemente dicha.

Una anécdota que nos cuenta el señor Delgado es que, tras acabar los treinta y nueve capítulos del Quijote, se tuvo que desmontar el estudio y volverlo a montar de nuevo en la Avenida Ciudad de Barcelona para empezar a realizar una película, Los Viajes de Gulliver. Fue en este momento cuando el hijo de Cruz Delgado se sumó al estudio de animación de su padre. Los trabajadores de la antigua empresa del señor Delgado se preguntaban qué iba a pasar con ellos a la hora de desmontar la empresa, a lo que

él les contestó que no iba a pasar nada, se causaría la baja e inmediatamente después el alta para que pudiesen continuar con la película, que tardó en hacerse dos años, estrenándose en las navidades de 1983 y siendo la película española más taquillera.

Humildemente, el señor Delgado opina que su película ha podido ser superada técnicamente pero también debido al avance de la tecnología.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN.

En general hay bastante desinformación respecto a este tema. La gente que no sabe sobre este sector piensa que automáticamente tú le das a un botón y ya salen los personajes haciendo animaciones. Ya pasaba antes, en una entrevista que les hizo TVE en el que le preguntaron algo parecido a esto. Hoy en día con la excusa de que todo es por ordenador, la gente piensa que es más de esta forma.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO.

Antes había una mayor continuidad en los trabajos de producción de las empresas de animación debido a que se nutrían de publicidad, carteleras, etc. Esto hacía posible que hubiese un flujo constante de dinero con el que poder pagar a los trabajadores. Hoy en día para hacer una película de animación se monta el estudio y cuando se termina se vuelve a cerrar y los trabajadores se tienen que buscar la vida por otro lado.

Desde el punto de vista del señor Delgado no cree posible a corto plazo que pueda haber una industria de la animación sólida en España.

El señor Delgado opina que actualmente estamos en una rueda de la que no sabemos salir. Al hacer una película los fondos son muy parecidos, los personajes son muy similares, hay modelos que se venden directamente para simplemente revestirlos. La animación está tan mecanizada hoy en día que carece de interés y carece de emoción.

Antiguamente se llamaban películas de dibujos animados porque eran dibujos que se animaban, que se movían.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA.

“Tenía que haber llegado antes”, nos dice el señor Delgado.

Hay que dejarles a los docentes que hablen del dibujo animado, que es el precursor de toda la animación. Y que reconozcan las limitaciones que tiene la animación por ordenador y en cambio el dibujo animado no.

A nivel de escuela los estudiantes hay veces que no pueden realizar un cortometraje 3D porque es mucho más costoso de producir.

Al animador tradicional se le pueden ocurrir ciertos movimientos y expresiones que puede hacer en el momento en cambio en el 3D está todo más cuadriculado.

Un mensaje para nuestros futuros animadores es que sigan viendo muchos dibujos animados, y que si pretenden dedicarse a esto tienen que practicar mucho el dibujo al natural

9.3.7.- Entrevista a Manuel Sirgo

Figura 63
Fotografía de Manuel Sirgo



Nota: Manuel Sirgo. (2022,26 de octubre). Wikipedia, la enciclopedia libre. Fecha de consulta 13:26, octubre 26, 2022 desde https://es.wikipedia.org/wiki/Manuel_Sirgo

- TRAYECTORIA PROFESIONAL, EMPRESAS DONDE HAS TRABAJADO, SERIES, LARGOMETRAJES, CORTOMETRAJES Y PREMIOS OBTENIDOS

Manuel Sirgo le dijo a su madre a los once años que quería dedicar su vida a la animación saliendo de ver Bambi en el cine. A lo que su madre no respondió muy entusiasmada.

Intentó que sus padres le dejaran estudiar en una academia de arte, pero no le dejaron y le empezaron a hacer la vida imposible. Su padre quería que fuese militar y le metieron en un internado. Cuando salió del internado le metieron en un instituto en el que duró escasos meses porque le expulsaron.

Entonces tomó la decisión de coger mil pesetas y la carpeta de dibujos que tenía y comenzó su viaje hacia Madrid.

A partir de su llegada a Madrid comenzó a vivir en casa de unos tíos suyos que se llevaban mal con su padre. Entonces comenzó a buscar en las páginas amarillas posibles estudios de animación, recorrió varios y llegó a uno que se llamaba “ESTUDIOS CRUZ DELGADO”, donde estaban empezando a desarrollar el largometraje de “Los viajes de Gulliver”. Vieron sus trabajos y le dijeron que dibujaba bien pero que no sabía animar, a lo que Manuel respondió que efectivamente no sabía pero que quería aprender. Un mes después de esa conversación, le llamaron para decirle que le cogían de aprendiz.

Fue entonces cuando comenzó la aventura de Manuel Sirgo en el mundo de la animación con dieciséis años, en octubre de 1982, en el largometraje de “Los Viajes de Gulliver” en los Estudios Cruz Delgado cómo aprendiz.

Al ser menor de edad él no podía firmar el contrato de trabajo y convenció a su madre para que viniese desde Valladolid a firmar, algo que casi le cuesta el divorcio con su marido.

A partir de ahí ya comenzó a conseguir una cierta independencia económica.

Cuando acabó el largometraje Manuel se quedó en la calle y continuó viviendo con sus tíos, pero al no tener ingresos no podía aportar a la casa de manera económica por lo que se buscó la vida haciendo caricaturas por los bares, pintaba con tizas en el suelo del retiro, etc.

Un año después le llamaron para realizar el servicio militar, y consiguió llegar a un acuerdo para presentarse voluntario en un cuartel que estuviese en Madrid y así no perder la oportunidad de seguir realizando lo que más le gustaba, dibujos animados.

En uno de los bares donde Manuel hacía caricaturas apareció un hombre que trabajaba para Hanna Barbera y dejó su tarjeta para que le llamase.

Cuando realizó esta llamada, se presentó en su estudio, realizó unas pruebas de intercalación y comenzó a trabajar en Hanna Barbera a la vez que entraba en el ejército. Esta situación duró dos largos años, con el horario de levantarse a las 6:30,

a las 7:45 entraba a formar en el ejército hasta las 15:00. A las 15:00 comía y se ponía a trabajar hasta que caía rendido de sueño.

Los planos los entregaba en un bar que había debajo de su casa por la tarde y luego subía y seguía trabajando. Durante esta etapa Sirgo trabajó realizando “Los Supersónicos” y otros.

Cuando acabó el ejército, continuó trabajando para Hanna Barbera a tiempo completo durante dos años más hasta que le volvieron a llamar desde los “Estudios Cruz Delgado” para ofrecerle ser jefe de departamento de intercalación de los trotamúsicos, de los cuatro músicos de Bremen. Fue entonces cuando Manuel decidió dejar Hanna Barbera y volver a Estudios Cruz Delgado, donde estuvo un año realizando el largometraje que posteriormente se dividió en cuatro capítulos de los cuatro músicos de Bremen.

Tras este proyecto decidió irse a Inglaterra a aprender inglés y trabajar allí. Cuando ya tenía su viaje planeado, cuatro amigos suyos que habían estado estudiando en una academia de animación, fueron a hacer unas pruebas para un estudio nuevo llamado “Lápiz Azul” y Manuel los acompañó, pero sin ninguna intención de realizar ninguna prueba ya que su plan era irse a Inglaterra para no volver.

El dueño del estudio, Matías Marcos, le preguntó por qué no hacía las pruebas, ya que Manuel se dedicaba también al mundo de la animación, entonces realizó las pruebas y tras darle muchas vueltas, se quedó trabajando en Lápiz Azul de asistente y animador.

Aquí comenzó realizando el final de la película de Asterix (sólo un par de planos), continuó con la Corona Mágica, Super limpión, y Babar para los Bricci films

Cuando se quiso dar cuenta, llevaba dos años trabajando en Lápiz Azul y para aquel entonces trabajaban casi en exclusiva para los Bricci films

Entonces fue cuando, desde América, vinieron hasta Francia, compraron Bricci films y lo convirtieron en Disney Francia.

Matías Marcos quiso montar un estudio de grandes dimensiones en Carabanchel Alto, y esto contemplaba unos meses de vacaciones, los cuales Manuel aprovechó para viajar a Barcelona y comenzar a trabajar allí de animador.

Aquí estuvo trabajando para Delta Group en el desarrollo de Los Fruitis y publicidad para Kellogg, Campofrío con Mariscal, y todos los musicales de Los Fruitis. La forma de trabajar era a destajo, había días en los que trabajaba más de 16 horas seguidas, dormía 2 o 3 horas y volvía a trabajar.

Realizaba todo tipo de trabajos, intercalaba, animaba, coloreaba, rodaba la truca, etc. Esto fue gracias a su paso por los Estudios Cruz Delgado, donde estuvo en todos los departamentos.

A los tres meses le volvieron a llamar desde Madrid porque tenía un contrato con Disney, entonces con todo su pesar tuvo que despedirse de sus amigos catalanes y de Barcelona, que en el año 89 era maravilloso.

En Disney comenzó asistiendo y no se le daba muy bien por lo que pasó a animar, donde realizó Patoaventuras, una lámpara perdida.

Mientras tanto, los catalanes seguían insistiendo en que Sirgo volviese y tras muchas negativas, estos se presentaron en Madrid diciéndole que querían montar una sucursal de Delta Group en Madrid y que fuese dirigida por Manuel.

Un mes antes de terminar la película de Disney Manuel decidió irse, buscó locales y oficinas y montó Delta Group Madrid en la Calle Orense con 4 amigos, donde comenzó a trabajar para Televisión Española realizando ¿Pero y esto que es?, donde salía una coneja de dibujos animados sobre imagen real.

Este programa se emitía todos los sábados por la noche por lo que, para realizar el capítulo, se grababa la imagen real en un día y en los otros 5 días se tenía que realizar la animación y mandar de nuevo a TVE.

Uno de estos capítulos se extravió y TVE multó a Delta Group, a raíz de esto Delta Group le encargó a Manuel Sirgo que fuese él personalmente a entregar el proyecto cada semana. Esto consistía en viajar hasta Barcelona, recoger el U Matic y volver a Madrid, entregaba el U Matic y después volvía al estudio.

Cómo había ratos en los que tenían tiempo libre, Manuel decidió irse a los estudios Carlos Alfonso, que estaban haciendo series de televisión y cogía trabajo para realizar en esos tiempos muertos.

Tras esto, a Sirgo se le ocurrió comenzar también con el diseño de moda, y empezó a diseñar chándal y ropa deportiva. Cómo iba muy bien, decidió comprar una nave en Vallecas y convertirla en una fábrica de ropa deportiva.

Este negocio salió muy bien, ya que vendían ropa a todos los colegios de Madrid y distribuían ropa deportiva por toda España. Vistieron a KG Canillas de baloncesto, segunda equipación de atletismo nacional, etc.

Esta empresa se llamaba Sirgo Sport.

En el año 1992-1993 España llega a un acuerdo con China para meter empresas en China y a cambio abrían los almacenes.

Esto se convirtió en la entrada del textil chino a España, y fue sinónimo del cierre de muchas empresas de textil español porque no podían competir con los precios de China. Fue entonces cuando Manuel Sirgo se vio arruinado ya que además de este inconveniente, también cerró Delta Group porque TVE dejó de contratar y Carlos Alfonso tampoco tenía mucho trabajo.

En ese momento Manuel Sirgo no se rindió y comenzó a dar clase en el San Estanislao de Kostka, en unos campamentos de verano sobre animación que él mismo propuso hacer. Este trabajo duró tres años, y además le ofrecieron trabajar durante todo el año. Cómo a Manuel, no se le caen los anillos, también se encargaba de hacer la ruta del colegio controlando a los niños, dejándolos en casa y recogiendo los.

Paralelamente a esto montó una empresa con otro socio llamado Hispano Imagen, dedicada a diseño gráfico para empresas, haciendo logotipos, videos en animación de sus logos, etc.

En esta empresa, también había un departamento de animación.

Por aquella época empezaron a salir nuevas productoras de animación cómo Cromosoma, entonces Sirgo se presentó y le empezaron a dar trabajo.

Este trabajo iba creciendo exponencialmente ya que quedaban muy contentos con el trabajo realizado por Hispano Imagen. Fue entonces cuando Sirgo pudo volver a llamar a antiguos compañeros de trabajo para que se unieran a él.

Cuando el departamento de animación de Hispano Imagen facturaba diez veces más que el resto de la empresa, Sirgo decidió separarse de ellos y montar la empresa en su casa.

Salió una serie llamada “El show de Chowder”, una serie que se iba a desarrollar en Canarias, una temporada que era de 13 capítulos, y entonces, Pablo Núñez, de StoryFilms que era el que llevaba esa serie Madrid, sacó dos capítulos a concurso, uno se lo dio a Mario Carretero en Ciudad Real y el otro se lo dio Manuel Sirgo. El resultado fue que el de Manuel Sirgo salió ganador por hacerlo mejor y en mejor tiempo, por lo que se quedaron con los siguientes once capítulos de la temporada.

La dificultad de desarrollo de esta serie fue enorme ya que Manuel Sirgo no contaba con un gran estudio de animación por lo que tuvo que trabajar más de 16h al día para poder sacar el proyecto adelante.

Según iba avanzando el tiempo, a Sirgo se le quedó pequeña la casa debido a que cada vez había más trabajadores en su empresa por lo que decidió montar un estudio llamado “12 pingüinos”, en la calle Granada por 96.000 pesetas al mes.

Siguieron trabajando con Cromosoma en “Las tres mellizas” y paralelamente comenzaron a trabajar en una serie del País Vasco llamada “Memé y el señor Bobo”.

Fue entonces cuando Cromosoma les lanzó la oferta de trabajar en exclusiva con ellos, pagándoles mucho mejor el fotograma. Sirgo, cómo persona honrada que es, fue a hablar con los vascos para ver si le igualaba o mejoraban la oferta. Cómo no fue así, Manuel decidió aceptar la propuesta de los catalanes.

En este momento, 12 pingüinos contaban con tres estudios, situados en Madrid, Ciudad Real y Valladolid y subcontrató otro en Sevilla. Como conclusión, en cuestión de un año eran 150 dibujantes directos y otros muchos más indirectos trabajando en 54 capítulos de las Tres Mellizas durante cinco años de 26 minutos cada uno.

Cómo Manuel siempre tenía miedo de quedarse sin trabajo, seguía cogiendo otro tipo de trabajos cómo podía ser publicidad, trabajaba para otros estudios, etc. Y mucho del dinero que ganaba lo invertía haciendo cortometrajes cómo Pollo por el que ganó un Goya en el 19 de enero de 2002.

Esta época dorada perduró durante 6 años más y fue entonces cuando varias series se terminaron y Cromosoma empezó a flojear y tuvo que cerrar el estudio de Valladolid, dejó de subcontratar en Sevilla y Móstoles, cerró en Ciudad Real y redujo la plantilla para volver a Almagro, por lo que 12 pingüinos se vieron reducida a 30 trabajadores de Madrid más ocho de Almagro.

En este periodo Manuel comenzó a desarrollar Juanito Jones, La Bruja Aburrida, Tom, Pilotos, publicidad con Danone, etc. Y además se asoció con un excompañero de Delta Group en Girona, Josep Esteve, donde desarrollaron series cómo “Los Elements”, un largometraje de Juan Pablo II, y otro largometraje en el que el inversor principal dejó a deber 120.000 euros, de los cuales a Manuel le corresponden 30.000 euros y el resto a su socio, al que hundieron.

Posteriormente comenzaron con el desarrollo de Arrugas, donde parecía que Cromosoma volvía a levantar la cabeza.

Desarrollaron cabeceras de televisión, cómo el 1,2,3, memoria de elefante, etc.

Ya más en la actualidad, desarrollaron Cazatalentos y volvieron a llevarse el Goya.

A raíz de esto Disney, con los que ya tenía contacto por realizar Phineas y Ferb, volvió a hablar con ellos para realizar “Nivis”.

En ese momento, el dueño del local donde se encontraban 12 pingüinos falleció y sus dos hijas le querían subir la cuota de alquiler. Cuando esto pasó quiso negociar con ellas la compra del local, pero fue imposible y Manuel buscó otro local para continuar trabajando y en 24 horas tenía todo cambiado, teniendo que dejar muchas cosas atrás.

Hoy en día sigue trabajando en cortos, largos, series, publicidad, etc. teniendo más de 100 premios nacionales e internacionales.

Paralelo a su vida cómo animador también existía su vida cómo docente.

Volviendo atrás en el tiempo, después de estar durante los 3 años en el San Estanislao de Kostka, Sirgo decidió que no le gustaba dar clase a niños y decidió comenzar a impartir clase a docentes que tuviese algo de idea de animación, ya que en las escuelas de arte no existía la animación.

La primera vez que le llamaron fue desde el ministerio de cultura para formar a docentes de Bellas Artes y una escuela de Artes y Oficios.

A raíz de esto le llamaron desde la Comunidad de Madrid para formar a docentes que iban a desarrollar el Ciclo Formativo de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos en los institutos, Garci, Valcárcel y Puerta Bonita, ya que este curso tenía que impartir el docente dado que ya había opositado y no podían contratar nuevos docentes en los años 2013 y 2014.

Fue entonces cuando Sirgo se planteó que parte de su jornada laboral tenía que estar dedicada a la docencia ya que era algo más estable y su situación familiar así lo requería.

También le ofrecieron impartir un curso de verano desde Bellas Artes, que realizó durante 3 años hasta que decidió montar ese mismo curso en el I.E.S Puerta Bonita dirigido por él y que contaba con profesionales como Paco Sáez.

A la vez que dirigía este curso también comenzó su andadura por ESNE, cuando recibió una llamada de Raúl San Julián ofreciéndole dar una charla de animación junto con Galiana, Montoro, etc. Ya que tenían pensado crear un grado de Animación.

Para el puesto de director del grado de animación llamaron a Manuel Galiana.

Al poco de comenzar apareció Raúl San Julián en el estudio de 12 pingüinos, pidiéndole a Manuel que asumiera los mandos del grado ya que Manuel no podía continuar en el puesto, a lo que Sirgo se quiso negar ya que consideraba que Galiana era insustituible. Tras la insistencia de Raúl y el apoyo de la mujer de Manuel, éste acudió al día siguiente a ESNE a dar una clase de animación.

La clase consistió en “cómo se desarrolla una película de animación”. Cuando terminó la clase, los estudiantes se levantaron, aplaudieron y entró el antiguo director de ESNE, Rafael y Raúl San Julián y le dijeron que, al día siguiente, a la misma hora.

Manuel, de vuelta a su casa y sin intención de volver a dar otra clase, se lo contó a su mujer, quien mirándole seriamente le dijo “mañana a la misma hora, vuelves a ESNE a dar otra clase”.

En el siguiente año, Manuel dio clases de animación en el grado de diseño y desarrollo de videojuegos y ayudó a que ESNE estuviese provisto de Cintiqs, unas pantallas donde se trabaja directamente.

Un día, Manuel coincidió con Rafael y le comentó sobre la creación del grado de Animación. En una reunión Manuel le planteó cómo sería el desarrollo completo del grado, y tras ver todas las ventajas, Rafael y Rosa, presidenta de ESNE, accedieron. Y así fue cómo, hasta día de hoy Manuel Sirgo sigue siendo docente de animación y director del título británico de HND de Animación.

- CÓMO CREES QUE DEBERÍA ENSEÑARSE EL ARTE DE LA ANIMACIÓN.

Manuel Sirgo cree que el arte de la animación hay que enseñarlo cómo él lo enseña, pero siempre se puede mejorar y perfeccionar. Una de las mejores maneras de enseñar animación es, cada año, rehacer el plan de estudios. La mala manera sería crear un plan de estudios y no renovarlo nunca. Cada año hay que analizar el mundo de la animación, y hacer los cambios pertinentes ya que la animación está en constante evolución. Las asignaturas, los créditos, el docente que lo imparte y la manera de impartirlo, serían puntos que estudiar para crear una forma de impartir la animación de manera óptima. Hay que construir una base sólida y de ahí darle forma.

Es imposible hacer un plan de estudios perfecto si te tienes que ajustar a las normas de la ANECA, empezando por el docente dado, que tendría que ser profesional en el sector y no estar regido por si tiene o no un título.

“El ideal en la enseñanza de la animación es con un 90% de profesionales en activo”

- CÓMO APRENDISTE TÚ.

Manuel Sirgo comenzó en Estudios Cruz Delgado y tras pasar por todos los departamentos, siguió trabajando. *“A animar se aprende animando”*

- CUÁLES SON TUS MOTIVACIONES PARA APRENDER Y POR QUÉ SIGUES QUERIENDO MEJORAR.

La industria de la animación. El objetivo final es la industria de la animación, eso no quita que enseñemos a buenos autores de la animación.

Los grandes autores de la animación deben tener una gran base en la industria de la animación. Si se domina la industria puedes ser un buen autor.

Hay formas de enseñar la animación donde sólo se enseña a ser un autor de animación, pero Manuel considera que lo que hay que enseñar es Industria.

Diego Porral es un claro ejemplo.

- CÓMO MOTIVAS A TUS ESTUDIANTES.

Es una pregunta que no puede responderse de manera general. La motivación general puede ser decir que es la mejor profesión del mundo, hay mucha diversión dentro de la industria, es lo que les gusta hacer, no hay control de horarios y además pagan por hacerlo. Es una base, pero una base muy etérea, algo que se puede decir en cualquier profesión. Hay que ir estudiante por estudiante, cada estudiante necesita una motivación diferente, tienes que conocerlos y te tienes que dar cuenta de que algunos de ellos están ahí porque ven dibujos animados en casa y piensan que es lo mismo verlos que crearlos.

Hay estudiantes que piensan que por el mero hecho de ir a clase y tomar apuntes, ya podrían trabajar en la industria, se aprende a hacer películas haciendo películas, trabajando y echando muchísimas horas. Hay que tener el concepto de disciplina y trabajo y entonces llegarás donde te propongas.

“Pixar, DreamWorks, Sony, Disney no cogen títulos, cogen personas que sepan hacer ciclos de andares en siete minutos con los ojos cerrados.”

En el momento que alguien entienda esto y lo ejecute llegará a ser un profesional de la animación.

- CÓMO HA CAMBIADO LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN DESDE QUE EMPEZASTE.

La industria de la animación ha tenido cuatro grandes revoluciones, de esas cuatro revoluciones Manuel Sirgo ha visto dos de ellas y son muy grandes.

La primera la sufrió en sus carnes y es el coloreado digital, cuando entraron los ordenadores y empezaron a colorear dibujos. Era la primera vez que el digital se asociaba con la animación y era para sustituir los departamentos de color con sus ejércitos de profesionales que se dedicaban a pintar acetatos. Cuando esto comenzó se tardaba más en colorear por ordenador que haciéndolo de la manera tradicional.

Para colorear un pitufo se requería una técnica muy particular en la realización del dibujo. La forma tradicional consistía en hacer el dibujo, pasarlo por una fotocopidora, meterlo en un acetato y pintar con acrílicos. La nueva técnica era, diseñar el dibujo, acondicionarlo para que pudiese ser pintado con el protocolo de dibujo, posteriormente se escaneaba en un escáner muy lento y finalmente se coloreaba. Cuando se coloreaba, en el proceso de dibujado se debía tener en cuenta las zonas cerradas era lo que se rellenaba. Si se tenían dos zonas próximas del mismo color, había que borrar la línea con típex para que la máquina entendiese que eso era todo del mismo color.

Antiguamente, con la máquina non fotonblue podías dibujar en azul y hacer el trazado final en negro para un resultado óptimo.

A principios de los años noventa esta técnica comenzó a ser óptima y fue entonces cuando departamentos de cien personas pintando pasaron a ser dos personas manejando dos ordenadores.

La siguiente gran revolución que Manuel Sirgo vivió fue el dibujo digital. Toda la vida se ha dibujado en papel y lápiz, desde hace dos siglos. El poder dibujar en el mismo ordenador con el que ibas a colorear después era una gran ventaja, por no hablar de que cuando se trabajaba con acetatos, había una limitación de cuatro niveles, porque los acetatos a partir del cuarto nivel dejan de ser transparentes al 100% y se empieza a notar las diferencias de color.

Con las mesas digitales ya hay infinitos niveles y puedes dibujar cada parte del cuerpo por separado para poder animarlo y pintarlo con mayor facilidad.

- AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE LA ANIMACIÓN.

En general maravillosos, Manuel Sirgo está totalmente a favor de ellos, de hecho, fue uno de los primeros que compró un ordenador y experimentó para hacer nuevos trabajos. Siempre ha sido un apasionado de la tecnología y opina que la tecnología para la animación siempre es para bien. Reconoce que al 3D aún le queda mucho camino por recorrer, aunque se pueda llegar a pensar lo contrario al ver cualquier película de Pixar. Al 3D aún le queda muchísimo por avanzar, lo que se ha avanzado en la animación tradicional en cien años, no lo puede avanzar el 3D en veinte años.

Ahora mismo los procesos de 3D son muy complicados. El ejemplo que explica es, si se tiene que hacer una película de animación y hay que depender de ingenieros para poder realizarla, algo no funciona, y actualmente hay que depender de ingenieros para poder realizar una película de 3D. Se necesita que el 3D evolucione de tal manera que no se dependa de estos especialistas para poder desarrollar la película y que trabajen los artistas. Habría que simplificar el trabajo necesario para realizar Rigs, modelados, etc.

El resultado final es maravilloso, pero el coste de producción de todo esto es elevadísimo debido a que todos los procesos aún son muy complejos.

- CÓMO VES EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA Y QUÉ SUPONE PARA LAS NUEVAS GENERACIONES QUE SE ESTÁN FORMANDO.

El sector de la animación en España es algo que hoy sigue sin funcionar, ni ha funcionado nunca. Se lleva haciendo cien años animación en España y sigue igual de mal que desde el primer día. Es más, en algunos casos hemos ido a peor.

La industria de la animación en España ha tenido muchísimos problemas, en los primeros tiempos, la animación era algo a lo que se dedicaban cuatro locos, Cruz Delgado, Pablo Núñez, Moro, etc. Eran únicos y fantásticos y les podría salir bien o

salir mal, era algo muy irregular y restringida. Además, había un completo desconocimiento por parte de la sociedad de lo que era el arte de la animación.

De hecho, en las páginas amarillas no existía “animación”, había que buscar por audiovisuales.

Hoy en día ha cambiado muy poco, lo que se tiene ahora son muchos más locos haciendo animación, muchas más empresas, mucha más industria, internet y ordenadores.

Antes la industria estaba siempre en mano de artistas y profesionales, cómo por ejemplo Moro, un gran dibujante y artista, Pablo Núñez, gran dibujante y Cruz Delgado, otro gran dibujante y artista. El problema de la actualidad es que esta industria ya no está en manos de artistas, sino en manos de productores que se aprovechan del entusiasmo de los animadores porque su objetivo es ganar dinero.

- CÓMO VES LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA DENTRO DE DIEZ AÑOS

“No muy diferente a ahora, la gente ya no puede pensar en la animación doméstica, ya no se puede pensar en cómo está en mi país la animación, si piensas así estás muerto”. Hay que pensar a nivel global. Puedes trabajar desde casa, pero para empresas de todo el mundo.

- QUÉ OPINAS SOBRE LAS UNIVERSIDADES DONDE SE IMPARTE ANIMACIÓN HOY EN DÍA

Si tenemos en cuenta, que la animación profesionalmente en España se lleva ejerciendo desde hace 105 años y las escuelas oficiales llevan ejerciendo la animación 8 años, están muy bien. Antes de oficializar estas escuelas, el nivel era bastante peor.

9.4.- RESPUESTAS EN LAS ENTREVISTAS A ESTUDIANTES PARA DEFINIR LAS ENCUESTAS

En este apartado se exponen las respuestas recabadas a cada uno de los estudiantes entrevistados. Como se indicó en el apartado 5.2, el propósito de estas entrevistas es obtener información sobre estudios previos, distancia hasta el domicilio, trabajos anteriores, intereses personales por la animación y los videojuegos, relación con el docente, posibilidades de mejora en el aula, etc. y con ella confeccionar el cuestionario que servirá para hacer el análisis de usuario.

Estudiante 1

· ¿Qué **has estudiado previamente**?

Informática.

· ¿Dónde **vives y distancia aproximada**?

12km.

· ¿Método **de transporte**?

Tren.

· ¿En **qué has trabajado o trabajas y que horario tienes**?

En nada.

· ¿Qué **intereses tienes a la hora de estudiar animación**?

Me gusta riggear a los personajes en 2D por ahora.

· ¿Gustos **personales de series y películas de animación y por qué**?

Me gusta el anime.

· ¿Gustos **personales de tipos de videojuegos y por qué**?

Me gustan los videojuegos que traten de farmear y/o los shooters gore.

· **¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?**

Lo considero bastante bien porque eso hace que me interese más la explicación, ya que se hablaría de algo que me interesa, aunque por ahora no se haya hecho conmigo.

· **¿Por qué?**

Porque así es más fácil captar la atención de los estudiantes.

· **¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?**

En la industria de la animación no creo, pero si en algo que tenga que ver con los videojuegos, el modelado 3D.

· **¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)**

El tener que buscar x programa para tener que descargarlo pirata me da pereza.

· **¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?**

No me gusta dibujo, por lo demás bastante bien y creo que lo que más me gusta es la animación.

· **¿Relación con el docente durante el curso?**

Buena relación, por ahora la mejor que he tenido con cualquier docente en mi vida de estudiante.

· **¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?**

Que enseñe un poco más los programas, porque si bien es cierto que cuando tienes dudas te ayuda personalmente, si estas de los últimos en la fila, tarda mucho en atenderte y al final se acaba la clase sin llegar a atenderte.

· **¿Piensas que es positiva la música en clase?**

Pienso que es muy positiva y que ayuda, sobre todo si la playlist está hecha por toda la clase.

· **¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?**

No he tenido mucho contacto, pero sí es valorable.

· **¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?**

Sí.

· **¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?**

Se valora positivamente.

· **¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?**

Profesionalmente hasta ahora no, personalmente se ha implicado más que profesionalmente.

· **¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?**

Sí. Instagram, Whatsapp, Tik Tok, Twitter. Más de 6 horas al día.

· **¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?**

Me gustaría, pero no lo hago.

· **¿Cómo te ves de aquí a 5 años?**

Intentando trabajar y no en el paro.

Estudiante 2

¿Qué has estudiado previamente?

En 2020 acabé bachillerato y entré a un grado superior de DAM el año siguiente, pero no me gustó y no lo acabé.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Carabanchel a 11.8km.

¿Método de transporte?

Metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he trabajado nunca.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

No me interesa mucho la animación 2D, pero si tengo ganas de empezar el bloque de animación 3D.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Aunque últimamente no lo veo siempre he visto anime, además de películas animadas en 3D, el anime siempre me pareció atractivo, pero si es verdad que las películas o series animadas en 3D las veo de una forma distinta a como las veía antes, y las encuentro mucho más didácticas.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Siempre me han gustado mucho los juegos rpg, sea por turnos o no, el hecho de que haya muchas opciones de equipamiento y de jugar el juego, además de poder farmear ítems o farmear para mejorarlos me atrae.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

La verdad es que si, las clases se hacen mucho más amenas, si es cierto que la animación no es la parte que más me interesa del ciclo, pero aun así se me hacen entretenidas las clases.

¿Por qué?

Creo que el ambiente que se crea en clase ayuda mucho a hacer las clases interesantes.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

A principio de curso no tenía una Tablet con la que poder trabajar en casa, pero ya sí que tengo, eso ha sido lo único.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Las llevo bien en general, quizá programación es la que llevo peor, pero sinceramente quiero centrarme en CIA, ya que quiero trabajar en ese sector y no estoy muy atento a sacar muy buenas notas en las demás.

¿Relación con el docente durante el curso?

Tenemos una buena relación.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No tengo ningún punto que mejorar.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, mucho, creo que ayuda a crear un buen ambiente y yo personalmente estoy acostumbrado a trabajar con música.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, creo que son unos medios más de comunicación y es interesante poder usarlos.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, He estado varias veces viendo el directo y jugando con él y es muy entretenido.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, creo que es importante para la relación y lo valoro.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, y creo que es algo bastante útil también tener esa visión más profesional.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Twitter- 2 horas, Instagram- 10 minutos, Reddit- 1 hora.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, voy al gimnasio una hora a hacer pesas, normalmente 4 días a la semana.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Con este grado acabado, además de formación posterior, y trabajando en la industria 3D.

Estudiante 3

¿Qué has estudiado previamente?

Bachillerato de Ciencias Sociales.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Villaverde Bajo a unos 50 minutos (18km).

¿Método de transporte?

Transporte público (Renfe, metro, bus).

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he trabajado previamente.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Dedicarme al modelado 3D.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan las series y películas de acción para no pensar mucho y las películas con plot twists porque me gusta que me sorprendan. En animación me gustan los animes de los 90 porque me gusta el estilo antiguo de esa animación.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los juegos single player con una historia desarrollada y con mucho frenetismo estilo Uncharted o Dark Souls porque me gusta sentirme dentro del universo que crean.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Porque creo que activa inconscientemente una parte de nuestro cerebro para prestar más atención, aunque sea mínima. Además, crea un interés añadido a la gente que sí tiene una predisposición a aprender sobre la materia.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No.

Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso (falta de ordenador en casa, softwares, otros elementos, etc.)

He tenido problemas a la hora de tener licencias de programas de pago y con la compatibilidad de versiones a la hora de enviar los archivos para que los corrijan.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Bien en términos generales llego bien a las entregas y lo saco todo.

¿Relación con el docente durante el curso?

Buena relación. Lo considero un colega, respetando la posición de profesor.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Alguna clase más técnica como las masterclass que dan en la Universidad.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí porque me suele gustar la música en general para cualquier situación.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, aunque para el docente tiene que ser molesto en ocasiones que puedan contactar contigo en cualquier momento por sus redes personales.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

En mi caso personal no tengo mucho tiempo para ver los directos, pero hay gente en el curso que le interesa más.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí. Te da una confianza extra.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí. Instagram, Twitter y TikTok. A las dos primeras 20 minutos cada una y a TikTok 30-45 minutos.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Al principio del curso sí porque la afluencia de entregas me permitía hacer más vida fuera del curso.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años

Haciendo currículum y porfolio mientras trabajo en otra cosa.

Estudiante 4

¿Qué has estudiado previamente

Previo al ciclo superior he hecho Bachillerato

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en el barrio de Carabanchel Alto, y aproximadamente estoy a unos 50 minutos en transporte público desde mi casa.

¿Método de transporte?

Para desplazarse hasta el grado, utilizo el autobús y el metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he trabajado previamente.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

A la hora de estudiar animación lo que más me atrae es la animación en 3D

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Mis gustos de series de animación son los de acción y superhéroes como lo puede ser la serie de Invencible. Y mis gustos de películas animadas son también de acción y aventuras como lo son Shrek o El viaje de Chihiro.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Mis gustos de videojuegos son los de aventura como el Red Dead, los de simulación como el de Papers Please, o algunos shooter como Rainbow Six Siege.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Pues sí.

¿Por qué?

Porque si estudias algo que te apasiona, te gusta o te divierte, al final el resultado que entregues o demuestres, pues será muy bueno, porque lo haces con ganas porque es algo que de verdad te gusta.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Sí, me gustaría seguir formándome.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Algunos de los problemas que he tenido, es que, al principio de iniciar el curso, no tenía ordenador, luego más tarde conseguí todos los programas, pero conseguí las últimas versiones y en el centro, las versiones eran más antiguas, así que muchas veces me quedaba estudiando en el grado porque luego las entregas eran con la versión de clase.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

El resto de las asignaturas, algunas las llevo bien y otras, como no me gustan tanto, pues las llevo peor, pero en general, la mayoría de ellas van bien.

¿Relación con el docente durante el curso?

Muy buena, es muy cercano con todos los estudiantes, y transmite confianza, también es muy paciente con todos.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

La verdad, es que las clases de Noel, ya me parecen muy buenas, yo considero que aprendo y entiendo todo lo que enseña en las clases, además siempre que tienes una duda, se acerca a tu sitio a explicarla, eso lo valoro mucho.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, la música que pone Noel en las clases anima mucho, y son muy buenas. A mí personalmente me gustan.

¿Valoras positivamente el contacto por *WhatsApp* e Instagram?

Sí. En Instagram, valora los trabajos que subes y los “*promociona*” subiéndole a sus redes.

¿Valoras que el docente esté en *Twitch* y sea accesible?

Sí, porque las tardes se hacen muy amenas, y porque el ambiente que hay con él y con el chat es muy bueno. Hay muy buen rollo y nada de toxicidad.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, porque al final es tu nombre, y es como te gusta que te llamen.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, si has tenido algún problema con alguien, se lo puedes contar con tranquilidad, y es como si estuvieras hablando con un amigo.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo 3 cuentas en redes sociales, en Whatsapp, Instagram y Twitter. Y le dedico más tiempo del que me gustaría, en total unas 5 horas diarias, más o menos.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, le dedicaré unas 4 horas semanales, sobre todo, hago padel y bici.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Me veo en una empresa extranjera o ampliando mis estudios.

Estudiante 5

¿Qué has estudiado previamente

Antes de entrar al ciclo hice el bachillerato tecnológico, en concreto hice las asignaturas de dibujo técnico y física, la troncal de ciencias matemáticas y luego las básicas de bachillerato.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Como tal vengo de Valladolid, pero me he mudado aquí por mayor comodidad. Actualmente estoy viviendo en Majadahonda, a una distancia de 20Km aproximadamente del centro.

¿Método de transporte?

Voy en transporte público, en concreto bus y metro. En total tardo una hora en el recorrido.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Más que animación me interesan más los videojuegos, pero desde que entré a estudiar este ciclo me ha parecido bastante interesante la animación, sobre todo las animaciones con huesos más que la tradicional, y quizá más enfocada a animaciones de habilidades, poderes y en relación con videojuegos en vez de estudios de animación, aunque, aun así, cada vez que veo una película de animación me gusta mucho fijarme en todos los detalles y me parece muy interesante y curioso.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Mis películas favoritas de animación no sabrían muy bien cuales escoger o cuales prefiero, por lo general Disney y Pixar me suelen gustar bastante, también por otro lado los animes que son animación más tradicional también me gustan. Prácticamente me gusta cualquier tipo de animación.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

En cuanto a los videojuegos también tengo un gusto bastante amplio, aunque principalmente me gustan los juegos de mecánicas complejas y donde se propongan retos difíciles. Mi juego favorito podría decir que es el World of Warcraft, principalmente por las mecánicas difíciles de algunas de las clases y especializaciones además de los *bosses* de *raids* principalmente, aunque como tal me parece un juego muy completo y con mucha jugabilidad. A parte de este también puedo mencionar otros como el Hades o el Dark Souls de mecánicas difíciles o fuera de este tipo el Minecraft que siempre es entretenido, el LoL o el Overwatch, entre muchos otros.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Me parece interesante, principalmente porque si uno de los referentes es algún personaje con una animación distinta o con pequeños detalles fuera de los ciclos normales, intentarías hacerlo y aprenderás a hacer animaciones con personalidad que es una de las cosas más difíciles.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

En la industria de la animación no estoy tan seguro de seguir formándome, no lo descarto, pero aún no tengo claro con lo que voy a querer continuar después de esto.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

En cuanto a problemas técnicos no he tenido demasiado problema. Sí que es verdad que tuve que comprar un ordenador para poder estudiarlo y más adelante una tableta gráfica, así que los primeros días apenas pude hacer mucho. Quitando eso el único inconveniente que he tenido en alguna ocasión es que en la casa donde vivo con mis tíos están reformándola y a menudo cuando usan herramientas eléctricas se va la luz lo que en alguna ocasión me ha hecho perder trabajo, además de los días que reformaron mi habitación no pude hacer uso del ordenador. A parte de estos problemas más técnicos, una cosa que si me supuso bastante inconveniente es que yo tengo dermatitis atópica desde los 3 meses y de repente unos días me salió un brote horrible de no poder dormir y estuve así dos semanas que encima se me juntó con la *Animaweeek* y la primera entrega de animación. Por suerte ya fui al médico y ya estoy mejor, pero eso me supuso bastante problema.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En general llevo todas las asignaturas bastante bien, no me quejo, no es que me resultan especialmente fáciles, pero tampoco me suelen suponer demasiado problema, así que quitando algún momento donde se juntan muchas entregas y pueda tener algo de ansiedad suelo estar tranquilo haciendo todas las entregas.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación con el docente es bastante buena, consigue llevarse bien con el alumnado a la vez que enseña y da buen *feedback*. Se agradece poder llevarse bien con el docente porque una de las razones por las que el alumnado en general pueda no preguntar al docente puede ser por esa falta de confianza, cosa que Noel consigue la confianza para que cuando tengas alguna duda por muy tonta que sea le puedas preguntar sin problema además de crear un muy buen ambiente en el aula.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

A la hora de mejorar algo con relación a las clases de animación no estoy muy seguro de qué se podría mejorar, ya que me parece que está bien estructuradas o al menos en mi caso tal y como están planteadas aprendo lo que está establecido y en caso de necesitar algo o tener alguna duda puedo preguntar sin ningún problema al docente.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, yo como tal soy una persona que necesita música para todo, también es verdad que me gusta todo tipo de música, aunque la música animada, rápida o en general la que suele poner Noel en clase ayuda bastante ya que hacer animación es una tarea quizá a veces un poco tediosa, pero gracias a la música, al menos yo, consigo animarme y no aburrirme animando.

¿Valoras positivamente el contacto por *WhatsApp* e Instagram?

Sí, yo creo que el hecho de poder establecer contacto con el docente a través de redes sociales es positivo ya que si en algún momento te surge cualquier duda o inconveniente es una forma bastante rápida e inmediata, además de quizá un poco más cercana.

¿Valoras que el docente esté en *Twitch* y sea accesible?

Sí, también es verdad debido al horario no puedo participar mucho en este ámbito, pero me parece bastante bueno porque gracias a eso consigue que la relación estudiante docente sea más cercana además de también hacer que estudiantes se conozcan y ayuden entre ellos.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, esto ayuda bastante a tener una mayor confianza, si dicho docente no se supiera ya no tus apellidos, pero el nombre, no creo que se pueda llegar a una confianza como para que haya buen ambiente.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, en ambos ámbitos, profesional porque si ve que puedes hacer las cosas mejor o tienes tiempo para mejorar te va a hacer mejorar las cosas y personal porque si en algún momento tienes algún problema de cualquier cosa puedes acudir a él, en cualquier caso.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo principalmente Twitch, TikTok e Instagram. De éstas Instagram es la que menos uso principalmente solo para chatear, Tik Tok es la que suelo usar más a diario principalmente en los ratos de transporte público y Twitch que uso principalmente para hacer directo más que para verlos, y la usaría los fines de semana o en caso de haber algún puente y no madrugar también esos días por las noches.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No hago ejercicio físico, sí que es verdad que me gustaría bastante apuntarme a algún lado para hacerlo, porque lo intento hacer en casa, pero al tener que hacer trabajos de clase nunca encuentro el momento para hacer algo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

De aquí a 5 años no sé muy bien donde me veo, sí que es verdad que me encantaría estar trabajando en algo que me encante de este ámbito, ya sea diseñando videojuegos (cualquier parte del videojuego), haciendo alguna animación, modelando o incluso programando. Así que no sabría decir exactamente donde me veo. Pero seguro que es algo relacionado con videojuegos.

Estudiante 6

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de llegar aquí estudié Bachillerato de ciencias tecnológicas en Guadalajara.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Yunquera de Henares, un pueblo en la provincia de Guadalajara, y tardo aproximadamente 1 hora y media en llegar a clase.

¿Método de transporte

Transporte público, hago uso del autobús y el metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado en logística los fines de semana de 6 de la mañana a 2 de la tarde.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Aprender los distintos programas que se usan además de aprender los procedimientos que hay detrás de grandes obras de animación que me han marcado desde pequeño y hasta ahora.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Cualquier tipo de animación, desde anime a tradicional de estudios como Disney o DreamWorks. Porque en ellos brilla la propia animación junto con las bandas sonoras y los efectos.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Cualquier tipo de pvp donde el competitivo no sea muy serio y juegos de mundo abierto o lineales con historia, animaciones y bandas sonoras que me entretengan por horas. Ya que los juegos pvp me permiten pasar un buen rato con mis amigos y los de historia me permiten disfrutar de todo su esplendor, desde las bandas sonoras a las animaciones.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Ya que de esta manera si a algún estudiante no le gusta o no le atrae tanto la animación, esto se ven incentivados por algo que sí les atrae como temáticas o gustos y por ende la propia práctica se les hace más amena y divertida además de dedicarle tiempo y con ello aprender e incluso cambiar su visión de la asignatura.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No en la animación 2D, ya que me cuesta mucho dibujar, pero sí que estoy más interesado en la animación 3D y me gustaría seguir formándome en ello.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Ninguno aparte de la falta de tiempo por vivir lejos y desperdiciar 3-4h en transporte.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Bastante bien con dificultades ya que el curso es duro, pero espero aprobar todas, me centro más en programación por lo que dibujo se me suele quedar más flojo.

¿Relación con el docente durante el curso?

Es mi docente.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Por mi nada, me gustan las dinámicas que mantiene de entregas diarias para practicar además del uso de la música en clase.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, ya que mejora los ánimos y te instiga a trabajar bajo sus ritmos.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, ya que es un contacto más personal y muchas veces más rápido y privado.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, ya que da una visibilidad mayor al centro y da la oportunidad de tratar con estudiantes de otros cursos, de la universidad e incluso estudiantes que ya terminaron.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, ya que significa que se preocupa por los estudiantes.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, ya que se sabe mi nombre.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo Instagram y Discord. Realmente no le dedico muchas horas a mis redes sociales. Como mucho 1h diaria a Instagram y es durante el trayecto de ida y vuelta de clases y muchas veces es para cotillear cuentas de arte, videojuegos y animaciones.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No mucho, ando a buen paso entre 30min y 2h por mi pueblo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Trabajando y devolviendo una deuda de 7500€ a mis abuelos.

Estudiante 7

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de estudiar Animaciones 3D, Juegos y Entornos interactivos, he estudiado el grado de Traducción e Interpretación de inglés y alemán, el cual terminé en el año 2021. Durante los 4 años universitarios disfruté de un año de Erasmus en la ciudad de Dresde, Alemania, donde mejoré mi nivel de alemán e inglés; además, realicé unas prácticas en una empresa de traducción que me ayudó a entrar en el mundo laboral. Decidí entrar a esta carrera ya que me gustaba mucho el mundo de las letras y había realizado previamente el bachillerato itinerario de letras, latín y griego.

Durante estos años previos a entrar en ESTEC crecí personal e intelectualmente además de aprender todo tipo de conocimientos, sin embargo, no me sentía completamente realizada por lo que decidí probar otra rama completamente opuesta como es la animación y de la cual estoy muy contenta y espero seguir formándome muchos años más.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Actualmente vivo en Madrid, en la zona de Argüelles, aunque nací en un pueblo de Córdoba, Andalucía donde he estado viviendo la mayor parte de mi vida hasta los 18 cuando me mudé a Córdoba, ciudad para estudiar la carrera mencionada anteriormente. También estuve un año académico viviendo en Alemania.

¿Método de transporte?

Para ir al CFGS, todos los días cojo el metro, línea 4, desde Argüelles hasta Arturo Soria y de ahí, espero al autobús 120 o 122 para llegar a la puerta, aunque no es un gran tramo.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Hoy no he trabajado profesionalmente con un sueldo ni horario fijo, pero como comenté anteriormente, hice unas prácticas en una empresa de traducción alemana, aunque fueron a distancia y tenía un horario acordado entre mi superior y yo. Espero trabajar este verano para coger experiencia y poder comprarme un ordenador.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Hasta que empecé este ciclo, mis intereses por la animación no se habían visto muy reflejados ya que al haber estudiado otra rama completamente diferente no había tenido tiempo para reflexionar y ver a qué me quería dedicar profesionalmente, además, me sentía bastante desmotivada y no encontraba nada que me hiciese desarrollar mi creatividad y querer dedicarle más horas de las necesarias o estipuladas. Una serie de sucesos ocurrieron y decidí estudiar esto, aunque he de reconocer que no lo pensé lo suficiente, pero si me motivaba mucho y estaba prácticamente segura de que me gustaría y así fue.

Al comienzo estaba bastante perdida, ya que era un mundo totalmente nuevo para mí, pero hoy en día me siento más motivada que nunca y he podido disfrutar mucho más todas las películas o series que me he visto gracias a la animación y buscar referencias para hacer mis trabajos, algo que me gusta mucho de la forma de dar clase de los docentes. Ellos nos dan libertad para que todo lo que hagamos podamos darle nuestro toque personal y de creatividad.

Dicho esto, mis intereses para seguir estudiando animación son poder seguir dedicándome a la creación de videojuegos, cortos o lo que se me ofrezca y poder, en un futuro, trabajar en algún proyecto importante o en una empresa que me guste, además de trabajar haciendo lo que me gusta y me motiva.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Como gustos personales de series y películas de animación diría que siempre me han llamado mucho las películas y series de Disney y ahora no soy capaz de ver algo sin

fijarme en la paleta de colores, las intenciones que se transmite al espectador con los distintos planos y la animación.

Por otro lado, he de reconocer que hace unos cuantos años, 4 o así, empecé a adentrarme en el mundo del anime y desde entonces, inconscientemente me fijaba en las animaciones, algo que ahora sigo haciendo y entiendo mucho mejor.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

No soy una persona que dedique horas y horas del día a jugar videojuegos como Fortnite o Elden Ring, pero siempre me he decantado mucho por juegos para el móvil como Candy Crush o el Pou a los que dedico tiempo cuando voy en metro o quiero entretenerme. Si tuviera que elegir juegos de ordenador me quedaría con Minecraft ya que he jugado desde que tenía 11 años y, aunque la parte que más me gusta es en modo creativo para poder construir y diseñar casas.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Creo que es algo fundamental ya que, aunque deberíamos estudiar lo que nos guste y nos motive, en muchas ocasiones es diferente estudiar algo que trabajar de ello y si estudiamos cosas y podemos enfocarlas a lo que nos guste se nos hace más ameno y, seguro le dedicamos más tiempo.

Además, en un futuro, si trabajamos en una empresa lo más seguro es que tengamos que seguir órdenes de un superior por lo que no podremos ser tan creativos y ni adaptar los trabajos a gustos personales.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Me gustaría, aunque de momento no me cierro a nada, quiero terminar el ciclo y ver que opciones tengo, aunque me gusta la animación y dibujar por lo que sería una de mis opciones.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Como problemas técnicos, destaco el no tener un ordenador potente que permite descargarme todos los programas que necesito o, que, al tener un ordenador de Apple, la mayoría no estén disponibles.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Las asignaturas que son de dibujo o arte las llevo bien, incluida animación; mi problema es programación ya que nunca he dado nada parecido y se me hace muy difícil entenderla. Además, en modelado me ha costado adaptarme al programa 3DS MAX, aunque ahora voy obteniendo mejores resultados.

¿Relación con el docente durante el curso?

Las clases con nuestro docente Noel son bastante dinámicas y, aunque son bastante largas ya que tenemos dos clases seguidas, se hacen amenas. Nos pone música y tenemos una buena relación con él por lo que incita a trabajar duro y esforzarnos en su asignatura.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Me gusta la manera de impartir clases, normalmente se explica algo nuevo y luego se deja trabajar para hacer una entrega a final del día, a veces ha resultado bastante trabajo, pero una vez que nos hemos acostumbramos hemos visto que es la mejor opción y que hemos mejorado mucho en poco tiempo.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Personalmente, siempre he estudiado con música y me ha ayudado a concentrarme, según lo que estudiase, escuchaba un tipo de música u otro por lo que ahora pienso que es muy útil y me gusta que haya un buen ambiente en clase gracias a esta. Sin embargo, prefiero escuchar música con auriculares porque me aísla y trabajo mejor.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, puede ser positivo para comunicarte y para acercarse a los estudiantes.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, considero que, al igual que Whatsapp o Instagram, hace más accesible y ameno. Sin embargo, no suelo conectarme, aunque sé que compañeros míos lo hacen y juegan videojuegos con él por lo que incentiva a estar a la última en el mundo de los videojuegos y de la animación.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, ya que te da más confianza para contarle cosas personales o contactarte si hay algún problema.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, en muchas ocasiones hemos tenido que abandonar la clase por x motivo y ha actuado correctamente y dando su apoyo. Además, intenta que tengamos todos los contactos posibles con otras personas del mundo organizando viajes, reuniones o

visitas de estudiantes que acaban de terminar y que nos cuentan lo que han hecho justo al acabar.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo prácticamente todas, pero como computo diario uso Instagram y Twitch y a veces TikTok, pero en menor medida, prefiero leer mangas o ver series.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Desde siempre he hecho mucho deporte y cuando estudiaba el grado iba al gimnasio 3 o 4 veces por semana, pero por causas personales dejé de ir. Actualmente, estoy intentando retomarlo ya que es muy importante para despejarme y no agobiarme. He hecho natación, pádel, balonmano, gimnasia rítmica, zumba, etc.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

De aquí a 5 años me gustaría trabajar en una empresa animando o modelando y, si pudiera ser, en Alemania o en otro sitio fuera de España, poder vivir cómodamente y tener nuevos proyectos en mente y con posibilidades de que se desarrollen.

Estudiante 8

¿Qué has estudiado previamente?

Tras acabar la secundaria me metí a estudiar un bachillerato de ciencias naturales, ya que como segunda opción tenía pensado meterme en algo relacionado con la ecología. Tras sacarme el Bachillerato y la EVAU me metí en ESNE, que era mi primera opción desde un año antes, tras conocer el centro en el IFEMA.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Resido en tanto Rivas Vaciamadrid como Rivas Urbanizaciones, ya que mis padres están separados y tengo la custodia compartida. Cuando estoy en casa de mi madre, que es un piso en Rivas Vaciamadrid, tardo aproximadamente hora y tres cuartos en ir a la universidad, ya que cojo el metro, que, aunque tarda más que el bus, es dos

tercios de línea 9, que uso para despertarme bien o darme otro sueño. En cambio, la vuelta la hago en bus, que desde Conde de Casal me deja a 12 minutos caminando, ahorrándome media hora de trayecto. El único inconveniente es que me mareo el autobús, pero bueno, merece la pena. Por otro lado, la casa de mi padre es un chalé en Rivas Urbanizaciones al que nos acabamos de mudar. Aquí vivo al lado del metro y tardo más o menos una hora en llegar al centro.

¿Método de transporte?

Suelo viajar en metro y en autobús, me estoy sacando el carné de conducir, pero cuando me lo saque no creo que venga a ESTEC en coche.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he tenido nunca un trabajo formal, fuera de comisiones de arte o proyectos con los que me han pedido colaborar.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Entender bien las bases de la animación y tener los conocimientos para facilitar el trabajo a los riggers y animadores con los que pueda trabajar en un futuro. Ya que lo que realmente me gusta e interesa es el modelado 3D.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan mucho las series extravagantes que explotan la animación y su capacidad de exagerar las cosas, aunque mi punto débil es la creatividad, y me puede empujar a ver una serie entera solo un dibujo o un concepto. Varios ejemplos de esto son Jojo 's Bizarre Adventure, Midnight Gospel o Mob Psycho 100. ¿Me gustan mucho también las series de superhéroes como Invencible, la serie de los X-Men de los años noventa o What If? de Marvel. También me gustan las comedias de animación adulta, pero la forma en la que están animadas me echa un poco para atrás como Rick y Morty o padre de familia. La única excepción de esto es Bojack Horseman.

En cuanto a películas, no suelo ver muchas, pero cuando las veo me gustan bastante, como Encanto de Disney. Aunque también te digo, Kung Fu Panda es el mejor largometraje habido y por haber.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me encantan los juegos cooperativos, en los que juegas con un equipo de colegas, me gustan porque la cooperación lo hace más entretenido que la competición a mi parecer.

También me encantan los juegos de terror, y el terror cooperativo está a otro nivel más arriba. Y no es que no sea una persona miedosa, sino que me gusta mucho la adrenalina al pasar miedo, hasta cierto punto, también te digo. Eso sí, no me gustan las escenas desagradables ni las películas.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Lo considero muy interesante, ya que a veces se me hace tedioso el proceso de la animación cuando se alarga.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No creo, pero tampoco me cierro.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Al vivir en dos casas hay veces que me hago un lío con las cosas, sobre todo en clase de dibujo, que al ser todo físico a veces dejo las cosas en un lado o en el otro. Intento tener cuidado, más aún cerca de las entregas, aunque alguna vez se me habrá escapado algo.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En general bien, pero tuve complicaciones el día anterior al examen de FOL, así que la cagué. Siempre le intento meter más empeño a CIA y a veces se ve reflejado en el resto de las asignaturas, pero bueno, todo se puede mejorar.

¿Relación con el docente durante el curso?

Muy positiva, la cercanía que tiene fomenta el interés por la asignatura y me hace sentir más cómodo en clase.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Reforzaría aún más el apoyo entre los compañeros (Que ya está bien, pero aún más).

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, las hace más ligeras, sobre todo cuando son de cuatro horas

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, pero con unos límites.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible? Sí, está muy entretenido, es una buena forma de acabar el día.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

A Twitter le dedicaré media hora, a Instagram otra media, Reddit diez minutos por las mañanas para ver noticias de series, pelis, juegos y eso. También uso tiktok mientras espero al tren o al bus y Twitch solamente durante los directos del docente.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Llevo algo más de un mes empleando mi tiempo libre a sacarme el carné de conducir, así que estoy un poco flojo, pero, mi rutina es cumplir con mis respectivas tablas del gimnasio, que, dependiendo de la gente que haya, rondará entre la hora y media y las dos horas.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Siempre escalando y mejorando, es importante llevar al día el software, a la vez que aprendo cosas nuevas. Espero haber participado en algún proyecto grande, haber tenido contacto con otros países (aunque sea por estudios) y poder considerarme un profesional dentro de mi campo.

Estudiante 9

¿Qué has estudiado previamente?

Anteriormente he estudiado el bachillerato de ciencias puras. Pero mi interés en estos estudios viene desde la ESO, ya que teníamos una asignatura y dábamos temario de modelado 3D y programación y eso hizo que me interesara este grado y el mundillo de los videojuegos, el modelado 3D y la animación.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Madrid, estoy a unos 15 min (1.2 Km) tanto del edificio de ESTEC y el edificio de ESNE.

¿Método de transporte?

Vengo andando, pero si es necesario suelo tomar el metro o el bus.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he trabajado en nada y tengo total disponibilidad por las tardes.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me gusta mucho tanto la animación tradicional como la animación mediante *rigging* con Unity o programas similares. Me interesa estudiar animación porque me parece un medio de comunicar y expresar lo que pensamos y que gracias a la animación podemos contar historias que de otra forma no se contarán de la misma forma.

La animación tradicional me cuesta más porque no dibujo del todo bien, pero todo es practicar día a día y tener constancia.

Por otro lado, la animación mediante *rigging* tiene distintas fases pues primero hay que hacer el *rigging* del personaje y luego crear las animaciones y el proceso es mucho más divertido.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan mucho las películas del Studio Ghibli, porque se hacen con animación tradicional y el estilo visual y las historias son increíbles. En cuanto a animes me gustan Ranma 1/2, One piece, ambos me gustan por la animación que tienen y las historias que cuentan. La animación de Ranma me gusta por su estilo de los 90 en los animes y One Piece su fuerte en animación suele ser en las peleas, sobre todo en los últimos arcos que están haciendo un trabajo increíble con las peleas de la serie.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan una gran variedad de juegos completamente distintos entre ellos.

Me gustan los *Battle Royale*, los juegos de coches, juegos de supervivencia, rpgs, juegos como el DOOM Eternal de disparos y plataformeo, plataformas, point and clic, juegos de miedo.

Los *Battle Royale* me gustan porque es divertido ir progresando en la partida para intentar ganar frente a un montón de personas más, jugarlo con amigos es mucho más divertido que jugar solo.

Los juegos de carreras me gustan porque los hay muy realistas o competitivos y es divertido competir contra amigos u *online* con más gente.

Los juegos de supervivencia me gustan por la infinidad de posibilidades y la libertad de poder hacer todo lo que quieras dentro de las mecánicas y las posibilidades del juego. También por los desafíos que te plantea el propio juego y por los que se puede imponer uno mismo a la hora de jugarlo.

Los Rpg me gustan, pero cuando está bien equilibrado la parte de peleas con la historia, porque hay algunos Rpgs que son en su mayoría leer texto en diálogos de los personajes y luego las batallas son aburridas. Para mí los mejores Rpgs serían juegos de la saga de Mario y Luigi y juegos como Undertale, pues estos juegos tienen bien equilibrada la parte de la historia con peleas divertidas y mecánicas únicas en cada juego a la hora de pelear.

Los juegos de disparos como el DOOM me gustan porque a veces hace falta liberar la rabia pegando unos cuantos tiros.

Los juegos de plataformas me gustan porque cada plataforma incorpora sus propias mecánicas únicas y es divertido pasarte los niveles o intentar hacer *speedrun* de ellos.

Los point and clic me gustan porque te cuentan una historia a través del videojuego y además te plantean puzzles y misterios que tienes que resolver a lo largo del juego.

los juegos de miedo me gustan porque te saben poner en tensión y es divertido el momento en el que te asustas, aunque mi opinión es que solo es divertido jugar a estos juegos con amigos porque jugarlos solo es un poco aburrido.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Porque al estar trabajando en algo con una temática de algo que te gusta te ayuda a ser creativo y te da más ganas de hacer tu trabajo.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Todavía no se en que especializarme, pero la animación me encanta y tengo pensado practicar el dibujo para poder hacer mejores animaciones tradicionales o poder crear personajes para riggearlos, pero desde luego es una puerta que tengo abierta y el mundillo de la animación me encanta.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Principalmente el problema ha sido con algunos programas que no tienen la misma versión en ESNE que la que tenemos los estudiantes en casa esto puede ser un problema porque si empiezas a hacer algo en ESNE no lo puedes continuar en casa.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

El resto de las asignaturas se hacen bastante amenas, pero normalmente la que más me cuesta es texturizado de modelos 3D.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación con el docente es bastante buena y considero que se trabaja mejor cuando hay confianza con el docente y se pueden hacer bromas con él al mismo tiempo que aprendiendo de las lecciones del docente.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Quizá al principio del curso estaría bien que el docente hiciese las animaciones al mismo tiempo que los estudiantes para que se puedan resolver dudas más rápido ya que los estudiantes podrán ver como se hace de 0 el proceso, pero esto solo al principio del curso, a partir de ahí me parece que la forma de impartir las clases del docente es la correcta y que se aprende mucho.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, porque hace que la clase no sea monótona y que se haga más amena además de que genera un buen ambiente de trabajo.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Sí, porque es mucho más rápido contactar con el docente y se suele ver antes que un correo electrónico además de que genera una sensación de cercanía y confianza con el docente.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Personalmente no me suelo meter mucho a los directos del docente en Twitch, pero sí que me parece interesante pues algunas actividades son divertidas que el docente las realice en directo y los estudiantes puedan interactuar en esas actividades por medio del directo. También de esta forma el docente puede resolver dudas y ayudar a los estudiantes si es necesario.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Por supuesto, considero que es algo fundamental saber el nombre de los estudiantes al igual que los estudiantes tenemos que saber el nombre de nuestros compañeros y docentes.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Si el docente se preocupa e intenta ayudar en todo lo que puede.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo redes sociales, principalmente tengo Instagram, 4 cuentas, la cuenta de arte, una personal, una de fotos y una de parkour.

La cuenta de arte está recién creada y la utilizare para subir mis proyectos y trabajos realizados a lo largo del curso y los personales que desarrolle por mi cuenta.

La cuenta personal es la que más uso, pero subo fotos cada mucho tiempo.

La cuenta de fotos la tengo para subir fotos de paisajes que hago con mi móvil y suelo subir frecuentemente, aunque últimamente no tengo tiempo para salir a nuevos sitios a hacer fotos o a administrar bien la cuenta.

La cuenta de parkour la tengo un poco abandonada porque he tenido rachas de dejar de entrenar debido a los estudios y el editar los videos me quita mucho tiempo.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, hago ejercicio físico, normalmente entreno en casa con pesas y ejercicios que se realizan con el propio peso del cuerpo.

También hago parkour, pero desde que entré al grado no puedo practicarlo porque el parkour no se puede realizar en cualquier sitio y todos los "Parkour park" quedan lejos de mi casa y con las entregas y los trabajos de grupo del grado no tengo tiempo durante la semana para ir a practicar parkour a estos sitios.

Es un deporte de riesgo y no cualquiera puede realizarlo sin preparación previa.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Espero que de aquí a 5 años ya esté trabajando en algo relacionado con esta industria o siga formándome en algo relacionado con el sector. También me gustaría mucho formar un estudio con mis amigos y crear videojuegos o animaciones.

Estudiante 10

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de empezar en el curso de Animación 3D y juegos y entornos interactivos, estudié bachillerato de ciencias sociales, en el instituto Gredos San Diego Vallecas del año 2014 al año 2016, al acabar el segundo curso comencé a buscar algo relacionado con lo que más me atraía por aquel entonces, audiovisuales, por lo que del año 2016-2018, cursé un grado superior de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos, en el cual me especialicé en el uso de material técnico de video, ya sea en postproducción y en cámaras, y material de realización, iluminación y sonido.

Por otro lado, en 2017 hice un curso de socorrismo en medios acuáticos y primeros auxilios.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Madrid, más concretamente en Entrevías, Vallecas.

¿Método de transporte?

Mi medio de transporte habitual es tanto la Renfe, como metro y autobuses. De vez en cuando hago uso de un medio de transporte privado (coche particular).

En transporte público tardo de media entre 45 minutos o 1 hora, en cambio en coche tardo aproximadamente 20 minutos.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

En 2017 estuve trabajando de socorrista en una piscina privada desde el mes de junio hasta septiembre de ese mismo año.

En 2018 comencé las prácticas en una empresa de audiovisuales, en el cual mis funciones principales eran el mantenimiento de aparatos, tanto comprobar que funcionaran bien como su limpieza. También realizaba el puesto de mozo de almacén y ayudante de técnico en realizaciones de eventos audiovisuales, en este último me encargaba tanto de la tirada de cable como de colocar el material (focos, altavoces, microfonía...)

Estuve trabajando allí hasta 2020, por querer cambiar de aires, y por problemas con algunos trabajadores tuve que salir de la empresa.

Ese mismo año comencé a trabajar en Alcampo como cajero, un puesto que duró un año

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me parece una asignatura muy interesante, ya que de toda la vida me ha gustado el mundo de la animación. Y esto mismo ha sido algo que siempre ha estado muy presente ya que desde pequeño mi principal fuente de entretenimiento han sido tanto las películas como las series de animación.

Poder hacer que un personaje cobre vida me parece algo increíble.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

En lo que películas de animación se refiere las que más caben a destacar son sobre todo las de Pixar, me gustan tanto la calidad de su animación, como el estudio de color, pero sobre todo la trama y la historia, ya que no tratan simplemente de entretener y darte lo que siempre se ha visto en otras películas de animación de Disney, por ejemplo, tratan temas de la vida cotidianas, o temas en los que la gente común se pueda sentir identificado.

Por ejemplo, en Onward, una película donde la trama principal es un par de chicos intenta por todos los medios realizar un hechizo que devuelva la vida a un ser querido

por un día, quien haya perdido a alguien sabe que si eso fuera posible habrían recorrido una y mil veces ese camino para tener un solo minuto.

Toy Story 3, nos deja un mensaje y es la importancia de saber decir adiós.

Y hay una infinidad de ejemplos, todo esto acompañado de una impecable animación, y detalles en la misma, como (hilos en la ropa, pelos en la piel...)

En cuanto a series de animación, no tengo ninguna que diga que es mi favorita actualmente, pero diré que la serie de Love, Death and Robots es una serie increíble, ya que, en una misma serie, en cada uno de los capítulos se utiliza un tipo diferente de animación y me parece algo muy interesante porque cada uno es diferente al anterior. Sin contar con las historias que tienen cada uno de los capítulos, que bajo mi punto de vista las considero unas obras de arte.

Por otro lado, Rick y Morty me parece una serie de adultos bastante buena, la animación en algunos puntos la veo muy sencilla, pero es muy entretenida, que al fin y al cabo es lo más importante.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

En cuanto a videojuegos me gustan los que tienen modo historia, en el que tú te sientes el protagonista de esta. Y que no es solo el jugar, si no que por un rato te sientes parte de la historia, o incluso sientes que estás viendo una película.

También me gustan los videojuegos multijugador, para compartir tiempo con amigos y pasar un buen rato. O incluso con gente desconocida, ya que en algunas ocasiones puedes llegar a conocer a gente nueva mediante los videojuegos.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí, es más lo considero un factor importante.

¿Por qué?

Lo considero un factor importante ya que, si estás haciendo algo que te gusta o relacionado, siempre se cogen las cosas con una mejor actitud. Te motivas incluso a intentar realizar algo a la referencia que tienes.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No me lo había planteado, pero lo que tengo muy seguro es que, si veo que la animación se me sigue dando bien, puede que vaya haciendo cosas de manera autónoma y como hobby.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Uno de los problemas más comunes que he tenido es sobre todo en casa, ya que la tableta que tengo me daba continuamente un problema de driver y no me lo reconocía el programa. Por suerte contaba con otra tableta con pantalla que me felicitaba bastante más el trabajo.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Como tal el resto de las asignaturas las llevo bastante bien, hay momentos de agobio en algunas de ellas como programación ya que al ser algo que no había probado nunca me está costando bastante. Al igual que dibujo, pero la verdad que lo estoy llevando bastante bien, hay que tener en cuenta que, aunque no es a lo que aspiro me lo tomo bastante en serio ya que me interesan mucho las asignaturas, las considero interesantes

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación con el docente he de decir que es muy buena, ya que se tiene la confianza suficiente para preguntar dudas o estar de broma con él, siempre dentro del respeto.

Lo que más me gustaría destacar es que se puede tener relación con él fuera de las clases, ya sea yendo a tomar algo o jugando a algún videojuego.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

La verdad que no tengo ninguna queja acerca de las clases. Ya que el docente resuelve las dudas al momento de preguntárselo.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

En cuanto a la música en clase, la considero algo imprescindible al menos en las clases de animación ya que la mayoría del tiempo no se necesita estar concentrado de la manera que estaríamos, por ejemplo, leyendo un libro, o realizando un ejercicio de programación. Es más, consideraría que ayuda a que no se haga tan pesado, porque al fin y al cabo el animar es un trabajo tedioso que lleva mucho tiempo, y al tener algo de música de fondo te ayuda a que no sea tan repetitivo.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Si, la considero positivamente, ya que no solo puedes preguntar dudas de clase de manera inmediata, si no que al fin y al cabo te acerca más al docente ya que tienes algo más de relación, no directa, ya que al menos en Instagram se ve la vida y se llega a conocer en otros ámbitos que no sean solo en las clases. Ya sean sus gustos o inquietudes.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, y ya no solo por el mismo motivo que el punto anterior, si no que ya estás compartiendo incluso tu tiempo libre con él y se considera incluso que es alguien de confianza o un amigo con el que puedes charlar, jugar o pasar el rato.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, no es agradable hablar con alguien el cual sabes su nombre, ya que al fin y al cabo pasas los días con él. Que ni siquiera sepa tu nombre, lo considero un acto de pasotismo hacia el estudiante. Sientes que no eres importante o que el docente no tiene interés en ti. Al fin y al cabo, somos personas, fuera de la jerarquía estudiante-docente.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, considero que el docente se preocupa, es más diría que si tuviera algún problema de carácter académico o personal dentro del centro al primero que acudiría sería a él.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo redes sociales, las que más ocupo son WhatsApp, obviamente, para comunicarme con familiares y amigos. En Instagram y TikTok para los ratos que tengo libres, ya sea entre tareas o en el trayecto de ida y vuelta a casa.

Considero que las redes sociales están muy presentes en mi vida cotidiana. Sobre todo, en mis ratos libres

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Actualmente no realizó ningún tipo de ejercicio físico, ya que el tiempo que le dedico a las clases fuera del horario escolar y ver a mi pareja, me quita demasiado tiempo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

De aquí a 5 años me veo, trabajando en una empresa de modelado 3D, un trabajo estable y siendo considerado bastante bueno en lo que hago, y viviendo en una casa propia con mi pareja.

Estudiante 11

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de entrar al curso de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en ESNE/ESTEC, solo he estudiado Bachillerato de Ciencias Tecnológicas en el instituto/colegio Liceo Villa Fontana, eligiendo dibujo técnico y física. Además de eso, he estado en algunos eventos que ha realizado Apple para hacer montajes, aunque solo fue una semana. También he estudiado en una academia de inglés, y me he sacado el B2.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Actualmente vivo en Móstoles, y desde mi casa a ESTEC tardo más o menos 2 horas de ida y 2 de vuelta.

¿Método de transporte?

Actualmente, estoy estudiando para sacarme el carné de conducir, pero para transportarme uso el metro y autobuses, ya que a la hora que me despierto (5:30 am) mis padres o están durmiendo, o van a trabajar también, y no pueden llevarme en coche.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes

Nunca he tenido la oportunidad de trabajar ya que he estado muy centrado en mis estudios, pero la verdad es que me encantaría poder hacerlo para conseguir mi propio dinero y así también ayudar a mis padres a pagar cosas, como puede ser el curso que estoy estudiando.

Mi horario es:

Me despierto todos los días a las 5:30 am, salgo de mi casa a las 6:00, llego a avenida de América sobre las 7:10 y espero a mis compañeros Adrián y Elsa, para luego ir los tres a Arturo Soria, en donde esperamos a nuestra compañera Carla. Desde el momento en el que llegamos a ESTEC, tenemos 3 clases de aproximadamente 2 horas cada una (1h 45 min más o menos). Tras terminar esas clases, hay días que

me suelo quedar a comer ahí y a hacer trabajos, otros en los que me tengo que quedar si o si a comer ya que luego a las 15:30 tengo HND (son 2 horas), los lunes, que me tengo que ir pronto para poder luego ir al psicólogo (por temas de Ansiedad muy fuerte), y luego hay días que me voy pronto para descansar, o que vamos algunos de clase a comer y dar una vuelta por algún sitio. Normalmente llego a mi casa a las 20:00, aunque luego tengo que ducharme y preparar la cena, lo cual hace que gaste tiempo en eso, dejándome poco tiempo libre o tiempo para trabajar en casa.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

La verdad es que el tema de la animación me interesa, pero veo que no se me da nada bien y que personalmente me cuesta mucho. Yo principalmente quise estudiarlo para ver cómo era, pero la verdad es creo que solo mantendré los conocimientos que adquiera en este curso y los que me vengan por alguna razón, ya que prefiero estar más en el otro lado de los videojuegos, aunque actualmente me gustaría ser Level Designer, pero voy a esforzarme al máximo para dar todo de mí y poder sacar bien la asignatura de animación.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gusta muchísimo el Anime (el que más el Yuri y el Isekai, aunque los otros tipos me gustan muchísimo también), y, a su vez, también me gustan mucho otro tipo de series y películas de animación. Y me gustan ya que son muy entretenidas y me llegan muchas veces tanto al corazón como a la mente para hacerme pensar cosas y replantearme otras. Otra razón por la que me gusta es por como lo han animado y los efectos que les dan.

Mis favoritas son:

-Quiero comerme tu páncreas (Película Anime y mi película favorita)

-One Piece (de mis Animes favoritos)

-Tensei Shitara Slime Datta Ken (otro de mis Animes favoritos)

-Youjo Senki (Anime)

- Arcane (serie de Animación)

-Citrus (Anime)

-Kumo Desu Ga Nani Ka? (Anime)

- ChainSaw Man (Actualmente solo está en manga, pero ya se han visto algunas escenas hechas al Anime)

-Darling in The Franxx (Anime)

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

La verdad es que me encantan todos los tipos de videojuegos a excepción de los de deportes, ya que los odio. Y la razón por la que me gustan, es porque desde pequeño siempre los he jugado, y conforme he ido creciendo, he ido probando distintos tipos de videojuegos. Otra razón, es porque me parecen que la gran mayoría son increíbles en cuanto a la historia, la profundidad de los temas, personajes, escenarios..., las mecánicas, el cómo juegan con tu cerebro para que hagas ciertas cosas o para dejarte en tensión y que te transmita un miedo de verdad con ciertos aspectos, luces, sonidos, historia, o con los mismos personajes, y el cómo te introducen en el juego, haciendo que te sientas como el protagonista (o en algunos caso, como un personaje secundario o antagonista).

Mis Juegos favoritos son:

Life Is Strange Before The Storm (Es perfecto, todo en él es buenísimo, y lo mejor es el personaje de Chloe Price (Por ella tengo el pelo azul))

Life Is Strange (la historia es buenísima, y aquí también aparece Chloe Price)

The Legend of Zelda Majora's Mask (Aunque todos los demás también me gustan muchísimo)

Bloodborne

Ark

The Last Of Us (los 2)

Los juegos de miedo en general

Dead By Daylight

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

La verdad es que me resulta súper interesante esta forma de enseñar.

¿Por qué?

Porque ayuda mucho más a la hora de tener iniciativa para querer hacerlo, y encima es todo mucho más divertido, por lo que resulta más fácil y agradable.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Actualmente no creo que lo haga, ya que, como he dicho en otra de las preguntas, me interesan más las otras partes de los videojuegos.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Falta de espacio en el ordenador, durante unos días falta de ordenador porque se rompió, fallos con algunos programas, falta de algunos programas, pérdida de varios trabajos por corrupción de archivos del pen

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Yo creo que voy bien con ellas, aun no me ha quedado ninguna y estoy sacando en mi opinión una buena nota, aunque hay muchas que me cuestan, como FOL, CIA (aunque en menor medida). Y creo que en lo que mejor voy es en programación.

¿Relación con el docente durante el curso?

Yo creo que ha sido buena

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

En realidad, no cambiaría nada que hace Noel, el único problema es que me suelen dar ataques de ansiedad muy fuertes y que suelen dificultar el avance con todo, pero no solo es en animación, por lo que no hay algo en concreto que haga que sucedan

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Hay veces que ayuda mucho, aunque hay otras veces que me estreso tanto y me da tanta ansiedad que puede llegar a molestar un poco, pero no suele dar problemas

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Mucho, ya gracias a eso puedo comunicarme más con él por si tengo alguna duda, o incluso para hablar de normal o profesionalmente (con dudas y cosas así)

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Mucho, ya que es una forma de tener más contacto con él, y aparte de conocerle más, nos podemos comunicar con otras personas de distinto curso/clase/grado, y también sirve para poder preguntar alguna duda en grupo.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Mucho, ya que me gusta que quién me hable, sepa quién soy y que no pase de mí y piense que soy uno más

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Profesionalmente si, y personalmente pude ver durante las presentaciones, que también, ya que me dio un ataque de ansiedad, y al terminar las presentaciones me preguntó si estaba mejor.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Si tengo, y son: Instagram, Twitter, YouTube, Twitch, Discord, WhatsApp, Facebook, y algunas más. Y no sabría decirte cuantas horas le dedico a cada una, pero sí puedo decirte que las que más uso son Discord, Instagram y YouTube. Y tengo que decir que la que más uso de todas es Discord, ya que suelo rolear muchísimo ahí y suelo hablar y jugar con amigos.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No, no hago nada de ejercicio, no me gusta nada y encima me canso súper rápido, incluso hay veces que parece que me voy a morir y me da una presión muy grande en el pecho, también hay veces que al hacer ejercicio se me hace muy difícil el respirar, por lo que no hago nada de ejercicio.

Estudiante 12

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de empezar el curso de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos completé el bachillerato de ciencias en el Instituto de Enseñanza Secundaria Antares con sede en Rivas-Vaciamadrid, desde 2013 hasta el 2020, repetí un 1º de bachillerato. Del 2020 al 2021 empecé la carrera de Ingeniería en Tecnologías de la Telecomunicación, pero decidí abandonarla por falta de motivación. Desde septiembre de 2021 estudio en ESNE el Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Actualmente vivo en una ciudad a las afueras de Madrid llamada Rivas-Vaciamadrid a unos 24 km de distancia más o menos, tardo una 1 y 15 cada día en transporte público de puerta a puerta.

¿Método de transporte?

Uso transporte público, cojo un bus al lado de mi casa que me deja en Conde de Casal, después cojo la línea 6 hasta Av. de América y más tarde la línea 4 hasta Arturo Soria.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Llevo trabajando como docente particular 2 años, al principio tenía 1 estudiante, pero como di buen resultado me acabaron recomendado y acabé teniendo una clase entera sin embargo este año debido a que tengo días en los que tengo HND solo puedo trabajar los lunes martes y viernes. Trabajo 2 horas cada día de los mencionados previamente.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

La verdad es que yo no entré al curso precisamente por la animación, pero poco a poco me va gustando más, el proceso de animar es muy tedioso pero el resultado final merece la pena y hace que estés orgulloso de tu trabajo, aun así, no creo que sea a lo que me quiera dedicar en el futuro.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

En cuanto a películas de animación se refiere en mi infancia se vio influida por películas antiguas de Pixar, DreamWorks y Disney que tenía en VHS y las veía en bucle todos los fines de semana. Sin embargo, en estos momentos no soy un gran consumidor de películas animadas simplemente veo las que salen nuevas en Disney+ y ya.

En cuanto a series cuando era pequeño era súper fan de Código Lyoko, Phineas y Ferb, Tom y Jerry, Lilo y Stich, Hora de Aventuras, Historias corrientes, El Increíble mundo de Gumball.

Actualmente el tipo de animación que más consumo es el anime sobre todo he consumido shonen, pero me estoy aficionando a seinen también. La serie que más respeto sin lugar a duda y que tendrá un lugar guardado en mi corazón para siempre es One Piece, a mi parecer es la mejor historia jamás contada. En cuanto a efectos visuales me fijo mucho en producciones como Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer), ya que al ser una serie en la que predominan los elementos como el fuego, el agua, el rayo se pueden observar muy buenas técnicas de animación. De Shingeki no Kyojin (Attack on Titan) lo que más me gusta es la coreografía que los animadores hacen cuando los protagonistas usan el equipo de maniobras 3D para moverse en el aire, usando giros y cambios de plano que hacen que sea un movimiento rápido muy fluido. De Jojo 's Bizarre Adventure pretendo aplicar el uso de colores. De Jujutsu Kaisen o Naruto lo más apreciables son las coreografías de combate físico.

En general el anime me parece una forma más vívida de representar las cosas y creo que lo que lo diferencia y se ha vuelto su distintivo principal son las emociones que te despierta ver desde la tristeza de unas lágrimas perfectamente redondas hasta una comida súper apetitosa a unas peleas encarnizadas que hacen que se te ericen los pelos.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

En cuanto a los videojuegos tengo dos puntos de vista, creo que para jugar tú solo son mucho más disfrutables los videojuegos en los que tienes que seguir una historia porque no dependes de tu habilidad como jugador, solo de disfrutar una buena historia como Se Kiro, Hollow Knight, Zelda: Breath of the Wild, la saga de los souls, Uncharted, etc. Sin embargo, a la hora de jugar con amigos prefiero jugar a juegos pvp *online* multiplayer como League of Legends o Valorant.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Al tener TDA creo que es importante a la hora de mantener la atención en un trabajo que este sea una idea propia ya que esta motivará a el estudiante a desarrollarla más que si es un trabajo impuesto y muy cerrado. Además, esto ayuda a que los estudiantes salgan de la cueva y aprendan a desarrollar su imaginación. En el futuro en un trabajo puede que te pidan crear una idea de 0 y si no empezamos a practicar eso ya aquí nos encontraremos con un problema de inspiración en el futuro.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

De momento seguiré estudiando este curso y en el caso en el que quisiera seguir estudiando hoy por hoy tiraría por la rama de videojuegos.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Al principio el Toon Boom no se me instalaba y tuve que reiniciar el ordenador entero para que funcionara.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Tengo un problema con la organización y aunque la mayoría de los trabajos los tengo acabados por alguna razón u otra acabo no entregándolos, lo mejoraré en el tercer trimestre. Eso si los trabajos grupales sí que los llevo organizados porque no dependen solo de mí mismo.

¿Relación con el docente durante el curso?

Al principio se pensaba que me caía mal porque tengo una voz y una cara que da lugar a confusión de primeras, luego el resto del 2º trimestre perfecto, ahora como no he entregado los trabajos creo que está molesto o decepcionado y es perfectamente comprensible, lo solucionaré y le pediré ayuda para hacerlo.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Creo que el docente tiene una forma única de dar la clase, nos explica lo necesario para hacer las prácticas, pero nos da pie a que por nuestra cuenta descubramos cosas nuevas. Personalmente yo no podría destacar un aspecto en el que deba cambiar.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Pienso que es positivo, pero a mí no me gusta el reguetón, esto es personal así que no se debe tomar mucho en cuenta. Igualmente, si no me gusta la música que pone siempre nos deja ponernos nuestra propia música.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Creo que la confianza que transmite a sus estudiantes dando su número personal para cualquier problema que puedas tener es algo que habría que tomar muy en cuenta, esto hace que los estudiantes confíen en él y gracias a esto se ha formado una mejor relación con todos.

Repito que para mí que de su número PERSONAL no es ninguna broma, es dar una puerta que con la mayoría de las docentes que he tenido ha estado “cerrada” para poder comunicarte extraescolarmente con él cuándo lo necesites.

El Instagram está muy bien ya que nos ayuda a dar visibilidad a nuestro trabajo.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Creo que esto también está guay para ver que compartís gustos similares y así que pueda haber una mejor comunicación. Además, permite conectar dos cursos que a priori no deberían coincidir por los horarios.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Siempre he pensado que si un docente con el que vas a estar 1 año mínimo no se aprende tu nombre es un poco falta de respeto y se nota que no se preocupa por ti, así que sí que lo valoro.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Creo que sí, muestra más interés que muchos otros

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

WhatsApp: 1 hora diaria

Instagram: 1 / 2 horas diarias

TikTok: no lo uso mucho

Discord: 5 horas diarias

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Llevo 1 mes casi si ir por falta de tiempo, pero hago gimnasio y cuando lo retome haré 4 horas semanales. Hago ejercicios de fuerza, no hago cardio.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Lo que me gustaría es juntarme con amigos y hacer un juego indie e intentar hacer una marca propia, pero si no intentaré trabajar mientras que me sigo formando, creo que aún me quedan muchas cosas por descubrir. Además, si es posible me gustaría trabajar en el extranjero.

Estudiante 13

¿Qué has estudiado previamente?

He seguido la docencia común, colegio, la ESO y bachillerato. En la eso di la rama de tecnología y en bachillerato primero estudié ciencias, después estudié ciencias sociales.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Actualmente vivo en la zona norte de Madrid, en Villalba. Aproximadamente a una hora y veinte minutos del centro donde estudio.

¿Método de transporte?

Transporte público, primero autobús, después metro

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Primero trabajé tres años de teleoperador para diversas empresas, Banco Santander, Vodafone, Orange, etc. Después conseguí trabajar en mi actual empleo que es un McDonald de mi pueblo a 10 minutos de mi casa. Trabajo en este lugar desde hace un año, incluso antes del verano donde empezaba el curso. Tras el primer trimestre tuve un horario total que es de L a D de 18 horas, aunque se solían hacer muchas más. Desde la aceptación de la beca trabajo V a D 13 horas, aunque se suelen hacer más.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Conocer el oficio, tener la opción de trabajar en ello tras finalizar el curso, y poder llevar a cabo proyectos de animación como director

El objetivo que tengo personal es llegar a ser director, por ello me gusta poder entender desde la raíz el oficio a dirigir.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

La principal película para destacar para mí sería “AKIRA”, ya que fue el primer recuerdo que tengo de una película de animación que me encanto desde muy pequeño. Recuerdo que mi madre me la enseñó y fue para mí como el punto en donde me interesé por este mundo. Películas Disney como “el Planeta del Tesoro”, “el Gigante de Hierro” por parte de Warner Bros y Dragon Ball y Naruto como series.

Me gustan sus significados y valores que se transmiten. La historia que una buena animación envuelve. Por ejemplo, en “AKIRA”, su visión de los problemas sociales y políticos, en Dragon Ball en significado de superación y amistad, etc.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Los videojuegos me encantan, tengo mis preferencias, pero en general juego de todo. De pequeño empecé por la Play Station 1, y tenía muchos juegos muy distintos, de coches, peleas, aventura,

Los que más juego son de acción, terror, peleas, competitivos, ... Juegos como Tekken, Resident Evil, Silent Hill, Ratchet and Clank, simuladores, Fórmula 1, Dirt, etc.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Me motiva conocer y entender cómo se ha realizado algo que a mí me gusta, para que así me involucre aún más en la animación, son como dudas de mucho tiempo que se van resolviendo.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No, por problemas de dinero y necesidad de trabajo estable.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Problemas de PC, se queda pillado por Windows, va lento etc., lentitud al realizar trabajos.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Regular excepto concept, dibujo y guion.

¿Relación con el docente durante el curso?

Muy buena, estupenda. ^^

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No se me ocurre nada para mejorar actualmente.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, motivadora y entretenida

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Sí son medios actuales que agilizan mucho la comunicación a los cuales se suele acostumbrar alguien rápidamente y ya se tienen conocimientos de antes.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí un medio muy directo con el que contactar y que se toma en serio, además da información muy útil de diversas cosas entre ellas obviamente la animación, la cual es la temática principal junto al entretenimiento.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Por supuesto, se agradece ya no lo que es solo el respeto si no también el esfuerzo con el que se demuestra el conocer al estudiante.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí como se ha especificado en la anterior pregunta, se nota el esfuerzo y respeto y se agradece.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, Instagram, Twitter y WhatsApp. Veo muchos memes en Instagram, por donde veo información general como la guerra de Ucrania es por Twitter, y WhatsApp para hablar.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Se intenta de vez en cuando, cuando hago le dedico media hora, y se realizan ejercicios como calistenia, estiramientos, mancuernas, etc.

Quiera volver a realizar fútbol y/o artes marciales.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Tras haber realizado y acabado el curso el año que viene, trataré de buscar empleo relacionado a esto mismo, mientras tanto trataré sacarme el título de entrenador B este verano de 2022, y el año que viene tras finalizar prácticas el A si no he conseguido trabajo estable. Quisiera que entrenador de fútbol sea mi hobby y es mi segunda opción si no encuentro trabajo de esto. No quiero ni coger más el teléfono como teleoperador ni poner más hamburguesas, quiero dedicarme a algo que realmente me guste y demostrar que valgo para ello.

Estudiante 14

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de estudiar el CFGS en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, me encontraba en el IES Cencibel, Villarrobledo, cursando Bachillerato.

No he realizado ningún otro tipo de módulo, carrera universitaria, etc., antes de matricularme en ESNE.

¿Dónde vives y la distancia aproximada?

Actualmente vivo en un piso de alquiler en el barrio de Prosperidad, Madrid, con otras 4 personas ajenas a mi círculo de amistades/familiares.

Aproximadamente, se encuentra a 10 minutos en metro de ESTEC y media hora caminando.

¿Método de transporte?

Utilizo el metro como principal método de transporte.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Todos los trabajos que he realizado previamente han sido esporádicos ejerciendo como ilustrador freelance.

Hoy en día no tengo ningún trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

A la hora de estudiar animación, lo que más me llama la atención es el *storyboard*, ya sea para cine o televisión.

El poder ilustrar un guion mediante el dibujo y ser capaz de “abocetar” el transcurso de la historia junto al director es algo que me apasiona y me gustaría realizar en un futuro de forma profesional.

No solo eso, el diseño de personajes para animación es algo que disfruto y aprecio considerablemente.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Cualquier serie/película dirigida por Satoshi Kon me parece una obra de arte. El estilo, la animación, la historia o cómo era capaz de escribir personajes que se sintieran reales, me fascinaba.

También se encuentra *The Night is Short Walk on Girl*, por el mismo motivo. Animación, banda sonora y diseño de personajes increíbles que me motivaban con solo verlos.

Alien 9, *Serial Experiments Lain*, *Mob Psycho 100*, *Girl's Last Tour* y *Shin-Chan* son de mis animes favoritos por el aspecto psicológico y el humor.

En cuanto a películas occidentales me siento obligada a mencionar *Pesadilla Antes de Navidad*, *Coraline*, *Iron Giant*, *Nocturna* y *Kung Fu Panda* como mis favoritas. Éstas, marcaron mi infancia y les tengo mucho aprecio.

También quiero mencionar *Agallas el Perro Cobarde*, *Las Macabras Aventuras de Billy y Mandy*, *Rocket Power*, *La Banda del Patio*, *Johnny Bravo*, *Los Rugrats*, *Oggy y las Cucarachas*, y *Vaca y Pollo*.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Juegos como *Life is Strange*, *Until Dawn*, *Beyond Two Souls* o *Detroit Become Human* me llaman mucho la atención por la capacidad de decidir el destino de los personajes.

Mi saga favorita como tal es *Yakuza*. Narrativamente me parece súper completo, con uno de los mejores sistemas de combate *Beat 'em Up* que he visto en mucho tiempo.

Esta saga ya la conocía, pero no decidí echarle un vistazo hasta la cuarentena, acompañándome desde entonces, siendo uno de los detonantes por los que estudio en ESTEC y practico artes marciales.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

El hecho de que el docente se preocupe por los intereses del estudiante para que este se encuentre más motivado a la hora de animar me parece admirable.

¿Por qué?

Demuestra que verdaderamente se interesa por el rendimiento del estudiante y es capaz de buscar un incentivo para que el estudiante pueda sacar adelante la asignatura.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Me encantaría seguir formándome en la animación, aunque mi principal impedimento es el económico.

No sé qué pasará cuando termine el curso, pero quiero aprovechar al máximo el tiempo que pase en ESTEC y demostrarle a mis compañeros y docentes de qué soy capaz.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

No presento ningún problema en cuanto a falta de material. Tengo todo lo necesario para trabajar desde casa, a pesar de eso, me gusta trabajar por las tardes en el centro, ya que no me distraigo tanto y estoy cerca de compañeros.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En general, las asignaturas ligadas al ámbito artístico las tengo bajo control. Aun así, no suelo llegar a tiempo con las entregas de modelado por mala organización y debo ponerme las pilas con programación.

También me gustaría mejorar la puesta en escena a la hora de presentar proyectos, ya que arrastro un fuerte pánico escénico desde muy joven.

¿Relación con el docente durante el curso?

Relación bastante buena. El docente ha demostrado una y otra vez estar presente siempre que lo necesitaba y gracias a él, he conocido personas increíbles que me han propuesto proyectos de ensueño.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No tengo ninguna queja con la forma que tiene de impartir las clases. Resuelve las dudas, el ambiente en las clases es bueno y en general, pienso que se aprende bastante.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Aunque no siempre ponga canciones de mi estilo, suelen ser animadas para mantenernos motivados durante las clases y sinceramente no puedo quejarme. No está obligado a ponernos música, pero siempre está dispuesto a ello.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Mientras no se distorsione la línea entre docente/estudiante y ambos siguen respetándose, no veo ningún inconveniente.

Mediante grupos de WhatsApp pueden enviarse noticias, cambios repentinos en el horario, etc., con relativa rapidez, por lo que lo veo como una herramienta bastante útil.

En cuanto a Instagram, tampoco veo mal etiquetar al docente para que este vea tu trabajo o que se hable de vez en cuando con él por MD.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Me parece una forma innovadora de pasar el tiempo con los estudiantes, conocerlos y ayudarles a que desconecten de las clases.

Además, permite preguntar dudas sobre la asignatura, hacer bromas, etc.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Que el docente sepa el nombre de sus estudiantes me parece algo primordial, simplemente por cortesía, como lo mínimo que puede hacer el docente por el estudiante.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Siento que el docente se preocupa considerablemente como he mencionado en preguntas anteriores, siempre está presente en mis momentos de mayor estrés, además que se interesa por mi trayectoria profesional en el mundo de la animación.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Utilizo Twitter e Instagram como mis redes sociales principales donde comparto ilustraciones, animaciones, etc.

Antes les dedicaba mucho más tiempo, pero tras ver que no era rentable sacrificar mi salud mental por intentar ir al son del algoritmo, subo el contenido que quiera cuando quiera, sin preocuparme de los números, disfrutando mucho más.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Antes de mudarme a Madrid practicaba Taekwondo y obtuve la titulación conjunta en Defensa Personal.

Me gusta el deporte y me servía como vía de escape, pero por desgracia, no he encontrado el momento, ni el valor de apuntarme a un gimnasio aquí. Es algo que quiero retomar, pero de momento no he tenido la oportunidad.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Con lo rápido que cambian los tiempos no quiero vaticinar qué va a pasar o dónde voy a estar dentro de 5 años, pero sí me gustaría verme trabajando en lo que verdaderamente me apasiona.

Ser capaz de ganarme mi propio sueldo, dibujar, viajar, seguir conociendo gente increíble y no caer en la monotonía que tenía antes de venir aquí.

También me gustaría permanecer en Madrid, pero es algo que no sabré hasta que no llegue el momento.

Estudiante 15

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de entrar a esta FP, cursé el bachillerato de artes plásticas en el I.E.S Lope de Vega en Madrid.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Mi domicilio actual se sitúa en el barrio de Las Rosas (Madrid), entre San Blas y Canillejas.

Desde mi casa hasta el centro tardo entre unos 40-50 minutos dependiendo de cómo estén las líneas de metro, que aproximadamente son casi 7 kilómetros de recorrido.

¿Método de transporte?

Mi método actual y principal de transporte es el transporte público, concretamente el metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Nunca he trabajado y actualmente sigo en la misma situación.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

En un principio la animación no me llamaba la atención en lo que se refiere a estudios, siempre he disfrutado viendo películas, series y cortos de animación, pero nunca me había planteado que podría haber tanto trabajo detrás de cada escena, cada dibujo... El cariño y la delicadeza con la que se trata a cada creación, sólo lo comprendí cuando empecé a dar estas clases, la dedicación que hay detrás y lo trabajoso que es sacar tus animaciones adelante siendo nuevo en este mundo, todo es bastante más fácil cuando te lo enseña un profesional.

Como tal no tengo intereses principales, me gustaría saber manejarse en los diferentes programas que propone la asignatura y sacarles el mayor provecho, sí que me llama más la atención lo que son los efectos especiales y aunque me cueste admitirlo le cogí el gusto de animar en tradicional en Toon Boom, pero me sigue llamando mucho más la atención animar en programas como Unity.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Disfruto de todos los tipos de películas y series de animación, aunque siempre hay algún tipo de animación que te acaba marcando, en mi caso por situaciones personales, me refugié durante bastante tiempo en la animación japonesa (anime), de mis autores favoritos de películas y cortos de anime son Hayao Miyazaki, Mamoru Hosoda y Shingo Tamagawa, por el estilo tan bien cuidado y por la dedicación a cada una de sus películas, siendo el último (Shingo Tamagawa) el creador de un corto llamado "Puparia" donde demuestra sus extensas habilidades al crear este corto en base al dibujo tradicional del anime esto le llevaría tres años.

Y en lo que se refiere a series de anime Kentaro Miura, Takehiko Inoue consiguen gracias a sus dibujos dar una expresividad a sus personajes que pocos autores logran, transmitiendo los sentimientos de los personajes.

Para lo que son los cortos de animación tradicional un estudio que admiro mucho es Gobelins, teniendo variedad de estilos y de historias que muchas de ellas tocan temas poco comunes y guiándonos por caminos truculentos mientras nos cuentan la historia.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Los videojuegos que más me gustan jugar son todos los relacionados con la temática de Street Fighter, además de los de terror y tensión como toda la saga de Resident Evil, The Dark Pictures Anthology (Man of Medan), el Until Dawn y los Outlast.

También disfruto los juegos Indie como el Inside y el Through The Woods

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Considero que sí.

¿Por qué?

Ya que a la hora de realizar las prácticas si lo haces con una motivación, en este caso ajustándose a tus gustos personales considero que lograrás captar más la atención del estudiante a esforzarse más y a cogerle cariño a la asignatura.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No, simplemente no es una asignatura que me llegue a llenar, me gusta la animación, pero no animar.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

De momento no he tenido problemas técnicos, al principio de la asignatura perdí varios trabajos por culpa de no saber cómo guardar bien en el Toon Boom, pero a partir de ahí espero y deseo no tener ningún problema.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Programación y texturizado son las que peor llevo, sobre todo programación, es una asignatura que me cuesta mucho entender.

¿Relación con el docente durante el curso?

Al principio me parecía un poco borde e impertinente, hasta que al final consigues seguir el hilo tanto de sus clases como de su humor, pero nada fuera de lo común.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Creo que no hay nada que mejorar, de momento me siento cómoda en la manera en cómo se están impartiendo las clases.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Lo considero positivo mientras que a la hora de la explicación sea comprensible.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

No estoy acostumbrada a que los docentes sean tan abiertos en estos ámbitos, pero lo veo un punto positivo.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Es un punto extra ya que consigues una mayor accesibilidad a ese docente durante un mayor periodo de tiempo a lo largo de todo el día.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, considero que de esta manera la relación entre docente-estudiante es más amena y evita el riesgo de confusiones y malentendidos.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, ya que ha habido en más de una ocasión alguna persona que ha tenido que salir de clase por problemas y el docente poco rato después ha salido a consolar y a intentar ayudar en lo que ha podido levantándole el ánimo al estudiante.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo la gran mayoría de las redes sociales, como Instagram, Twitter y Tiktok. Diariamente le dedicaré como unas dos horas o tres a lo largo de todo el día.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Ejercicio como tal no, salgo a caminar 45 minutos casi todos los días, aunque antes hacía esgrima de manera casi profesional, pero tuve que dejarlo por tema de estudios.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Espero verme trabajando, aunque sea en un estudio pequeño como modeladora.

Estudiante 16

¿Qué has estudiado previamente?

He estudiado un Grado Medio de Gestión Administrativa.

En este grado estudié asignaturas como contabilidad, FOL, compraventa, empresa y administración y Recursos Humanos.

Y antes de estar en este curso hice un “máster” de diseño de videojuegos el cual no pude acabar y lo dejé a mitad para continuarlo más tarde.

En este máster conseguí llegar a hacer varios modelos en 3Ds Max por ejemplo un oso de peluche, un coche de juguete, un cofre, un barril, una caja, una galera, un navío de línea, una nave Xwing (Star Wars) y una nave espacial propia.

Y también hice varios modelos de objetos a digital, por ejemplo, objetos que solemos utilizar en nuestra vida cotidiana y también hice algunos diseños de armas.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Actualmente vivo en un pueblo llamado Manzanares el Real, está a 50 km de Madrid.

Llevo 4 años ya aquí en Madrid, pero realmente soy de Valencia, me crie en un pueblo pequeño llamado Náquera.

¿Método de transporte?

Vengo a clase acompañado en coche con mi madre ya que justo coincidimos en los horarios, si no fuera así vendría en autobús.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Todavía no he trabajado en ningún sitio, terminé el grado medio con un 7.5 de media total y no tuve suerte al echar currículum para que me contrataran en alguna empresa.

Me gustaría acabar de estudiar ya para poder empezar a trabajar y así empezar a forjar mi futuro en el ámbito laboral.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Aprender el proceso para hacer animaciones (es algo que siempre me ha gustado).

Mejorar a la hora de hacer dibujo tanto manual como digital, al principio del curso era muy principiante y gracias a las clases he mejorado un montón.

Poder estudiar algo que tenga que ver con los videojuegos (he tenido muy buenos momentos siempre que los jugaba).

Finalmente me gustaría aprobar el grado y conseguir llegar a trabajar en esta gran industria de la animación y de los videojuegos.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

No soy mucho de series, solamente de ese género veo anime porque me parece entretenido y porque vi algunos de pequeño que los disfruté mucho viéndolos.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los videojuegos de temática medieval (me gustan mucho su estética y las tramas que tienen).

Los juegos de acción y rol (por ejemplo, la saga Dark Souls y el juego de The Elder Scrolls Skyrim).

La saga de Dark Souls es de las mejores de la historia, son juegos desafiantes en los que vas a morir muchas veces y tendrás que repetir el camino hasta poder derrotar a los enemigos o a un boss en concreto.

Esa sensación de adrenalina que te entra cuando derrotas a un boss después de morir muchas veces frente a él, eso es algo que es único de esta saga de juegos y que casi ningún videojuego tiene.

En cuanto al Skyrim me gusta mucho porque el juego es puro mundo abierto, puedes ir a mazmorras a derrotar enemigos, hacer un montón de misiones distintas, hay una gran cantidad de armaduras y armas para conseguir, hasta puedes montar en un dragón e ir viajando con él.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Sí que lo considero muy importante porque si no te gusta la animación o el mundo de los videojuegos no creo que este curso te esté apasionado como una persona a la que sí le encanta estos dos grandes ámbitos.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No, tengo ya 23 años, pase lo que pase en este curso este será el último que haga antes de ponerme a buscar trabajo.

Pero sí que me gustaría intentar, este verano o cuando pueda, meterme en un cursillo de doblaje o hacerlos por mí cuenta para YouTube, es algo que siempre me ha gustado y ojalá tuviera suerte y acabase trabajando en ello.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

En casa tengo una versión anterior de la de clase del Adobe Illustrator, eso me ha perjudicado un poco a la hora de las entregas porque el trabajo que hacía en clase luego lo habría en casa y aparecía todo mi trabajo como imágenes cuando había utilizado pincel o lápiz para hacer dichos trabajos.

No me va el Adobe Substance 3D Painter en casa, he intentado instalarlo miles de veces, pero no ha habido forma, eso me ha perjudicado de cara a las entregas de modelado y texturizado y me da mucha rabia.

Por último, mi discapacidad física (la cual afecta a la médula y al aparato digestivo) han hecho que no pueda dar el 100 % de mi rendimiento y que hubiera bastantes días que estuviera con un terrible dolor de espalda en el que literalmente no me podía ni mover.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

FOL sin ningún problema porque ya la di en grado medio, voy a por el 10 ahora.

Tengo que recuperar algunas prácticas de Esther, durante estos días las irá haciendo.

Programación voy mucho mejor que en la primera, a ver si consigo aprobar en la tercera evaluación y ya me la quito.

El dibujo diría que bien, pero la parte técnica siempre se me ha dado terrible, creo que suspenderé esta evaluación por eso.

Y por último modelado y texturizado esa asignatura ya la veo perdida, seguramente no la consiga recuperar y si consigo pasar de curso con una tendré que ponerme en el verano a hacer esos trabajos lo mejor que pueda.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación ha sido excelente, es un muy buen docente y cae muy bien a todos.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No mejoraría nada, las clases las has impartido perfectamente.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, ayuda a motivarnos de cara a hacer el trabajo.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Sí, está muy bien de cara a tener *feedback* en las entregas de la asignatura

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, está genial que un docente mientras está jugando pueda resolver las posibles dudas de sus estudiantes de la materia que ha impartido en los horarios de clase.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí se aprecia bastante.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, porque con los problemas que tuvimos en el grupo de Animaweb le dije que tuve problemas de dolor de espalda debido a mi discapacidad física y lo tuvo en cuenta.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo Facebook, Discord, Instagram donde subo mis trabajos y por último 2 canales de YouTube (Uno de Covers y futuros Doblajes y otro de Videojuegos).

Facebook hace años que no lo utilizo, Instagram lo utilizo unos 15 minutos al día.

En YouTube suelo ver algunos gameplays de varios Youtubers para desconectar y distraerme un poco.

En cuanto a los canales el de juegos lo he dejado muerto y el de Covers me gustaría subir vídeos, pero es que literalmente no tengo apenas tiempo libre

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Suelo salir a caminar un poco los fines de semana (1 hora y media/2 horas)

Y algunas veces hago flexiones, sentadillas, abdominales y un poco de pesas.

Hace tiempo jugaba bastante a fútbol, pero con el covid-19 ahora no se puede hacer.

Cómo te ves de aquí a 5 años

Me veo con una vida estable, con trabajo y siendo una persona madura y con buenas metas para cumplir a lo largo de bastante tiempo.

Estudiante 17

¿Qué has estudiado previamente?

Previamente cursé bachillerato, y realicé un trimestre del curso de DAM, Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma el año anterior (2020-2021).

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Brunete, un pueblo a unos 46 km de distancia del centro.

¿Método de transporte?

Actualmente mi método de transporte es el transporte público, es decir, buses y metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado durante el verano de socorrista durante 8 horas diarias, 6 días a la semana durante 4 veranos seguidos.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

La verdad que al principio me impulsaba mucho mi interés por el anime, pero hoy en día tengo más ganas de aprender animación 3D.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Como he dicho previamente, tengo un gran interés por el anime, así como por los dibujos estilo Rick y Morty, la razón principal es porque consigo empatizar más con este tipo de series y personajes, y me gusta mucho las capacidades infinitas que obtienes en la animación, las cuales muchas veces es imposible de plasmar en los live action o quedan muy poco creíbles.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

En cuanto a videojuegos tengo un gusto muy variado, me gustan mucho los indies cuidados y curados como stardew valley o hollow knight para relajarme, sin embargo, a la hora de jugar con amigos juego al League of Legends o pummel party. En general no le suelo hacer ascos a ningún juego a no ser que sea malo por la animación, trama, etc. y esto lo haga injugable.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Me parece interesante por el hecho de que yo como persona me puedo ver influenciado por cosas distintas a cualquier compañero, por lo que en mis resultados se verá esto reflejado y así voy formando un estilo/marca propia.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

De momento no, ya que no conozco la industria a penas, una vez curse animación 3D en el segundo curso, mejor me lo planteo.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Falta de tiempo, falta de materiales en casa, y una mala organización.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En el primer trimestre bien, este segundo por problemas personales un poco peor.

¿Relación con el docente durante el curso?

La verdad que muy buena, noto mucho la cercanía que hay y el buen rollito, lo cual hace que las clases sean más llevaderas y a la hora de trabajar este más a gusto.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

La facilitación de recursos externos al grado, es decir, tener unos tutoriales recomendados por el docente, o un libro que me proporcione contenido extra y unas bases en caso de que no me haya quedado muy clara la lección.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Si, crea un ambiente de trabajo más sereno y llevadero.

¿Valoras positivamente el contacto por WhatsApp e Instagram?

Sí, siempre y cuando no se abuse o interfiera en la privacidad del estudiante o docente.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, ya que aparte de crear un lazo de confianza mayor debido a tener más tiempo de contacto con el docente, se tiene más accesibilidad a la resolución de dudas y *feedback*, o a pasar un buen rato con la gente de clase. También te permite conocer gente de otras clases y cursos por medio del chat y del docente.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, para mí es una muestra de que soy un estudiante con relevancia y se me tiene en cuenta.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, me parece una persona cercana e implicada con sus estudiantes en todos los aspectos.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí. Tengo Twitter, Instagram, Tik Tok y Artstation. Les dedico una hora más o menos al día a cada una.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No, actualmente no realizo ejercicio de ningún tipo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Pues no sabría responder ya que es muy relativo, seguramente esté trabajando y seguir formándome en la materia que me interese en ese momento, posiblemente relacionado al modelado y texturizado 3D.

Estudiante 18

¿Qué has estudiado previamente?

He estudiado un bachillerato de artes en Sevilla (2018-2020) y cuando acabé me fui seis meses a Dinamarca a estudiar dibujo clásico y diseño de personaje. Después, me cogieron en la escuela de animación “The animation Workshop” pero me di cuenta de que odio el frío, Dinamarca y su gente. Así decidí volver a España y como quería estudiar animación, me gustan los videojuegos y quiero encaminarme al mundo del concept, pues me metí aquí. No me arrepiento.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo a una media hora de Esne y treinta y cinco de Estec.

¿Método de transporte?

El Metro o bus alguna vez.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Cuidando niños y de vez en cuando hago comisiones artísticas (Como estudie anatomía humana, la mayoría son comisiones +18)

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Bastante, me gusta mucho, creo que 2D más que 3D. En general tengo mucho interés por las películas animadas.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Creo que dos de mis películas favoritas de animación son “Nausika” y “La princesa Mononoke” en general me gustan todas las de Ghibli, ya que han sido parte de mi infancia. También me encanta “Paprika” “Tokio Godfathers” y “Perfect Blue”

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan “Shadow of the colossus” “Rayman legends” “Trico”.

Me encantan las criaturas y en sí la sensación de grandeza, misterio e intriga que te da “Shadow of the colossus” y “Trico”.

Rayman es más por pura diversión, me gusta mucho porque da mucho juego para el multijugador local.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí, muy interesante.

¿Por qué?

No voy a tener la misma ilusión por algo que me impongan que por algo que me interesa.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Siendo totalmente sinceros, no sé, puede, me gusta, pero no sé dónde acabaré.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Si, vengo de Andalucía y solo tengo mi portátil y no tira la mayoría de los programas, como me aseguraron que iba a poder trabajar con los equipos no me he comprado un ordenador (Tampoco tengo dinero por temas personales)

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

La verdad, solo me preocupa la Programación, me cuesta más que el resto.

¿Relación con el docente durante el curso?

Buena, al principio indiferente porque vino así cuando ya estábamos acostumbrados a Ester, después patiné un poco pero ya le empecé a pillar más y ahora me parece de los profes más comprensivos y majos del centro.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Bueno, mejoraría la disciplina de la clase, pero a la vez me gusta como son y nos lo pasamos pipa.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, me da energía y ganas de ir de fiesta, mejor que quedarse dormida.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, es raro porque nunca lo he visto antes, pero mola.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, lo valoro, otra cosa es que me meta a los directos, algún día me meto.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, hace que se sienta uno más cercano.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, lo ha demostrado varias veces y lo veo con otros compañeros.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, Instagram, Facebook y Twitter.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Si hago, cuando tengo tiempo bachata e intento dedicarle 1h al día a sentadillas o plancha. (últimamente no tengo tiempo y con la ansiedad estoy volviendo a comer de más)

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Me veo trabajando en un estudio y cobrando, ojalá.

Estudiante 19

¿Qué has estudiado previamente?

A lo largo de mi carrera estudiantil he cursado y titulado en Bachillerato. También me matriculé en un CFGS de desarrollo de aplicaciones multiplataforma que no cumplió con las expectativas de enseñanza que estaba buscando. Actualmente me encuentro matriculado en el CFGS de Animaciones en 2D y 3D, juegos y entornos interactivos en la universidad ESNE.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Resido en Torrejón de Ardoz, Madrid, a una distancia aproximada de 25 km en coche.

¿Método de transporte?

Para desplazarse hasta la universidad utilizo el transporte público y a pie, por lo cual tardo aproximadamente, sin atasco, tardo una hora y 15 minutos.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Actualmente trabajo de camarero para la empresa Vips, también estuve compaginando ese trabajo con uno de mozo de almacén en verano.

Los horarios de camarero son variados, pero normalmente trabajo los fines de semana, viernes desde las 18:00 hasta las 00:30 y sábado y domingo desde las 14:00 hasta las 00:30. Además de estas horas, he de sumar las horas complementarias a lo largo de la semana.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Mi interés a la hora de estudiar animación es el aprendizaje de los principios básicos de la animación, así como la de manejar los distintos programas que se utilizan en el mercado de la animación.

Personalmente pienso que, para el desarrollo de videojuegos, en el sector es importante saber un mínimo de todos los campos necesarios, ya no solo eso, sino que mi interés por la animación en 2D y 3D no es solo laboral si no personal para el desarrollo de proyectos personales.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

El interés personal que siento por el cine es amplio debido a la gran cantidad de películas que he llegado a ver hasta ahora. Desde los clásicos del Spaghetti Western hasta los últimos estrenos del cine de animación, ciencia ficción etc.

Mi gusto personal es por la animación y la ciencia ficción, por la parte de animación me interesan las películas de Disney por la fluidez y el cuidado de las animaciones que esta empresa desarrolla. También me gusta mucho el género del anime, tratando de llegar a la emisión de obras como “One Piece”, entre muchas otras.

Dejando de lado la animación también me interesan las películas de ciencia ficción como “Star Wars”, o de fantasía como “El señor de los anillos”, entre muchas otras.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Personalmente me gustan los juegos centrados en la historia. No descarto mi gusto por los juegos multijugador *online* o de pantalla dividida, pero me decanto por los juegos modo historia.

Valoro muchísimo una historia interesante, que atrape al jugador en ella y se desarrolle con fluidez para que no resulte pesada, añadiendo misiones secundarias que tengan relación con la historia para darle así profundidad y sumarle a la aventura horas de entretenimiento.

Mis videojuegos favoritos son la saga Bioshock por su historia interesante, ya no solo eso sino la profundidad de cada uno de sus personajes, su evolución a lo largo de la aventura, su variedad de armas, el modo de contar la historia que utiliza y que incita a explorar todo el mapa para poder averiguar todo lo que ha ocurrido en ese lugar y el desarrollo de la historia. También Hollow Knight, que fue el responsable de impulsarlo personalmente a querer desarrollar videojuegos, al demostrarme que un estudio pequeño como es Team Cherry puede desarrollar una obra maestra como es Hollow Knight, con un cariño y una pulidez que muchos juegos triples A del sector tratan de conseguir.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Pienso que es lo que mejor puede potenciar el aprendizaje positivamente ya que es un interés personal de la persona, lo que incitara a dedicarle tiempo y esfuerzo por ver el trabajo finalizado y pulido. Además, mejora la originalidad del proyecto ya que es un gusto personal y por lo tanto puedes darle el toque “de la casa”.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Sinceramente no es la especialidad que me gustaría desarrollar, pero no descarto el seguir formándome para uso propio como por ejemplo animar modelos en 3D. He de añadir que aún no hemos ahondado en la animación en 3D, por lo tanto, me baso en mi experiencia con la animación tradicional y la 2D.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Personalmente no he tenido ese tipo de problemas ya que si he tenido un ordenador personal en casa. Con los programas que necesitamos puede que, si eche en falta un soporte ya que la universidad no proporciona los programas para casa, obligado a los que no pueden obtenerlos a permanecer en las instalaciones por las tardes o en sus ratos libres. También cabe comentar que, si incluyeran dichos programas para casa, incrementaría el precio de la matrícula y la docencia, pero sería bueno que te dieran la opción de esa compra. Por lo demás, pocos problemas, más de los que podría tener cualquier persona como que se cuelgue un programa o que no funcione correctamente en algunas ocasiones.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En cuanto al resto de asignaturas del CFGS la verdad es que siempre me ha costado la parte artística del dibujo y diseño, pero, me puedo defender en todas. CIA (Color, iluminación y acabados en 2D y 3D) es la que más me interesa, aunque no he podido dedicarle tantas horas como quisiera, pero es junto con animación la que más me interesa.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación con Noel en clase es buena, sana y fructífera ya que podemos hablar con él con total libertad y con confianza, además de proporcionarnos el *feedback* necesario, al tratarse de un profesional del sector. En cuanto a la relación personal, yo a Noel, lo considero amigo, ya que me ha ayudado a pasar una etapa difícil de mi vida y fuera de la universidad tratamos de evitar hablar de ello para separar la vida personal de lo “profesional”.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Pienso que la clase de animación se desarrolla con fluidez y que fomenta el aprendizaje con los ejercicios y prácticas que nos pide realizar.

Para aprender animación, practicarlo todos los días, aunque sea un poco, suma mucho a la larga.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, además de impulsar la creatividad, fomenta el buen ambiente en clase y nos ayuda a conocer más de los gustos de nuestros compañeros, docentes etc.

Hoy en día la música ayuda a conocer a las personas y une a la clase con el docente y entre ellos.

Mucha gente se concentra más con música.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

La verdad es que el contacto con Noel por las redes sociales nos ayuda a nosotros a conectar con él y él a conectar con nosotros y enfocar sus clases a gustos personales e individuales de cada estudiante. Así fomenta la creatividad y el aprendizaje de manera positiva.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?:

Sí, es de valorar el esfuerzo extra de Noel ya que no tiene por qué hacerlo, pero aun su canal "NoelJust1" es un sitio que muchos utilizamos para desconectar, conocer gente, jugar un rato a algo que a la mayoría nos apasiona, compartir momentos divertidos, además de seguir aprendiendo ya que no solo enfoca todo el contenido a jugar si no a ver animaciones y analizarlas y a evaluar ciertas animaciones o proyectos de la gente que se lo envía y le da permiso, siempre todo desde un ambiente bueno, respetuoso y sano, todo esto con la actitud positiva de siempre.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Es de valorar que lo conozca ya que solo en el primer año somos más de 80 personas, de las cuales se conoce nombre y apellidos en menos de un año, además de los estudiantes que están en segundo y muchos de los que ya han promocionado. Esto, personalmente, me hace sentir a Noel alguien más cercano y que se esfuerza por mantener un buen ambiente y trato con el alumnado.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Noel, se preocupa por todos sus estudiantes. Además de eso, la relación personal que tengo con Noel la considero de amistad, si noto que se preocupa por mí a nivel personal.

Como ya he comentado anteriormente, me ha ayudado a nivel personal con una etapa difícil en mi vida, me ha invitado a hacer actividades como baile en una escuela.

Tener contacto con él a través de Whatsapp ayuda mucho ya que puedes hablar con él de lo que sea, y siempre se ofrece a ayudarte en lo que puedas.

A nivel profesional también se preocupa ya que me ha dado muchos consejos para mejorar ya no solo de su asignatura sino de todo lo que sabe del resto, consiguiendo así mejorar mi rendimiento en todas ellas.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Si, actualmente utilizo Instagram, Whatsapp, Twitter, Tik tok y Discord.

A lo que más le dedico tiempo es a Instagram, Whatsapp y a Tik tok. Aproximadamente las utilizo una hora al día en total a lo largo del día.

A Instagram y Tik tok si les dedico algo más por las horas muertas de transporte a lo largo del día. Aproximadamente 3 o 4 horas entre las dos.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, hago ejercicio, aunque le dedico poco tiempo, ya bien por el trabajo o por los estudios, últimamente estoy intentando dedicarle algo de tiempo todos los días entre semana.

Intento alternar algún ejercicio de cardio como puede ser una caminata como salto a la comba, además añado ejercicios de fuerza física como puede ser el levantamiento de mancuernas, sentadillas con peso o flexiones de suelo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

En cinco años, siendo realista, espero estar trabajando en una buena empresa, en la cual no me tenga que preocupar mucho por el dinero.

También me gustaría haber empezado mi propio proyecto de empresa, ya que en el futuro mi intención es tener un estudio propio de desarrollo de videojuegos y tratar así de competir con grandes empresas con el tiempo, ofreciendo un producto que destaque por encima del resto.

Estudiante 20

¿Qué has estudiado previamente?

He cursado anteriormente Bachillerato de Ciencias Puras.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Valdemoro, aproximadamente a una hora y media de ESTEC.

¿Método de transporte?

Me desplazo hasta el centro en transporte público.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado en hostelería, mi primer trabajo con contrato fue en el McDonald's, más adelante en el Burger King, en el Toy's R'Us y en el Vips.

Actualmente tengo dos trabajos, un trabajo ocasional que es en rodajes de anuncios los fines de semana libres que no trabajo en mi otro empleo. El otro empleo es el principal en Mercadona, trabajo 15 horas semanales repartidas en viernes 5 horas y sábado 10 horas. Ocasionalmente tengo que echar más horas entre semana.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me llama mucho la atención la animación 2D para mejorar y desarrollar mis aptitudes en un futuro.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Tengo gustos muy variados pero

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los videojuegos como Uncharted, Horizon, Final Fantasy, en general los videojuegos que contienen modo historia ya que me enganchan a la hora de continuar el juego.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Hace que me llame más la atención la asignatura y me centre más en aprender.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Después del grado superior me gustaría hacer un máster relacionado con la animación. También irme unos meses a aprender bien inglés a otro país.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

En mi casa no tenía un PC que soportara los programas que usamos en clase, por lo que debía quedarme todos los días después de clase para hacer los trabajos.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Por lo general voy al día con todas las asignaturas, sí que es verdad que no me da tiempo a organizarme muchas veces y la programación la estoy dejando mucho de lado. Pero me gustan mucho todas las asignaturas.

¿Relación con el docente durante el curso?

Desde el primer día ha inspirado mucha seguridad y anima a los estudiantes de forma muy positiva a seguir el ritmo de sus clases.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No mejoraría nada de las clases impartidas por el docente. Me gusta la manera de enseñanza clara, pausada para que todos vayan al mismo ritmo y clases dinámicas.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí porque crea un ambiente tranquilo y positivo en clase.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Claro, siempre está dispuesto a atender cualquier duda que le propongamos mediante estas vías.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Valoro que el docente esté en prácticamente todas las redes sociales y sea accesible.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sé que al principio es difícil que el docente se aprenda 90 nombres la primera semana del curso, pero le gusta saber los nombres de sus estudiantes y preocuparse por ellos.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, el docente siempre se preocupa por nosotros tanto personal como profesionalmente.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí tengo redes sociales. Tengo Twitter, Instagram y tiktok. Básicamente uso Twitter para leer las noticias por las mañanas y por las noches y tiktok en el medio de transporte para ver videos de entretenimiento. Aproximadamente una hora de Twitter, otra media de Instagram y una hora de tiktok.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Hago ejercicio físico siempre que puedo, al menos 30 minutos de cardio al día entre semana para despejarme y ayudarme a combatir el estrés. Me centro sobre todo en remo y comba.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Siendo realistas, espero que después de 5 años haya conseguido mucha experiencia laboral en varias empresas y pueda encontrar mi sitio en una empresa que se adapte a mí y con un contrato fijo, aunque ahora sea difícil conseguir eso. También para entonces haberme independizado, me gustaría seguir viviendo en Madrid o alrededores, pero nunca cierro las puertas de vivir en otro lugar, tanto fuera como dentro de España.

Estudiante 21

¿Qué has estudiado previamente?

Bachillerato de ciencias.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Aranjuez, 50 km aproximados de distancia.

¿Método de transporte?

Tren y metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No he tenido ningún trabajo o experiencia laboral.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me gustaría poder convertirlo en una opción laboral.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Las escenas de acción de los animes de kimetsu no yaiba y la saga fate, me gusta como unen elementos 2D y 3D.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Los juegos de lucha porque me gusta el ganar después de una pelea justa.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí

¿Por qué?

Ya que así tengo más motivación para hacerlo.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Si es posible.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Me falla el programa de toon boom harmony en mi ordenador

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Bien.

¿Relación con el docente durante el curso?

Buena.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Creo que están bien como están.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, me ayuda a concentrarme.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Por Whatsapp ya que no uso Instagram.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Si lo valoro.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Si le da un toque personal a la lección.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Uso TikTok y Reddit para ver videos, aproximadamente 4 horas.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No hago ningún tipo de ejercicio físico.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Con un trabajo en la industria o siguiendo, estudiando.

Estudiante 22

¿Qué has estudiado previamente?

12 años de música en el conservatorio profesional de Getafe y Bachillerato de ciencias técnicas.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Getafe Sector 3, a 1 hora y 30 minutos de ESTEC en transporte público. La distancia según Google Maps es de 20 km.

¿Método de transporte?

Transporte público:

Ruta 1:

Autobús 441 desde Av. Isabel De Palencia-Lina Odena hasta Plaza Elíptica -> Circular 6 desde Plaza Elíptica hasta Avenida de América -> Línea 4 desde Avenida de América hasta Esperanza -> 5 min caminando.

Ruta 2:

10 minutos caminando hasta la parada de metro de Arroyo Culebro -> Desde Arroyo Culebro hasta Getafe Central -> Renfe desde Getafe Central hasta Nuevos Ministerios -> Línea 6 desde Nuevos Ministerios hasta Avenida de América -> Línea 4 desde Avenida de América hasta Esperanza -> 5 min caminando.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Trabajé en una guardería canina desde septiembre de 2020 hasta junio de 2021.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

No me gusta la animación. Me metí a este grado con otros intereses, aunque me gustan los proyectos como el corto de anima week, ya que haces lo que quieres y es gratificante ver la reacción de la gente y que reconozca el trabajo.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

No he visto apenas series, tiene que llamarme mucho la atención para ponerme a ver una. Soy muy selectivo con mi tiempo como para gastar cientos de horas en series que simplemente me parecen entretenidas. Mi serie favorita hasta la fecha es Vikingos, la cual me ayudó a calmar mis sentimientos negativos por su brutalidad. En cuanto a las películas no tengo un género concreto que me guste, pero todo lo que tenga que ver con venganza me llama más la atención. Mi película favorita es Gladiator.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me encantan los juegos realistas, pero con un toque competitivo. Al juego que más horas le he echado en mi vida es al World of Tanks, pero he jugado de todo. Mis favoritos son los juegos de From Software, siendo los únicos que he completado al 100%. En general me gustan todos aquellos juegos que te hagan sudar de lo difíciles que son, por esa sensación tan gratificante que tienes al ir superando los obstáculos, o, los juegos que te hacen sentir como el protagonista de una película de guerra.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Por supuesto, es un extra de motivación que se agradece y que la gente como yo, que no le entusiasma la animación, valora y hace que sea menos denso.

Planeas seguir formándote en la industria de la animación

De momento no, pero no estoy totalmente seguro, la vida da muchas vueltas.

Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Durante el primer trimestre no pude trabajar en casa, así que lo completé quedándome todos los días por las tardes hasta la hora de cierre.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Todo bien menos programación, en modelado es en donde más destaco, teniendo una de las medias más altas.

¿Relación con el docente durante el curso?

Muy bien, muy implicado y con mucha paciencia.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Que las entregas no hubieran sido diarias sino para el próximo día de clase. No veo la lógica que una entrega sea en el día cuando la mitad de las ocasiones no teníamos clase hasta dentro de dos días o después de un fin de semana, ya que nos tocaba con Ester los días intermedios. Al menos en mi caso hubiera podido entregar animaciones de mejor calidad al tener más tiempo y a organizar mejor las tareas del resto de asignaturas.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

No. Soy partidario de que quien quiera escuchar música, que se ponga sus cascos o los que hay en la recepción. A mí personalmente me estresa y por parte de otros compañeros se generan conflictos innecesarios.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

No. Debido a malas experiencias que he tenido conociendo a gente por el móvil y a la toxicidad que se suele encontrar en redes sociales, me encuentro más cómodo usando estas aplicaciones para lo justo y necesario.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

A mí personalmente me es indiferente, pero creo que está bien. Si tengo alguna cosa que consultar recurro al correo ya que en Twitch me resulta un poco raro.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Si, es un bonito detalle. Genera un entorno más amigable y de confianza.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Me resuelve todas las dudas asique me siento atendido.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sólo tengo Instagram y le dedicaré 5 minutos al día y a veces ni eso.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Los sábados y domingos por la mañana hago una hora y media de calistenia en el gimnasio que hay a 10 minutos de mi piso.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Es una pregunta difícil, pero me veo trabajando duro en alguna empresa intentando ascender y recién independizado.

Estudiante 23

¿Qué has estudiado previamente?

Estudí, en ESNE también, el Grado de Diseño de Moda.

Posteriormente estudié un máster de maquillaje profesional.

Y justo antes de la pandemia me trasladé a Elche para estudiar un máster de diseño de zapatos, pero por el COVID este fue cancelado.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en el barrio de Arganzuela, en la Calle del Ferrocarril, a siete kilómetros y medio del centro de ESTEC.

¿Método de transporte?

Mayoritariamente metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Actualmente no trabajo.

He trabajado como maquilladora y dependienta en una tienda de maquillaje, y como imagen en el mundo de la noche.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Con los estudios previos no conseguí hacerme un hueco en el mundo laboral, y quise cambiar de rumbo mi futuro.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan las series y películas de animación, fantasía o ciencia ficción, comedias y comedias-románticas.

En el mundo de la animación mis películas favoritas son las de Disney, por nostalgia supongo y la estética. Las del estudio Ghibli, por su estética e historias menos típicas en el mundo de occidente. En cuanto a series las últimas vistas han sido (Des)encanto, Cuphead y Príncipe Dragón, todas vistas en Netflix.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Los que más me gustan son los de aventura de mundo abierto, me gusta que haya un abanico amplio de posibilidades y que sean muchas horas de juego.

Uno de mis juegos favoritos también es el LOL, por la posibilidad de jugar con amigos y jugar contra personas reales.

Los juegos estilo mmorpg también me gustan, por la posibilidad de jugar con amigos en mundos amplios.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Personalmente pienso que si, al hacer trabajos con personajes o ambientes en los que estás especialmente interesado, ayuda a motivarse y tener ganas de trabajar.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Actualmente estoy más interesada en el modelado 3D y texturizado, pero hasta que no llegemos a la animación 3D por huesos no sabría qué campo decidir.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.):

Al no facilitar los programas en el curso, supone cierta complejidad a la hora de buscar algunos programas para poder trabajar en casa.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?:

Por lo general llevo todas bastante bien, aunque este segundo trimestre ha sido bastante caótico en mi caso, y puede que haya pinchado un poco.

Relación con el docente durante el curso:

Muy buena relación, es cercano y alegre, y eso ayuda a conectar con él como docente.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?:

Es todo perfecto, no hay nada que mejorar.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Por supuesto.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Siempre que es etiquetado en un trabajo, lo pública en sus historias para dar visibilidad a sus estudiantes.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Siempre es gracioso ver a los docentes en ámbitos menos profesionales como es en los videojuegos.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Por supuesto.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Noel siempre se preocupa por sus estudiantes para que todos estemos bien.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

De redes sociales utilizo sobre todo Instagram, entre semana tengo un promedio de 2h diarias, y en los fines de semana puede que suba un poco.

La mayoría de las tardes las paso en Discord, algunos compañeros de clase estamos siempre metidos hablando, ya sea para hacer trabajos o jugar en grupo

En Whatsapp es la red social que puede estar más tiempo a la larga, pues, aunque no estoy mucho tiempo seguido, estoy comprobando mensajes cada dos por tres.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No suelo hacer ejercicio físico.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Por soñar... Me gustaría estar trabajando de modelador y texturizador en empresas como Disney o Pixar.

Estudiante 24

¿Qué has estudiado previamente?

He cursado y finalizado el bachillerato científico-tecnológico.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en San Martín de Valdeiglesias, un pueblo de la Sierra Oeste de Madrid, a 88,6 km de distancia del centro.

¿Método de transporte?

A la hora de ir al centro, mi padre me lleva en su furgoneta hasta el parque oeste y a partir de ahí, uso el metro hasta el centro escolar. A la hora de volver utilizo el metro y en principio pido el bus hasta mi casa.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Actualmente trabajo de mesa de baloncesto algunos fines de semana, es decir, me encargo de anotar los puntos y llevar el tiempo de los partidos de baloncesto

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

La animación es algo que me gusta y poder estudiarla y poder dar vida a las creaciones que hacemos, me gusta bastante. A la hora de estudiarla, me interesa bastante saber cómo es el proceso de crear una animación y sobre todo poder abrir la posibilidad de trabajar de animador más a futuro

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gusta bastante la animación de acción, como puede ser "Shingeki no kyojin", porque me gusta mucho y me motiva verlo, pero también me gusta ver cortos de animación bien animados porque me impresiona ver buenas animaciones o series de

animación más cómicas porque me gusta mucho cómo es la animación como en “Cortar por la línea de puntos”

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los juegos de acción y de estrategia, suelen ser los que más me absorben y puedo estar jugando mucho más tiempo, ya que estos juegos tienen momentos de calma y momentos muy tensos, que disfruto bastante, pero, en general, si puedo jugar a cualquier juego con mis amigos, me da igual que no sea de este género, ya que disfruto mucho jugar a videojuegos con mis amigos

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Me parece una idea estupenda, que se debería hacer en más sitios.

¿Por qué?

Porque al adaptar los trabajos al gusto de los estudiantes, estos, se van a sentir más motivados por la asignatura y probablemente les pongan más ganas a las prácticas.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Todavía no tengo muy claro qué voy a hacer en mi futuro, pero lo cierto es que la animación me está gustando mucho y la estoy disfrutando bastante, así que es una opción que no descarto para nada.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

No he sufrido ningún problema técnico durante el curso escolar.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

A excepción del primer trimestre de modelado, el cual no puse demasiada atención, a pesar de que ahora sí estoy logrando buenos resultados, dibujo es una asignatura que me resulta bastante difícil, ya que nunca he cursado dibujo artístico antes

¿Relación con el docente durante el curso?

Mi relación con el docente ha sido bastante buena, ya que el docente es muy agradable y te ayuda en cualquier problema que tengas.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No cambiaría nada

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Pienso que es una buena forma de que los estudiantes se relajen mientras realizan los ejercicios y de conocer más tanto al docente con la música que pone, como a sus compañeros.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Creo que Instagram es una gran herramienta para poder ver e inspirarnos en otros, ya sea, artistas, animadores y modeladores. Por el otro punto, opino que Whatsapp es una buena forma de comunicación que puede ayudar a cualquier persona, pues puede preguntar ya sea a sus compañeros o a los docentes

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Lo valoró muy positivamente, ya que es una muy buena forma de conocer a otros estudiantes y sobre todo pasar tiempo con ellos y con el docente

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Me gusta bastante que un docente conozca mi nombre y mis apellidos, ya que no siento que soy solo un expediente que pasa por el ciclo y que no le importo al docente, opino que es una forma de hacer sentir al estudiante que es importante para los docentes y de acercarse a este y darle confianza.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Yo siento que el docente se preocupa por mí de forma profesional, ya que siempre que le pregunto algo, me responde muy rápido, pero, además, al presionarnos en su asignatura, indirectamente también hace que trabajemos bien en las demás asignaturas.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo Whatsapp, Instagram, Twitter, Facebook, tik tok, Reddit, discord y twitch y en total ¡, le dedico unas 2 horas y media al día, aunque puede variar bastante

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Por desgracia actualmente no hago ejercicio físico y si hago algo son solo 10 flexiones al día, que no tardo ni un minuto en hacer

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

De aquí a 5 años me veo trabajando, aunque lo cierto es que todavía no estoy seguro de qué. A pesar de esto, barajo que podría trabajar en vfx, en modelado e incluso en animación.

Estudiante 25

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de entrar al CFGS, estudié Bachillerato Técnico.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Carranque, Toledo, a, aproximadamente, 40 km de ESTEC.

¿Método de transporte?

Mis métodos de transporte son coche, Cercanías Renfe y Metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me gustaría animar personajes, animales, etc. en videojuegos o para películas en 3D.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

De pequeño, me gustaban las series y películas de acción o fútbol, como Código Lyoko, Inazuma Eleven o Cars porque siempre me han gustado los deportes, los superhéroes y la tecnología.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Los videojuegos que me gustan son principalmente los Shooters en primera persona y, alguno de mundo abierto como el GTA V. Este tipo de juegos me gustan porque desde pequeño empecé a jugarlos (8/9 años) y me gustaba la experiencia de adentrarse en un juego y que pareciera que era yo el jugador.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí, ya que, si hay algo que me interese “poco”, al hacerlo con algo que me guste, aumenta mis ganas de hacerlo.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación

Dependiendo de la situación en la que me encuentre en un futuro, aunque sí me gustaría.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Ninguno.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En general mejorable, ya que voy bastante justo. La que peor llevo, Dibujo, debido a que es mi primera vez dibujando y tengo carencias.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación, yo la considero buena, una relación formal, salvo algún caso excepcional en el que entablamos conversaciones más cordiales.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Realmente nada, el docente nos enseña cómo se hacen las cosas, haciéndolo con él, y cuando tenemos que hacer nuestros proyectos nos deja tiempo, nos ayuda y siempre resuelve nuestras dudas.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Es muy positiva, hace que te mantengas activo y se te hace mucho más amena la clase.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, se puede hablar con el docente/a en cualquier momento.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí ya que se puede ver a un docente más personal y cotidiano, además de poder jugar con él a los juegos que te gustan.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, ya que puede haber un contacto más estrecho.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, siempre quieren que saque mi mejor versión tanto en trabajos de clase como en mi actitud y personalidad.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí.

Instagram (30 min), Twitter (30 min), TikTok (1h y 30 min), Whatsapp(1h), Discord(4h).

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, hago ejercicio muscular en el gimnasio cada dos días durante una hora y media más o menos.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

De aquí a cinco años me veo trabajando en una empresa, haciendo algo que me gusta y que llevo toda la vida esperando. Cuando ese momento llegue me veré satisfecho con todo el trabajo hecho durante los años pasados.

Estudiante 26

¿Qué has estudiado previamente?

Previamente he estudiado Bachillerato de ciencias

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Villaviciosa de Odón, 24km

¿Método de transporte?

El método de transporte que utilizo es el autobús y metro

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Mucho interés ya que me gustaría animar mis propios trabajos para mejorar mi portfolio en 3D

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Mi gusto a la hora de ver series y películas no es algo definido estoy abierto a cualquier tipo de película y serie animada.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

El gusto de juegos que tengo es, lo principal son juegos cooperativos o competitivos además de juegos con una buena historia de aventuras.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Si ya que están ligados unos con lo que más me apasiona que es el modelado en 3D, además de las series y películas que veo (no tiene por qué ser 100% animación)

¿Por qué?

Porque las animaciones están en todo, tú te puedes ver una serie o película y encuentras cualquier cosa que ha sido modelada y animada

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No creo ya que mi pasión es el 3D, pero no descarto que pueda seguir formándome en un futuro

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Problema con los *softwares*, pero estos al tener buena asistencia por si pasa algo con ellos te lo arreglan rápidamente he de decir que está muy bien ya que no pierdes tiempo.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Muy bien

¿Relación con el docente durante el curso?

Muy buena relación hace que todo sea ameno y más divertido, es razonable y su forma de dar las clases para mi gusto es la correcta ya que acabas aprendiendo mucho sobre el campo y el uso de la aplicación que se esté impartiendo en ese instante.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

En mi punto de vista veo que todo está bien y no cambiaría nada

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Si ya que la música es un estilo de vida dependiendo de la música que escuches expresa cómo te sientes o cómo te hace sentirte es decir si el profe pone música que tiende a animar y motivar al estudiante a hacer los trabajos va a conseguir ese resultado.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, ya que tendría una confianza más personal con esa persona

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, ya que es una forma divertida de ver las cosas, se pueden sacar muchas anécdotas y memes.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, ya que transmite un voto de confianza

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, ya que durante sus clases he tenido dudas para hacer ciertas cosas de animación o cara a más adelante dentro de la industria con el 3D y me ha ayudado a como seguir hacia delante.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí: Twitch, Instagram, Facebook, Snapchat, Whatsapp, tiktok, Discord.

Le dedico la verdad que demasiado tiempo:8h.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Si la verdad que le dedico buen tiempo 1h 45min cada día menos el domingo que descanso. Un poco de todo

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Con mi propia empresa desarrolladora de videojuegos.

Estudiante 27

¿Qué has estudiado previamente?

Anteriormente he estudiado el bachillerato de humanidades y en una academia llevo estudiando coreano desde hace 3 años.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Getafe Norte, a unos 11 km.

¿Método de transporte?

Para llegar hasta clase puedo ir de varias formas y todas tardan más o menos lo mismo, entre 1 y 2 horas. Siempre cojo metro y tren.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Aprender cómo se anima paso a paso, en un futuro me gustaría hacer pequeñas animaciones de mis personajes y proyectos. Pero no creo que me dedique profesionalmente a ello.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan diferentes cosas, lo que más me gustan son los cartoons con un fondo turbio como Historias corrientes, Agallas el perro cobarde, Las supernenas, Las macabras aventuras de Billy y Mandy... Pero también me gustan los animes gore como Another, Akame Ga Kill, Corpse party... Y me interesan bastante muchas películas de animación 3D de Pixar porque se ven muy trabajadas y bonitas.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los shooters como el Valorant porque hacen que me concentre y si hago una buena partida luego me siento bien. Por el contrario, juego al League of Legends, no sé por qué me gusta, siempre acabo enfadada, pero vuelvo a jugar. También me gustan mucho los juegos de supervivencia. The Forest me parece el mejor juego de supervivencia porque me da mucha libertad y a la vez que disfruto cazando, haciendo una base y explorando puedo matar caníbales y monstruos.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Me parece algo bastante interesante, puedes aprender y disfrutar a la vez. Si te obligan a hacer algo que no te gusta no creo que el resultado sea bastante bueno.

¿Por qué?

Creo que a la vez de interesante es importante, si haces algo que te gusta mucho podrás sacar mejores resultados que alguien que no le guste tanto.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Sí, me parece una industria muy interesante y estos últimos años ha estado cambiando y avanzando bastante, tengo muchas ganas de ver lo que pueda pasar en próximos años y cómo van a innovar. Sobre todo, me gustaría saber porque los dibujos infantiles a veces son tan malos y cómo triunfan tanto últimamente. Recuerdo cuando era pequeña que las animaciones eran mucho mejores, ahora veo Peppa Pig y no me parece que sea una buena serie en cuanto a animación. Y respecto a animaciones en 3D para niños Jay, el avioncito me parece horrible tanto estéticamente como todas sus animaciones.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

He tenido problemas con algún software porque no funcionaba o porque no detectaba el lápiz en el mismo programa.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Bastante bien en mi opinión, menos en programación que me parece bastante complicado y no me gusta. Me está gustando mucho el modelado 3D, aunque siempre se puede mejorar.

¿Relación con el docente durante el curso?

Es la primera vez que conecto tanto con los docentes y mis compañeros en clase, supongo que será porque compartimos gustos y aficiones. De momento no he tenido ningún problema con ellos y me parecen bastante majos y profesionales.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Por el momento nada.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Si, trabajar en silencio me parece aburrido y deprimente. La música puede ayudarte a concentrarte o a disfrutar del proceso, es una ayuda bastante positiva. No todos los tipos de música son buenos para trabajar, pero con que te guste y no te distraiga mucho me parece algo perfecto para complementar todas tus horas trabajando.

Siempre están las alternativas si no te gusta la música, creo que algo parecido puede ser escuchar podcast, hacen tu trabajo más ameno y encima puedes aprender cosas.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

El contacto me parece siempre positivo, para conseguir las cosas hay que comunicarse y cualquier manera y medio me parece correcto. A lo mejor es más profesional hablar por Gmail o Whatsapp, pero si eres un artista y tienes una cuenta especializada en Instagram, Art Station... Me parece que lo más lógico es contactar por ese mismo medio donde te han encontrado.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Me parece algo bastante interesante y moderno, las cosas están avanzando mucho últimamente y que un docente se meta en cosas nuevas como Twitch me parece algo admirable. Creo que es una buena forma de conectar con más personas, no solo con gente de internet sino con nosotros, sus estudiantes. Lo dejamos de ver como un simple docente, gracias a los directos podemos ver que es una persona normal como nosotros, con sus problemas y hobbies... Al fin y al cabo, hace que nuestra relación con él sea mejor.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Creo que es algo necesario, por desgracia en la ESO y bachillerato he tenido docentes que nunca se han sabido nuestros nombres y pasaban de nosotros, lo único que consiguieron fue que perdiéramos interés en sus clases. Aquí no me ha pasado eso así que estoy bastante contenta, ya que sabe quién soy, lo que me gusta, las cosas que hago...

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, profesionalmente siempre nos están dando *feedback* para que mejoremos e intenten sacar todo nuestro potencial. Personalmente también se preocupan por nosotros y nos intentan ayudar.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo redes sociales como Whatsapp, Instagram, Tinder... A la que más tiempo dedico es Instagram, las horas en el transporte público se hacen duras sin distracciones o contenido de Instagram. Cuando estoy en casa las utilizo poco porque me suelo centrar en hacer otras cosas y se me olvida revisarlas, pero cuando tengo tiempo o me aburro también hablo con gente por redes sociales.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Toda mi vida he hecho deporte, pero este año y que no tengo tiempo solo hago skate algunos fines de semana. En un futuro me gustaría volver a hacer taekwondo, pole dance, telas aéreas...

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Espero verme viviendo en Corea del Sur con un trabajo estable como concept artist, modeladora o diseñadora. La vida puede dar muchas vueltas y seguramente no acabe así.

Estudiante 28

¿Qué has estudiado previamente?

Previamente he estudiado el bachillerato artístico.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en una residencia de estudiantes en El Viso ya que no soy de Madrid y está a 4,7 kilómetros del centro.

¿Método de transporte?

Uso el bus para ir y venir y tardo unos 20 minutos.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Me gusta darles vida a mis creaciones o a las creaciones de los demás y me gusta la idea de poder vivir de ello.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan más generalmente las películas en 3D y las series en 2D. Me gustan por ejemplo las películas de Pixar y DreamWorks, una de las que más me gusta es “Cómo entrenar a tu dragón”. Y consumo más series en 2D como “Rick y Morty” o “South Park”.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los shooter estratégicos como el Valorant, los juegos de plataformas y juegos de tomar decisiones como el "Detroit: Became Human".

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí, porque así los estudios son más interesantes.

¿Por qué?

Porque los estudios se hacen más amenos e interesantes además de ser más entretenidos y poder compartir tus gustos con los compañeros.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

En principio después del curso planeo seguir formándome para mejorar en el ámbito y tener mejor base.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

No he tenido problemas técnicos porque tengo ordenador en casa y los programas que usamos en clase, los docentes nos han facilitado cómo conseguirlos.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

La programación la llevo un poco mal pero las demás asignaturas las llevo bien.

¿Relación con el docente durante el curso?

La relación con Noel durante el curso es buena, es un docente cercano que crea buen ambiente en clase.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

No mejoraría nada.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, porque así los estudiantes se animan más y trabajan mejor.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí porque así puedes contactar fácilmente con el docente y el contacto se hace más cercano.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí porque puedes interactuar con el docente con facilidad y tener más confianza con él.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí porque es un buen detalle, así se crea mejor relación con el docente.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí porque habla con nosotros y nos pregunta qué tal vamos.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí. Tengo Instagram, Twitter, Discord y Twitch. Uso poco Instagram, pero mucho Twitch y Discord, paso una media de nueve horas diarias.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

No, pero a veces juego a juegos deportivos como el baloncesto o el pádel.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Si no estoy trabajando me seguiré formando para mejorar mis habilidades.

Estudiante 29

¿Qué has estudiado previamente?

-Educación secundaria obligatoria, Colegio Madrigal.

-Bachillerato de Ciencias de la Salud, Colegio Altamira.

-Primer año del grado en Ingeniería en Telecomunicaciones en la Universidad Politécnica de Madrid.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Villaviciosa de Odón, Madrid a 24 km de ESTEC.

¿Método de transporte?

Autobús y Metro.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado como peón y ayudante de albañilería durante aproximadamente un año antes de mis estudios en ESNE.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Después de estar en las clases de animación mi interés ha incrementado exponencialmente queriendo seguir formándome más cuando salga del ciclo formativo.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me encantan las películas y las series animadas. Desde pequeño soy muy fan de los dibujos animados y he visto series como Bob Esponja, Hora de aventuras, Clarence, Steven Universe... y hasta ahora sigo viendo series de animación como las recomendadas en Netflix: Hoops, Police Paradise, Big Mouth...

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

En general, me encantan casi todos los tipos de videojuegos desde los más antiguos hasta los más modernos, aunque me suelen gustar más las experiencias individuales que cooperativas, y si tengo que quedarme con algún tipo serían de aventura, mundo abierto o RPG.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Sí, ya que creo que adaptando el trabajo a los diferentes estudiantes en el campo de la animación creo que se saca el mejor de sus potenciales. Si a una persona le gusta algo realmente tendrá más ganas de realizar un trabajo.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Sí, después de terminar el ciclo formativo con la complementación de HND seguiré formándome en el mundo de los videojuegos y de la animación en la escuela ESNE.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

En mi caso no he tenido ningún problema técnico respecto al curso.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En general bien, tuve algún derrapé con las notas en CIA por la parte de texturizado, pero se ha llegado a corregir y a mejorar.

¿Relación con el docente durante el curso?

De las mejores que he tenido a lo largo de mi vida como estudiante. Creo que tener una relación más cercana con el docente gana mucho haciendo que ir a su clase sea divertido y aprendas con más ganas.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

En este caso yo no mejoraría nada a la hora de impartir clases de animación, creo que queda claro los conceptos y las prácticas cuando se explican en clase.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, es una motivación para los estudiantes a la hora de trabajar en clase, haciendo que nos motivemos más mientras trabajamos en las prácticas.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Si se valora positivamente el contacto y si quieres contactar con él fuera del horario lectivo el contacto con el docente es más directo por Whatsapp e Instagram.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, siendo una forma de entretenimiento para los estudiantes interactuar, jugar e incluso de resolver dudas fuera del horario lectivo con el docente.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, en mi caso viniendo de una universidad con un montón de estudiantes por clase y teniendo unos docentes que no tenían inercias de conocernos, solamente de dar su clase e irse, venir a un centro donde el docente conozca tu nombre y apellidos y preocupe por tu formación, es de muy bien valorar.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí, como dije en la anterior pregunta el docente se preocupa por la formación del estudiante haciéndolo también personalmente.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, Instagram y Whatsapp, pero no le suelo dedicar mucho tiempo, no soy una persona que consuma mucho las redes sociales.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, voy al gimnasio dedicándole hora, hora y media al día, descansando un día a la semana.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Me gustaría verme en 5 años trabajando para la industria del videojuego en alguna empresa de gran prestigio como modelador, animador o programador.

Estudiante 30

¿Qué has estudiado previamente?

La carrera universitaria de Ingeniería Telemática de la Universidad Politécnica de Madrid.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Calle Fernando el católico, a unos 6.5 Km.

¿Método de transporte?

Se tarda en metro aproximadamente entre 30 y 40 minutos.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Al principio no era lo que más me interesaba del grado, pero actualmente me gusta bastante.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué

Animes de acción y sobrenatural, y películas relacionadas con el anime.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Juegos de acción y suspenso del estilo de Resident Evil, pero también mundos abiertos y exploración como el Zelda Breath of the Wild o el Mario Odyssey.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Porque considero que hace que te puedas adaptar más fácilmente a la asignatura y sea más entretenido y fácil de estudiar.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Actualmente no es lo que tengo pensado, pero dado el aumento de interés que ha supuesto este curso, tampoco lo puedo descartar.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

La falta de licencias para algunos programas resulta en la difícil adquisición de dichos programas.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Bastante bien.

¿Relación con el docente durante el curso

Muy buena, además me parece que pone mucho interés en la asignatura y en que los estudiantes aprendan.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Actualmente nada, creo que está muy bien estructurada e impartida.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí, crea un buen ambiente de trabajo, aunque se podría variar el género un poco más en función a los gustos de los estudiantes.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, hace que sea más fácil interactuar con él.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo Instagram y Twitter, que solo uso en ratos libres.

Además, tengo Discord que lo uso bastante a diario.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Actualmente practico baloncesto y juego partidos los fines de semana. Le dedico unas 4 horas a la semana.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Trabajando en el sector de los videojuegos en el apartado de guion de videojuegos.

Estudiante 31

¿Qué has estudiado previamente?

Bachillerato de ciencias en el instituto San Alberto Magno.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo a 1h de la ESNE y dependo mucho del tráfico y de los trenes.

¿Método de transporte?

Metro y bus, y en algunos casos en coche.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado los viernes de 20:00 a 22:00 atendiendo las necesidades e informando al público de manera eficiente y he manejado y administrado el tema económico de una empresa.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Realmente no me interesa mucho, pero a medida que avanza el curso y voy aprendiendo cosas nuevas

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me gustan las películas, series y anime de aventura, fantasía oscura y ciencia ficción como Tron, McGiver, todas las de Marvel, Pandora hearts, owari no seraph y soy super fan de las películas de Disney en especial las de Frozen.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gustan los juegos de aventura con puzzles y con una buena historia como The legend of Zelda y Genshin Impact, o también juegos del estilo de construir una vida como en el Animal Crossing.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Porque aprender la materia con temática de nuestros gustos me parece muy atractivo, pero responder a todas las necesidades de cada uno es bastante difícil y es comprensible que no se pueda aplicar siempre.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

No lo tengo todavía seguro, pero si es verdad que a medida que aprendo cosas nuevas me va atrayendo más.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

No pude descargarme el Toom Boom en casa y en cuanto al dibujo digital sin cintiqs me resulta bastante complicado.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Algunas mejor que otras.

¿Relación con el docente durante el curso?

Bastante buena y en caso de algún problema ha habido una rápida solución.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Realmente nada, las clases son buenas y hay bastante buen rollo de trabajo.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Si ya que hace más ameno el trabajo, aunque podría haber más variedad de géneros.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, siempre que sea por hacer bien mi trabajo.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Sí.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo Instagram y le suelo dedicar una hora diaria, también tengo Pinterest, pero solo lo uso para coger referencias y discord para llamadas telefónicas.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Hago Baile dos días a la semana, una hora y media y mi grupo de baile es de Danza Española (flamenco, bata de cola, sevillanas, jota, muñeiras...) pero también hacemos hip hop, Funky, modern jazz, lírico, contemporáneo y heles, y en mi tiempo libre hago bailes de salón (salsa, bachata, chachachá, tango, hustle, merengue...) y también patino sobre hielo.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Terminando mis estudios para empezar lo antes posible en el sector de los videojuegos.

Estudiante 32

¿Qué has estudiado previamente?

Bachillerato de artes.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Torrejón de Ardoz, entre 40 min a una hora en transporte público.

¿Método de transporte?

Transporte público, concretamente en autobús.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

No trabajo y no he trabajado antes.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Mucha, es de lo que más me gusta.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Las películas de Disney y Pixar me influenciaron muchísimo desde pequeña, incluso hoy en día sigo el trabajo de estos. Las películas que más me influenciaron han sido Atlantis y El Planeta del Tesoro por parte de Disney; en el caso de Pixar no puedo elegir alguna en concreto, todas las películas que han hecho tienen un hueco en mi memoria.

DreamWorks fue el creador de mi película favorita de animación, El Origen de los Guardianes. La vi de pequeña cuando salió en los cines y tuvo un impacto muy fuerte en mí, no sabría explicar el por qué exactamente. Hoy en día cada vez que vuelvo a verla sigo fascinándome como si fuera la primera vez que la veo sobre todo la animación de los efectos especiales, tienen un detalle y una fluidez que hace que me siga gustando más y aumenta mis ganas de poder dedicarme a esto.

La animación de Studio Ghibli me parece de las cosas más satisfactorias que hay, muestran un gran cuidado en todas estas además de que relatan historias de lo más curiosas y emotivas. Todo en su conjunto crea un ambiente muy especial a tal punto de que la empresa ha creado su propia estética como firma.

El anime también tiene gran peso en mí, especialmente los shonen (animes en el que la lucha es la principal manera de enfrentarse a los enemigos y esta hace que continúe la historia). La calidad de animación que hay en las peleas es fuera de otro mundo; los que hacen las animaciones no parecen humanos con esto. La coreografía de los ataques, los efectos especiales, el uso de los colores, la iluminación que se utiliza, la fluidez de los movimientos...todo esto hace que estas escenas sean de lo más espectaculares.

La serie de Arcane sin duda reafirma mis ganas de querer dedicarme a este sector, de las series que más he disfrutado en mucho tiempo y todo en su conjunto me encantó de gran manera. De lo más espectacular que he visto.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Hasta hace relativamente poco nunca he podido disfrutar de los videojuegos de manera “independiente” por así decirlo. Mi único contacto con esto fue con mi primera y única consola propia, una Nintendo DSi, y tenía pocos videojuegos los cuales disfruté mucho, sin embargo, en aquel momento fue cuando empezaron a sacar nuevas Nintendo en muy poco tiempo así que la mía se quedó obsoleta rápidamente.

Jugué varios videojuegos en la casa de mi padre, quien tenía más consolas y un ordenador bueno. Gracias a esto pude jugar los videojuegos de Tomb Raider (los tres de la última saga que sacaron), el primero de estos fue algo muy nuevo para mí ya que tenían una estética “más adulta” y por ende tengo muy buenos recuerdos de este.

El último videojuego que estoy disfrutando mucho es Genshin Impact ya que es el primero con el que puedo jugarlo con amigos míos lo cual nunca me había pasado, he de decir que jugué al LoL con varios conocidos, pero no disfruté tanto el momento como lo estoy haciendo actualmente con Genshin Impact.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Me parece mucho más interesante y entretenido adaptar el trabajo a los gustos de cada uno.

¿Por qué?

Pienso que puede dar mucha libertad creativa y creo que el trabajo puede hacerse más ameno y disfrutable.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Sí, por supuesto, ya sea por mi cuenta o por estudios (si el dinero me lo permite claro).

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Al principio de curso no tenía un ordenador bueno como tal, lo único que tenía era un portátil que me regalaron en mi comunión, es decir, hace más de 8 años.

En un principio pensé en ir haciendo los trabajos en clase o por las tardes en el centro, pero muchas veces iba justa de tiempo y para poder ir bien debía quedarme todos los días en el centro hasta que se cerrara, para mí eso era inviable así que tuve que buscar uno.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Este trimestre por falta de organización por mi parte he suspendido varias asignaturas, en general trato de llevarlas lo mejor posible, pero si pudiera solucionar esto daría mucho más de mí y podría explotar más mi potencial creativo.

¿Relación con el docente durante el curso?

Buena. Es un docente con el que es fácil de dialogar, es bastante cercano con el alumnado además de tener mucha paciencia con respecto a este.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Por el momento nada.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

En general sí, me gustaría que el tipo de música fuese más neutral, algo para todo el mundo ya que a veces ciertas canciones me dificultan concentrarme.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Personalmente me es indiferente, ya que yo no soy tan cercana al docente, pero sí creo que fomenta más la cercanía entre él y los estudiantes y, por ende, entre ellos mismos.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, opino lo mismo que la pregunta anterior.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Mientras sepa mi nombre me basta, los apellidos me dan igual. Un docente que sepa los nombres de sus estudiantes dice mucho de él.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Siempre está dispuesto a contestar dudas respecto a esto. Yo misma le he preguntado con respecto al sector de la animación y a cómo hacer mi portfolio.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Si, tengo redes sociales, Instagram, Whatsapp, Twitter, Twitch, Artstation y YouTube.

Whatsapp solo para hablar con mis amigos más cercanos y con mi familia, también lo utilizo para temas de clase. Solo lo utilizo cuando me hablan así que no sé el tiempo exacto, pero poco.

Discord lo utilizo para hablar con mis amigos y en algunas ocasiones para temas de clase como los trabajos grupales o para pedir ayuda con alguna entrega de cualquier asignatura. Esta es de las que más utilizo, unas tres horas como mínimo a no ser que me quede hasta tarde para alguna entrega.

Instagram y Artstation lo utilizo para buscar inspiración de otros artistas o para saber cómo han hecho dibujos o animaciones; ahí sigo a muchos artistas digitales desde hace mucho así que suelo seguir su trabajo. Solo la utilizo para esto así que no mucho, suelo utilizarlas en tiempos muertos.

Twitch y YouTube lo suelo utilizar para tener algo que escuchar mientras dibujo o hago deberes. Las utilizo lo que tarde en hacer esto.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Me había apuntado al gimnasio al inicio de curso sin embargo como tenía que dedicarles más tiempo a las entregas de clase pues terminé por quitarme ya que no iba o iba una vez al mes, era dinero perdido.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Me gustaría verme trabajando en alguna empresa, a ser posible haciendo animación y/o concept art. También me gustaría poder publicar mis propios proyectos.

Estudiante 33

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de la formación profesional en la que estoy estuve estudiando una carrera de Geología. Lo estudiaba en la Universidad Complutense de Madrid, durante tres años.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Rivas, en la línea 9, la morada, vas en sentido Arganda del Rey y te bajas en Rivas Futura. Tardo aproximadamente un hora y cuarto para llegar al campus de Arturo Soria.

¿Método de transporte?

Suelo utilizar el metro para ir a los sitios, en ocasiones el autobús.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Nunca he trabajado.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Tengo pensado acabar desarrollando personajes nuevos de forma profesional, sea como character artist o guionista.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Me suelen gustar mucho las películas de Disney y Pixar, se ve que cada vez están mejorando mucho más en tramas y animaciones. Me gustan, entre otras, las de Hércules, Mulán (la animada), Encanto, y Big Hero Six. De series de animación, he visto ya la serie de Avatar: las leyendas de Aang y Korra, aunque la última la tenga a medias. She-Ra y El Príncipe Dragón también me están gustando mucho, pues creo que su guion es muy interesante, y me parecen muy originales.

También veo series animadas en YouTube. Una de las que más sigo es Metal Family, una serie rusa de una familia metalera y su día a día. Admiro muchísimo su estilo y su forma de tratar todos los puntos del plot.

Eso con respecto a animaciones occidentales. Con respecto a otras partes del mundo, me voy a centrar ahora en Japón. Llevo viendo anime desde el 2015, empezando porque me recomendaron una serie animada que es bastante única. A partir de entonces, empecé a ver del género psicológico, pasando por la fase de los shoujo (romance), también de aventuras, acción, algún que otro drama, de terror, fantasía, y misterio, entre otros. He de decir que me suele costar encontrar uno que realmente

me guste, pero en cuanto lo encuentro me entusiasmo muchísimo cuando hablo de ello.

Esto también ha influido mucho en la búsqueda de mi estilo al dibujar, basándome en la estética anime con algunos tintes personales.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Me gusta mucho jugar videojuegos, aunque no esté muy familiarizada con los términos de los géneros de estos. De consolas, suelo jugar juegos de Steam, en el ordenador, las Nintendo 3DS XL y Switch, y también instalándose juegos de móvil.

De juegos de Steam y ordenador, me gustan mucho los juegos estilo Hades y Diablo III, pasando por juegos de rol como Divinity II y juegos casuales como los Sims 4. Empecé a jugar a Diablo III y del estilo para desestresarme y gritarle a un monstruo ficticio en vez de a una persona real, pero le acabé cogiendo el gusto porque me di cuenta de que además de acabar más tranquila me interesaba mucho por donde iba su historia. Cuando conocí el Hades, fue porque me dijeron que era del estilo: un jugador y con el objetivo de ir por diferentes zonas matando monstruos e ir consiguiendo armas y habilidades por el camino, y añadiendo el gusto que tengo por la mitología griega comencé a jugarlo. La música, el estilo y la estética del juego, la historia... me parecen insuperables.

De Steam también tengo uno que es más un programa que un juego, y es el RPG maker MZ. Al gustarme mucho los RPG y estar estudiando este ciclo, me vi capaz de aprender el cómo utilizarlo, y me gusta mucho lo intuitivo y lo complejo que es ese programa, además de las opciones bastante amplias.

De las consolas de Nintendo (también incluyendo la Wii), juego a los Just Dance, y a veces a la Voz, pero ya me da un poco de vergüenza ajena estos últimos. De las consolas portátiles como la Switch y las anteriores, hay una saga de juegos que me gustan mucho desde hace unos años: Fire Emblem. Una saga de 17 juegos, desde el Shadow Dragon hasta el Three Houses, he llegado a jugar solo 5 de ellos (reconozco pasarme el mismo título varias veces), pero cada uno mejor que el anterior, y todavía no he jugado al resto porque preciso de un emulador de consolas más antiguas, y no tengo mucho tiempo para ello últimamente. Me gusta mucho esta saga de RPG por

turnos, con historias bastante parecidas entre sí, pero cada una siendo única al igual que sus personajes. Lo que también me emociona de esta saga es la música exclusiva de cada juego, e ir dándome cuenta de la mejoría de los estilos y las mecánicas a la que sacan un juego nuevo de la saga.

En el móvil también me instalo juegos de RPG, como el Another Edén, pero también me decanto por los otome (juegos de citas con varios chicxs a elegir) y por los combina tres. Uno de los juegos que me apasiona es el Mystic Messenger. Un juego lanzado en 2016 ha ido mejorando su HUD a medida que han pasado los años. ¿Su pega? Va con tiempo real. Si pierdes un chat de los que está conformada la historia da bastante rabia. Pero el arte, el character development, las historias de cada personaje y el hilo principal de la historia es algo que desde el principio me cautivó como jugadora, y que me sorprendió como jugadora de otomes, pues no les suelen dar profundidad a los protagonistas (y menos a la personaje que tienes que encarnar tú), y la trama suele ser un ‘tienes por lo menos tres (a veces literalmente solo 3) chicos y chicas detrás de ti enamorados, a ver, elige con quién quieres acabar’. Bastante insulso. Por eso entre otros me gusta el MysMe.

En el móvil también suelo hacer algún dibujo y hacer sudokus.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación? ¿Por qué?

Sí lo considero interesante, pues, aunque afronto las entregas con ánimo, me ayudaría a centrarme mucho más, y a no procrastinar.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Es muy probable que siga formándome en este mundo, ya que me apasiona bastante la forma en cómo se hacen este tipo de cosas, y que realmente yo pueda ser uno de ellos.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso? (falta de ordenador en casa, softwares, otros elementos, etc.).

Cortes de Wifi, y algún bug en los programas requeridos, aparte de falta de tiempo.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Voy haciendo las entregas, aunque suelo dejar las cosas para la última semana y eso a veces pasa factura.

¿Relación con el docente durante el curso?

De docente a alumna.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Las mejoras tenían que ser por mi parte, sobre todo el manejo del tiempo.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Personalmente, me influye muy positivamente la música en clase me inspira y me pone de buen humor.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Yo personalmente, no utilizo el contacto por Whatsapp o Instagram con los docentes. Es algo nuevo para mí, y no sabría cómo afrontar esas situaciones.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

No veo el canal de Twitch.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, lo valoro positivamente.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Al venir de una carrera en la que estuve tres años, estoy acostumbrada a tener una relación meramente académica con los docentes, sin tocar los asuntos personales, y a veces ni siquiera profesionales. Sin embargo, aunque resulte algo reacia a compartirlo al principio, no me preocuparía.

Dicho esto, de forma profesional veo que se preocupa por todos nosotros.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Sí, tengo redes sociales. Más específicamente, Instagram, Whatsapp, Pinterest, Twitter, Facebook y Gmail. Suelo dedicarles a las que más, últimamente, a Instagram

y Pinterest, la primera como hora y media o así. Si me meto en Pinterest, puede que no salga de ahí hasta tres horas después.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Hago pilates y baile, la primera pareciéndose más a un entrenamiento personal tipo gimnasio. Dos horas semanales a pilates y antes una al baile.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Realmente no suelo pensar tanto a futuro, ya que puede que tenga una idea ahora, pero resulte la realidad mucho más diferente. Pero si tuviera que contestar algo concreto, me veo siendo concept artist en una empresa pequeña.

Estudiante 34

¿Qué has estudiado previamente?

Antes de entrar a ESNE estuve estudiando 3 años de bachillerato tecnológico, tenía muchas ganas de acabar y venir aquí. Obviamente también tengo la ESO.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Vivo en Getafe Norte, en la zona del metro de Los Espartales, más o menos a una hora de ESTEC entre tren y metro.

¿Método de transporte?

Como he dicho antes voy en transporte público, concretamente tres líneas de metro y una de cercanías.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

He trabajado solo como ayudante en una empresa de reformas y reparaciones de calderas y aires acondicionados. Trabajaba de 9:00 a 18:00, de lunes a viernes. También estuve a punto de pasar un verano trabajando en IKEA en el almacén.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

El anime me gusta mucho la verdad que llegar a participar en algún proyecto de ese estilo me haría mucha ilusión, pero también me gusta la parte que tiene en los videojuegos y ese lado me interesa un poco más.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

El anime me gusta mucho, pero a veces veo alguna serie o película de otro estilo que me acaba gustando mucho también pero no es tan común como por ejemplo Arcane la serie de League of Legends o Invencible. La acción que tiene y todo el movimiento me llama mucho la atención, me parece muy atractivo y bonito de ver. Pero aún que la animación ayude mucho a que vea series y películas las suelo ver más por la historia.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

Juego de todo, voy bastante por temporadas, pero siempre estoy con algún shooter, fuera de lo que pueda estar enganchado en cada momento. No sé por qué, me gusta competir por la puntería y me divierte mucho apuntar rápido y con precisión.

Aparte de eso los Souls me gustan mucho, me gusta el reto, la historia y el combate. Las armas son increíbles, los ataques, magias y animaciones me parecen impresionantes y disfruto mucho de usarlas. La fantasía, el gore y la oscuridad de la historia atrae mucho a seguir explorando.

Por último, yo destacaría juegos de miedo que siempre que encuentro alguno al que jugar con mi mejor amigo estamos jugando hasta que no nos quede nada de juego, me lo paso bien con la tensión constante que suelo tener con estos juegos.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Más que interesante lo veo necesario dentro de un ámbito tan artístico y creativo que puedas adaptar cada práctica a tus gustos personales siempre que no afecte al ejercicio en sí y a tu aprendizaje con cada uno.

¿Por qué?

Como he dicho antes, es algo artístico y creativo, si se te limita puedes perder interés y motivación, por eso lo veo necesario cuando sea posible. Por ejemplo, si el objetivo de un ejercicio es practicar determinado estilo o movimiento esa limitación es necesaria pero aún hay cierta libertad.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación?

Tal vez cuando acabe siga en ESNE con la carrera o intente trabajar para poder hacer un máster. Por ahora me está llamando mucho la atención el modelado 3D y aún que en clase aún no hemos empezado con la animación 3D, por mi cuenta investigué un poco, probé y en principio me está gustando, a no sé qué luego haya algo que me guste tan poco como para cambiar de idea probablemente acabe yendo por esa rama.

Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Ninguno por ahora, complicaciones consiguiendo algo del software, programas caros, pero es lo que requiere esta industria y merece mucho la pena.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

Dibujo se me complica, no es mi punto fuerte, pero programación se me da bien y en modelado me lo paso muy bien, el modelado orgánico como lo hacemos ahora sin ZBrush me frustra un poco, se me complica, pero voy bien. Y las asignaturas de HND me parecen un extra muy bueno para introducirnos a la mecánica de las empresas, ayudan mucho en ese sentido y son clases entretenidas.

Relación con el docente durante el curso

Noel desde el principio, cuando aún no teníamos clase con él, estuvo presente en algunas de nuestras clases dando información y dispuesto a ayudar con cualquier problema. Como ya le conocíamos, cuando empezó a darnos clase ya teníamos algo de confianza con él así que empezar con él se hizo mucho más fácil. Además, se relaciona con nosotros, con Twitch y los juegos, con la música en clase, compartiendo gustos musicales y de animación, y ayudándonos mucho en todos los problemas que tenemos, en mi opinión un docente de 10 que sabe de la materia explica y enseña y además consigue una buena relación con el estudiante.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Lo único que me gustaría es ver más ejemplos suyos de animaciones, pero por decir algo porque como están las clases ya me parece perfecto.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Por supuesto, no solo nos anima en clase que las mañanas pueden ser un poco más lentas, con todo el mundo dormido, sino que también gana cercanía con nosotros compartiendo sus gustos musicales.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Estar disponible todo el tiempo es genial, si hay algún problema o ya con la confianza que hay, se puede hablar con él y avisar para jugar.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Twitch es por donde más relación tengo con él fuera de clase, ya que todos estamos tan metidos en los videojuegos es también una buena forma de conectar con nosotros y pasarlo bien con nosotros.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Que conozca nuestros nombres demuestra respeto y esa cercanía de la que he hablado antes, además gana más confianza llamándonos por nuestro nombre, el apellido ya me parece innecesario a no ser que sea la forma en la que te conoce todo el mundo.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Si que siento que se preocupa, profesionalmente está claro, se pasea por la clase ayudando y resolviendo dudas de todos para que podamos aprender y así hacerlo todo bien, se preocupa porque participemos en eventos que realmente son oportunidades para ganar visibilidad y practicar. Personalmente siempre pregunta que tal estoy, si está todo bien y a otros estudiantes que tiene más problemas con la asignatura y demás se involucra para ayudarles a seguir y ha aportado soluciones.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Tengo Instagram, Whatsapp, TikTok y Discord. En Discord paso casi todo el tiempo que estoy en casa, Instagram y Tiktok lo uso a cada rato para ver memes y Whatsapp lo utilizo para hablar de vez en cuando, así que todo lo utilizo bastantes horas.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Antes hacía calistenia 4 horas martes y jueves, hace como 2 años. Pero desde que lo dejé por falta de tiempo no he podido volver a coger la rutina.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

Me gustaría estar modelando, la verdad es que siento que es de lo que más me gustaría trabajar toda la vida, pero puede cambiar y que termine volviendo a ir por la programación que me llamaba en un principio. De cualquier forma, me gustaría estar trabajando de lo que me gusta, tener unos pocos juegos ya terminados y en general, ser feliz.

Estudiante 35

¿Qué has estudiado previamente?

Grado Medio y prueba de acceso.

¿Dónde vives y distancia aproximada?

Barrio Salamanca, 4 KM.

¿Método de transporte?

Metro o andando.

¿En qué has trabajado o trabajas y que horario tienes?

Almacén durante 3 años.

¿Qué intereses tienes a la hora de estudiar animación?

Mera curiosidad, estoy en el módulo por programación.

¿Gustos personales de series y películas de animación y por qué?

Estudio Ghibli por el arte general y Rick y Morty por el humor en el guion.

¿Gustos personales de tipos de videojuegos y por qué?

La saga Pokémon por jugar desde la infancia y cualquier multijugador siempre que juegue con conocidos.

¿Consideras interesante que se adapte personalmente el trabajo que realizas a tus gustos personales referentes al mundo de la animación?

Sí.

¿Por qué?

Al tratar un tema que te genera interés, creo que pones más esfuerzo a la hora de realizar la práctica.

¿Planeas seguir formándote en la industria de la animación

No.

¿Problemas técnicos por los que has pasado durante el curso (falta de ordenador en casa, *softwares*, otros elementos, etc.)

Acabo de ver que se me ha corrompido el ZIP donde tenía la práctica guardada.

¿Cómo llevas el resto de las asignaturas?

En una línea más o menos similar, excepto programación que la llevo mejor.

¿Relación con el docente durante el curso

Excelente.

¿Qué mejorarías a la hora de impartir clases de animación?

Echo en falta algún tipo de recurso (texto o video), a modo de resumen sobre la parte más técnica sobre los pasos a seguir en los programas.

¿Piensas que es positiva la música en clase?

Sí.

¿Valoras positivamente el contacto por Whatsapp e Instagram?

Sí, me parece más fluido, directo y eficaz; aunque tal vez una cuenta tipo “NoelTuTeacherFavorito” separada de la personal podría estar bien también.

¿Valoras que el docente esté en Twitch y sea accesible?

Sí, mucho.

¿Valoras que el docente conozca tu nombre y apellidos?

Sí, es un detalle que no te traten de “tu, bicho”.

¿Sientes que el docente se preocupa por ti profesional y personalmente?

Si.

¿Tienes redes sociales? ¿cuales? ¿Cuántas horas le dedicas a cada una de ellas?

Solo tengo Instagram y apenas le dedico tiempo, 1 hora al día o ni eso.

¿Haces ejercicio físico? ¿Cuánto tiempo le dedicas? ¿Qué tipo de ejercicio es?

Sí, todos los días entre 60-90 min según las entregas que tenga del curso.

¿Cómo te ves de aquí a 5 años?

No me veo, nunca pienso en el “mañana” y de momento me va bien.