

Innovación en la docencia universitaria. Una propuesta de trabajo interdisciplinario y colaborativo en educación superior*

JESSICA VARGAS-D'UNIAM **

ENRIQUE CHIROQUE LANDAYETA ***

MARÍA VANESSA VEGA VELARDE ****

Pontificia Universidad Católica del Perú – PUCP

Recibido el 05-11-2015; primera evaluación el 26-12-2015;
segunda evaluación el 13-02-2016; aceptado el 15-02-2016

RESUMEN

Este artículo presenta la sistematización de la implementación de una experiencia de innovación en la docencia universitaria, realizada desde una perspectiva interdisciplinaria y colaborativa de las Facultades de Educación y de Arte, teniendo

* Realizado en el marco del Proyecto «Creación de cuentos para niños. Una propuesta integrada con carácter pedagógico y artístico para el desarrollo de la sensibilidad, la apreciación y valoración del patrimonio nacional y regional», financiado por el Fondo Concursable 2014 para la Innovación en la Docencia Universitaria, de la Dirección Académica del Profesorado (DAP) y con el apoyo del Grupo Avatar de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).

** Docente asociada del Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Excoordinadora del Diploma de Atención Integral al Niño Menor de Tres Años (PUCP). Excoordinadora de la Práctica Preprofesional en Educación Inicial (PUCP). Coordinadora de la Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la PUCP. Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial por la PUCP. Magíster en Educación por la UFF, Brasil. Doctora en Ciencias Psicológicas y de la Educación por la ULB, Bélgica. Experta en Diseño, Implementación y Gestión de Proyectos E-learning por la Universidad Politécnica de Furtwangen de Alemania-GIZ-Red Educ@l. Contacto: jvargas@pucp.edu.pe

*** Diseñador gráfico egresado de la Facultad de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Cuenta con estudios de posgrado en Comunicación en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y estudios de Maestría en Docencia Superior en la Universidad Ricardo Palma. Actualmente, su trabajo está centrado en el desarrollo de productos interactivos, así como creación de personajes y su modelado 3d, y desarrollo de entornos digitales. Actualmente, es coordinador general del Grupo Avatar PUCP. Contacto: echiroq@pucp.edu.pe

**** Bachiller en Psicología Educacional por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Tiene experiencia en el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos educativos con uso de tecnologías interactivas, especialmente videojuegos, para mejorar el aprendizaje y motivación en estudiantes. Actualmente trabaja como asistente de investigación en el Grupo Avatar PUCP en estudios orientados al desarrollo y uso de tecnologías interactivas en la educación. Contacto: vanessa.vega@pucp.pe



como propósito la creación de cuentos peruanos para niños para el desarrollo de la sensibilidad, la apreciación y valoración del patrimonio nacional y regional.

Para la realización del análisis se usaron grupos focales como método de recolección de datos con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes de dichas facultades sobre su participación en esta actividad formativa. La muestra estuvo constituida por 8 alumnos de Arte y 7 alumnas de Educación.

Se elaboraron 22 cuentos infantiles peruanos, lo que permitió a los alumnos desarrollar y aplicar los conocimientos y habilidades aprendidos en cada curso en torno a un producto común, respondiendo a criterios pedagógicos y artísticos.

Palabras clave: innovaciones educativas, docencia, trabajo en equipo, diseño gráfico, literatura infantil.

Innovation in university teaching. A proposal for interdisciplinary and collaborative work in higher education

ABSTRACT

This article presents the systematizing of the implementation of an experience of innovation in the university teaching realized from a perspective interdisciplinary and collaborative of the Faculty of Education and Faculty of Art, taking as an intention the creation of Peruvian stories for children for the development of the sensibility, the appraisal and valuation of the national and regional wealth.

For the accomplishment of the analysis focal groups were used as method of compilation of information by the intention of knowing the perception of the students of the above mentioned powers on his participation in this formative activity.

The process developed 22 children books with a Peruvians themes allowed each group of students to apply specialized knowledge and abilities learned within their respective faculties towards a common project which had a set of both pedagogical and artistic criteria.

Keywords: educational innovation, teaching, teamwork, graphic design, children literature.

Inovação no ensino universitário. A proposta de trabalho interdisciplinar e colaborativa no ensino superior.

RESUMO

Este artigo apresenta o sistematizando da implementação de uma experiência de inovação na docência universitária, levou a cabo de um interdisciplinaria de perspectiva e colaborador das Faculdades de Educação e de Arte, tendo como propósito a criação de histórias peruanas para crianças para o desenvolvimento da sensibilidade, a avaliação e estimação do patrimônio nacional e regional.

Para a realização da análise grupos focais foram usados como método de juntar de dados com o propósito de conhecer a percepção dos estudantes destas faculdades na participação deles nesta atividade formativa. A amostra foi constituída por 8 estudantes de Arte e 7 estudantes de Educação.

Foram elaboradas 22 histórias peruanas infantis, o que permitiu aos estudantes desenvolver e aplicar os conhecimentos e habilidades aprendidas em cada curso ao redor de um produto comum, respondendo a aproximações pedagógicas e artísticas.

Palavras-chave: inovações educacionais, docência, trabalho de equipe, design gráfico, literatura infantil.

INTRODUCCIÓN

Las aceleradas transformaciones (sociales, políticas, económicas, entre otras) que se experimentan debido a la globalización, exigen cambios en los diversos campos científicos, especialmente en la educación, para responder a las necesidades y demandas actuales. Esto significa redefinir la gestión de las organizaciones educativas y, por lo tanto, las prácticas pedagógicas, para que sean coherentes con dichos cambios.

Es así que los procesos pedagógicos deben considerar estrategias metodológicas activas e innovadoras, que motiven y faciliten el aprendizaje, tales como el trabajo interdisciplinario y colaborativo entre alumnos y docentes, ya que permiten construir conocimientos de manera conjunta, en función a tareas comunes para la solución de problemas en situaciones reales.

El trabajo entre especialidades sirve a los estudiantes para familiarizarse con situaciones similares que se presentan en el contexto laboral, en donde la interdisciplinariedad se hace cada vez más común y necesaria en el mercado actual (Martínez y Sauleda, 1997).

1. INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

La revisión bibliográfica muestra experiencias innovadoras en la docencia universitaria, llamadas también *buenas prácticas*. Estas buenas prácticas poseen indicadores en tres niveles que se encuentran orientados a fomentar el aprendizaje colaborativo (Gutiérrez, Yuste, Cubo & Lucero, 2011):

- Organización y gestión de los espacios virtuales
- Proceso de enseñanza-aprendizaje
- Infraestructuras TIC

Por otro lado, Margalef y Pareja (2008) comparten reflexiones acerca de los procesos de cambio educativo y del desarrollo de metodologías de aprendizaje activo a partir del análisis crítico de experiencias de innovación docente, donde el compromiso por comprender y transformar la práctica docente para la mejora continua, a través de la indagación y reflexión colectiva, es un factor clave.

En esa misma línea, Martínez y Sauleda (1997) realizaron una investigación en la que se implementó una metodología de aprendizaje colaborativo en las aulas universitarias e identificaron un alto nivel de motivación y de valoraciones positivas por parte del alumnado.

Por otro lado, Mauri et al. (2007) desarrollaron una investigación para evaluar las propuestas de innovación docente y valorar su impacto en la calidad de la enseñanza universitaria. Con este propósito, elaboraron y aplicaron instrumentos a docentes y estudiantes que formaron parte de tres propuestas de innovación de la docencia en la Universidad de Barcelona. Los autores toman como referente teórico los aportes del constructivismo sociocultural en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que se destaca el rol protagónico del alumno para apropiarse de los contenidos y construir conocimientos en interacción con el docente y sus compañeros, como mediadores del aprendizaje en actividades conjuntas.

Las dimensiones en las que se basan los autores para valorar la calidad de la innovación de la docencia se resumen en:

1. Coherencia del diseño de la propuesta de innovación con los criterios de calidad de la docencia.
2. Identificación del diseño y desarrollo de la propuesta, de modo que contribuya al aprendizaje significativo. Esto implica que el docente debe partir de los conocimientos previos del alumno; crear retos de aprendizaje; brindar oportunidades para establecer relaciones relevantes y revisar los conocimientos previos para establecer otros más complejos; así como brindar oportunidades de aprendizaje para ser utilizados de modo funcional y situado.
3. Desarrollo de actividades en las que el profesor brinde ayudas educativas que contribuyan al desarrollo de la autonomía y de la autorregulación del aprendizaje del alumno.
4. Potenciamiento de actividades que favorezcan el trabajo cooperativo para el aprendizaje de contenidos académicos y la construcción de conocimientos, y de apoyo al desarrollo de habilidades y conocimientos para trabajar colaborativamente.
5. Uso de las TIC como mediadoras educativas.

A estas dimensiones, en nuestro proyecto agregamos:

6. El arte como elemento integrador entre la imaginación y la creatividad literaria.
7. La conceptualización literaria y el arte frente a la cultura.

En este trabajo, entendemos la innovación en la docencia como la práctica de estrategias novedosas, diferentes y eficaces, que redunden en la mejora continua de la calidad del proceso educativo, facilitando el aprendizaje y la construcción del conocimiento en situaciones reales. Ello implica una reestructuración en la planificación, desarrollo y evaluación de las actividades en el aula.

2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS COLABORATIVAS EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS

Pérez y Marín (2011) mencionan que «el aprendizaje colaborativo representa una teoría y un conjunto de estrategias metodológicas que surgen del nuevo enfoque de la educación, donde el trabajo cooperativo en grupo es un componente esencial en las actividades de enseñanza y aprendizaje» (p. 36). Esta estrategia es una propuesta de enseñanza basada en la cooperación, trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad, que se fundamenta en las teorías constructivistas, donde destaca el protagonismo y la participación activa del estudiante a partir del intercambio con el profesor y sus compañeros.

El aprendizaje colaborativo es considerado como una filosofía de interacción entre los estudiantes que implica trabajar, construir, aprender, cambiar y mejorar en equipo; y dentro de esta filosofía se encuentra el aprendizaje cooperativo que fomenta el trabajo en grupo para actuar sobre su propio proceso de aprendizaje, en torno a metas comunes considerando el propio esfuerzo y rendimiento, así como de los demás; con responsabilidades individuales y compartidas por todos los miembros del equipo (Lara, 2001; Gutiérrez et al. 2011; Pérez y Marín, 2011).

Esta estrategia metodológica puede desarrollar diferentes aprendizajes en los estudiantes en los aspectos cognitivos (análisis, razonamiento lógico, valoraciones y juicios, pensamiento crítico, síntesis, diseño, aplicación de estrategias a contextos diferentes, resolución de problemas, etc.) y en lo afectivo y social (responsabilidad, desarrollo de la autoestima, autorregulación del aprendizaje, trabajo con otros, etc.) (Gutiérrez et al. 2011; Escribano, 1995; Brown y Atkins, 1988).

Ibarra y Rodríguez (2007) realizaron un estudio acerca de la valoración de los alumnos universitarios sobre el trabajo colaborativo. Se concluyó que

el trabajo en un contexto de colaboración o cooperación supone un reto para el profesorado universitario para «abordar el trabajo en grupo de sus alumnos como una tarea que debe ser objeto de enseñanza y aprendizaje (aprender a trabajar en grupo) a lo largo de la carrera y adaptarse a las peculiaridades propias de las diferentes especialidades» (p. 369). Asimismo, comprobaron que el trabajo en grupo colaborativo es valorado positivamente por el alumnado porque les permite asumir distintas tareas para expresar opiniones y argumentos, así como ser conscientes del valor de las propias aportaciones personales y valorar positivamente las aportaciones de los compañeros. Por otro lado, señalan algunos aspectos que podrían analizarse y evaluarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como la calidad de las tareas grupales, el tamaño de los grupos, la organización, el funcionamiento interno de los grupos y los procesos y procedimientos que utilizan.

En nuestra experiencia entendemos el trabajo colaborativo como un proceso de construcción de aprendizaje mediado por la interacción con los demás (docente-docente, docente-alumno, alumno-alumno), destacamos también el trabajo en equipo en torno a metas comunes.

3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

La experiencia tuvo como motivación el interés de los docentes del curso Digital I y II, y de Literatura infantil y dramatización, por innovar su práctica pedagógica a fin de favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, a partir de un trabajo interdisciplinario y colaborativo, para que los alumnos de pregrado de las Facultades de Arte y Educación puedan enriquecerse mutuamente en torno a un objetivo común.

Es así como se planteó el proyecto «Creación de cuentos para niños. Una propuesta integrada con carácter pedagógico y artístico para el desarrollo de la sensibilidad, la apreciación y valoración del patrimonio nacional y regional», el cual se llevó a cabo durante dos semestres académicos.

3.1. Objetivos del proyecto

- Implementar una propuesta educativa que favorezca la motivación y los aprendizajes en los estudiantes.
- Crear un cuento peruano aplicando criterios pertinentes de literatura infantil y de diseño gráfico.
- Desarrollar una propuesta audiovisual educativa a través de una animación 2D.

- Promover la cultura peruana y el patrimonio nacional a través de cuentos infantiles.
- Fomentar el trabajo colaborativo con profesionales de otras disciplinas.

3.2. Desarrollo de la experiencia

En primer lugar, se elaboró la propuesta de innovación, la misma que fue presentada a las autoridades de cada Facultad. Se hizo una planificación del proyecto considerando los contenidos y cronogramas en el sílabo de los respectivos cursos.

Se trabajó en paralelo en los cursos de Literatura infantil y dramatización y Digital I durante el ciclo 2014-1. El objetivo era que los alumnos de arte y Educación crearan cuentos ilustrados infantiles sobre temáticas peruanas. Los alumnos se organizaron en pequeños grupos (cada alumna de educación trabajó con un grupo de alumnos de arte). Se realizaron cuatro reuniones obligatorias a lo largo del ciclo, donde cada grupo tenía que presentar sus avances.

En el curso de Literatura infantil y dramatización, las alumnas tenían como objetivo crear un cuento para niños con una temática peruana, y se realizaron las siguientes actividades:

- Desarrollo de contenidos teóricos y actividades prácticas vinculados al tema.
- Investigación previa sobre el contexto o zona elegida y características de los personajes.
- Presentación de la trama y personajes.
- Presentación de avances preliminares del cuento y retroalimentación.
- Presentación de la versión final del cuento y retroalimentación.

En el curso de Digital I, los alumnos tenían como objetivo realizar las ilustraciones de los cuentos que crearon las alumnas de educación, y se realizaron las siguientes actividades:

- Desarrollo de contenidos.
- Investigación con referentes artísticos «cuentos para niños».
- Aprobación de estilo gráfico para la elaboración de los cuentos.
- Presentación de los productos gráficos terminados en la fase de digitalización.

Posteriormente, en el ciclo 2014-2, los alumnos del curso Digital II tenían como objetivo digitalizar los cuentos que habían ilustrado, y realizaron las siguientes actividades:

- Digitalización de los cuentos.
- Creación de guiones para cada uno de los cuentos.
- Interpretación en el otro lenguaje «audiovisual».
- Desarrollo del video animado bidimensional.
- Diseño de secuencia animada a cada escena del cuento.
- Producción, realización y posproducción del audiovisual por parte de los alumnos de arte, con la participación de las alumnas de educación.

Como producto final se obtuvo 22 cuentos infantiles en versión impresa y en versión digital y animada.

Al final de los dos semestres, se realizó la difusión presentando la experiencia en el Coloquio de Estudiantes de Educación a cargo de una estudiante de la Facultad de Arte y de una estudiante de la Facultad de Educación. Asimismo, se realizó una exposición de los cuentos impresos.

3.3. Sistematización de la experiencia

Con el propósito de sistematizar la experiencia, a partir de las percepciones de los alumnos participantes en el proyecto, se procedió a la recolección de datos a través de un grupo focal que tuvo como objetivo identificar la percepción de los estudiantes de arte y educación sobre la propuesta audiovisual educativa «Creación de cuentos para niños». Para ello, se elaboró una guía de grupo focal dividida en las siguientes áreas: opiniones generales del curso, opiniones sobre el proyecto, motivación hacia el proyecto, aprendizaje, utilidad del proyecto, producto final del ciclo y trabajo interdisciplinario.

Los participantes fueron 15 estudiantes de una universidad privada de Lima, y se realizaron dos grupos focales, uno con ocho estudiantes de arte, del curso Digital I (seis mujeres y dos hombres), y otro con siete alumnas del curso Literatura infantil y dramatización, quienes accedieron a participar de forma voluntaria y anónima. Los grupos focales fueron grabados y luego transcritos.

Para la aplicación de los instrumentos, así como para el procesamiento de los datos, se contó con el apoyo permanente del Grupo de Investigación Avatar-PUCP.

4. RESULTADOS

Los resultados de la experiencia se presentan a partir de los datos obtenidos en el grupo focal, y se han organizado en cuatro apartados: a) Desarrollo de los aprendizajes, b) Aprendizaje significativo en contextos reales, c) Trabajo colaborativo y d) Trabajo interdisciplinario.

a. Desarrollo de los aprendizajes

Se evidencia el impacto del proyecto en el desarrollo y aprendizaje de los contenidos de cada curso, pues los estudiantes de ambas especialidades señalaron su satisfacción con los logros alcanzados, a partir de la experiencia innovadora. Asimismo, se puede destacar la motivación e interés que favorecieron dichos aprendizajes, ya que tuvieron la posibilidad de aplicar lo aprendido en clase de una manera interactiva.

«Además que fue algo más dinámico, o sea no en todos los cursos hacemos una cosa así ¿no? de juntarnos con personas de otra carrera y hacer un proyecto grande» (Participante 1, mujer, Arte).

«Yo creo que sí porque fue más como una motivación de aprender todo lo que la profesora te daba los pasos para poder plasmarlo en tu cuento» (Participante 2, mujer, Educación).

El alumnado de arte señaló que aprendieron los criterios y finalidad del uso de una gran variedad de herramientas de diseño, útiles para la realización de animaciones, y que no se imaginaban utilizar hasta ciclos más avanzados.

«[...] entonces lo bueno es que de alguna manera, al margen de que aprendes a manejar un programa [...] pedagógicamente concibes que hay una gran variedad de oportunidades y dentro de tu trabajo tienes un abanico de posibilidades para expresarte, o sea de distintas maneras [...]. Yo creo que ese es el plus, las posibilidades que te abren para que tú puedas aprender [...]» (Participante 7, mujer, Arte).

«Sí, a mí me gustó un montón, [...] usé por primera vez una wacom, una tablet. Entonces yo me demoré mucho porque fue un reto, porque no sabía cómo usar el programa, no sabía cómo usar photoshop. [...] me gustó bastante. [...]» (Participante 7, mujer, Arte).

El alumnado de educación destacó, como aprendizajes en el curso, la identificación de criterios para la elaboración de cuentos infantiles, el reconocimiento del valor de cuento infantil más allá de un uso instrumental, como un elemento de disfrute, de la formación estética literaria, y del desarrollo del hábito y el gusto por la lectura, así como el desarrollo de habilidades para la narración y lectura de cuentos para niños, y al realizar actividades literarias en centros del nivel de Educación Inicial pudieron validar sus creaciones.

«Yo pensaba que mi cuento iba a ser aburrido, pero los niños, las caritas, la verdad ver sus rostros me llenó totalmente porque sé y me voy con ese

agrado y me sigo quedando, sé que a los niños les impactó mi cuento, les gustó» (Participante 5, mujer, Educación).

«En verdad el curso creo que sí ha cumplido mis expectativas porque sí nos han enseñado a crear cuentos con este proyecto y también parte de la dramatización» (Participante 2, mujer, Educación).

Para los estudiantes de educación fue un espacio de reflexión y aprendizaje sobre la importancia de las ilustraciones en los cuentos para niños. Además les permitió ampliar su mirada respecto a los campos en los que los docentes pueden desempeñarse, por ejemplo en el rubro de creación de cuentos y de elaboración de material educativo.

«Y es un trabajo que yo sé que nos va a servir más adelante porque nos abre un nuevo ámbito como docentes de no solamente coger un libro que ya existe y contarle a los niños, sino que nosotros también podemos crear nuestro propio material educativo» (Participante 3, mujer, Educación).

En relación al aporte para su formación profesional, el alumnado de la Facultad de Educación recalcó que la socialización con estudiantes de otra carrera les permitió ampliar sus círculos de relaciones, lo que ha contribuido a desarrollar habilidades para relacionarse con los padres de familia y colegas en el trabajo, así como para la investigación sobre el tema.

«[...] a mí me ayudó bastante poder sociabilizar con otra persona porque en nuestra carrera de Educación no solamente es quedarnos en un aula sino compartir tanto con los padres de familia, con los niños, y con otras personas, con los psicólogos ¿no?.. [...] Y quizás más adelante podamos reunir a otra facultad para que nos ayude en otros proyectos» (Participante 5, mujer, Educación).

«[...] a mí me gustaría hacer una tesis que hable acerca del cuento y sobre las creaciones, lo que implica, sus retos, sus desventajas [...]» (Participante 5, mujer, Educación).

b. Aprendizaje significativo en contextos reales

En concordancia con lo propuesto por Martínez y Sauleda (1997), quienes destacan la necesidad de relacionar la formación de los estudiantes con el mundo laboral, el proyecto ha permitido desarrollar aprendizajes en contextos reales, logrando que el proceso formativo adquiera mayor significatividad para el alumnado.

Desde esta perspectiva León, Risco y Alarcón (2014) aluden al aprendizaje y la solución de problemas dentro y fuera del ámbito académico, y consideran el aprendizaje significativo vinculado a la vida práctica y laboral.

Si bien se valoraron los procesos, expresaron satisfacción por contar con un producto final, plasmado en el cuento, no solo como un trabajo elaborado para cumplir con las exigencias de un curso, sino como una herramienta a ser utilizada en el futuro.

En el caso del alumnado de educación, para utilizarlo en sus prácticas pedagógicas y en el caso de los estudiantes de arte, para utilizarlo como una muestra para su catálogo, a fin de dar a conocer sus estilos artísticos.

«[...] Es algo para mí tan gratificante ver mi nombre y creo que de verdad me voy a llevar como un recuerdo muy grande de la universidad, que he podido plasmar mis ideas, llevar un asesoramiento, el cómo, el antes y el después de cómo hago mi cuento. Me ha gustado este proyecto» (Participante 5, mujer, Educación).

«[...] ese trabajo te va a quedar a ti para toda la vida como profesora. Entonces la puedes usar en tu trabajo, con tus hijos, con tus nietos, con tus sobrinos, con lo que quieras, y es tuyo, eso me encanta» (Participante 1, mujer, Educación).

De otra parte, permitió poner en ejercicio una serie de habilidades y situaciones a las que ambos grupos deberán enfrentar en sus prácticas profesionales al realizar trabajos en coordinación con especialistas.

«[...] me sentí muy profesional al momento de hacer el cuento, todas las pautas que tenía que seguir. Y que más teniendo a una artista al costado, a una diseñadora» (Participante 7, mujer, Educación).

«Me ayudó un montón a encontrar herramientas y mecanismos para la interacción digamos, para el intercambio de ideas [...]» (Participante 2, mujer, Arte).

Asimismo, el alumnado de educación consideró que el cuento creado será útil para la realización de su práctica docente, al contar con herramientas para trabajar la animación de la lectura en zonas menos favorecidas económicamente y que las creaciones giran en torno al tema peruano, a las riquezas y al patrimonio nacional y regional.

«[...] yo creo que también se puede utilizar para contar el cuento a los niños con los que trabajemos o quizá también para difundir un poco algún tema peruano» (Participante 3, mujer, Educación).

«Entonces como idea propia yo pensaba en ir con algunas amigas, lo que pasa es que teníamos una actividad que era la actividad literaria, entonces yo pensaba contar mi cuento en un parque o en un mercado, en lugares así [...]» (Participante 7, mujer, Educación).

Este aspecto desarrollado en nuestro proyecto está considerado como una de las dimensiones que Mauri et al. (2007) señalan como indicador de la calidad de la innovación en la docencia, cuando aluden a la identificación del diseño y desarrollo de la propuesta, de modo que contribuya al aprendizaje significativo, lo que implica que el docente parta de los conocimientos previos del alumno, cree retos de aprendizaje, brinde oportunidades al alumno para establecer relaciones relevantes y revisar los conocimientos previos para establecer otros más complejos; asimismo, que brinde oportunidades de aprendizaje para ser utilizados de modo funcional y situado.

c. Trabajo colaborativo

De acuerdo a los nuevos enfoques en la educación, Pérez y Marín (2011) señalan que el trabajo colaborativo es un componente esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Y en relación con las características de una propuesta de innovación docente, planteadas por Mauri et al. (2007), es importante plantear actividades que favorezcan el trabajo cooperativo como instrumento para el aprendizaje de contenidos académicos y la construcción de conocimientos, así como de apoyo para el desarrollo de habilidades y conocimientos para trabajar colaborativamente.

La experiencia innovadora puso de manifiesto lo que señala Jarauta (2014) en relación a la metodología colaborativa porque exigió mayor responsabilidad por parte de los estudiantes ya que debían definir sus objetivos de aprendizaje, individuales y grupales, así como autorregular sus actividades y tareas para lograrlos.

En este sentido, la valoración de los estudiantes de educación fue positiva y destacó la importancia del trabajo colaborativo porque permitió apoyarse mutuamente para el logro de una tarea en común, pero que a la vez respondió a las necesidades de cada grupo. Por ejemplo, señalaron que el conocimiento de las técnicas de dibujo de los alumnos de arte contribuyó al momento de tomar decisiones sobre el cuento y estas fueron tomadas en conjunto.

«Yo creo que fue un trabajo innovador [...] .Y es un trabajo en conjunto en realidad porque o sea como Educación nosotras damos el cuento pero ellos también nos ayudan con los dibujos, pero no lo hacen solos sino que reciben asesoría de nosotras y nosotras seguimos consejos de ellos» (Participante 2, mujer, Educación).

«Sí me gustó, por lo mismo de que yo les orienté y ellos me orientaron a mí, fue un trabajo en conjunto. No hubo ningún problema, no me imagino mi cuento con otros gráficos. Me encanta mi cuento» (Participante 7, mujer, Educación).

Se reconoció que el trabajo colaborativo es una propuesta de enseñanza que favorece la construcción de conocimientos en interacción con los otros, basada en la cooperación, trabajo en equipo, comunicación, compromiso y responsabilidad compartida para transmitir y compartir las ideas, y dialogar sobre un determinado tema (Pérez & Marín, 2011).

En ese sentido, el proyecto permitió desarrollar no solo aprendizajes vinculados a los contenidos propios de cada curso, sino también habilidades sociales y actitudinales.

«Además yo creo que hay que saber que ellos tampoco tienen todo el tiempo libre, o sea el mismo tiempo que nosotras. Así que eso tenemos que coordinarlo y ser tolerantes en ese aspecto» (Participante 1, mujer, Educación).

«A mí me gustó la responsabilidad de una de mis compañeras porque ni bien la conocí, a la clase siguiente ya trajo bastantes libros con estilos de dibujo para que yo pudiera guiarme y elegir alguno que me gustara. Entonces desde ahí empezamos a trabajar con el mismo estilo y en realidad sí fue muy responsable» (Participante 3, mujer, Educación).

«Yo tuve que sacar algunas imágenes y ponerlas al costado del texto que yo pensaba para que ellos pudieran entender lo que yo quería ver en el cuento» (Participante 3, mujer, Arte).

Sin embargo, este trabajo en equipo demanda un conocimiento previo de los alumnos antes de iniciar el proyecto, para generar vínculos de confianza y seguridad para expresar las críticas de manera oportuna y pertinente.

«[...] la parte que no me ha agradado del proyecto, es el no tener ese tiempo, esa confianza como quizás nosotras como compañeras nos conocemos y tenemos esa confianza y podemos decirnos lo que nos agrada o no...» (Participante 5, mujer, Arte).

Asimismo demanda tiempo para reunirse y dialogar respecto al trabajo común, lo que puede ocasionar dificultades de comunicación y organización entre los alumnos, pero esto puede ser compensado por la comunicación a través del uso de las tecnologías (redes sociales, correo electrónico, celulares, etc.).

«Yo por ejemplo en las primeras reuniones yo no pude contactarme con ella [...] por motivos laborales. [...] Sin embargo cuando me dieron el nombre de mi compañera yo traté de comunicarme por correo con ella [...]. Y muy externo a las reuniones nos pudimos contactar» (Participante 6, mujer, Educación).

«[...] Pero lo que no me gustó de repente fue el tiempo también. [...] yo tuve muchos problemas con mi compañera que me tocó porque ella trabajaba entonces no podíamos reunirnos. En realidad no nos hemos reunido, todo el trabajo lo hemos hecho de forma virtual [...]» (Participante 2, mujer, Arte).

Por otro lado, no solo se destacó el aprendizaje a partir de la interacción con sus pares, sino que también, en ambos grupos, se reconoció el rol de los docentes como facilitadores de dichos aprendizajes. En este sentido, tiene relevancia la motivación y compromiso de los docentes involucrados, pero sobre todo, como señala Jarauta (2014), plantear «el reto de crear ambientes estimulantes de aprendizaje y establecer las consignas y pautas que van a favorecer una relación auténtica de aprendizaje entre los componentes de los grupos y entre todos los implicados en la tarea» (p. 284).

«Sí, yo rescato también la participación de los profesores y sus ganas de que sus alumnos o sea ya hagan la práctica, no que quede plasmado en un ppt o en una hoja, sino que ellos mismos hagan para su beneficio personal y que suerte que nos haya tocado a este grupo tener esos cuentos» (Participante 4, mujer, Educación).

«[...] en realidad ha sido un súper profesor [...] nos ha apoyado, cómo ha estado ahí, detrás de nosotros, o sea, nos mandaba mails diciendo “chicos, tienen que ir”, es como que... súper atento, súper buen profesor...» (Participante 2, mujer, Arte).

Desde una perspectiva constructivista, esto constituye una construcción de conocimientos a partir de la interacción con los otros, como señalan Mauri et al. (2007), cuando se refieren al rol protagónico del alumno para apropiarse de los contenidos y construir conocimientos en interacción con el docente y sus compañeros, como mediadores del aprendizaje en actividades conjuntas. Asimismo, los autores consideran este aspecto como un indicador de calidad de innovación en la docencia en el sentido que favorece el desarrollo de actividades conjuntas en las que el profesor brinda ayudas educativas que contribuyan al desarrollo de la autonomía y de la autorregulación del aprendizaje del alumnado.

d. Trabajo interdisciplinario

«Desde el trabajo conjunto de las disciplinas se busca el enriquecimiento mutuo hasta el punto de depender la una de la otra, teniendo en cuenta que las necesidades a veces implican modificaciones en el planteamiento inicial de las asignaturas» (Larraz, Yáñez, Gisbert & Espuny, 2013, p. 72).

En esta perspectiva, el trabajo conjunto fue planificado antes de iniciar el semestre, considerando los criterios y las fechas de trabajo y de presentación de productos, lo cual fue plasmado en el sílabo de cada curso, y presentado al alumnado en la primera sesión de clases.

El trabajo interdisciplinario evidenciado en el proyecto realizado, desde el enfoque artístico, se considera que la comunicación visual es la primera instancia donde el espectador enfrenta a una serie de elementos que conforman un escenario donde la imagen describe diferentes situaciones, y en este caso de estudio los alumnos de los cursos Diseño Digital I y II de la Facultad de Arte interpretaron los textos literarios creados por las alumnas de la Facultad de Educación, dando vida a cada línea de la literatura plasmada en los cuentos infantiles.

El gran reto no solo era enfrentarse a un texto, sino que tenían como condición lograr que estas líneas de texto se conviertan en imágenes con una carga de sensaciones para el futuro receptor.

En la línea de herramientas de los propios alumnos, en un inicio se tuvo el diseño del personaje principal y los personajes secundarios, agregando a ello las técnicas para sensibilizar la escena. Este proceso de creación está íntimamente relacionado e influenciado por la experiencia de vida de cada uno de los artistas, y es el profesor quien guía esta experiencia plasmada en cada ilustración para hacerlo coherente con la literatura.

En referencia al trabajo interdisciplinario, el alumnado consideró relevante replicar esta experiencia en otros cursos, y valoró positivamente las oportunidades brindadas en el marco del proyecto, pues les permitió conocer estudiantes con una formación en un área diferente y con otras perspectivas, favoreciendo el reconocimiento de sus propias capacidades, y enriqueciendo los conocimientos que se desarrollan en la carrera, así como las habilidades comunicativas relacionadas con la negociación para el logro de un objetivo común.

«Me parece algo súper bueno que tienen que hacer todas las personas de otras facultades (la gente asiente). La interdisciplinariedad» (Participante 7, mujer, Arte).

«[...] de alguna manera se convierte [...] en un ejercicio interdisciplinario, o sea, estás mezclando varias disciplinas. [...] entonces ella tenía una idea determinada y una sensación que quería transmitir pero yo por ahí tenía otra, entonces encontrar ese dialecto creo que fue súper importante, porque creo que es lo que pasa como que en la calle, en la vida, en el trabajo o como cuando están conversando con personas para llegar a un acuerdo [...]» (Participante 7, mujer, Arte).

«[...] es una buena opción el hecho de que puedas integrarte con otras facultades y a mí me encantaría poder hacer proyectos con las facultades de Comunicaciones y Artes» (Participante 5, mujer, Arte).

«Sí, sí... bueno de hecho que personalmente a mí sí me gustaría que hubieran más proyectos de este tipo, no solamente con educación, sino con otras facultades (Participante 1, mujer, Arte).

CONCLUSIONES

La experiencia innovadora tuvo un impacto positivo en las prácticas pedagógicas de los docentes y en los aprendizajes del alumnado, de una manera dinámica, novedosa y motivadora. La propuesta estuvo centrada en el trabajo colaborativo y autónomo de los estudiantes, con la participación de los docentes, brindando el acompañamiento y las orientaciones necesarias de manera permanente.

En cuanto a la labor docente, permitió:

- La práctica de estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje en sus respectivos cursos, para lograr la integración de saberes desde una perspectiva de trabajo interdisciplinario, así como para el intercambio y aprendizaje mutuo.
- La práctica de metodologías de aprendizaje activo y colaborativo que facilitó la construcción, individual y colectiva, de conocimientos significativos.
- El diálogo entre disciplinas en torno a una tarea común en situaciones reales y significativas.
- La búsqueda y uso de nuevas herramientas de trabajo y de comunicación para el desarrollo de la tarea en común.
- La reflexión y el análisis crítico de la experiencia, basado en el reconocimiento de fortalezas y debilidades, a nivel individual y colectivo, con fines de mejora y de enriquecimiento de los cursos.

Este tipo de actividades formativas permite vincular los procesos formativos con el mundo laboral, en situaciones reales y significativas, lo que podría

significar una ventaja en el campo laboral, al ser formados como profesionales con perspectivas más cercanas a las requeridas en el mercado actual.

Se introdujo una nueva forma de trabajo que permitió la integración académica de dos cursos y especialidades, en la que la creación literaria infantil desarrolla una nueva aproximación, desde el diseño literario y el audiovisual.

Es importante señalar algunas limitaciones en la implementación de este tipo de experiencias, tales como los horarios para las reuniones del alumnado, las fechas de presentación de los trabajos, la cantidad equitativa de alumnos por grupo, y el compromiso de todos los actores involucrados.

Entre las mejoras que podrían realizarse en el proyecto, se pueden señalar la realización de dinámicas previas al inicio del trabajo en conjunto para favorecer el conocimiento entre el alumnado, así como la elaboración de un portafolio de trabajos de los estudiantes de arte para que las alumnas de educación tengan la posibilidad de elegir los gráficos para sus cuentos, lo cual estaría más cercano a la dinámica del contexto de trabajo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brown, G. y Atkins, M. (1988). *Effective Teaching in Higher Education*. Londres: Methuen & Co. Ltd. <http://dx.doi.org/10.4324/9780203221365>
- Escribano, A. (1995). Aprendizaje cooperativo y autónomo en la enseñanza universitaria. *Enseñanza*, 13, 89-102. Recuperado de http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/69492/1/Aprendizaje_cooperativo_y_autonomo_en_la.pdf
- Gutiérrez, P., Yuste, R., Cubo, S. & M. Lucero (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación. *Profesorado. Revista de currículum y formación del Profesorado*, 15(1). Recuperado de <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev151ART13.pdf>
- Ibarra, M. y Rodríguez, G. (2007). El trabajo colaborativo en las aulas universitarias: reflexiones desde la autoevaluación. *Revista de Educación*, 344, 355-375. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re344/re344_15.pdf
- Jarauta, B. (2014). El aprendizaje colaborativo en la universidad: Referentes y práctica. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 12(4), 281-302. Recuperado de <http://red-u.net/redu/index.php/REDU/article/view/665>
- Lara, S. (2001). Una estrategia eficaz para fomentar la cooperación. *ESE. Estudios sobre educación*, 1, 99-110. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/handle/10171/7948>

- Larraz, V., Yáñez, C., Gisbert, C. & Espuny, C. (2013). Experiencia interdisciplinaria en la formación inicial de los maestros. *New Approaches in Educational Research*, 3(2), 71-78. doi: 10.7821/naer.3.2.67-74. <http://dx.doi.org/10.7821/naer.3.2.67-74>
- León, A, Risco, E. & Alarcón, C. (2014). Estrategias de aprendizaje en educación superior en un modelo curricular por competencias. *Revista de la Educación Superior*, 43(172), 123-144. <http://dx.doi.org/10.1016/j.resu.2015.03.012>
- Margalef, L. y Pareja, N. (2008). Un camino sin retorno: estrategias metodológicas de aprendizaje activo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(3), 47-62. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/274/27418813004.pdf>
- Martínez, M. y Sauleda, N. (1997). El aprendizaje colaborativo situado en el escenario universitario. *Enseñanza*, 15, 101-113. Recuperado de http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20526/aprendizaje_colaborativo.pdf
- Mauri, T., Coll, C. & Onrubia, J. (2007). La evaluación de la calidad de los procesos de innovación docente universitaria. Una perspectiva constructivista. *Red U. Revista de Docencia Universitaria*, 1. Recuperado de http://www.redu.um.es/Red_U/1/
- Pérez, M. y Marín, J. (2011). *Uso de «secondlife» como herramienta para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. (Tesis inédita de licenciatura). Universidad de los Andes. Recuperado de http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArquivo=3765