

## Experiencia interdisciplinaria: creación de cuentos infantiles que integran pedagogía, arte y tecnología para la valoración del patrimonio nacional<sup>1</sup>

### V. Enrique Chiroque Landayeta

Departamento Académico de Arte y Diseño, Sección Diseño Gráfico

[echiroq@pucp.edu.pe](mailto:echiroq@pucp.edu.pe)

### Jessica Vargas D'Uniam

Departamento Académico de Educación, Sección Educación

[jvargas@pucp.edu.pe](mailto:jvargas@pucp.edu.pe)

### Claudia Zapata Del Rio

Departamento Académico de Ingeniería, Sección Ingeniería Informática

[zapata.cmp@pucp.edu.pe](mailto:zapata.cmp@pucp.edu.pe)

## INTRODUCCIÓN

El arte y la educación están relacionados desde el lenguaje hasta la representación gráfica, y se pueden enriquecer con el uso de herramientas digitales. Esto se hizo presente en una experiencia innovadora, a partir de las prácticas utilizadas en la docencia universitaria en tres disciplinas diferentes.

<sup>1</sup> Esta innovación se aplicó y desarrolló en tres Unidades Académicas: Facultad de Arte y Diseño en los cursos Diseño Digital 1 (DGR201) y Diseño Digital 2 (DGR207) dirigida por el profesor Enrique Chiroque; Facultad de Educación en el curso Literatura Infantil y Dramatización (INI122); Facultad de Ciencias e Ingeniería en el curso Lenguaje de Programación 2 (INF282).

Dicha experiencia tuvo como propósito, la creación de un producto común, que fueron los videojuegos a partir de la creación de cuentos infantiles que resaltaban la identificación con el entorno. La coherencia de cada una de las historias infantiles y las ilustraciones, así como la integración de lo manual con lo tecnológico denotaron gran sensibilidad en las producciones.

Para los profesores de los cursos de Diseño Digital 1 y 2 de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño, la creación de cuentos literarios representa una labor ajena a su quehacer docente y profesional. Esto implica un gran desafío que obliga a los docentes a apoyarse en relatos ya publicados o cuentos que son conocidos por todos, para luego convertirlos en guiones técnicos y plantear gráficos con diferentes técnicas. Así, los alumnos se enfocan en aprender la teoría y práctica de la animación 2D y controlan las herramientas básicas que todo diseñador debe conocer inicialmente. Cabe mencionar que los dos cursos de Diseño Digital son cursos regulares de la especialidad que forman parte de un conjunto de cursos del currículo de formación teórico-práctica en la especialidad de Diseño Gráfico, y se dictan a los estudiantes que cursan el quinto y sexto ciclo de la especialidad.

En la primera etapa del proyecto se trabajó paralelamente con la Facultad de Educación, en el curso de Literatura Infantil y Dramatización del tercer ciclo de Educación Inicial. En dicho curso se trabajaron los contenidos teóricos y prácticos sobre la literatura infantil, y el alumnado creó cuentos infantiles con temas peruanos, los cuales fueron ilustrados por los alumnos de Arte.

La Facultad de Ciencias e Ingeniería ingresó al proyecto en la última etapa en el marco del curso Lenguaje de Programación 2 del séptimo ciclo, y asumió el reto de realizar el producto integrador, que fue un videojuego.

Trabajar en forma conjunta con otras Facultades constituye un desafío debido a las características propias de los participantes, docentes y alumnado, así como a las dinámicas de cada curso, en relación a los cronogramas y sistemas de evaluación; por ejemplo, en la Facultad de Arte y Diseño existen dos exámenes parciales y el final, mientras que en Educación hay otras estrategias de evaluación, a través de debates, la creación del cuento, la programación y realización de actividades literarias, etc. En la segunda etapa, la integración con la Facultad de Ciencias e Ingeniería fue un reto mayor, no solo por las características de su estructura académica, sino que además la población del alumnado era mayor que en Arte.

## OBJETIVOS

- Desarrollar un trabajo colaborativo entre diversas disciplinas
- Integrar disciplinas, docencia y metodología en una propuesta innovadora

## METODOLOGÍA

El proyecto fue coordinado y planificado por los docentes de las tres disciplinas con anticipación al inicio de los cursos.

El aprendizaje colaborativo se produjo durante todo el proceso y unes esfuerzos para lograr un objetivo común, y productos concretos. El alumnado de Arte y de Educación trabajó de manera conjunta durante seis o siete semanas: se integraron bastante bien, con una comunicación fluida a través de diferentes medios, y en un ambiente de cordialidad.

El proyecto motivó la participación activa de los estudiantes, y sus aprendizajes se vieron reforzados claramente, se intercambiaron conocimientos desde sus propios campos de actuación, se discutieron y aceptaron las opiniones de sus pares y a su vez crearon estrategias de trabajo utilizando los medios digitales (Facebook, Google Drive, entre otros) para intercambiar notas, bocetos y avances. La responsabilidad y la autonomía fueron valoradas por ambos grupos de alumnos. En algunos casos, ya no se trataba de la entrega del producto por la nota del curso, sino que se trataba de terminar el producto de la mejor manera, siempre apoyados por los docentes de ambas especialidades.

De la misma forma, el trabajo cooperativo significó un gran reto en todo el proceso de producción, el cual resultó ser sumamente positivo para los alumnos porque asumieron diversos roles en todo el proceso de desarrollo del producto impreso y animado.

## METAS COMUNES

El proceso pedagógico enriqueció tanto a los alumnos de Arte como a los de Educación. La meta común era crear cuentos para niños y, para ello, se implementó una propuesta compartida por

ambas especialidades que favoreció la motivación y la construcción de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y actitudes en el proceso de aprendizaje.

Se resaltó la cultura peruana en cada una de las propuestas y se incrementó el trabajo colaborativo o cooperativo con fines comunes en el que, además, se aprendió cómo se debe de trabajar en el mercado laboral.

## LOS DOCENTES

Hubo una motivación inicial desde la docencia, lo que llevó a la elaboración y desarrollo del proyecto, asumiéndolo con compromiso y responsabilidad, trabajando oportunamente los contenidos de cada disciplina para que los alumnos vayan desarrollando los conocimientos y habilidades para alcanzar el objetivo común. Esto exigió a los docentes estar siempre atentos a cada una de las interrogantes y a llevar a cabo la retroalimentación permanente, así como a interactuar y coordinar en las diferentes etapas del proyecto para llevarlo a cabo con éxito.

El rol del docente fue el de facilitador, en el desarrollo de los contenidos, así como en el acompañamiento y orientación para solucionar los posibles conflictos o problemas que pudieran presentarse. La investigación de referencias en cuanto a estilos y formas de representar los cuentos fue diversa, se realizaron consultas y se apoyó a todos los grupos de alumnos en horarios diversos. Es importante recalcar que, en Arte, la investigación artística fue constante, ya que el estudio tenía que referirse al estilo o concepto del arte para la literatura infantil y para el arte en el videojuego.

## CONCLUSIONES

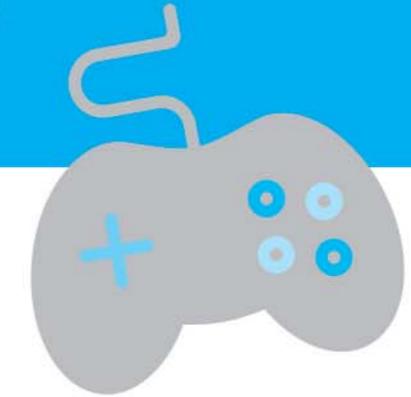
- El recojo de información de la experiencia para su sistematización, a través de encuestas y grupos focales, permitió identificar el nivel de satisfacción por los logros obtenidos, y la valoración positiva del proyecto.
- En muchos aspectos los alumnos consideraron que el trabajo fue realmente significativo para ambas partes y manifestaron que se debería trabajar de la misma forma en los demás cursos, usando temas afines a otras disciplinas para crear situaciones reales, similares a las exigencias

del mercado actual, que permite un acercamiento al mundo real, al mercado actual con referentes vivenciales.

- Se logró la motivación y un aprendizaje colaborativo entre las especialidades (Educación, Arte e Ingeniería).
- Se trabajaron experiencias significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje con metas comunes.
- Se logró la integración de disciplinas en situaciones reales y significativas: el rol del diseñador y el rol del creador literario, sumado a ello, el rol del programador para darle una nueva propuesta, de cuento a videojuego.



## Experiencia interdisciplinaria: creación de cuentos infantiles que integran pedagogía, tecnología y arte para la valoración del patrimonio nacional



### 1 ¿En qué consistió?

Se potenció el aprendizaje empleando situaciones reales y significativas a través del trabajo interdisciplinario.

### 2 ¿Cómo se desarrolló el proceso de innovación?



#### • Docentes:

- Selección de cuentos publicados
- Seguimiento en la elaboración
- Respuesta a cada interrogante
- Coordinaciones entre profesores para evaluación

#### • Estudiante colaborador:

- Mantenimiento de comunicación
- Aceptación de crítica
- Realización de animaciones 2D
- Verificación de coherencia de historias: cultura peruana



# 2D



### 3 ¿Cuáles fueron los principales resultados?

- Aprendizaje colaborativo entre estudiantes de distintas especialidades
- Aprendizaje significativo producto de situaciones reales de roles: diseñador gráfico, programador y creador literario
- Producción de videojuegos a partir de la creación de cuentos infantiles, como "Koshi y la selva de Amazonas"