

Tercer Encuentro Buenas Prácticas Docentes  
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Aplicación del Conocimiento con Proyectos Interdisciplinarios vinculados al  
Emprendimiento Social

Badillo, Fanny

Aburto, , María Elizabeth

Martínez, Carlos Manuel

Vázquez, Ricardo

fanny.badillo@upaep.mx,  
mariaelizabeth.aburto@upaep.mx,  
carlosmanuel.martinez@upaep.mx,  
ricardo.vazquez@upaep.mx

mayo, 2016

## Aplicación del Conocimiento con Proyectos Interdisciplinarios vinculados al Emprendimiento Social

Buscando que los alumnos pudieran participar en experiencias de contextualización para sus procesos de Emprendimiento Social, el presente equipo docente, propone que por medio del trabajo interdisciplinar, los alumnos generen proyectos de divulgación del conocimiento a partir de tres premisas:

- Elección del tema por parte del equipo de alumnos, que girara en torno a la Nutrición.
- Utilización de los conocimientos y estrategias de tres asignaturas: Nutrición, Investigación y Arte.
- Divulgar el producto de la investigación de manera creativa en diversos contextos a fin de promover un cambio de mentalidad positivo con respecto al tema elegido.

Con lo anterior se logró promover el desarrollo de habilidades como el Autoaprendizaje, Liderazgo, Trabajo Colaborativo y Divulgación Creativa de Conocimiento.

### Marco contextual

Proyecto desarrollado con alumnos de segundo semestre de Bachillerato en el período primavera 2016 bajo un modelo de trabajo colaborativo e interdisciplinar. Los proyectos de investigación fueron elaborados durante todo un semestre apoyados en las tres materias, para lograr una investigación pertinente, una

planeación adecuada, y lograr la presentación para su divulgación en diversos contextos como instituciones educativas (principalmente primarias, secundarias, y algún bachillerato, grupo parroquial de niños o grupo de scouts). Los equipos, dependiendo del contexto donde hicieron su divulgación, se valieron de herramientas como presentaciones, videos realizados por ellos mismos, representaciones, carteles y, sobre todo, dinámicas grupales para lograr captar la atención de un público muy joven.

A fin de lograr el objetivo de poder divulgar información que resultara no sólo atractiva al público que cada equipo decidió, era importante lograr, como proyectos de emprendimiento social, que se buscara también que dicha información apuntara a lograr un impacto en el cambio de mentalidad del auditorio, esto es, que la información fuera pertinente y pudiera ser utilizada, o al menos almacenada por el público y utilizarla quizás en el futuro; el presente proyecto por desgracia no contó con la medición del impacto, la única medición fue en el número de personas a las que alcanzaron los proyectos, y este dato tampoco considera el impacto indirecto, es decir, que la información pudo ser replicada por la audiencia en sus hogares por ejemplo; en este sentido, entendemos que el impacto social, se puede medir no sólo por las personas directamente beneficiadas, sino también, por aquellas a las que de manera indirecta puede llegar el beneficio, en este caso las personas más cercanas a ellos.

## Interdisciplinario

El enfoque interdisciplinario permite que los estudiantes integren conceptos y habilidades de distintas disciplinas mientras se investiga un problema en particular (Beau et al., 1997), en el caso del presente trabajo fue un problema que girara en torno a la nutrición humana y la relación que guarda con un tema de interés en su vida. Esto debido a que se consideró a la nutrición como una ciencia flexible y adaptable a los diferentes intereses y necesidades de los estudiantes.

Resultado de lo anterior, los alumnos desarrollaron diversos temas, desde muy generales, como la relación entre la nutrición y el deporte, hasta muy particulares como la nutrición y la salud física y psicológica en una bailarina clásica.

De esta forma se tomó al enfoque interdisciplinario como la oportunidad de poner al alcance un tema de nutrición, que por el tiempo limitado en el aula y por el seguimiento a un programa educativo, no pudiera ser visto en clase de manera profunda, lo cual además permitió que se promoviera el auto-aprendizaje y la curiosidad.

Aunado a lo anterior y considerando que el aprendizaje no solo es la adquisición de conocimientos, sino más bien la creación y razonamiento de nuevos conocimientos que puedan abordar temas complejos y particulares que impliquen un pensamiento innovador, se consideró a la interdisciplinaria como una vía para ayudarles a adquirir un pensamiento crítico, así como habilidades y

competencias, indispensables para el entorno social y profesional (Ivanitskava et al., 2002; Nielsen et al., 2010)

En el caso de los estudiantes se logró promover el desarrollo de habilidades como el Auto-aprendizaje, Liderazgo, Trabajo Colaborativo y Divulgación Creativa de Conocimiento.

El Arte: la emoción, divulgación e impacto

El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, siempre y cuando, el producto de esta reproducción, construcción, o expresión pueda deleitar, emocionar o producir un choque. (Tatarkiewicz, Wladislao. Historia de seis ideas Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética.)

La materia de arte tiene como propósito brindar un acercamiento al lenguaje artístico en sus diferentes ámbitos: artes plásticas, teatro, música y danza. Sensibilizar al alumno, conducirlo a analizar y reflexionar sobre su contexto histórico y el contexto inmediato. Tiene como interés destacar que la condición de las artes, y la finalidad de sus productos, en el proceso de la enseñanza aprendizaje es la expresión creativa e innovadora.

En este proyecto los alumnos a partir de la investigación de nutrición y conscientes que el arte es una herramienta de reflexión, escribieron guiones

teatrales en sus diferentes géneros; desarrollando en ellos, habilidades de trabajo colaborativo, liderazgo y divulgación creativa. Ya que los guiones deberían estar de acuerdo al contexto que se dirigió su presentación y que la información fuera de beneficio y que cubriera las necesidades de divulgación para el público al que fue dirigido.

Como resultado los alumnos desarrollaron diferentes guiones que oscilan entre lo dramático y la reflexión a través de la risa con sketches, de acuerdo al tema de nutrición de su elección. Teniendo como reto el conseguir o elaborar escenografías, vestuarios, musicalización de la obra y en el momento de la presentación, la improvisación por algún contratiempo no previsto.

Aunado a lo anterior los objetos de estudio son abordados de modo integral y se promueve el desarrollo de nuevos enfoques para la resolución de problemas. Así mismo han llevado su conocimiento fuera del aula y no solo el aprendizaje se ha quedado en ellos sino también lo han compartido, logrando el objetivo primordial de lograr en los alumnos el conocimiento multidimensional y servicio.

Desde la asignatura de Habilidades para la investigación el proyecto interdisciplinario tuvo una gran importancia, pues desde aquí se darían las bases y fundamentos para llevar a cabo una buena investigación documental.

Al ser un asignatura fundamental en la vida académica de todo estudiante resulta vital establecer y hacer evidentes las conexiones que entre ésta puede haber con las demás asignaturas que se están cursando.

Trabajar un proyecto interdisciplinario no es tarea fácil pues requiere siempre de una muy buena coordinación en virtud del logro de los objetivos comunes que se han planteado. Así pues este trabajo supuso un enorme esfuerzo conjunto que debería ver sus resultados en el impacto que pudiera tener en todos y cada uno de nuestros alumnos.

El principal objetivo de la asignatura fue servir de elemento vinculante entre la asignatura de Nutrición y programa de emprendimiento social pues desde ella se generarían varias cosas: 1) el tema de investigación vinculado con la nutrición, 2) aportaría las herramientas necesarias para llevar a cabo la investigación y 3) potenciar las habilidades de trabajo colaborativo.

Cabe mencionar que uno de los principales objetivos consistió en buscar que el conocimiento tuviese un verdadero impacto en los estudiantes; es por ello que –basados en la propuesta de John Biggs- se buscó que el conocimiento alcanzase el nivel más alto de su propuesta, a saber el Abstracto Ampliado que consiste en “El conjunto integrado a un nivel relacional es reconceptualizado en un más alto nivel de abstracción, que capacita para una generalización a nuevos temas o áreas, o es vuelto reflexivamente a uno mismo [comprensión hasta el nivel de transferencia o como implicando metacognición]”

De tal suerte que logrado esto el estudiante dota de un verdadero sentido al conocimiento; no solo se preocupa por adquirirlo sino que también tiene que hacerlo suyo y adecuarlo al público al quien quiere transmitirlo.

## Resultados

Como resultado de la necesidad de evaluar el impacto que tuvo el proyecto interdisciplinar en la promoción de las cuatro habilidades y competencias antes mencionadas, se aplicó una encuesta a todos los alumnos que participaron en la actividad, de forma semi-formal y con escala de valoración, esto, con el objetivo de recabar la opinión de los estudiantes respecto a su percepción de la actividad y la relación que tuvo con el desarrollo de sus habilidades.

La encuesta fue dividida en cuatro secciones que corresponden al desarrollo del Autoaprendizaje, Liderazgo, Trabajo Colaborativo y Divulgación Creativa del conocimiento.

Como resultado de su percepción en cuanto a la aplicación del autoaprendizaje, el 52.3 % considero que para la presentación de su proyecto tuvo que investigar “mucho” más de lo visto en clase , el 38.6 % “regular” y sólo un 1% “nada” (Figura 1), y además el 14.8 % considero que lo aprendido de su tema lo tuvo que investigar por su cuenta al 100 % y el 39.8 % en un 75%, lo cual deja ver que los estudiantes, durante la elaboración de su proyecto, tuvieron que hacer uso de sus habilidades de investigación personal y colaborativa de forma autónoma.

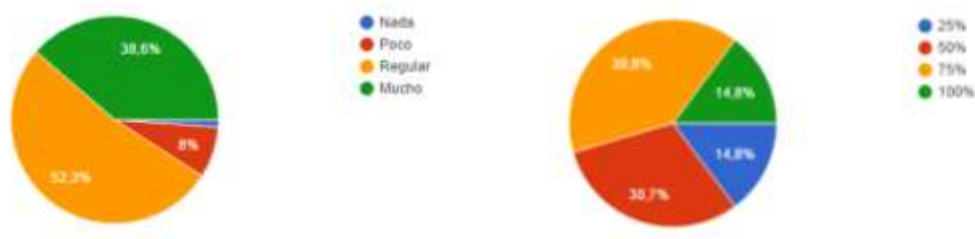


Figura 1. Porcentajes de valoración al desarrollo del autoaprendizaje.



Por otro lado, los resultados de la valoración al desarrollo del liderazgo, durante la elaboración del proyecto, la encuesta permitió observar el 46.6 % de los alumnos considero que desarrollo “mucho” dicha habilidad, el 39.8 % “regular” y el 2% nada (Figura 3). Los estudiantes además compartieron cual fue su mayor aprendizaje durante el desarrollo de esta experiencia, y a continuación se muestran algunos comentarios expresados con respecto al liderazgo; “Descubrí que puedo ser un buen líder y trabajar en equipo bien si así me lo propongo, “Lo que descubrí es que tengo un carácter de liderazgo si me decido a hacerlo, y si me dedico bien a ello lo puedo ejercer”.

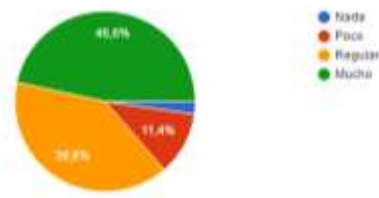


Figura 3. Porcentajes de valoración al desarrollo de liderazgo.

En cuanto al trabajo colaborativo, la encuesta permitió observar que el 65.9 % de los estudiantes considero que aprendió “mucho”, el 31.8 % “regular” y sólo un 1% “nada, a trabajar colaborativamente después de la experiencia (Figura 2). Citando algunos comentarios; “Creo que a raíz de este proyecto aprendí a trabajar en equipo con distintas personalidades y puntos de vista”, “En este trabajo que hice en colaboración con mis compañeros, yo creo que lo que aprendí fue a convivir de mejor manera con mis compañeros y saber cómo colaborar en el trabajo”, “Aprendí que es necesario trabajar bien en equipo para lograr un buen resultado”, se puede observar que gran parte de los estudiantes valoraron esta

experiencia precisamente porque les permitió desarrollar su habilidad para trabajar en colaboración.

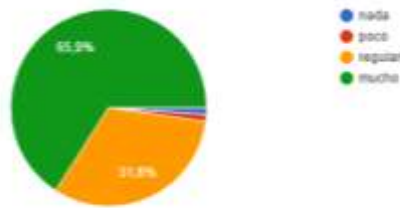


Figura 2. Porcentajes de valoración al desarrollo del trabajo colaborativo.

Finalmente en cuanto a la divulgación del conocimiento, se obtuvo el promedio del público al que fueron presentados sus proyectos, el cual corresponde a 36 personas por equipo, en quince instituciones educativas.

## Referencias

Acha, Juan. Expresión y apreciación artística. Read, Herbert, Arte y sociedad, Ediciones Península, Madrid, 1990.

Beau, F., Rasmussen C. y Moffit M. (1997). Real-life problem solving: A collaborative approach to interdisciplinary learning. Psychology in the classroom: A series on applied educational psychology. Washington, DC, US.

John Biggs. Departamento de Psicología Educativa, Medición y Tecnología Educativa. Universidad de Sydney, Australia. Traducción: Pedro D. Lafuorcade. Edición SDI

Ivanitskaya, L., Clark D., Montgomery G., Primeau R. (2002). Interdisciplinary Learning: Process and Outcomes. Innovative Higher Education, 27 (2), 95-111.

Nilsen, J., Du X., Kolmos A. (2010). Innovative Application of a New PBL Model to Interdisciplinary and Intercultural Projects. International Journal of Electrical

Engineering education.47 (2), 174-188.

Tatarkiewicz, Wladislao. Historia de seis ideas Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Editorial Tecnos Alianza, España. c2001