



**II Jornada de Experiencias de  
Innovación en la Docencia PUCP**  
1 y 2 de junio

# Una propuesta de trabajo interdisciplinario y colaborativo en educación superior

**ENRIQUE CHIROQUE LANDAYETA**

(DEPARTAMENTO DE ARTE Y DISEÑO)

**JESSICA VARGAS D'UNIAM**

(DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN)

**CLAUDIA ZAPATA**

(DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA)

# Contexto

## *Elaboración de cuentos infantiles ilustrados e impresos y videojuegos basados en dichos cuentos.*

Innovar la práctica pedagógica

Trabajo interdisciplinario y colaborativo

Favorecer procesos de enseñanza y aprendizaje

---

<b>Literatura Infantil y Dramatización</b>	Diseño de materiales y recursos educativos Competencias interdisciplinarias
--	--

<b>Digital 1 y 2:</b>	Recursos con un enfoque pedagógico y literario Interacción con enfoques diferentes
-----------------------	---

<b>Lenguaje de Programación 2:</b>	Habilidades interpersonales Trabajo en equipo
------------------------------------	--

---

# Objetivos

- Contribuir a la mejora del aprendizaje, al desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y al aprendizaje autónomo en los alumnos de los cursos mediante la elaboración de un proyecto en el cual trabajarán con un fin común.
- Implementar una propuesta educativa que contribuya a incrementar la motivación de los estudiantes hacia los cursos.
- Desarrollar una propuesta audiovisual educativa a través de una animación 2d, que permita a los estudiantes crear un paquete integral de productos en los cursos.
- Fomentar una perspectiva interdisciplinaria en los alumnos de los cursos, mediante una experiencia de trabajo con especialistas de otras carreras, similar al campo laboral.

# Aspectos importantes

- Planificación: contenidos y cronogramas
- Derechos de autor
- Organización de grupos
- Trabajo en paralelo
- Seguimiento
- Retroalimentación

2015-1	Literatura infantil y dramatización	Digital 1
2015-2	Lenguaje de Programación 2	Digital 2

# Aspectos importantes

## CURSO LITERATURA INFANTIL Y DRAMATIZACIÓN: CREACIÓN DEL CUENTO

- Contenidos teóricos y actividades prácticas
- Contexto o zona elegida y personajes
- Personaje principal y personajes secundarios
- Secuencia narrativa
- Diseño del cuento
- Presentación de avances preliminares
- Presentación de la versión final

# Aspectos importantes

## CURSO DIGITAL I: CREACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES DE LOS CUENTOS ELABORADOS POR EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN

- Contenidos
- Referentes artísticos “cuentos para niños”
- Estilo gráfico
- Presentación de los productos gráficos

## CURSO DIGITAL II: DIGITALIZACIÓN DE LOS CUENTOS ILUSTRADOS

- Guiones
- Lenguaje “audiovisual”
- Video animado bidimensional
- Secuencia animada a cada escena del cuento
- Producción, realización y posproducción del audiovisual

# Aspectos importantes

## CURSO LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN 2: ELABORACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

- Selección de cuentos
- Game design
- Producción, realización y posproducción del videojuego
- Socialización de los productos

# Sistematización

- Recolección de datos:
  - competencias socioemocionales
  - motivación académica
- Dos cuestionarios con el apoyo del Grupo Avatar –PUCP.
- Aplicación de cuestionarios al alumnado (pre test y post test).
- Realización de 4 grupos focales.
- Procesamiento de datos, apoyo del Grupo Avatar –PUCP.

# Impacto en el aprendizaje

- Impacto positivo en prácticas pedagógicas de los docentes y aprendizajes del alumnado, de manera dinámica, novedosa y motivadora.
- Práctica de estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los cursos, integración de saberes desde una perspectiva de trabajo interdisciplinario, de intercambio y aprendizaje mutuo.
- Práctica de metodologías de aprendizaje activo y colaborativo que facilitó la construcción, individual y colectiva, de conocimientos significativos.

# Impacto en el aprendizaje

- Aporte a los objetivos de cada curso.
- Desarrollo de las competencias necesarias en la formación personal y laboral.
- Reflexión y 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.

# Lecciones aprendidas y sugerencias

- Criterios de evaluación, fechas de trabajo y de presentación de productos diferentes en cada curso y Facultad.
- Presentación temprana del proyecto.
- Integración del alumnado de los diferentes cursos.
- Establecer medidas para afrontar la falta de participación de los grupos de trabajo.
- Recoger evidencias y sistematizar la experiencia para compartirla.
- Uso de las TIC como mediadoras educativas.

**II Jornada de Experiencias de  
Innovación en la Docencia PUCP**  
1 y 2 de junio













*Muchas gracias*