



PROYECTOS DE APRENDIZAJE COMO DISEÑO ANDRAGÓGICO PARA LA UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY

MSc. Marilyn Briceño

Ingeniera de Sistemas, egresada de la Universidad de Los Andes.

Licenciada en Administración de Empresas,

Egresada de la Universidad Valle del Momboy.

Magister Scientiarum en Docencia para la Educación Superior,

Egresada de la Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt.

Profesora de la Universidad Valle del Momboy (Valera - Venezuela)

E-mail: bricenom@uvm.edu.ve

Ing. Yumary Valecillos

Ingeniera Química, egresada de la Universidad de Los Andes.

Profesora de la Universidad Valle del Momboy (Valera - Venezuela)

E-mail: valecillosy@uvm.edu.ve

Esp. Javier Mazzey

Ingeniero Mecánico, egresado de la Universidad de Los Andes.

Especialista en gerencia de Empresas,

Egresado de la Universidad Valle del Momboy.

Profesor de la Universidad Valle del Momboy (Valera - Venezuela)

E-mail: mazzej@uvm.edu.ve

MSc. José Chirino

Ingeniero Químico, egresado de la Universidad de Los Andes.

Magister Scientiarum en Docencia para la Educación Superior,

Egresado de la Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt.

E-mail: jjchirino@gmail.com

PROYECTOS DE APRENDIZAJE COMO DISEÑO ANDRAGÓGICO PARA LA UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBO

Resumen

El presente artículo tuvo como objetivo caracterizar los proyectos de aprendizaje vivencial como una propuesta andragógica para potenciar la docencia, investigación y extensión en la Universidad Valle del Momboy, considerado el estudio de tipo documental, a través de la recopilación de fundamentos teóricos bajo los postulados de Peñaloza, (2005), Sánchez (2015), Arias (2017), cuya interpretación dio lugar al carácter reflexivo de los resultados en relación al objetivo planteado, presentando un análisis interpretativo del currículo integral perfilado desde la andragogía con la puesta en práctica de los contenidos de las áreas de conocimiento al servicio de la aplicación en un contexto, permitiendo elaborar las siguientes conclusiones: los proyectos vivenciales se conciben como una estrategia de aprendizaje donde se asumen roles, responsabilidades y puesta en práctica de experiencias, con mira a fortalecer el aprendizaje anclados a la producción intelectual, integrando la docencia, la investigación y la extensión.

Palabras Clave: Diseño Andragógico, Currículo Integral, Proyectos, Aprendizaje.

LEARNING PROJECTS AS ANDRAGOGICAL DESIGN FOR THE VALLE DEL MOMBOY UNIVERSITY

Abstract

The objective of this article was to characterize the experiential learning projects as an andragogical proposal to promote teaching, research and extension at the Momboy Valley University, considered the study of a documentary type, through the compilation of theoretical foundations under the postulates of Peñaloza, (2005), Sánchez (2015), Arias (2017), whose interpretation gave rise to the reflective nature of the results in relation to the proposed objective, presenting an interpretive analysis of the comprehensive curriculum outlined from andragogy with the implementation of the contents of the areas of knowledge at the service of the application in a context, allowing the following conclusions to be drawn: the experiential projects are conceived as a learning strategy where roles, responsibilities and implementation of experiences are assumed, with a view to strengthening learning anchored to intellectual production, integrating teaching, research and extension.

Keywords: Andragogic Design, Comprehensive Curriculum, Projects, Learning.

Introducción

El contexto educativo ha venido transformándose de cara a nuevos retos, evolucionando ante una compleja dinámica social, cuyos cambios se han notado mucho más pronunciados en los últimos años. Bajo las perspectivas de la sustentabilidad, de la economía de la solidaridad y del capital social con miras al desarrollo local, la Universidad Valle del Momboy articula las funciones universitarias, docencia, investigación y extensión, con una connotación arraigada en la producción de conocimiento al servicio y satisfacción de los problemas y necesidades de nuestros pueblos, de la sociedad.

Es en estos términos, el currículo integral de la universidad se acopla perfectamente a lo antes descrito en los postulados del Dr. Walter Peñaloza, donde se ha cimentado la estructura académica con miras al desarrollo de perfiles con competencias adaptados a las exigencias del entorno. Desde esta perspectiva, Peñaloza (2005) suscribe:

Los conocimientos por sí solos no generan ningún profesional, aunque hayan sido bien impartidos. Si han sido correctamente asimilados por los estudiantes (por medio del aprendizaje experiencial e inquisitivo), no les sirven de nada, pese a todo, en el plano de lo profesional (p.270).

Este escenario, toma una significativa relevancia en la manera tanto de enseñar como de aprender, la investigación y los proyectos, ya que, a través de un aprendizaje

desde el quehacer, desde la aplicación de contenidos de las diversas asignaturas, se ha desaprendido y reaprendido nuevas formas de asumir la labor docente, e incluso, ser parte activa del proceso de aprendizaje convirtiéndose los docentes en aprendices de sus estudiantes, de los contextos vivenciales, de las experiencias.

Tal situación aparece como una oportunidad para que el docente, aumente la eficiencia y el impacto en los contenidos programáticos de las distintas asignaturas correspondientes a diferentes áreas de conocimientos, que en conjunto aportan el sentido multidisciplinario, integrando las funciones universitarias al contexto o realidad, con la finalidad de sensibilizar a los estudiantes respecto a su entorno social, desde la docencia, promoviéndola con la extensión y creándola desde la investigación.

Bajo estas perspectivas, se fundamenta el propósito de esta investigación, cuyo objetivo es caracterizar los proyectos de aprendizaje vivencial como una propuesta andragógica para potenciar la docencia, la investigación y la extensión en la Universidad Valle del Momboy, enmarcado en una investigación documental fundamentada principalmente bajo los postulados de Peñaloza, (2005) ,Sánchez (2015), Arias (2017).

Los resultados conciben que el docente desempeñe un rol de acompañante con la puesta en práctica de los acciones, incorporando la labor cooperativa con sus estudiantes, con perspectivas de multi-disciplinariedad , interdisciplinariedad y el compromiso social, organizando actividades que vinculen a estudiantes en acciones e iniciativas, orientados a contribuir con la transformación de la realidad en acuerdo con

los actores significativos de su entorno, es decir, organizar iniciativas con la participación de toda la comunidad universitaria que permita el aprendizaje con la aplicación de los contenidos de las materias en situaciones reales al servicio de las personas.

Consideraciones Teóricas

Proceso Andragógico.

En el proceso andragógico se toma en consideración las características específicas del ser humano en la etapa adulta, entendiéndose como adultos lo señalado por Sánchez (2014) "persona en pleno funcionamiento o autorrealizada" (p.225). Lo que corresponde a personas conscientes de las necesidades y motivaciones para la obtención del conocimiento. En este sentido, la autorrealización del ser humano se centra en el desarrollo de habilidades obtenidas a través de la andragogía propiciando el uso de las potencialidades, aumento de capacidades y talentos por medio del aprendizaje, para ello, el proceso se basa en los principios de participación, flexibilidad y horizontalidad.

Los anteriores postulados hacen inferir que la autorrealización se consigue por medio de la aplicación de los principios fundamentales, es allí donde el facilitador juega un papel determinante en el alcance del fin ya que este es el que va a conducir la enseñanza de tal manera que el ambiente y proceso de aprendizaje sea el adecuado, que los participantes comprendan y aprehendan el conocimiento como parte intrínseca

de sus habilidades, capacidades y adiestramiento alcanzando la satisfacción personal en cada uno de los individuos cubriendo sus necesidades superiores, juega entonces un rol fundamental, como se concibe al adulto como aprendiz en el marco de un currículo integral académico.

Currículo Integral.

Con miras a describir, posturas andragógicas de aprendizaje vivencial, se describen algunos elementos expuestos por Peñaloza (2005):

Responsabilidad: En la educación quienes la imparten deben promover en los educando el sentido de la responsabilidad, para poder ser capaces de realizar las actividades que se planteen.

Percepción de los valores: Es de gran importancia este punto ya que lo requieren como perfil del grupo a trabajar dentro de esta investigación.

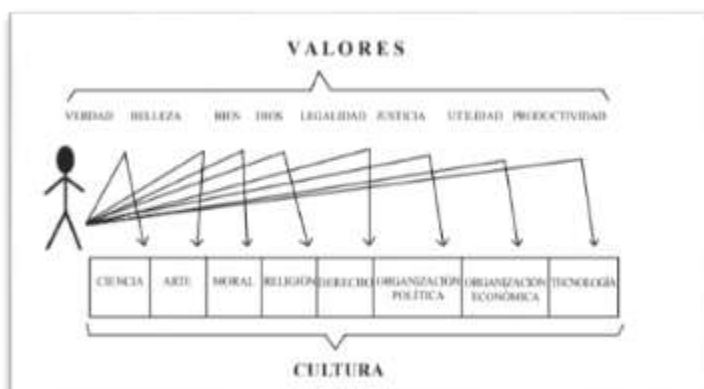


Figura 1. Valores.
Fuente: Peñaloza (2005).

Motivación: Es fundamental que los estudiantes que integren los grupos de asignaturas seleccionadas para trabajar con los proyectos estén motivados, por lo cual se debe resaltar los puntos de manera de captar la atención en el tema de interés, que es el involucrar al estudiante con lo que realice.

Creatividad: Es indispensable ser creativo y de vital importancia para la investigación como lo expresa Peñaloza (2005), “la creatividad pareciera que el conjunto se integrase para hacer posible ese acto creador que reside en el tuétano de la humanidad y que es el motor de su vida en este mundo: innovar, poner en la realidad lo inventado “(p.101).

Trabajo Cooperativo: Desde todo punto de vista contribuye al desarrollo de actividades obteniendo siempre buenos resultados, por tanto se busca fomentar el trabajo colaborativo entre los alumnos involucrados, docente y medio que los rodea.

Los elementos antes descritos, permiten la interacción de factores que contribuyen al desarrollo de estrategias de aprendizaje, en este orden de ideas se describe el diseño andragógico.

Diseño andragógico.

De acuerdo con lo desarrollado anteriormente, se destaca el docente con un rol de acompañante con la puesta en práctica de las acciones, incorporando la labor cooperativa entre los mismos docentes y estudiantes, con la perspectiva de la multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y el compromiso social, organizando

actividades que vinculen a estudiantes en acciones e iniciativas orientados a contribuir a la transformación de la realidad, en acuerdo con los actores significativos de su entorno, es decir, organizar iniciativas con la participación de toda la comunidad universitaria que permita el aprendizaje con la aplicación de los contenidos de las materias en situaciones reales al servicio de las personas.

En atención a las ideas expresadas anteriormente, Guerrero y Terrones (2003), indican lo siguiente:

Los proyectos permiten a los alumnos desarrollar competencias así como habilidades específicas para planificar, organizar y llevará cabo una tarea común en entornos reales. Así, se organizan en equipos de trabajo, asumen responsabilidades individuales y grupales, realizan indagaciones o investigaciones, solucionan problemas, construyen acuerdos, toman decisiones y colaboran entre sí durante todo el proceso (p. 53).

Se plasma en los fundamentos anteriores, cómo los proyectos propician el aprendizaje contextualizados con características del trabajo cooperativo, la aplicación de contenidos, los valores y responsabilidad, así mismo, esboza aspectos relacionados con propiciar la investigación como procesos desde el aula de clase.

Aunado a lo descrito anteriormente, Peñaloza (2005) destaca el componente de investigación el, “ iniciar a los alumnos en la investigación, como personas que siguen una carrera , que deben estudiar una serie de disciplinas científicas, no basta que

simplemente las asimilen, sino que obtengan, además, una vislumbre de cómo tales conocimientos se alcanzaron” (p.273). Es entonces como se ancla el desarrollo de proyectos vivenciales, con una visión investigativa, incluso, ir más allá, la concreción de los resultados como producción intelectual.

Bajo estos aspectos, Arias (2017), indica que “la praxis educativa se puede organizar a partir de las experiencias que la misma cotidianidad ofrece al estudiante hoy estas puedan ser aprovechadas como escenario investigativo para construir aprendizajes dentro de entornos más atractivos, reales y significativos” (p.57). Representando este enfoque, a un diseño basado en el desarrollo de proyectos vivenciales, apuntando a fortalecer la investigación desde inicio de carrera, generando desde las diferentes áreas de conocimiento, artículos científicos para nutrir las revistas electrónicas, así como engranar la extensión al atender problemáticas del entorno y dar a conocer las iniciativas con estrategias de difusión.

De acuerdo con las ideas antes expuestas, se presenta como diseño andragógico el aprendizaje por proyectos anclado a la producción de intelectual, en el cual, se integran las funciones universitarias docencia, investigación y extensión, en un trabajo colaborativo los estudiantes puedan abordar proyectos que integren diversas áreas, de tal manera de optimizar el trabajo realizado por ellos y el acercamiento al campo laboral.

Perfil del estudiante según los principios andragógicos.

Para indagar en el perfil del estudiante resulta pertinente destacar lo contemplado por Peñaloza (2005) “los perfiles han de estar indisolublemente unidos con la concepción de la educación como el gran fin del proceso formativo universitario, y han de responder a los fines de cada profesión” (p.232), en este contexto se conjugan los conocimientos proporcionan la ‘*episteme*’ de cada profesión; donde las destrezas, la guía instrumental los da el ‘*epitedeuma*’ (ejercicio profesional). En tal sentido los principios andragógicos de participación, flexibilidad y horizontalidad fomentan el pensamiento crítico, la autogestión del aprendizaje y la autorrealización para consolidar los perfiles.

Lo anterior sugiere que los componentes de un currículo que plasme un perfil bien hecho no podrán ser todos iguales, de la misma naturaleza (por ejemplo, ser todos conocimientos, o ser todos vivencias no cognoscitivas), sino una integración de lo conceptual y lo vivencial, a través de la participación activa de actividades de diversa índole, enmarcadas tanto en el *episteme* como en la *epitedeuma*, en un ambiente flexibilizado para generar oportunidades de desarrollo del pensamiento y adaptado a contextos tecnológicos, incorporando el carácter de igualdad en la participación que proporciona la horizontalidad.

Metodología

El presente artículo se enmarcará como una investigación documental, enunciada por Arias (2006) como “la búsqueda, recopilación análisis crítica e interpretación de datos

secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales y electrónicas” (p.27). Como en toda investigación, el propósito de este diseño, es aportar nuevos conocimientos de acuerdo, centrado en este caso, con un conjunto de estrategias andragógicas basadas en el aprendizaje por proyectos, vinculando la docencia, la investigación y la extensión universitaria.

Resultados de la investigación.

A partir de la revisión documental desarrollada, se presentan un diseño andragógico compuesto de estrategias enmarcadas en el aprendizaje por proyectos vivenciales, siguiendo un diseño conceptual a partir del currículo integral de Peñaloza (2005). Se puede visualizar el diseño propuesto desde tres perspectivas: Docencia, Investigación y Extensión.

En relación a la Docencia:

Estrategia: Aprendizaje por Proyectos Vivenciales.

Los docentes realizarán una revisión de los contenidos pragmáticos de las materias y establecerán el propósito de los proyectos, ya sean en una asignatura o parte de un proyecto multidisciplinario. Las estrategias andragógicas que se pueden aplicar dependerá de las características de los equipos de trabajo, no obstante, se deben tomar en cuenta las algunas condiciones contempladas en las prácticas andragógicas de acuerdo a (Sánchez, 2015 p. 183):

-
- ✓ Estudiantes seguros y apoyados, honrando necesidades individuales, donde las habilidades y logros son reconocidos
 - ✓ Se promueva la libertad intelectual, se estimule la experimentación y creatividad.
 - ✓ Trato como seres adultos iguales y respetados cuyas opiniones son escuchadas, honradas y apreciadas.
 - ✓ Aprendizaje auto dirigido, donde el trabajo docente es diseñar el aprendizaje individual de lo requerido para funcionar en forma óptima para su profesión
 - ✓ Se busque el desafío intelectual, desafiar a su actual nivel de habilidad
 - ✓ se fomenta la implicación activa en el aprendizaje, los estudiantes y profesores interactúan y dialogan.
 - ✓ Los profesores usen mecanismos de feedback para que los estudiantes cuenten que funciona mejor para ellos, lo que quieren y necesitan aprender. El profesor escucha y hace cambios basados en la información del estudiante.

En este orden de ideas, en este diseño de aprendizaje por proyectos anclado en la producción intelectual, tanto el trabajo colaborativo como la tecnología, desempeñan un rol fundamental, para ello se proponen estrategias para el intercambio de información. En este contexto, considerando el primer aspecto, un ambiente de aprendizaje colaborativo involucra el trabajo en equipo, de estudiantes y profesores, en estos términos Trejo, Camera y Trejo (2013), manifiesta que a través de una acción guiada por el profesor y de forma colaborativa, se determinan eventos de la vida cotidiana

procedentes, que sean del interés del estudiante y que involucren los temas a tratar en las materias, donde una fuente importante para la elección de eventos a contextualizar, son los mismos estudiantes quienes puedan señalar un tema de interés. La característica de ésta participación colaborativa con los estudiantes radica en una selección donde las partes tienen interés.

Ahora bien, la tecnología actualmente se ha convertido en pilar fundamental para cualquier proceso, en este caso en el hecho educativo, forma parte de las herramientas que sostienen el aprendizaje a distancia, es por ello, que se incorpora en esta propuesta como un elemento ineludible. Desde esta perspectiva, se propone la creación de grupos en las plataformas tecnológicas, que permitan desarrollar el trabajo colaborativo, donde la interacción misma constituye una herramienta para la formación, el intercambio de opiniones, saberes, recursos, generan un espacio enriquecido de elementos que aportan información, donde la misma se convierte en fuente de conocimiento.

En relación a la Investigación:

Estrategia: Prácticas investigativas con producción intelectual.

Los proyectos de aprendizaje vivencial constituirán la fuente de información para sistematizar el proceso de aprendizaje como un producto de investigación, al recopilar la información de las actividades desarrolladas, se organizan, se estructuran para el desarrollo de los artículos científicos para ser evaluados y publicados en las revistas de

la universidad; lo cual fomenta o incrementa el número de investigaciones realizadas en la institución.

Se destaca el beneficio dual en preparar al estudiante a nuevos retos que le permita egresar con un perfil más autodidacta favoreciendo su desempeño laboral aunado a la práctica investigativa, y del mismo modo, contribuir con la consolidación de la investigación como indicador de calidad en las universidades.

En relación a la Extensión:

Estrategia: Proyección del Aprendizaje.

Como parte de la sinergia entre docencia, investigación y extensión, el aprendizaje por proyectos guarda una estrecha relación con la extensión universitaria, en virtud de la posibilidad de enfocar problemáticas del entorno, considerando la importancia del rol ejercido por las instituciones de educación superior, no solo desde el ámbito de generador de conocimientos en las aulas de clase, sino involucrando la trascendencia de ese conocimiento como herramienta para la satisfacción de necesidades de la sociedad.

Además se vislumbra como propósito extensionista la proyección de los resultados y se perfila este diseño a la difusión del producto de investigación, apoyados en las herramientas tecnológicas que permitan difundir y reconocer el potencial que se tiene como institución académica, por lo que, en ésta era impregnada de tecnología, se

abren puertas para la internacionalización de la universidad, los Webinar, los Foro Chats son medios con invaluable potencial como ventanas al mundo del trabajo realizado.

Entre las técnicas que se pueden implementar para lograr alcanzar lo que se propone con estos proyectos vivenciales que enmarcan la investigación, se puede tomar en cuenta lo indicado en la figura 2.

Figura 2.
Técnicas Aplicadas a las Áreas del Saber



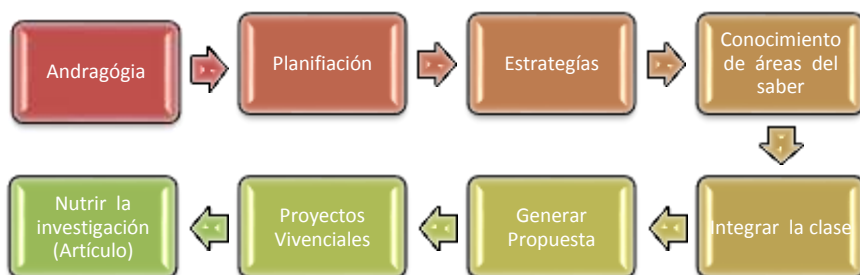
Fuente: Elaboración propia 2021

Como se indica en la Figura 2, para llevar el sustento de estos trabajos es necesario relacionar estas áreas del saber como las principales que se quieren vincular con los proyectos, debido a que el conocimiento científico enfoca la investigación, con las normas y criterios que se consideren dentro de las estrategias a desarrollar que sean necesarias de acuerdo a lo aprendido donde el conjunto de información se adapte a los contenidos propios de las áreas pero que a su vez dentro del contexto, también se involucre lo social siendo de vital importancia.

La integración del estudio de la Andragogía a los proyectos vivenciales como alternativa viable del aprendizaje en los estudiantes de la universidad Valle del Momboy , brinda el poder de crear en los egresados un perfil más autodidacta , creativo , integrador y en contacto con la realidad que le permite más oportunidades en el área laboral .

Figura 3.

La Andragogía dentro de los proyectos vivenciales.



Fuente: Elaboración propia 2021.

Para llevar a cabo el desarrollo de los proyectos vivenciales, es necesario tener establecido y definido el Plan de acción, para Yirda (2021) es la presentación de ciertas tareas que deben ser realizadas en un tiempo determinado. Por tanto, es la guía que permitirá orientar el progreso dentro de los mismos ,de manera de cumplir con los objetivos que involucren.

Figura 4

Desarrollo para la propuesta que genera como aporte a la investigación la redacción del artículo científico y su publicación.



Como se establece en la propuesta andrológica el aprendizaje por medio de proyectos vivenciales que los profesores realizan junto a estudiantes de las materias que imparten, no solo nutre el aprendizaje significativo sino que los involucra en la investigación ya que la finalidad es generar luego el respectivo artículo científico para la publicación en las revistas electrónicas que forman parte de la universidad y compartir resultados a través de Foro-Chat, para dar a conocer e incentivar a la participación en los mismos. Para alcanzar la meta se debe realizar lo establecido en la Figura 3 como se indica:

1. La generación de ideas requiere conocer y estar claro con lo que se quiere trabajar.
2. Visualizar el problema para poder generar una propuesta y lograr una solución.
3. Establecer los objetivos para determinar lo que va hacer con el fin de alcanzar lo propuesto.
4. Realizar la investigación respectiva para el desarrollo de lo que quiere abordar y sustentar la investigación.
5. Desarrollar las estrategias que se dispongan realizar de acuerdo al tipo de investigación que se realice.
6. Evaluar alternativas con la finalidad de poder abordar todo el contexto que esté involucrado.
7. Presentar la propuesta con los argumentos requeridos.
8. Luego se debe sintetizar toda la información para entrar a la etapa de consolidar la investigación como aporte al conocimiento y la comunidad universitaria.
9. Generar el artículo para la publicación, es la finalidad que se plantea que va consolidar la investigación realizada.
10. Difusión de los resultados a través de Foro-Chat , que permite el compartir de información y dar a conocer a toda la comunidad universitaria el trabajo

realizado , para incentivar a seguir implementando este tipo de estrategia de enseñanza que afianza y fortalece el perfil de los egresados de nuestra casa de estudio.

Reflexiones Finales

Desde una perspectiva andragógica, el aprendizaje a través de proyectos vivenciales, conjuga los elementos necesarios para dar potencial el trabajo cooperativo, la aplicabilidad de contenidos de las áreas de conocimiento, la investigación así como dar a conocer el trabajo realizado, con una mirada amplia a la labor de extensión, no solo desde el cumplimiento de actividades por parte de los estudiantes, sino con proyección de la planta profesoral con la producción intelectual, a través de las revistas y ponencias abiertas al público.

Se describe este diseño desde el punto de vista de los requerimientos andragógicos, acoplándose con los principios y estrategias que la conceptualizan, así mismo, los docentes se encuentran en constante capacitación para desarrollar las estrategias propuestas. En relación con la tecnología, la diversidad de medios de comunicación permite el intercambio de información y el trabajo colaborativo, las variadas herramientas tecnológicas ofrecen un abanico de opciones para que se adopten las que se ajusten más a las necesidades de los equipos de trabajo.

Finalmente, la actitud define la posibilidad de asumir roles, responsabilidades y puesta en práctica de experiencias, con mira a fortalecer el aprendizaje basado en

proyectos vivenciales, ahora anclado a la producción intelectual integrando la docencia, la investigación y la extensión.

Referencias

Arias, F. (2006) El proyecto de investigación. Editorial Episteme. Quinta edición. Caracas, Venezuela.

Arias, L. (2017) El aprendizaje por proyectos: Una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. Revista Ensayos Pedagógicos Vol. XII, Nº1, ISSN 1659-0104, Enero-junio, 2017.

Guerrero, L. y Terrones, D. (2003). *Repertorio de estrategias pedagógicas*. PROMEB, Piura.

Peñaloza, Walter (2005). "El Currículo Integral". Tercera edición, editorial UNMSM. Lima - Perú.

Sánchez I (2015). La Andragogía de Malcom Knowles: Teoría y Tecnología de la Educación de Adultos.

Yirda (2021). Plan de Acción. Disponible en: <https://conceptodefinicion.de/plan-de-accion/>.