



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

TÍTULO

**Impacto de un Superhéroe en el desarrollo de un proyecto socio-comunitario de
Aprendizaje Servicio**

Subtítulo

**Estrategia superadora para la enseñanza de las *buenas prácticas* de promoción de la salud
en un barrio en riesgo sanitario de la Argentina**

Autores

Martínez Vivot, Marcela¹; Paolicchi Graciela²; Barandiarán Soledad¹; Abreu Lucía³; Alvarez Candelaria¹; Gramajo Laura¹; Caputo Romina¹; Guida Nora¹. 1 Facultad de Ciencias Veterinarias. 2. Facultad de Psicología 3. Facultad de Ciencias Sociales- Universidad de Buenos Aires. Argentina. Mvivot@fvet.uba.ar

1. RESUMEN: 500-700 caracteres

En este trabajo se presenta, dentro del marco del Aprendizaje Servicio, las actividades interdisciplinarias de un proyecto sociocomunitario de Voluntariado Universitario enfocadas a la promoción de la salud y hábitos de higiene en el jardín de infantes de un barrio en riesgo sanitario de Argentina. En 2011, para evaluar el impacto de *SuperVet* en la comunidad, un superhéroe veterinario creado en 2010 como historieta, se propuso fortalecer el proceso de adquisición de las *buenas prácticas saludables* a través de las enseñanzas transmitidas por

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

SuperVet encarnado en la figura títere y en personaje actoral y valorar las competencias genéricas en los voluntarios del proyecto. Resultó una estrategia superadora de enseñanza para los niños y para el desarrollo del trabajo interdisciplinario y creativo en los estudiantes.

2. **ABSTRACT:** 500-700 characters

Within the frame of Service –Learning, this work presents the interdisciplinary activities of a socio community project of voluntary service at the University. These activities are focused on health promotion and hygiene habit-forming at a kindergarten in an Argentinean neighborhood under sanitary risk . In 2011, in order to evaluate the impact of “SuperVet” in the community - a comic strip vet super-hero created in 2010 – , it was suggested strengthening the process of good health practice with the teachings of “SuperVet”-the puppet and actor character and value the generic competence in the people who volunteer for the project. It resulted in an excellent strategy to educate the children and to develop interdisciplinary and creative work among the students.

3. **PALABRAS CLAVE** (lengua propuesta): 3 Aprendizaje Servicio, Competencias, Superhéroe. **KEYWORDS** (in English): 3 Service Learning , Competence, Superhero.

4. **ÁREA DE CONOCIMIENTO:** Indicar el área a la que corresponde el contenido de la propuesta:

- Arte y Humanidades
- Ciencias Experimentales y de la Salud

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

- Ciencias Sociales y Jurídicas
- Ingenierías y Arquitectura
- **Más de un área X**

5. ÁMBITO TEMÁTICO DEL CONGRESO: Indicar el ámbito temático al que es propone adscribir la comunicación:

- Evaluación y calidad institucional
- La cooperación en y por el conocimiento
- **Innovación en el enseñanza superior X**
- El aprendizaje autónomo del alumno
- La internacionalización de la universidad

El Comité Científico se reserva el derecho de decidir el ámbito final de las propuestas.

6. MODALIDAD DE PRESENTACIÓN:

- Comunicación oral
- **Comunicación póster X**
- Comunicación electrónica

El Comité Científico se reserva el derecho de decidir el formato final de las propuestas.

7. DESARROLLO: tendrá una extensión de entre 7.500 – 10.000 caracteres (con espacios)

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

a) Objetivos

Todo proyecto de Aprendizaje Servicio (APS) que se precie de calidad debe tener doble intencionalidad: pedagógica y de servicio. Por lo tanto los objetivos de este trabajo se refieren tanto al servicio comunitario como a los aprendizajes de los estudiantes.

Objetivos referidos a la dimensión social: están enfocados en la comunidad del barrio carenciado “Los Piletones” de Villa Soldati, donde se encuentra el jardín de infantes San Cayetano.

“Evaluar el impacto del proceso de adquisición de las *buenas prácticas* de promoción de la salud y hábitos de higiene a través de las enseñanzas transmitidas por *SuperVet* encarnado en la figura títere y en el personaje actoral”.

Objetivos referidos a la dimensión pedagógica: están enfocados en los aprendizajes de los estudiantes de veterinaria que participan activamente en el proyecto sociocomunitario de voluntariado universitario.

“Evaluar el desarrollo de las competencias genéricas interdisciplinarias y creativas en los estudiantes voluntarios que participan activamente en un proyecto sociocomunitario de voluntariado universitario”.

b) Descripción del trabajo

El contexto donde se desarrolla el proyecto sociocomunitario de Voluntariado Universitario en el que se emplea la metodología de APS, es un asentamiento de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el barrio de Villa Soldati, Argentina, denominado “Los Piletones”. En 2006 fue considerado por las autoridades municipales en *riesgo sanitario*, ya que



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

es una zona muy baja y sumamente inundable donde se suma a la basura domiciliaria, la presencia de mosquitos, roedores y víboras. La población del barrio se caracteriza por ser en su mayoría de origen extranjero, proveniente de países limítrofes, y de Perú, y del total de inmigrantes el 47% tiene menos de 5 años de residencia en el país.

El nuevo concepto “*Un mundo, una salud*”, se refiere a que ya no se habla más de una salud pública humana y una salud animal sino de una sola y única salud.

Los títeres y los personajes de ficción como los Superhéroes, son de los pocos recursos didácticos que estimulan al mismo tiempo los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico, facilitando el aprendizaje. La utilización de los mismos en las actividades lúdicas para explicar, enseñar y aconsejar sobre temas relacionados con *las buenas prácticas* de promoción de la salud, constituye una estrategia de enseñanza invalorable para acceder fácilmente a los niños. La concepción del juego se basa en que como es una actividad libre y creativa, le provee al niño los elementos para ir construyendo el mundo, expresar fantasías, asimilar la realidad al yo y básicamente, posibilitar el desarrollo del psiquismo.

Para esta investigación en particular, es necesario mencionar, como antecedente, el trabajo de campo realizado entre Julio y Agosto de 2008, por los estudiantes voluntarios de veterinaria que participaron en las actividades de promoción para la educación de la salud, hábitos de higiene y tenencia responsable de animales, en el jardín de infantes San Cayetano. Dicha investigación dió como resultado la creación en 2010 de una historieta, del género ficción, en formato poster, con *SuperVet* como el superhéroe veterinario que enseña medidas de prevención de enfermedades y hábitos de higiene. Los niños del jardín de infantes prestaron

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

interés frente a los consejos del héroe y respondieron acertivamente las preguntas. Sin embargo, comentaban que como no tenían la vestimenta del superhéroe ni la máscara adecuada, les faltaba la fuerza y la inteligencia de *SuperVet*.

Estos hechos fueron los que incentivaron en Febrero de 2011 a los docentes y estudiantes de Veterinaria, a trabajar en forma conjunta con voluntarios de otros campos disciplinares, para potenciar los beneficios que había aportado *SuperVet* en la historieta, creando la figura de *SuperVet* títere, y personaje actoral. La confección de los disfraces pequeños se enfocó para que los niños se apropien del personaje y ayuden al superhéroe, que personificaría un estudiante voluntario, para así lograr una estrategia superadora atractiva para los niños.

En la primera etapa del proyecto, se desarrolló el diseño y la planificación de las actividades que se concretaron en 5 reuniones interdisciplinarias para consensuar la forma de intervención en el jardín de infantes a través de la creación de la figura de SuperVet títere y personaje actoral.

Para que los contenidos se transmitan de forma efectiva y dinámica y puedan ser utilizados como estrategia de enseñanza, las actividades necesarias para la creación de SuperVet títere y de los disfraces, tuvieron que cumplir ciertas pautas de construcción, presentación y adaptación a las diversas actividades del jardín. Para ello fue importante el aporte de las maestras del jardín en lo referente al conocimiento del perfil de los niños; el de los estudiantes de diseño de indumentaria y diseño gráfico para la elaboración de los prototipos de la figura del títere y la

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

confección de los disfraces para el personaje actoral adulto y para los niños; el aporte de los estudiantes de Comunicación Social, Psicología, Pedagogía y Antropología para adaptar el guión realizado por los estudiantes de veterinaria sobre la temática objeto de estudio a los niños del jardín pertenecientes a diferentes culturas y etnias. Asimismo, en vista de la presencia de niños con capacidades diferentes, participaron docentes y estudiantes de Terapia ocupacional para incluirlos en el juego. Los estudiantes grabaron canciones temáticas con letras creadas por ellos y sus familiares.

En una segunda etapa se realizaron las actividades en terreno con los niños del jardín. Se decidió comenzar con el lema “*SuperVet regresa a Piletones y necesita tu ayuda*”, para incentivar a los niños a que colaboren con el superhéroe en las enseñanzas sobre la prevención de zoonosis, el Dengue, hábitos de higiene y medidas de control ambiental. Primeramente participó SuperVet como títere y luego como personaje actuado por un estudiante.

En una tercera etapa, se ofrecía el disfraz a aquellos niños que quisieran ayudar al superhéroe a enseñar a sus compañeros y amigos la temática planteada en los objetivos del proyecto.

Por otro lado, es necesario destacar que en este tipo de experiencias, donde se emplea el APS, se ponen de manifiesto diversos procesos que atraviesan su desarrollo, llamados por esa razón “procesos transversales”, que le darán más solidez al proyecto para alcanzar sus objetivos plenamente. Estos son: el de reflexión, el de sistematización, y el de evaluación. Para este último, las técnicas de recogida de información para arribar a los objetivos propuestos fueron:

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

observación participante, autoevaluación a los estudiantes participantes del proyecto, y entrevistas a los mismos, las maestras y los padres de los niños del jardín de infantes.

c) Resultados y/o conclusiones

El análisis de los resultados obtenidos a partir de las diferentes técnicas de recogida de información, ha revelado una serie de competencias genéricas que los estudiantes desarrollaron con su participación activa en las actividades interdisciplinarias del proyecto socioomunitario. Sin embargo, para fundamentar estos resultados y arribar así al rigor científico tan deseado en toda investigación que se precie de calidad, se procedió al análisis sistemático por triangulación múltiple.

Para ello, se propuso articular las metodologías implementadas en forma independiente a partir de lo específico de cada una de ellas, pero enfocadas hacia un mismo objeto de estudio, buscando resultados convergentes.

A) Autoevaluación: luego de realizar las actividades interdisciplinarias, se entregó un cuestionario para que 45 estudiantes valoren, según 4 categorías con diferentes tipos de preguntas, la relación entre el proyecto y los participantes y entre el proyecto y las diferentes disciplinas científicas que allí conviven. El objetivo central de esta autoevaluación fue evaluar las competencias “capacidad para trabajar en grupos interdisciplinarios” y “capacidad creativa”, dado que los estudiantes de veterinaria no suelen tener la oportunidad de desarrollar las mismas. Sin embargo, para realizar las actividades antedichas, el alumnado desarrolló una serie de competencias genéricas que se reflejaron en las respuestas de la autoevaluación y que fueron

LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

validadas mediante la estrategia de triangulación metodología con otras técnicas de recogida de información.

Los valores de los cuadros N1 al cuadro N 4, fueron realizados siguiendo una escala del 1 al 5 que variaba en los nombres de sus categorías, pero no en la cardinalidad ni en la ordinalidad.

Escala 1): 1 = Insuficiente; 2 = Pobre; 3 = Buena; 4 = Muy Buena; 5 = Excelente

Escala 2): 1 = Nunca; 2 = Raramente; 3 = A veces; 4 = Frecuentemente; 5 = Siempre

Escala 3): 1 = Nada; 2 = Poco; 3 =Mediano; 4 = Bastante; 5 = Mucho

La Escala 1) se aplica al cuadro N1 (categoría 1). La Escala 2) se aplica al cuadro N 2 y al cuadro N 3 (categoría 2 y 3 respectivamente). La Escala 3) se aplica al cuadro 4 (categoría 4).

Cuadro N 1. Promedio de respuestas correspondiente a la categoría 1

Items de la autoevaluación categoría 1	Promedio
El papel que desarrollé en el grupo fue	4.6
Mi contribución al trabajo de preparación del juego fue	4.6
Esta forma de aprender me pareció	4.8
La relación con los alumnos de mi grupo fue	4.8
La relación que establecí con estudiantes de otras carreras me resultó	4.5
Sentí que mi motivación por llevar a cabo este tipo de actividades fue	4.6
Al finalizar el trabajo sentí que lo que hice fue	4.8

Fuente: elaboración propia en base a las respuestas de la autoevaluación



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Cuadro N 2. Promedio de respuestas de categoría 2

Items de la autoevaluación categoría 2	Promedio
Escuché con atención las ideas de los demás	4.2
Compartí la carga del trabajo	4.4
Valoré las contribuciones de los demás	4.8
Aporté ideas que luego se aplicaron	4.3
Brindé soluciones prácticas al grupo	3.4
Motivé al grupo	3.5
Conduje al grupo hacia los objetivos propuestos	4.4
Me relacioné con alumnos de otras carreras	4.3
Me di cuenta de la diversidad cultural en el grupo de niños	5
Me esmeré para que los niños de una cultura diferente me comprendan	4.8
Me sorprendió la diversidad étnica del grupo de niños	3.8

Fuente: elaboración propia en base a las respuestas de la autoevaluación

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Items de la autoevaluación categoría 3

Promedio

Esta metodología de trabajo fue una herramienta muy motivadora	4.8
Esta metodología fue una herramienta para compartir conocimientos	4.9
Apliqué los conocimientos a la práctica	4.9
Compartí con el grupo los problemas que se presentaban	4.6
Resolví junto con el grupo las distintas situaciones problemáticas	4.7
Planifiqué el tiempo para lograr presentar el proyecto adecuadamente	4.7
Analicé los contenidos para realizar una adecuada síntesis	4.8
Busqué información de diferentes fuentes	4.8
Realicé una autocrítica del trabajo realizado	5
Utilicé tecnologías de información para actualizarme en el tema	4.2

Cuadro N 3. Promedio de respuestas de categoría 3

Fuente: elaboración propia en base a las respuestas de la autoevaluación

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Cuadro 4 Promedio de respuestas de categoría 4

Items de la autoevaluación categoría 4	Promedio
Ampliar la información acerca de la problemática	4.9
Reconocer los recursos teóricos con los que cuento	4.9
Reconocer los recursos personales con los que cuento	4.8
Adquirir herramientas para implementar intervenciones comunitarias	4.6
Aclarar dudas	4.8
Disminuir mis temores	4.8
Reflexionar sobre los distintos factores intervinientes	4.9
Reconocer los diferentes niveles de análisis de estas problemáticas	4.9
Aprender a intercambiar experiencias con alumnos de otras carreras	4.9

Fuente: elaboración propia en base a las respuestas de la autoevaluación

El análisis de los mismos deja ver, que en todas las categorías, es decir siguiendo la escala del 1 al 5, el promedio de las respuestas que los estudiantes han contestado han tenido muy alta valoración (cuadros N: 1 al N: 4).

Estos hechos revelan el desarrollo de ciertas competencias genéricas y actitudes prosociales que están fundamentadas en las respuestas que los estudiantes han valorado luego de las actividades interdisciplinarias del proyecto.

A continuación en la Tabla N 1, se presenta en la primera columna las respuestas que los estudiantes valoraron con un puntaje mayor que 4 en todas las escalas; en la columna dos



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

corresponde a la categoría de cada respuesta y en la tres, las competencias que desarrollaron durante las actividades interdisciplinarias fundamentadas según las respuestas de la columna uno.

Tabla N 1: Competencias desarrolladas por los estudiantes de acuerdo a las respuestas mayor valoradas

RESPUESTAS CON ALTA VALORACIÓN	C	COMPETENCIAS
Mi contribución al trabajo de preparación del juego fue	1	G17. Trabajo en equipo. (Capacidad de trabajo en equipo) G18. Capacidad de relación. (Habilidades interpersonales) G20. Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar. G15. Resolución de problemas. (Capacidad para identificar, plantear
La relación con los alumnos de mi grupo fue	1	
La relación que establecí con estudiantes de otras carreras me resultó	1	
Compartí la carga del trabajo	2	
Escuché con atención las ideas de los demás	2	
Valoré las contribuciones de los demás	2	
Me relacioné con alumnos de otras carreras	2	



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Esta metodología fue una herramienta para compartir conocimientos	3	y resolver problemas)
Compartí con el grupo los problemas que se presentaban	2	Actitudes prosociales: 3. Dar y compartir; 5. Confirmación y valorización positiva del otro, 7. Escucha profunda; 10. Presencia positiva y unidad
Resolví junto con el grupo las distintas situaciones problemáticas	3	
Aprender a intercambiar experiencias con alumnos de otras carreras	4	
Conduje al grupo hacia los objetivos propuestos	2	G19. Liderazgo.(Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes)
Motivé al grupo	2	
Aporté ideas que luego se aplicaron	2	G13. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones. G14. Capacidad para generar nuevas ideas.(Capacidad creativa) G15. Resolución de problemas.(Capacidad para identificar, plantear y resolver
	2	

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Brindé soluciones prácticas al grupo		problemas).
Busqué información de diferentes fuentes	3	G11. Capacidad de búsqueda de información
Utilicé tecnologías de información para actualizarme en el tema	3	
Ampliar la información acerca de la problemática	4	
Realicé una autocrítica del trabajo realizado	3	G12. Capacidad crítica y autocrítica
Reconocer los recursos personales con los que cuento	4	
Reconocer los recursos teóricos con los que cuento	4	
Disminuir mis temores	4	
Reflexionar sobre los distintos factores intervinientes	4	
El papel que desarrollé en el grupo fue	1	G3. Planificación y gestión del tiempo. (Capacidad para organizar y planificar el tiempo)
Planifiqué el tiempo para lograr presentar el proyecto adecuadamente	3	
Me esmeré para que los niños de una cultura diferente	2	G21. Capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia.(compromiso con su medio socio-cultural)

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

me comprendan		G22. Apreciación de la diversidad y multiculturalidad.(Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad.
Me di cuenta de la diversidad cultural en el grupo de niños	2	
Me sorprendió la diversidad étnica del grupo de niños	2	Actitudes prosociales: 8. Empatía; 9. Solidaridad.
Analicé los contenidos para realizar una adecuada síntesis	3	G1. Capacidad de análisis y síntesis
Apliqué los conocimientos a la práctica	3	G2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
Esta forma de aprender me pareció	1	G10. Capacidad de aprender.(Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente)
Adquirir herramientas para implementar intervenciones comunitarias	4	
Aclarar dudas	4	
Sentí que mi motivación por llevar a cabo este tipo de actividades fue	1	Motivación y Automotivación
Al finalizar el trabajo sentí que lo que hice fue	1	
Esta metodología de trabajo fue una herramienta muy motivadora	3	

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Fuente: Elaboración propia en base a los resultados de la autoevaluación.

B) Para el análisis de las entrevistas en profundidad realizadas al alumnado, las observaciones participantes en terreno, las reuniones de reflexión entre el alumnado y docentes de las diferentes disciplinas junto a las maestras jardineras y para observaciones simples realizadas durante las actividades del jardín de infantes en la fase transversal de la investigación, utilizó la misma herramienta informática conocida como ATLAS-Ti..

Estos documentos, son el material básico que el software procesa y con el que cuenta el investigador para llevar a cabo su análisis. El procedimiento consiste en ir seleccionando partes de los textos, llamadas citas (*quotes* en inglés) e ir clasificándolas en categorías, denominadas *codes* en el programa. Tanto las categorías como las citas pueden ser superpuestas, poseen una relación de muchos a muchos, es decir que cada categoría puede tener más de una cita y una cita puede pertenecer a más de una categoría. En este trabajo la clasificación por categorías se relaciona con las competencias establecidas en el Informe Tuning Europeo, con ciertas modificaciones del Latinoamericano. La misma se corresponde con la lista del libro blanco de ANECA para la titulación de Grado de Veterinaria.

El resultado de este análisis revela que las categorías (competencias genéricas) más frecuentes han sido, de acuerdo a los supuestos planteados: **la capacidad creativa, revelada en 110 citas, testimonios o verbatims; la capacidad para el trabajo en equipo, 165; capacidad de relación (habilidades interpersonales), 230; capacidad para trabajar en un equipo interdisciplinar, 48; capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia, 124; valoración y**



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

respeto por la diversidad y multiculturalidad, 101; comunicación oral y escrita, 45; capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica, 210.

Resulta relevante considerar que el número de testimonios representa simplemente la ocurrencia de la categoría, de ninguna manera una valoración. Sin embargo, desde el punto de vista metodológico es importante señalar la coherencia entre los instrumentos que se usaron en el campo y el marco teórico elegido.

La valoración, en la información cualitativa surge de la lectura de esas citas y del criterio que se denomina de "saturación". La saturación se produce cuando frente al mismo tipo de preguntas o comentarios, los sujetos responden siempre lo mismo. Emerge así un patrón con cierta regularidad, que permite dar cuenta del alcance de las respuestas y vislumbrar en forma hipotética un factor de orden estructural. La forma usual de presentación de estos patrones es a partir de los *verbatim* o ejemplos más típicos de la especie, como se ha presentado anteriormente.

C) Documentación fotográfica: se revelaron numerosas fotografías relacionadas con las competencias relevadas en las otras técnicas de recogida de información que potencian el desarrollo de las mismas. En las fotos N1, N2 y N3 se presentan la capacidad creativa e interdisciplinaria plasmada en formato SuperVet títere y actoral.

Foto N 1: A Estudiante enseña prevención del Dengue. B. Niños del barrio admiran a SuperVet.



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD



A

B

Foto N 2: A. Estudiante se disfraza de mosquito vector del *Dengue* para hacer una descripción de la especie. B. Niños que simulan con su rostro el agujijón del mosquito. C. Niños que interactúa jugando con parte del disfraz del dengue.

A

B

C



SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Foto N 3: A. Niño explica al resto de la sala como es el mosquito del *Dengue*. B. Saludo final, niños con postura de superhéroes



A

B

Cuando se trata de genuinas necesidades de una comunidad en riesgo sanitario, como es el barrio Los Piletones donde se desarrollan las actividades del proyecto de voluntariado universitario, el trabajo conjunto entre sectores de salud veterinaria y humana no basta para afrontar los peligros ambientales y su impacto en la salud de las personas. El abordaje de las buenas prácticas veterinarias en la prevención de las zoonosis y los hábitos de higiene resulta sumamente eficaz cuando se realiza interdisciplinariamente y es la propia comunidad quien participa activamente. Estos presupuestos se evidencian, en este caso, con la activa participación de estudiantes y docentes de diversas titulaciones y de la comunidad, los niños, sus familias y las maestras jardineras del barrio en todas las actividades propuestas.

SECRETARIA TÉCNICA
VII CIDUI
ISBN 978-84-695-4073-2



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Dentro del marco del APS, la dimensión pedagógica de este proyecto reveló el desarrollo de competencias genéricas como el trabajo en grupo interdisciplinario, y la creatividad, asimismo, el dominio de estas incentivó, entre otras, la capacidad para aplicar la teoría en la práctica, el trabajo grupal, las relaciones interpersonales, la aceptación por la diversidad y multiculturalidad, la capacidad de aprender, capacidad para comunicarse con personas no expertas en la materia, la comunicación oral y escrita y la búsqueda de información. Las mismas se plasmaron en la creación del títere y disfraz de *SuperVet*, en los guiones y las canciones temáticas, en el logo y otros recursos didácticos que surgieron durante las reuniones de planificación y reflexión realizadas entre los voluntarios de diferentes campos disciplinares.

Con respecto a la dimensión social, el cambio de la utilización de *SuperVet* en forma gráfica en 2010 a la figura títere y a la de personaje actoral en 2011, tuvo impacto positivo en los niños del jardín y en toda la comunidad. Esto se demostró tanto en la motivación de los niños por participar, como en la utilización del lenguaje oral como medio de expresión para ser comprendido por sus compañeros y sus familiares al repetir las enseñanzas de *SuperVet* y en los grafismos y los comentarios autorizados de sus padres a las maestras del jardín. Asimismo, tuvo impactos colaterales importantes como el hecho que se establecieron vínculos de relación entre los niños y los adultos, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración; acercaron la escuela a la familia, mejorando el afecto entre todos los miembros de la comunidad escolar, permitieron el conocimiento de diferentes formas artísticas como la gráfica, plástica, musical y corporal para aumentar y diversificar sus posibilidades expresivas.



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Resultó una estrategia superadora de enseñanza para los niños, la comunidad y para el desarrollo del trabajo interdisciplinario y creativo en los estudiantes.

Experiencias de esta naturaleza, centradas en un modelo pedagógico de APS permiten reconducir las acciones de la Universidad hacia su misión social, al tiempo que se promueven instancias de aprendizaje significativo en los profesionales en formación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bianchi, A. (1991). *Del aprendizaje a la creatividad*. Buenos Aires: Braga.

Billig, S.; Jesse, D. y Root, S. (2006). *The impact of service-learning on high school students' civic engagement. Evaluation report prepared for the Carnegie Corporation of New York*. Denver, CO: RMC Research Corporation.

Boyatzis, R. (1982). *The Competent Manager*. Nueva York: Wiley & Sons.

EDUSOL (2005). *Itinerario y herramientas para desarrollar un proyecto de aprendizaje-servicio*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

Cañas, J.(1993) *Didáctica del teatro*. Barcelona: Octaedro.

Folgueiras, P. y Martínez Vivot, M. (2009). “El desarrollo de competencias en la Universidad a través del Aprendizaje y Servicio Solidario”. En *Revista Interamericana de Educación y Democracia*, 2 (1), pp. 56-76.



LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

Furco A. y Billig, S.H. (eds.) (2002). *Service Learning. The essence of the Pedagogy*. Greenwich, C.T.: Information Age Publishing.

González, J.; Wagenaar, R. y Beneitone, P. (2004). “Tuning-América Latina: un proyecto de las universidades”. En *Revista Iberoamericana de Educación*, 35, pp. 151-164.

Jáuregui, R. y Suárez, C. (2004). *Promoción de la Salud y Prevención de Enfermedades*. Bogotá: Médica Panamericana.

Llena Berñe, A. y Parcerisa Aran, A. (2008). *La acción socioeducativa en medio abierto. Fundamentos para la reflexión y elementos para la práctica*. Barcelona: Editorial Graó.

Martín, X. y Rubio, L. (coord.). (2006). *Experiències d’Aprentatge Servei*. Barcelona: Octaedro.

Moreno Rodríguez, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos, una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo*. Bruselas: Centre d’Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).

Oñativia, O.(1977). *Percepción y creatividad*”. Buenos Aires: Humanytas.

Tapia, M.N. (2010). La propuesta pedagógica del “aprendizaje-servicio”: una perspectiva latinoamericana. En *Tzhoeoen*, 5, pp. 23-43.

Villa, A. y Poblete, M. (dirs.). (2007). *Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Bilbao: Mensajero/ICE Universidad de Deusto.

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2





LA UNIVERSIDAD: UNA INSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

SECRETARIA TÉCNICA

VII CIDUI

ISBN 978-84-695-4073-2

