




VIRTUALIZARTE

**MAESTRA SILVANA LOUREIRO -
MAESTRO JUAN PABLO PAIPÓ**

**MONTEVIDEO, URUGUAY
OCTUBRE DE 2021**

FICHA TÉCNICA

Nivel educativo: **Primaria**

Centro: **Instituto de Educación Santa Elena - sede Montevideo**

República Oriental del Uruguay, Montevideo

Grado: **Quinto año**

Áreas que integran el proyecto o la experiencia: **Área del Conocimiento de las Lenguas (español e inglés), Área del Conocimiento Artístico**

Participantes: **Docentes y estudiantes del grado.**

Autoría del relato de la experiencia: **Maestro Juan Pablo Paipó y Maestra Silvana Loureiro**

Contacto: juanpablopaipo@santaelena.edu.uy - silvanaloureiro@santaelena.edu.uy

RESUMEN

El presente documento da cuenta del proyecto “VirtualizArte”, el cual se desarrolló entre los meses de abril y setiembre de 2021 en los quintos años de nivel Primaria del Instituto de Educación Santa Elena, sede Montevideo. Este proyecto surge de la necesidad de encontrar una forma de abordaje atractiva y desafiante para los protagonistas del mismo, en el contexto excepcional de enseñanza y aprendizaje virtual debido a la pandemia por Coronavirus.

Aquí se expone el origen, el desarrollo, los productos parciales y finales de la experiencia de abordaje de contenidos de Arte y Lenguas, así como recoge testimonios de quienes formaron parte de este proyecto.

INTRODUCCIÓN

Cada 15 de abril, desde el año 2012, se celebra el Día Mundial del Arte. Este año la fecha nos encontró, una vez más, transcurriendo una etapa de enseñanza virtual -en el marco de la pandemia por Coronavirus-, caracterizada por la incertidumbre respecto a su posible extensión y por la experiencia acumulada por parte de los docentes y de los niños y las niñas (en adelante “los niños”) en contextos de aulas virtuales.

A partir de ese día, reconocido a nivel global, en el cual año a año se invita a promover y difundir el arte, propusimos una actividad en torno al tema. La coyuntura que atravesaba a los docentes, a los niños y a sus familias también resultó de vital importancia a la hora de planificarla, pues, como mencionó la Directora General de Unesco en el mensaje alusivo a la fecha:

Acercar, inspirar, aliviar, compartir: estos son los poderes del arte, cuya importancia es aún más evidente en estos tiempos de pandemia de COVID -19. En un momento en que cientos de miles de personas se ven directamente afectadas por el virus y varios miles de millones más están confinadas o en primera línea en la lucha contra la pandemia, este Día Mundial nos recuerda oportunamente que el arte tiene la capacidad de unir y establecer vínculos en épocas de crisis. (Audrey Azoulay, 2021)

En virtud de esto, y teniendo en cuenta el agotamiento que presentaban los alumnos y las alumnas (en adelante “los alumnos”) por el segundo año de virtualidad, decidimos generar un espacio donde se pudieran poner en juego y vivir estos “poderes” a los que Azoulay hace referencia.

La propuesta pedagógica fue planificada, en un principio, como puntual y sin pretensiones de proyección en el tiempo, pero las dimensiones que tomó esta actividad en los niños y en las familias nos llevó a ir más allá. Se transformó en el puntapié inicial de un proyecto que acompañó la vuelta a la presencialidad pero que mantuvo la esencia con la que fue concebido: el abordaje de distintas disciplinas artísticas con el uso de plataformas digitales.

Desde la mirada docente, la virtualidad durante el 2021 representó un triple desafío:

- Replanificar las acciones de enseñanza virtual desarrolladas el año anterior, aprovechando la experiencia ya transitada y la evaluación que fue posible hacer sobre las prácticas virtuales.

- Utilizar de este conocimiento previo para potenciar al máximo las posibilidades de aprendizaje de los alumnos, poniendo especial atención en aquellos para los cuales la virtualidad no resultaba una situación fácil de transitar, ya sea por sus estilos de aprendizaje o por situaciones familiares no favorecedoras.
- Ahondar con mayor énfasis en la exploración de recursos tecnológicos que estuvieran al alcance de los docentes y de todos los niños, y que contribuyeran a generar propuestas atractivas, dinámicas y acordes al período virtual. También debían posibilitar una real observación de los procesos de los niños y evaluación de sus aprendizajes durante ese tiempo.

Por esta razón decidimos abordar este proyecto, a sabiendas de la necesidad de generar propuestas dinámicas, motivadoras, gratificantes, lúdicas y potentes en cuanto a las posibilidades de generar nuevos aprendizajes, y con una flexibilidad y metodología que nos permitiera continuarlo en caso de un retorno repentino a la presencialidad.

DESARROLLO

Parte 1

Durante 2020 diversos Challenges artísticos, con distintos orígenes, invadieron las redes sociales del mundo. Varios museos se sumaron a la propuesta durante el cierre obligado por la pandemia, como forma de acercar las obras de su acervo al público que, por esos tiempos, estaba confinado en sus hogares. El reto consistía en recrear una obra célebre con objetos cotidianos disponibles en los hogares y mucha imaginación, a través de la fotografía.

Tomamos este desafío sabiendo que el mundo de las redes sociales es de dominio de los alumnos del grado y que la sola idea de participar de una propuesta surgida bajo este formato iba a ser tentadora para ellos. Decidimos hacer nuestro propio acervo, seleccionando veinte obras de artistas plásticos y fotógrafos de distintas épocas, lugares y grado de conocimiento por parte del público. Asignamos un artista a cada niño de cada grupo del grado y propusimos realizar una investigación sobre los datos de su vida personal y profesional, así como el contexto histórico y geográfico en el que desarrolló o desarrolla su arte. La indagación implicaba, también, elegir una de sus obras y, posteriormente, recrearla. Esto involucró a los alumnos, sus familias, los espacios donde se encontraban en la virtualidad y, sobre todo, requirió mucha creatividad para poder llevar adelante este desafío.

A medida que íbamos recibiendo las fotografías de las recreaciones, tomamos real dimensión de la aceptación que la propuesta tuvo en los niños y de cómo las familias se involucraron comprometidamente con la actividad. Para ser sinceros, esperábamos buenas respuestas por parte de los niños, pero no imaginábamos lo que generó esta actividad puertas adentro en cada hogar: representó una ruptura a la rutina escolar y familiar de la virtualidad, invitó a toda la familia a poner el cuerpo en juego y la creatividad en su totalidad por un momento lejos de las pantallas e incentivó la búsqueda de una solución atractiva para el desafío planteado. En definitiva se logró reunir a las familias alrededor de una propuesta pedagógica que los entusiasmó y motivó, en tiempos donde, para casi todos, cada día era uno igual al anterior.

Fue en esas circunstancias que esta secuencia inicial de actividades empezó a forjar el proyecto que aquí presentamos. Nos planteamos articularlo en torno a un eje común: generar un espacio artístico de exposición virtual que, ante la incertidumbre de por cuánto tiempo se extendería la virtualidad educativa, pudiera trascender ese período - permaneciendo “abierto” el tiempo que fuera necesario- y pudiera irse nutriendo con distintas propuestas, más allá de las obras recreadas. A este espacio le llamamos “Museo virtual de 5º año” y lo organizamos en dos salas: la primera, destinada a las fotografías de las recreaciones, y la segunda, destinada a las obras literarias generadas en la segunda etapa del proyecto.

Cuando llegó el día de la apertura de esta primera sala del museo, el hacerlo vía Zoom no impidió que fuera una ocasión especial: invitamos a los niños a vestirse de fiesta e imaginar que asistíamos a un gran evento cultural. Cada niño puso en juego sus habilidades comunicativas, preparando una breve presentación oral del artista con el que trabajó, argumentando la elección de la obra y explicando cómo, con quiénes y con qué elementos realizó la recreación de la misma. Extendimos la invitación, también, a los distintos docentes que trabajan con los grupos de quinto año a diario.

Días después, con la llegada de mayo, y en vistas de la continuación de la virtualidad y de la excelente aceptación que tuvo en los niños y sus familias la propuesta acerca de los artistas, decidimos ampliar el proyecto mediante el abordaje de la literatura como disciplina artística. La elección estuvo basada, también, en la necesidad de planificar una secuencia de actividades en el marco de la celebración del Día Nacional del Libro que, a nivel institucional, año a año se realiza durante todo ese mes. Esta secuencia fue concebida en conjunto con los docentes de inglés, de forma que diversos contenidos de ambas lenguas pudieran desplegarse a lo largo de las distintas actividades con el objetivo de crear un libro digital.

El libro sería íntegramente creado por los alumnos y contendría un cuento en español con ilustraciones digitales y un texto informativo en inglés. Como forma de vincular ambas salas del museo, y de resignificar la investigación que los

niños hicieron sobre los artistas con los que se trabajó, propusimos que los cuentos fueran protagonizados por estos personajes. Utilizando el concepto de *Croosover*¹ los niños deberían basar el cuento en el encuentro de dos de estos artistas en una situación aventurera y/o misteriosa que resolviera de manera lógica el conflicto que pudiera generarse al encontrar dos artistas no contemporáneos.

Es importante destacar que nuestra tarea docente continuaba desarrollándose en medio de la incertidumbre respecto de la fecha de retorno a clases presenciales y que nuestro faro seguía siendo la necesidad de lograr experiencias exitosas que pudieran tener una continuidad entre virtualidad y presencialidad.

Esta segunda etapa del proyecto fue planificada para llevarse adelante en pequeños grupos -con niños de los dos quintos mezclados- a diferencia de la primera que tenía un carácter individual. Se conformaron los grupos con dos parejas de niños a los que, en la primera etapa, se le había asignado el mismo pintor, escultor o fotógrafo para trabajar. Por tanto, cada grupo, en esta siguiente instancia, debería incluir en su libro a dos de los mencionados artistas, los que fueron "cruzados" por los docentes con la intención de que la no contemporaneidad entre ambos y/o la notoria diferencia de estilo característico de cada uno fuera el desafío inicial a la hora de concebir las historias que protagonizarían.

Una vez organizados, se les propuso investigar el contexto histórico de cada artista a fin de poder compararlos y de poder situar a cada uno en su época y en su región geográfica. Posteriormente, y con la intención docente de evaluar la comprensión de ese contexto y de despertar la creatividad, se propuso, a través de un juego de imaginación, una actividad en la cual cada equipo debía explicar cómo cada artista hubiese resuelto, en su tiempo y lugar, distintas situaciones cotidianas que se les presentaron. Se formaron salas virtuales integradas por cinco grupos cada una y en las mismas los equipos de trabajo expusieron sus investigaciones y las soluciones para estas situaciones a las que arribaron. Este ámbito permitió que fueran los pares quienes pudieran evaluar la pertinencia de las mismas a contexto de cada artista, así como requirió de ellos la elaboración de argumentaciones adecuadas para exponer su punto de vista al respecto.

Una vez planteada la propuesta, y con la creatividad a flor de piel, se realizó una guía de escritura, en la cual cada grupo plasmó los elementos claves de su narración: personajes principales y secundarios, ubicación temporal y espacial, problema o nudo y desenlace. A partir de esto comenzó la etapa de escritura de los cuentos. En la grilla de horarios semanales se realizaron cambios de forma que dos veces por semana ambos grupos coincidieran en sus encuentros por Zoom de dos horas reloj, para trabajar en el proyecto.

Dividimos cada encuentro Zoom en tres partes. Un primer momento estaba destinado a plantear la consigna del día, siempre expresada en forma de un objetivo a cumplir en relación a la escritura. El segundo momento se desarrollaba en salas, en las cuales los subgrupos avanzaban en la escritura del cuento. En ese momento los docentes rotábamos por los equipos para acompañar el proceso de forma personalizada. Esto implicaba una apuesta al desarrollo de la autonomía y de la autorregulación puesto que la presencia de los docentes no era continua en las distintas salas virtuales que funcionaban. La autonomía, mencionaba Juan Ignacio Pozo (2021), se debe ir trabajando de a poco con los estudiantes, no se debe dar de golpe.

En el tercer momento del Zoom nos encontrábamos todos nuevamente para compartir comentarios sobre lo hecho, para hacer anuncios referidos a las futuras instancias, etc. Paralelamente a esto, los docentes de inglés, según acordaron con nosotros en la instancia de coordinación, se sumaron a la propuesta escribiendo con los grupos biografías y autobiografías de los artistas. Estas fueron incluidas en los libros en distintos formatos que cada equipo decidió junto con su docente.

La escritura del libro, tanto en inglés como en español, se realizaba a través de Drive. Esto implicó también un tiempo para enseñar a usar esta herramienta, a la cual se adaptaron de gran manera los niños. A su vez, nos permitió a los docentes acompañar el proceso creativo y hacer las correcciones pertinentes utilizando elementos propios del recurso (comentario, correcciones con otro color, sugerencias).

Esto nos permitió focalizar esta parte del proyecto en la escritura narrativa y en los elementos de la escritura de este estilo literario. Utilizando esta herramienta pudimos generar sucesivas escrituras y reescrituras de los textos.

Esta etapa de escritura se complementó con actividades tendientes a afianzar la idea de enunciado y párrafo, así como al abordaje del uso de mayúsculas, conectores, sinónimos, comparaciones, signos de puntuación, expansión de ideas y escritura de diálogos. Esta fase, entonces, fue planificada y ejecutada como un trabajo sistemático y recursivo de escritura, que permitió, a pesar de la virtualidad, acompañar el proceso de cada niño y de cada grupo, así como continuarlo en la presencialidad. A su vez, durante el último período de virtualidad, comenzamos con la propuesta de Pensamiento Computacional en la institución, lo cual nos permitió enriquecer aún más el proyecto. Se propuso programar en Scratch animaciones, en las los personajes representarían alguno de los diálogos que mantienen en los cuentos.

¹ Combinación de diferentes personajes en un único episodio o espacio en el cual se mezclan variados estilos.

La vuelta a la presencialidad nos encontró en el último tramo de la etapa de escritura de los cuentos. Los recursos informáticos con los que contamos en la institución nos permitieron seguir haciendo un uso frecuente de los mismos para terminar de darle forma al libro mediante la creación de las ilustraciones digitales del cuento, el diseño de la carátula y la escritura de la reseña del mismo. Por último, para la diagramación final del libro, incorporamos una última herramienta digital. El sitio bookcreator.com permitió continuar acompañando de cerca el proceso de cada grupo de trabajo por su forma de funcionamiento; el docente es el que crea su usuario en el mismo y comparte el código generado con sus alumnos. De esa manera, los contenidos agregados por los niños son visibles de forma simultánea para el titular de la cuenta.

Al igual que en la primera instancia, el lanzamiento del libro fue concebido como un verdadero evento literario. Cada grupo preparó una exposición incluyendo la carátula del libro, la presentación de los personajes principales y la reseña de la historia. Por último, fueron desafiados a presentar de forma original a los autores del libro, es decir, a ellos mismos. Algunos optaron por acompañar una breve descripción escrita con selfies, otros usando avatares y otros caricaturas.

Parte 2

Una vez finalizadas las etapas del proyecto que presentamos en este documento, evaluamos el resultado del mismo y, por sobre todo, el camino recorrido hasta los productos finales de cada fase. Teniendo en cuenta que los verdaderos protagonistas de este proyecto son los niños, que sus familias pudieron acompañar de cerca el proceso que estos fueron viviendo y que estas se fueron involucrando cada vez más hasta hacerse parte del mismo, invitamos a dar su opinión sobre el proceso realizado a los alumnos, a sus padres y madres y a los técnicos de diversas disciplinas encargados de trabajar con algunos niños de forma externa a la institución.

De esta evaluación, extraemos los siguientes comentarios:

Fue divertido conocer a un nuevo artista, su vida y obras. También inventar historias con esos artistas, conocer programas nuevos, usar nuevas herramientas. También fue interesante la manera de escribir en formato digital ya que nos permitió releer y cambiar lo necesario para que quedara mejor.

Florencia

Fue un trabajo muy agitado. Fue interesante conocer la vida del artista que nos tocó a cada uno. En los grupos de trabajo hubo desacuerdos, pero pudimos discutir de buena manera para poder resolverlos. También, cuando no lográbamos ponernos de acuerdo charlando, hacíamos votaciones para elegir con qué propuesta nos quedábamos. Otra cosa buena fue poder trabajar con compañeros con los que no teníamos mucho contacto.

Ana Clara

Aprendimos a trabajar en equipo, a ser responsables, a trabajar de manera autónoma, a utilizar herramientas online para trabajar, a tener siempre en cuenta las reglas de escritura en las narraciones que hagamos y a mejorar nuestra ortografía. También, al ser tareas en grupo, el haber distintas personas permitió contrastar las ideas de todos.

Julieta C.

El trabajo en grupo fue por momentos complicado. Teníamos ideas distintas que chocaban y los maestros tuvieron que ayudarnos a solucionar las diferencias.

Juan Manuel

Parecía complicado al principio hacer la historia que nos propusieron los maestros. Hubo muchas discusiones en el grupo para ponerse de acuerdo, pero el resultado fue bueno. Me gustó conocer artistas que no conocía y mi familia, especialmente mi madre, también se involucró con eso.

Valentina

Los problemas de conexión que tenía en mi casa interfirieron un poco en el trabajo cuando lo hacíamos por Zoom. Por eso, disfruté mucho más cuando seguimos el proyecto en forma presencial.

Martina

Fue divertido todo, especialmente trabajar en salas y en grupos. Todos los del grupo dieron de lo suyo para trabajar y crear. Tuvimos muchos momentos de intercambio para llegar a un buen resultado.

Mateo

Era difícil trabajar en Zoom porque en mi grupo nos organizamos de forma que uno tenía el control de la pantalla y la compartía con los demás. Quizás, ahora nos damos cuenta que eso podríamos haberlo resuelto de otra forma. Sobre la recreación de obras fue mi mamá la que me ayudó mucho. Me gustó conocer a los artistas, especialmente al que me tocó a mi, conocer programas nuevos que usamos para trabajar, compartir equipo con compañeros con los que no había tenido mucho contacto, aprender a hacer un libro. También siento que mejoré en el uso de las reglas de ortografía porque el Drive, y los comentarios que nos hacían los maestros ahí, nos ayudó mucho con las correcciones.

Victoria

Trabajar por Zoom me gustó porque era ordenado. En mi grupo sentimos que optimizamos mucho el tiempo que tuvimos en cada sala. Nos ayudó trabajar todos a la vez, cada uno con su pantalla de Drive abierta. Yo no conocía al artista con el que tuve que trabajar y conocerlo estuvo bueno. También me gustó conocer herramientas nuevas para trabajar y siento que en lo que más mejoré fue en la ortografía. En casa, mis padres se involucraron mucho con el trabajo también.

Matías

Todo fue muy entretenido. Me gustó investigar más cosas sobre el artista que me tocó a mi y que toda mi familia me ayudara en la recreación de la obra. En mi grupo de trabajo nos poníamos de acuerdo rápido, había consenso. Valoro haber conocido herramientas nuevas para trabajar más allá de los juegos que comúnmente usamos. Aprendí mucho sobre cómo usar la puntuación correcta al escribir.

Joaquín

El trabajo en salas salió muy bien, todos daban muchas ideas en el grupo. Se dieron algunos debates interesantes, y lo que más me entusiasmó fue podernos unir para trabajar a toda la generación ya que por Zoom no nos veíamos con los compañeros de la otra clase. En la recreación de obras mis padres son los que posaron para la foto que yo saqué. Eso fue muy divertido. En cuanto a lo que siento que aprendí, lo principal creo que fue mejorar la manera de escribir.

Julieta L.

Todo me resultó agradable y divertido de hacer, especialmente el tiempo que pude compartir con mi familia en los momentos que podíamos hacer cosas juntos para el proyecto.

Juana B.

Pasar de Drive, donde todos podíamos trabajar a la vez desde la compu de cada uno, a usar bookcreator fue difícil porque con este programa teníamos que trabajar todo el grupo desde la misma máquina.

Elias

Tuvimos que dividirnos tareas y de eso aprendimos el valor de organizarse.

Emma V.

La presentación del museo me gustó mucho. Durante el trabajo en grupos, hubo problemas, pero se lograron resolver para presentar el trabajo. Llevó tiempo, pero llegamos a un buen resultado. Trabajamos mucho con la ortografía de los textos y eso nos ayudó a ir incorporando reglas. También fue muy importante utilizar distintas plataformas para trabajar. Incluso les pudimos enseñar a nuestros padres cómo usar esas herramientas. ¡Ahora hasta nos piden ayuda con las cuestiones digitales!

Candelaria

Fue un trabajo divertido, que nos enseñó mucho. Tuve que poner en juego mucho mi creatividad porque elegí para recrear un cuadro donde aparecía un caballo, y yo no tengo un caballo en mi casa. Lo solucioné usando un caballito de juguete y ropa de mi familia.

Germán

Conocer las herramientas Scratch, Canva y Drive, y aprender a usarlas, fue muy útil y divertido. También conocimos artistas y estuvo buenísimo involucrar a la familia en la recreación de cuadros. A mi me tocó recrear el retrato de Marilyn Monroe, de Andy Warhol, y como en casa la única rubia que hay es mi perra, la pusimos a ella como modelo para la foto.

Agustín Z.

Destaco poder experimentar con la familia y conocer artistas. Me divirtió usar ropa de mis padres para recrear las obras.

Ema

Como mi papá trabaja fuera de casa y mi hermano tenía clases online tuve que hacer la recreación sola. Fui al placard de mi papá y me puse una camisa suya. Después me las arreglé para apoyar la cámara en un lugar y sacarme la foto.

Marina

Como soy nuevo en el colegio tuve que aprender, primero, a usar Zoom, pues en mi escuela anterior no lo usamos. Me costó al principio pero luego me fui sumando a las clases. Sobre el proyecto, elegí para recrear un cuadro donde aparecían varias personas, entonces utilicé peluches para hacerlo.

Leandro

Estuvo bueno conocer a una artista que no conocíamos y lo que me divirtió más fue usar slime para recrear la escultura que elegí de ese artista.

Florencia E.

En síntesis, el tiempo para la recreación de obras fue un momento de diversión para los niños, donde pudieron conocer y explorar la vida y obra de diferentes artistas. Fue también un momento diferente para compartir con los miembros de su hogar. A su vez, el trabajo les permitió intercambiar información e ideas con sus compañeros así como construir conocimiento colectivamente. Rescataron en sus comentarios la libertad con la que trabajaron, y se sintieron protagonistas, porque siempre tuvieron que hacer cosas ellos, no sentarse a escuchar al docente hablar. Resaltaron además que tuvieron que asumir la responsabilidad completa de sus trabajos, ya que por el momento tenían que trabajar solos y organizarse entre ellos, lo cual los llevó a tener que resolver en sus grupos los distintos problemas que se le presentaban. Las familias también fueron protagonistas de todo este proceso y fueron consultadas al respecto. La gran mayoría destacó que fue una experiencia familiar muy disfrutable. En un momento tan delicado como el que estaban pasando, esta propuesta llevó alegría a algunos hogares.

“Observamos la fotografía y nos organizamos para poder reproducirla: qué expresa, de qué manera, con qué materiales. Entonces nos preguntamos, ¿qué emociones despierta? ¿Qué sentimos al mirarla? Las personas que aparecen, ¿cómo están vestidas? ¿En qué posición se encuentran, en qué plano? ¿Qué sensaciones transmiten? Los elementos que se observan, ¿cómo están dispuestos en el plano? ¿Cuál es la orientación de la luz?

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, de todas las fotografías tomadas seleccionamos la que más se asemejaba a la de la artista. Finalmente, editamos la fotografía agregando los puntos en los rostros, teniendo en cuenta la ubicación exacta de cada uno.”

Familia Aguzzi

También, las familias valoraron lo atractivo que resultó y lo creativo y original que les pareció a los niños; que haya despertado la curiosidad y las ganas de conocer y explorar. Además destacaron como un componente muy importante del proyecto la utilización de herramientas digitales con un fin educativo, elementos que consideran de mucha utilidad para el mundo en el que sus hijos viven hoy y se van a tener que desenvolver en el futuro.

Parte 3

Al comenzar el trabajo virtual nos propusimos poder hacer actividades de verdadera enseñanza virtual. La experiencia adquirida durante 2020 hizo que el enfoque inicial de este nuevo período fuera distinto. Ya no teníamos que habituarnos a nuevas plataformas digitales, a otras maneras de estar presentes y comunicados, ni tampoco debíamos cuestionarnos la necesidad de proseguir con actividades que generaran auténticos aprendizajes y que permitieran acoplarse de la forma más natural posible con la dinámica presencial. Quizás no con todas nuestras propuestas pudimos lograrlo, pero creemos que con este proyecto superamos ese desafío que como docentes tuvimos que afrontar. “*Carece de sentido tener a todos los alumnos en un aula de Zoom mirando a un docente que está hablando*”, mencionaba Pozo (2021) en una entrevista que le realizaron. Nos pareció esencial partir de esto para entender que nuestras actividades diarias tendrían que tener a los niños como protagonistas y en acción.

No queremos dejar de mencionar la dimensión menos visible, pero una de las más significativas de nuestra labor y que más afecta la vida personal y familiar que hay detrás de cada docente. Llevar adelante este proyecto insumió muchísimo tiempo real por fuera de las horas de clase propiamente dichas, tanto en la virtualidad como luego de ella. Fueron muchas horas de planificación de cada encuentro virtual o presencial, de correcciones sucesivas de las escrituras, de búsqueda de recursos, de estudio de herramientas que fueran funcionales al proyecto y accesibles para los niños, de elaboración de secuencias, de formulación de consignas claras y personalizadas para la etapa del proyecto que transitaba cada grupo de trabajo, de coordinación entre docentes y también de intercambio con las familias y con los técnicos a cargo del trabajo extra escolar de algunos de los niños del grado.

Los poderes del arte que mencionamos al comienzo de este documento nos permitieron vivir este proyecto de una manera especial, disfrutando, aprendiendo, siempre conectados, en los momentos que estábamos juntos en el aula y en

los momentos en los que las pantallas eran nuestro medio de comunicación. El espíritu de este proyecto se centró, desde su concepción, en los aprendizajes, a pesar de las aparentes dificultades que la coyuntura mostraba y de lo ambicioso que aparentaba ser. Sin embargo, los resultados del proyecto -en todas las dimensiones del mismo- y las valoraciones que los distintos protagonistas (y su entorno) hemos hecho sobre el mismo nos confirman que valió la pena asumir el desafío. En este sentido queremos concluir este trabajo, compartiendo las palabras de la Lic. Alicia Gómez (quien trabaja con uno de los alumnos del grado) sobre el alcance pedagógico de las actividades propuestas en el marco del proyecto:

“Estamos tan acostumbrados a concebir el aprendizaje como una actividad netamente cognitiva, que cuando se presentan propuestas como la del Museo Virtual, que movilizan el deseo de saber y el disfrute en la ejecución de la tarea, recordamos que aprender puede ser una “fiesta solemne”. Eso fue esta propuesta: conocimiento con emoción.”

BIBLIOGRAFÍA

Audrey Azoulay, Directora General de la UNESCO, 2021, Mensaje con Motivo del día Mundial del Arte.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376804_spa

La diaria, educación (13 de abril de 2021) Juan Ignacio Pozo planteó claves para mejorar aprendizajes en entornos virtuales. *La diaria* <https://ladiaria.com.uy/educacion/articulo/2021/4/juan-ignacio-pozo-planteo-claves-para-mejorar-aprendizajes-en-entornos-virtuales/>