



Informe
Folio 533046

Conecta Culturas
2022

Las diferenciaciones jerárquicas no solo son negadoras para la infancia, sino que entorpecen u obstruyen la posibilidad de acceder a los universos creados por los niños y niñas, perdiéndose así información que contribuiría a que las personas adultas tuvieran nuevas perspectivas y enfoques en torno a determinadas realidades, situaciones cotidianas, hechos históricos, contingencia nacional, etcétera, pues la voz de la infancia siempre es novedosa y sus sistemas de significado pueden llegar a ser realmente creativos e inéditos

Irene de la Jara, 2019, página 101

Culturas de Infancia

ÍNDICE

1. Introducción

2. Instituciones involucradas

3. Diseño del proyecto

3.1 Metodología de la mediación

4. Discusión teórica

5. Resultados y análisis de metodologías de mediación artística online.

5.1 Levantamiento de intereses

6. Conclusiones

7. Bibliografía

8. Anexos

1.INTRODUCCIÓN

El presente proyecto *Bitácoras imaginarias: ¿Cuándo nace o se hace un artista? Diálogos creativos entre Enrique Lihn niño, y otros niños y niñas de dos escuelas públicas de Santiago* (Folio No 533046), es parte de Laboratorio de Expansión Pedagógica, proyecto que se inicia el año 2017 a cargo de Conecta Culturas y colaboradores/as.

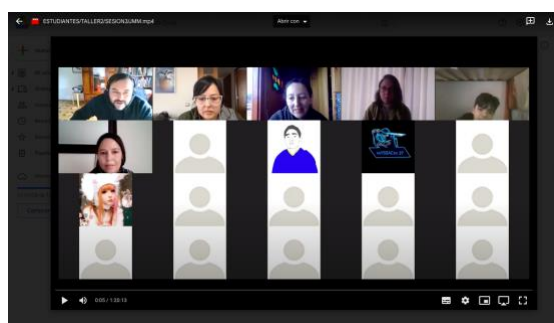
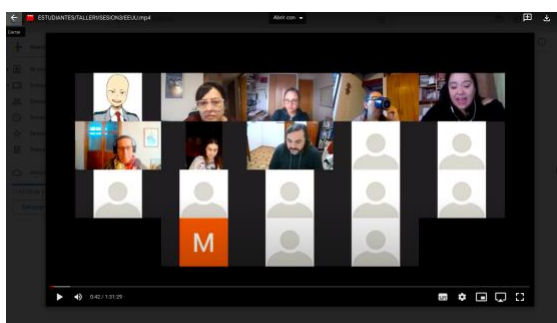
El proyecto Bitácoras Imaginarias ha sido financiado por el Fondo de Fomento al Arte en la Educación (FAE), siendo implementado durante el año 2021 de manera virtual. Su implementación ha sido remota debido a la pandemia de COVID-19, teniendo que realizar una adaptación en relación al proyecto original (diseñado para la presencialidad)

A continuación, se presenta la sistematización de su desarrollo, que ha sido realizada con el objetivo de dar a conocer y procesar la información necesaria para generar nuevas aproximaciones metodológicas, que puedan incidir en la creación de nuevas miradas educativas situadas.

2. INSTITUCIONES INVOLUCRADAS

El proyecto fue postulado a los Fondos de fomento de Arte en Educación durante el año 2019. El diseño inicial del proyecto contemplaba la participación de estudiantes de 6to básico, y docentes de dos escuelas de Santiago. Se trabajó con ambas escuelas acordadas desde el comienzo, pero por realizarse un año después los y las estudiantes corresponden a séptimo básico.

2.1 ESTABLECIMIENTOS N° 1 Y N°2



En este informe nos referiremos a estas dos escuelas como Establecimiento n° 1 y Establecimiento n° 2.

El Establecimiento n° 1 es una escuela con un nivel de enseñanza prebásica y básica dependiente del nuevo Servicio Local de una comuna de la Región Metropolitana. Su índice de vulnerabilidad es de 89,5%. En la actualidad atiende a alrededor de 385 estudiantes, con un promedio por curso de 31 niñas y niños, que se distribuyen en los niveles de educación pre-básica y básica.

El Establecimiento n° 2 es una escuela con nivel de enseñanza prebásica y básica ubicado otra comuna de la Región Metropolitana, en la cual asisten alrededor de 543 estudiantes, con un promedio de 34 niñas y niños por curso. El índice de vulnerabilidad de esta escuela es de 78,01%.

2.2 FUNDACIÓN ENRIQUE LIHN

La fundación entre sus principales objetivos se enfoca en la promoción y preservación de la obra de Enrique Lihn, como también resguardar su obra. Está fue constituida en el año 2019, presidida por su hija Andrea, actriz y administradora de derechos de autor, como también tendrá en su directorio a Cristián Warnken, poeta, profesor y comunicador.

Algunos de los objetivos que se promueven, los cuales aparecen en su página web, se mencionan:

- Promover el estudio y la obra de Enrique Lihn.
- Crear, incentivar, organizar y realizar publicaciones, cursos, reuniones, simposios, exposiciones o encuentros.
- Realizar, auspiciar, promover y asesorar todo tipo de estudios, proyectos y programas de carácter cultural, en colaboración con personas naturales o jurídicas, nacionales o extranjeras, públicas o privadas que persigan los fines de la Fundación;
- Conservar, sistematizar, organizar y digitalizar el archivo personal de Enrique Lihn.
- Internacionalizar la obra de Enrique Lihn, promoviendo la traducción de sus escritos y publicando sus libros en el extranjero;
- Velar por la protección y respeto de los derechos de autor (patrimoniales, morales y conexos) sobre la obra de Enrique Lihn;

Fuente: <https://www.enriquelihn.cl/index.php/quienes-somos/fundacion>

2.3 CONECTA CULTURAS

Conecta Culturas nace el año 2016, a partir del interés de sus integrantes por contribuir como ciudadanas y profesionales, a los procesos que tienen lugar dentro de la escuela.

Es una Asociación sin fines de lucro, orientada al diseño y ejecución de iniciativas de mediación artística y cultural que aporten al desarrollo de la educación en la escuela, siendo su foco la educación pública de nuestro país. A través de estas iniciativas buscamos fortalecer los vínculos entre la comunidad escolar y el territorio local, en miras a aportar a la construcción de procesos

de enseñanza – aprendizaje contextualizados en las realidades en que estos tienen lugar, situando a las artes como el objeto a partir del cual se diseñan e implementan estrategias de mediación artística y cultural.

Dada la naturaleza de los fenómenos que tienen lugar en los procesos de educación y formación artística, desarrollamos un trabajo constante a partir de espacios de trabajo colaborativo, con el fin de poder generar procesos multidisciplinarios tanto en el diseño como implementación y seguimiento de éstos. Los equipos de trabajo que conformamos son integrados por artistas de las distintas disciplinas, y profesionales provenientes de disciplinas como la sociología y la pedagogía, y de áreas como la mediación artística y cultural.

Desde el año 2016 hemos generado trabajos en colaboración con distintas instituciones, Matucana 100, BAJ, Fundación Venturelli y Fundación Lihn. A partir de estas alianzas hemos desarrollado proyectos en los cuales la mediación artística ha sido el foco desde el cual hemos instaurado una búsqueda abriendo distintas líneas investigativas. Las investigaciones desarrolladas buscan ser un aporte a la formación de docentes, y al desarrollo de nuevas estrategias y metodologías que permitan desarrollar procesos artísticos en los que tanto docentes como estudiantes, participen de manera activa. Del mismo modo, buscamos poder aportar desde la creación de nuevo conocimiento en torno a la educación artística, al diseño de programas y políticas que apunten al mejoramiento de la educación pública en Chile.

3. DISEÑO DEL PROYECTO.

Bitácoras imaginarias: Diálogos creativos entre niñas y niños de dos escuelas de Santiago, y Enrique Lihn niño, fue llevado a cabo el año 2020 por Conecta Culturas en colaboración con la Fundación Enrique Lihn. El financiamiento de este proyecto fue otorgado por el FAE 2020, y originalmente se planteó como un proyecto de mediación artística en el que se invitó a estudiantes de 7º básico de dos escuelas de Santiago, a crear relatos utilizando imágenes y textos, tomando como referente la obra que Enrique Lihn creó a la edad de 11 años. Dicho proceso se propuso desde la creación en colaboración entre niñas y niños de ambas escuelas, de manera presencial.

Ante el contexto de pandemia que dió paso de manera transversal a la virtualización de los procesos de aprendizaje en la escuela, la metodología inicial del proyecto debió ser modificada. Sus modificaciones no se realizaron en los objetivos del proyecto propuesto, estos se mantuvieron, como tampoco en la estructura del proyecto que contempla 3 etapas.

Se propuso el diseño de dos talleres complementarios que se implementarían en las etapas 1 y 2, primero con docentes (para retroalimentar la metodología a implementar con estudiantes) y luego la segunda etapa con estudiantes de ambas escuelas, el taller nº1 se abocaría a la creación de historias y el taller nº2 a la creación de libros de artistas. El taller nº 1 aporta los insumos (relatos) para el desarrollo en taller nº2 del producto final (libros de artistas). Como referente estético se utilizarían reproducciones de un libro de artista creado por Enrique Lihn cuando tenía una edad similar a la de los estudiantes que participarían de los talleres.



Imagen de libro de Enrique Lihn a la edad de 11 años.

La etapa 3 reuniría una selección de libros de artistas creados por las y los niños de ambos establecimientos, y una exposición única en la Biblioteca Nacional. Se contemplaba una inauguración, en la que estudiantes de ambas escuelas serían los protagonistas, y participarían de una visita mediada por el espacio, en busca de archivos que se guardan de Lihn, toda vez que constituyen evidencias de cómo un niño puede llegar a ser un gran artista.

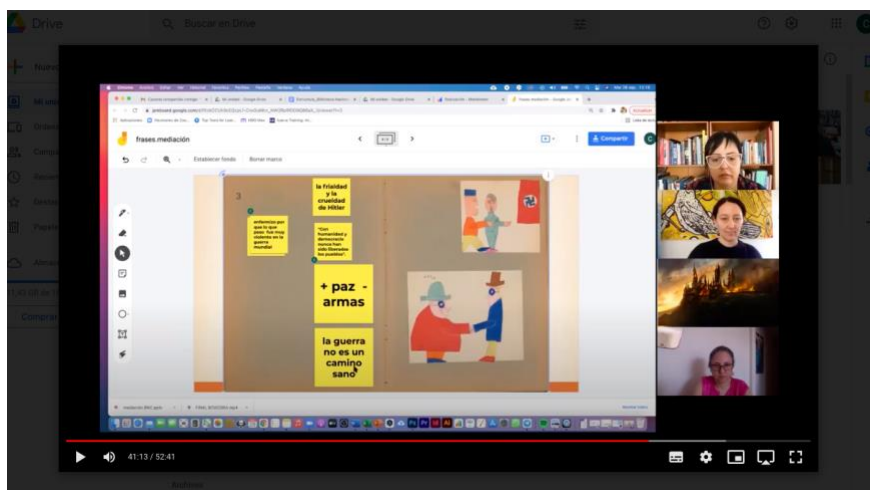
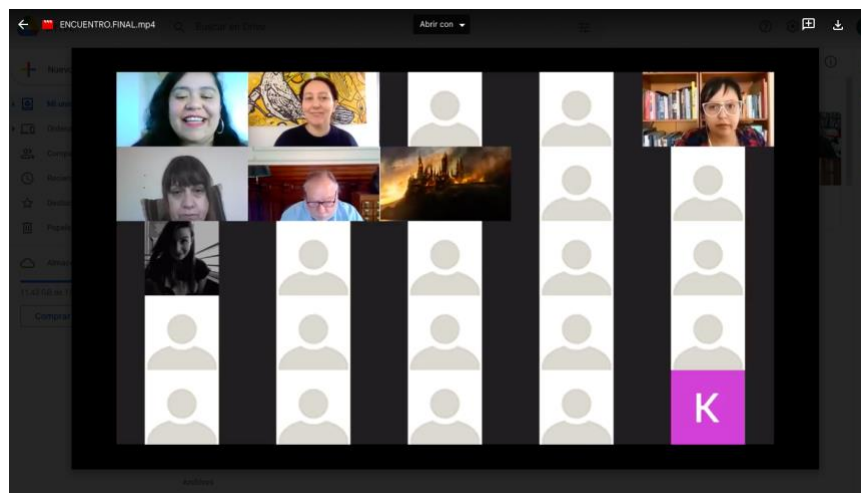
La metodología implementada cambió debido a la contingencia, adaptándose a esta nueva modalidad virtual. Las tres etapas del proyecto se realizan de manera virtual: el proceso con los y las profesoras (sesiones para probar la metodología), como también con las y los estudiantes (Taller 1 y 2), y finalmente el encuentro final. Esta instancia final se realiza en una transmisión por zoom en colaboración con distintas instituciones participantes, como la Fundación Lihn y la Biblioteca Nacional. Las y los estudiantes de ambas escuelas, junto a profesores y profesoras, se reúnen en este encuentro final en el cual se realiza una mediación de cierre y la presentación de los librillos de artista que ellos crearon, los cuales se dejan alojados en una exposición virtual en la web de Conecta Culturas.

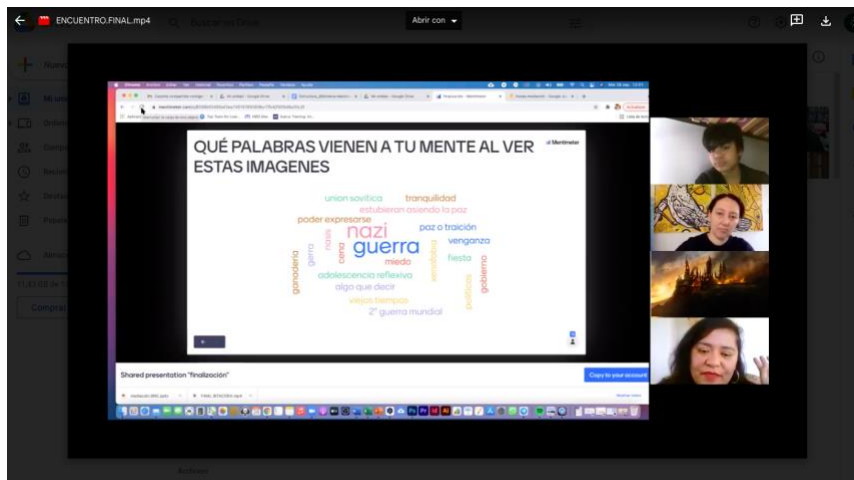
Taller n°1 Creación de historias.



Taller n°2 Creación de libros de artistas.

Imágenes del Encuentro final y mediación.





Libro de artistas alojados en conectaculturas.com

3.1 Metodología de la mediación

La metodología del proyecto se realizó a través del uso de herramientas digitales de acceso libre (mentimeter, jamboard de la suite de Google), que posibilitan el trabajo en colaboración en línea y la apropiación de imágenes de Internet, sumado al uso de Zoom, lo cual permitió llevar a cabo el proceso de mediación y creación de lo que denominamos Bitácoras Imaginarias. Estas bitácoras se desarrollan de manera grupal en cada escuela, para posteriormente compartirlas en un encuentro final que reúne a los y las estudiantes de ambas escuelas. Esta instancia nos mostró la posibilidad de reunir en un mismo espacio virtual a

estudiantes que se encontraban distanciados territorialmente, y compartir ideas y opiniones referidas a las creaciones finales.

El diseño metodológico articuló las posibilidades dadas por zoom para comunicarse de manera oral, auditiva y visual, y trabajar grupalmente de manera sincrónica, con el uso de herramientas colaborativas digitales que posibilitan la combinación de texto e imagen. La articulación de estas herramientas permitió el desarrollo de procesos de mediación y creación artística a distancia, favoreciendo a que los y las estudiantes crearán narraciones a través del encuentro grupal virtual de manera sincrónica. El diseño metodológico apuntaba a que dichas narraciones dieran cuenta de los imaginarios de los y las estudiantes, plasmados mediante la combinación libre de textos creados por ellos/as, e imágenes encontradas y apropiadas de Internet. Este proceso se plantea como espacio para el encuentro de referentes sociales y culturales que conforman los diversos imaginarios individuales de niñas y niños. Es en el proceso de creación artística planteado desde el diálogo, la colaboración y la divergencia, que el encuentro intersubjetivo va reconfigurando los imaginarios individuales en imaginarios colectivos, siendo éstos plasmados en los textos e imágenes creadas, dando cuenta de una realidad social global donde la diversidad cultural es inherente a la cotidianidad. La metodología se transforma de esta manera en activadora de prácticas de creación artística donde la idea de interculturalidad se comprende como diálogo y encuentro entre las culturas, donde la interacción de manera horizontal permite que todas sean validadas por igual.

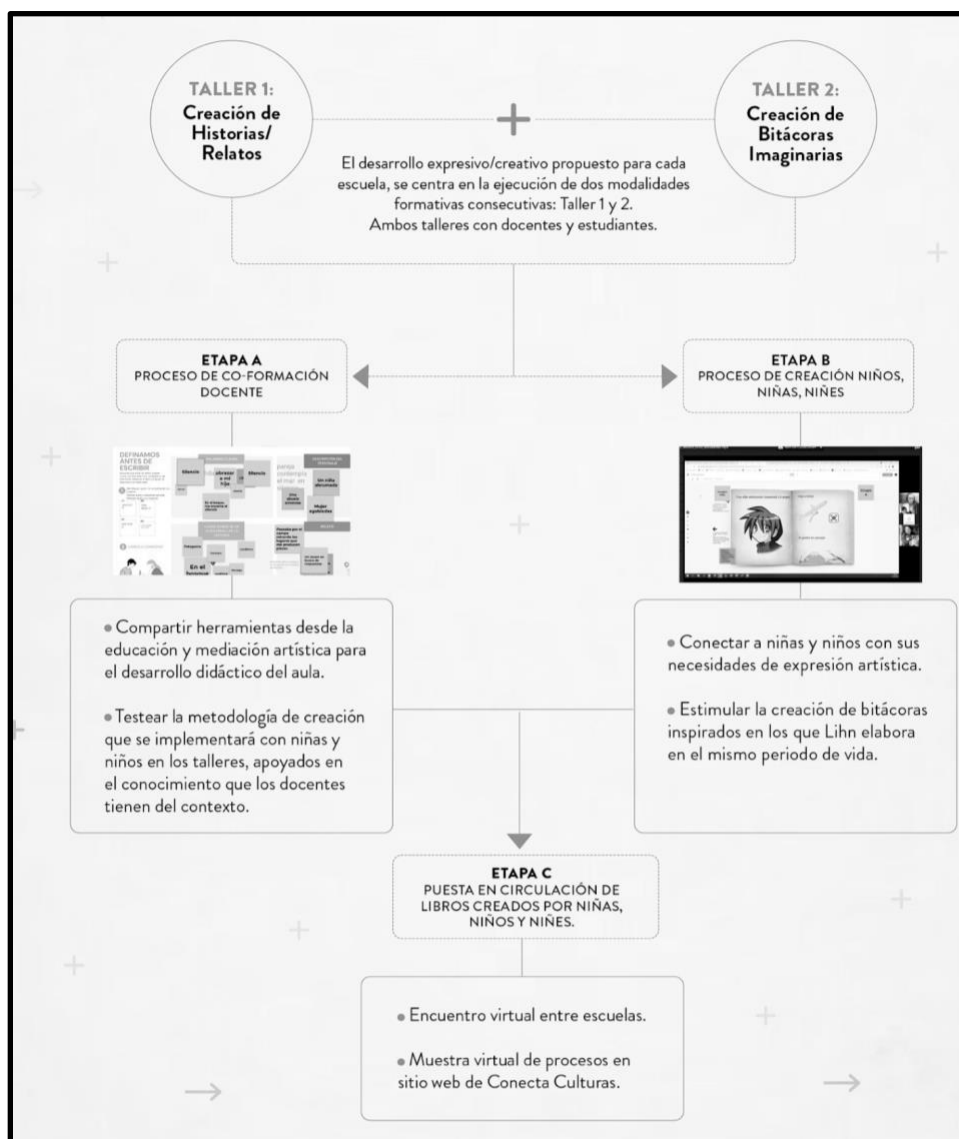


Gráfico: Diseño implementado.

4. DISCUSIÓN TEÓRICA

Para poder implementar el proyecto Bitácoras imaginarias: ¿Cuándo nace o se hace un artista?, en contexto de pandemia, se hizo una adaptación desde el mundo presencial hacia la virtualidad. Esta adaptación implicó el inicio de un proceso creativo e investigativo por parte del equipo ejecutor. Este enfoque experimental y reflexivo tuvo como su principal foco a las metodologías participativas utilizadas para implementar cada sesión.

Este tipo de mediación experimental corresponde a un tipo de mediación artística “remota en emergencia”, tomando el término “educación remota en emergencia” (desde ahora ERE) (Hodges et. Al 2020), que a diferencia de la “educación virtual”, no nace desde un modelo

específico y/o acucioso diseño previo, más bien corresponde a una modalidad que trabaja con los recursos disponibles (adaptaciones de diseños ya realizados), en función de mantener la educación formal durante una situación de crisis. La ERE se diferencia de la educación virtual como “la conocíamos” ya que propone una continuidad de la escuela, a partir de un traslado de diseños presenciales hacia la virtualidad, respondiendo a interacciones emergentes y con una ausencia de un ecosistema educativo.

Es así como, a partir de las re-definiciones revisadas es posible inferir que, a raíz de esta crisis sanitaria, económica y social, se han llevado a cabo y experimentado nuevas metodologías, tanto en el campo de la educación como en el de la mediación artística. Estas nuevas metodologías, corresponden a adaptaciones emergentes que son muy diferentes la una de la otra, pues se encuentran atravesadas por problemáticas multifactoriales asociadas a cada territorio. En específico, en Latinoamérica éstas se encuentran asociadas a la brecha digital, la cual se origina como producto de la desigualdad socioeconómica (Dussel, 2020), generando falta de conectividad y de dispositivos. Con ello, de forma paralela, también se evidencia una carencia de una alfabetización digital, que permita un acercamiento crítico hacia el uso de las nuevas tecnologías tanto en educación formal, no formal e informal.

A partir de la pandemia y en específico desde la implementación de la ERE, se vuelve al cuestionamiento en torno al uso y la influencia de las tecnologías en nuestro cotidiano. Esta reflexión se realiza considerando la idea de lo “post-digital” (Jandrić, Knox, Besley, Ryberg, Suoranta & Hayes, 2019), como una conceptualización que se desliga de la idea de que el uso de las tecnologías (sobre todo las nuevas) tienen por sí mismas un efecto positivo, alejándose de la llamada “revolución digital”. Considerando este escenario, se levanta un profundo cuestionamiento en torno a la naturaleza de la enseñanza y el aprendizaje, el cual ha sido encarnado por todos y todas los/las participantes del proyecto.

En este sentido, el equipo que diseña e implementa este proyecto, valora sobre todo la experiencia y sus interacciones. De esta manera, este tipo de mediación artística online y en emergencia, se liga a un enfoque de educación artística pragmatista, la cual visibiliza el hecho de que la experiencia artística se produce en interacción con el contexto y todos los seres presentes en él (incluyendo plantas y animales). (p.43). El enfoque pragmatista, se encuentra

basado en algunos postulados del psicólogo y filósofo John Dewey (2008), cuando se refiere a que la esencia y el valor del arte no radica en las obras de artes en sí mismas, sino que en las prácticas mediante las cuales han sido creadas y a través de las cuales son percibidas.

A partir de las experiencias de re-diseño experimentadas luego de cada sesión, también es posible hacer sintonía con algunos postulados de Dewey (2008), cuando se refiere a que una instancia de aprendizaje el autor plantea que la educación como una constante reorganización y reconstrucción de la experiencia. En este sentido, las “reuniones bisagras” llevadas a cabo por el equipo con los y las docentes, entre las sesiones de mediación, se hacen indispensables, para ir adaptando el modelo a los avances, intereses y necesidades de los y las estudiantes.

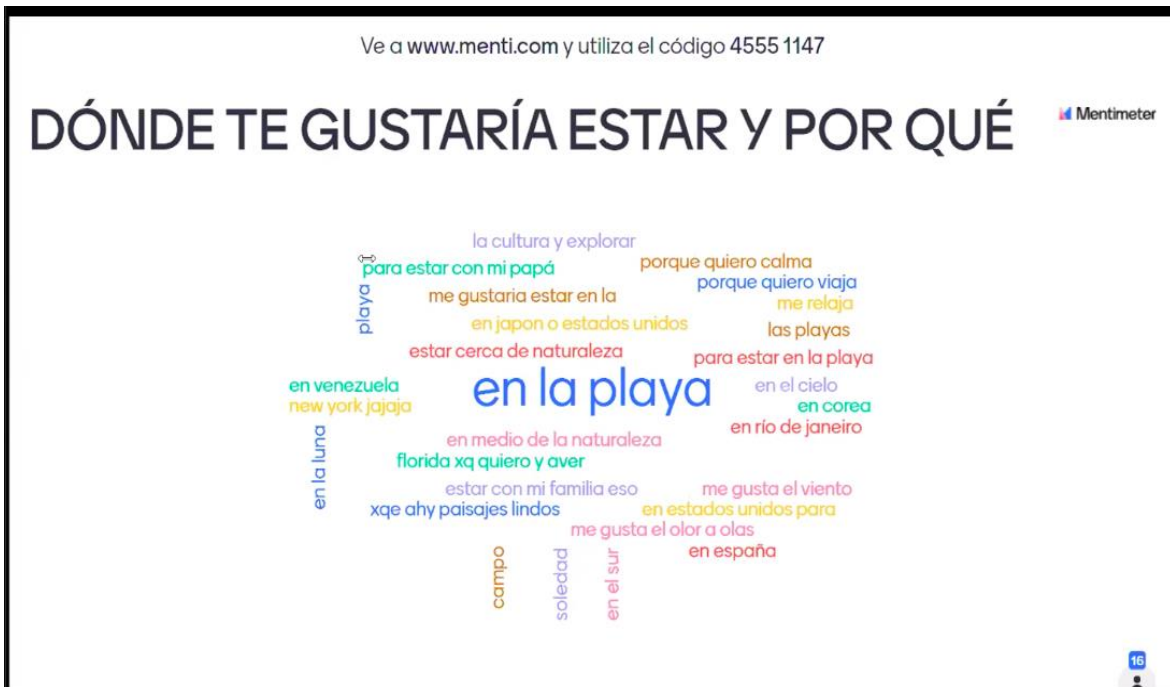
Por otra parte, Greene (2005) enfatiza que el encuentro con las artes permite el desarrollo de la capacidad imaginativa para romper con aquello que está determinado, para revelar lo que habitualmente no vemos. (p.3). En esta misma línea Agirre (2015) propone dejar a un lado la mirada de la tradición académica y su comprensión cerrada respecto al trabajo artístico y a las obras de arte, e invita a concebir los productos artísticos como relatos abiertos. La obra entonces, debe considerarse para ser experimentada en su rol histórico y cultural, es así como los significados son permeables al contexto que condiciona nuestra experiencia. En este sentido, se puede considerar la obra como un condensado de experiencias que permita generar múltiples y diversas interpretaciones, las que se configuran, por tanto, de la experiencia subjetiva particular de los sujetos.

5. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE METODOLOGÍAS DE MEDIACIÓN ARTÍSTICA ONLINE

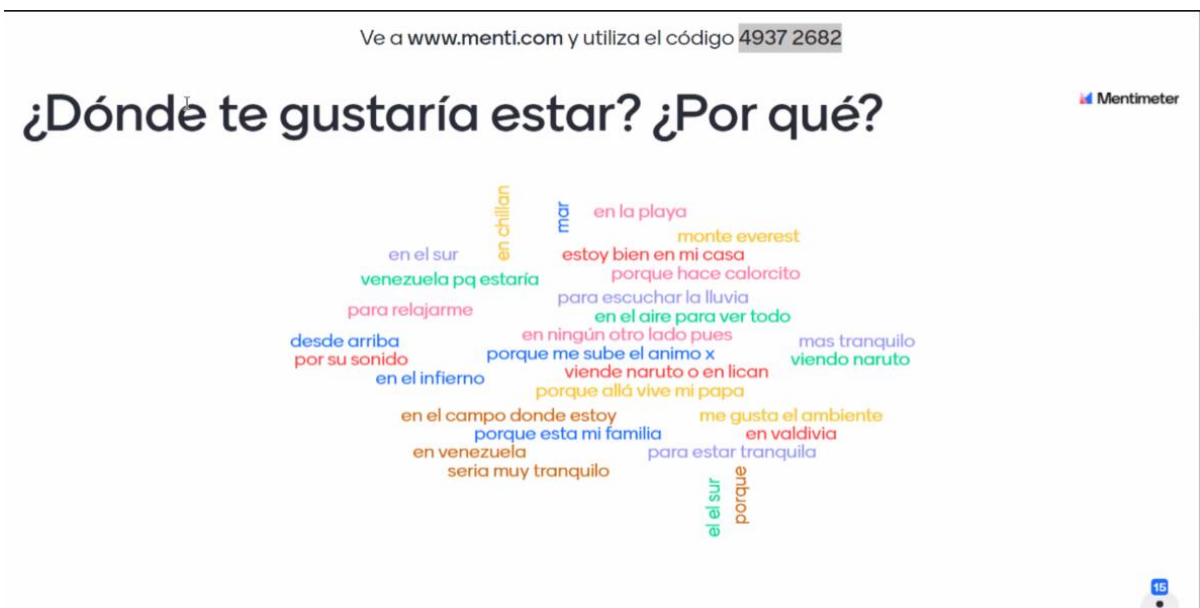
Para evaluar y analizar de manera procesual y final la experiencia a partir de las metodologías de mediación artística online implementadas, se utilizaron 2 instrumentos: (1) nube de palabras que recababan los intereses de los y las estudiantes; (2) encuesta realizada a los y las estudiantes al finalizar la experiencia de mediación completa.

5.1 Levantamiento de intereses (procesual)

Los intereses de los y las estudiantes fueron levantados a través de Mentimeter, plataforma que permite responder de manera anónima frente a diferentes preguntas, formándose una nube de palabras que resalta las ideas que se repiten con más frecuencia.



Fuente: Nube de palabras, taller nº 1, establecimiento nº 1.



Fuente: Nube de palabras, taller nº 1, establecimiento nº 2.

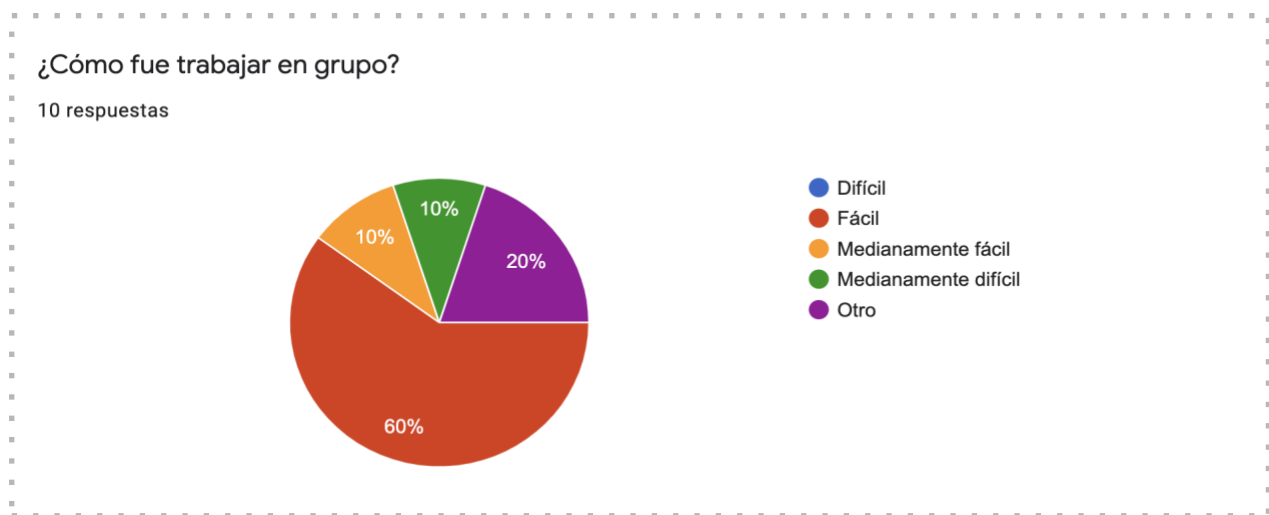
En ambos establecimientos esta metodología permitió conocer los intereses y deseos de los y las estudiantes, en pleno confinamiento por la pandemia de COVID-19. Esta relevante información, luego se utiliza en la siguiente etapa a partir de metodologías de escritura creativa, que incorporan tanto un lugar, como un personaje y una cualidad de éste, para construir una historia, que posteriormente será ilustrada.

5.2 Encuesta (final)

La encuesta fue aplicada a los y las estudiantes del establecimiento N° 1 y N° 2 al finalizar todas las experiencias de mediación artística virtual, mediante la herramienta de Gforms. Dicha encuesta deseaba medir el impacto inmediato de las experiencias de mediación realizadas, como también conocer sus intereses y percepciones vinculadas con el proyecto. La encuesta fue dividida en 3 categorías: (1) aprendizaje colaborativo, (2) intereses y (3) herramientas y plataformas digitales.

A continuación se muestran algunos resultados asociados a las 3 categorías.

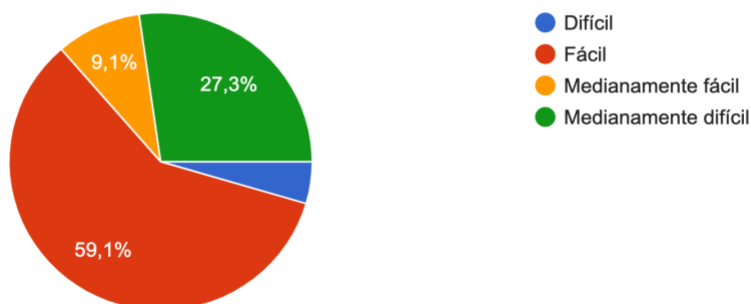
Aprendizaje colaborativo



Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento n° 1.

¿Cómo fue trabajar en grupo?

22 respuestas



Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 2.

En el caso del aprendizaje colaborativo, en ambos establecimientos, un 60% (aprox) de los y las estudiantes tienen la percepción de que les fue fácil el trabajo colaborativo en línea. El 40% restante percibe que dicha estrategia no fue del todo fluida. Esto se ve reflejado en que cada grupo de estudiantes tiene un avance disímil, y que la gran parte de ellos (o la mayoría) necesitaba de un mediador/a para poder trabajar de forma más fluida y tomar decisiones para lograr realizar el libro de artista creado colectivamente.

Percepción del trabajo colaborativo en línea

| Cuéntanos 3 cosas que no se te olvidarán de trabajar junto a tus compañeros/as en línea. |
|--|
| ??? |
| Mi personaje que elegi y que la profe me ayudara a imaginar de como seria la historia |
| valor confianza y amistad |
| Mm comunicarme cn mis amigos |
| Que todos colaboren en el trabajo que todos den su punto de vista para que a todos les guste y todos poner su mayor esfuerzo |

Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 1.

| Cuéntanos 3 cosas que no se te olvidarán de trabajar junto a tus compañeros/as en línea. |
|--|
| La diversión la gentileza y las risas |
| en equipo, ayudas, respetar |
| Las conversaciones, en si la bitácora que hicimos juntas y que a veces nadie hablaba y pues tocaba animar. |
| Las risas, las peleas por cual foto se quedaba y eso |
| Las risas mientras hacíamos el trabajo, cambiar ideas con mis compañeros y haciendo la historia con mis compañeros |
| El echo de aportar en la clase mantener atencion |
| Hacer una ideas entre varios, cooperar con ideas buenas y pegar imágenes en png |

| |
|--|
| Que nos ayudamos entre todos |
| Como usar el jamor como trabajar sola y como inventar cuentos |
| Si o si uno tiene que tener computador 2 se necesita una buena coordinación y por ultimo que nos divertamos |
| Que cambiamos el personaje (como casi siempre), también que yo me reí porque soy una estúpida y me rio por todo, y que la pase bien :). |
| A veces se hace un silencio cuando preguntan algo, eso y nada más. |
| la pobre muerte de Pedro, a Juanito, y toda la historia con los procedimientos algunos fueron chistosos que creamos una historia , que compartiamos ideas y que me en canto trabajar con ellos |
| que fue muy entretenido, que nos fuimos ayudando entre todas y que pudimos trabajar sin problemas respetar turnos, siempre participar y ayudarnos entre nosotros. |
| dialogar, compartir y divertirnos |
| Mmm no se |
| Que realizaban todo, ayudaban, |
| Crear, divertinos, reírnos |
| Conocer, aprender, divertirse |
| Respeto, respeto de opinión y responsabilidad |

Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 2.

De acuerdo a las respuestas en torno a la pregunta “Cuéntanos 3 cosas que no se te olvidarán de trabajar junto a tus compañeros/as en línea”, podemos inferir que a pesar de las dificultades presentadas de conectividad, acceso a computadores y colaboración, los y las estudiantes, tienen una percepción positiva del proceso de mediación artística en línea realizado.

Intereses

| ¿Crees que lograste expresar alguno de tus intereses y motivaciones en este ejercicio? | ¿Cuáles? |
|--|------------------------------------|
| Si | Las aguilas carnivoras |
| Si | Mi personaje que me da risa 👁️👉 |
| SI | confianza |
| Si me motive muy buena estuvo la clase pero me dio vergüenza hablar | Ejercicio de juntarnos online |
| Si mucho por que me encantaria ir a New York y tdo | Que me gustaría viajar |

Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 1.

| ¿Crees que lograste expresar alguno de tus intereses y motivaciones en este ejercicio? | ¿Cuáles? |
|--|--|
| Si | Que me encanta el humor random osea aleatorio ejemplo me matan de risa todas las imgenes que veo de shruек |
| probablemente | imágenes desarrollo de la historia |
| No | No exprese nada solo di ideas para una historia que le gustara a todas mas no expresé nada ya que este no sería mi tipo de cuento ideal. |

| | |
|--|---|
| Si | Las ideas que queria |
| Si | Logré mi interés que sería lo imaginario que me entretiene y hace trabajar mi cerebro todo lo imaginario |
| Si | Emocion, demasiado |
| Si, el segundo día cuando hablé más por el chat | La primera página y el iron man volando en la segunda página |
| Si | Sienpre aportaba en todo |
| No porque no era el texto que yo elegui | Ninguna |
| Si | Compañerismo, trabajo medio solitario |
| En mi caso si. | Incluir a un cantante famoso, asiático, miembro del grupo bts, llamado taehyung, y bias de mi prima. |
| Si | pude incorporar parte de el final de la historia. |
| si | me gusto editar y agregar fotos |
| si | logre expresar compañerismos , alegria , risas entre otras |
| si | que nos fuimos ayudando entre todas en el grupo si alguna tenia problemas para hacer las actividades la ayudabamos |
| si | el de que me gusta mucho el anime y sinceramente hay una anime que me motiva mucho por su historia el cual es Naruto. |
| si creo | por ejemplo que me gusta mucho la naturaleza cosa que se evidencio en la historia y cosas que quiero hacer cuando sea mas grande. |
| Ni tanto | No se no me motive mucho no se como decirlo |
| Si | Poder ayudar |
| No tanto | Buscar imágenes |
| Yo creo que si ya que estaba muy motivada en esta historia | Tenia mucho interes en crear la historia en modificarla ir arreglandola |
| Si | El poner lugares y personajes ficticios. |

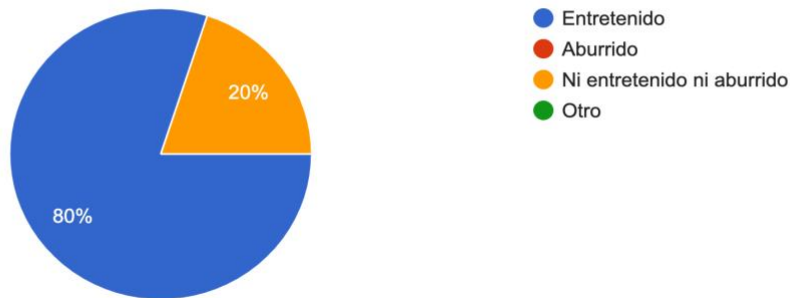
Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 2.

En esta categoría, a partir de las preguntas realizadas, podemos observar que la mayor parte de los y las estudiantes considera que sí logró plasmar sus intereses durante el proceso de creación del libro de artista. Esto se relaciona con el diseño de la mediación artística implementado que da libertad para que los y las estudiantes puedan incluir sus imaginarios en la creación del libro de artista.

Herramientas y plataformas digitales

¿Cómo ha sido trabajar con tecnologías digitales para ti ?

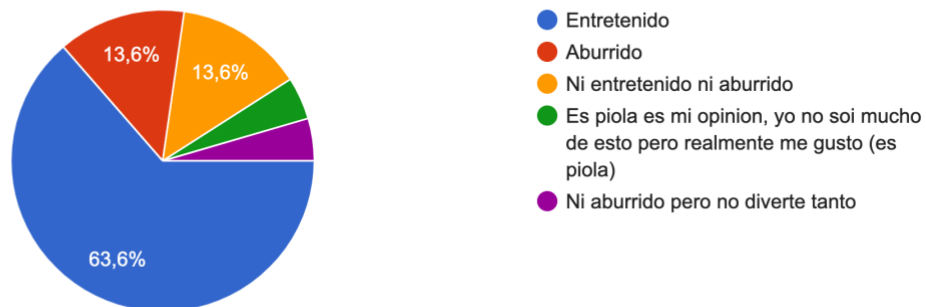
10 respuestas



Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 1.

¿Cómo ha sido trabajar con tecnologías digitales para ti ?

22 respuestas



Fuente: Encuesta realizada a través de GForms, establecimiento nº 2.

En relación a ésta categoría la mayor parte de los y las estudiantes de ambos establecimientos consideran que fue entretenido trabajar con tecnologías digitales. Destaca el caso del establecimiento N°1, en el cual los y las estudiantes tuvieron muchas dificultades de conectividad, visibilizando una brecha digital importante. A pesar de ello, se puede relevar que un 80% del curso evalúa positivamente el trabajo con herramientas y plataformas digitales. Por otra parte, en el establecimiento N°2, que tiene un contexto menos desfavorecido con respecto a la brecha digital, la valoración por el trabajo con herramientas tecnológicas es de un 63,6%.

6. CONCLUSIONES

A partir de la implementación del presente proyecto, cabe destacar algunos hallazgos que se produjeron en el proceso:

Como una variable transversal para la realización de esta mediación artística digital, se encuentra el uso de herramientas y programas digitales (abiertos). En el caso de esta categoría, llama la atención la **importancia de la brecha digital** muy presente en el establecimiento nº1, que se refleja en: la baja conectividad, falta de acceso a dispositivos que permitieran la óptima manipulación y creación de textos e imágenes y la falta de espacios de trabajo. Esta variable fue determinante al momento del trabajo colaborativo, ya que algunos/as estudiantes al estar desde el celular no podían hacer las experiencias propuestas, teniendo que escribir las instrucciones en el chat de Zoom, para que las hicieran los/las mediadores/as.

El **trabajo colaborativo en línea** se hizo mucho más difícil de lo que esperábamos, debido a los problemas de conexión y las cámaras apagadas de los y las estudiantes. Asimismo, fue necesario que cada mediador/a estuviera presente en un grupo, para incentivar el diálogo y concretar el trabajo propuesto (libro de artista). Cabe señalar, que el dispositivo de mediación propuesto, no intencionaba directamente el diálogo, ya que quienes lo diseñaron consideraron que este se iba a dar naturalmente. En esta misma línea, se destaca el hecho de que **los estudiantes presentan algunas dificultades para trabajar con herramientas y programas digitales**, lo cual los aleja de las preconcepciones que se tenían hasta el momento ligadas a las habilidades que supuestamente manejaban los nativos digitales.

Por otra parte, **los intereses de los y las estudiantes se vieron reflejados** en los relatos realizados y en las imágenes utilizadas en los libros de artista. Esto a partir de “metodologías de mediación artística en línea” que dejaban una apertura para que los gustos de los y las estudiantes emergieran tanto desde lo escrito como desde lo visual. Asimismo, la pregunta realizada al principio de la metodología ¿Dónde te gustaría estar? y ¿Por qué?, pone la atención en los y las estudiantes, a partir de esta pregunta, emergen historias, personajes, acciones inscritas en sus imaginarios, que en ese momento contrastaban con la realidad de cada uno/a por estar en plena pandemia de COVID-19.

Además, cabe destacar, el **apoyo de las profesoras de cada establecimiento**, ya que se involucraron en el proyecto desde sus inicios, participando en las sesiones previas y en las sesiones con los y las estudiantes. Una de las docentes, del establecimiento nº1 destaca en torno a las propuestas de mediación *“ Me pareció un interesante cambio de paradigma , ya que por lo general los estudiantes no están acostumbrados a trabajar construyendo un trabajo práctico primero y después reflexionar teóricamente o conceptualmente sobre este trabajo práctico. La educación generalmente se ha instalado en base a conceptos (algunos sin sentido) más que construcciones colectivas y prácticas”*.

Finalmente, a partir de la experiencia ligada a la implementación del proyecto, es posible afirmar que este modelo hace posible que la mediación artística virtual pueda ser implementada en diversos lugares de Chile y el mundo. Esto a su vez, podría dar pie para que niños, niñas y niños pudieran conocer, dialogar y co-construir imaginarios de infancias en su conjunto. En este sentido, la implementación de futuros proyectos de mediación artística virtual, podría conllevar una mayor valoración del mundo adulto de los “sistemas de significado” , “códigos” y/o “imaginarios” que constituyen las múltiples culturas de infancia.

7. BIBLIOGRAFÍA

Mörsch, Carmen. (2012) "En una encrucijada de cuatro discursos. Educación en museos y mediación educativa en la Documenta 12: entre la afirmación, la reproducción, la deconstrucción y la transformación". *Contradecirse una misma*. Alejandro Cevallos y Anahí Macaroff: Fundación Museos de la Ciudad de Quito, año. p.38-61.

Dussel, I. (2020). La escuela en la pandemia. Reflexiones sobre lo escolar en tiempos dislocados. *Praxis Educativa (UEPG, Brasil)*, 15, pp. 1-16. Recuperado de:
<https://revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/16482>

Charles Hodges, Stephanie Moore, Barb Lockee, Torrey Trust and Aaron Bond (2020) The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Recuperado de:
<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>

Miglorin, Cesar. (2018) *Pedagogía del lío*, Editorial Cuarto Propio

Mörsch, Carmen. (2012) "En una encrucijada de cuatro discursos. Educación en museos y mediación educativa en la Documenta 12: entre la afirmación, la reproducción, la deconstrucción y la transformación". *Contradecirse una misma*. Alejandro Cevallos y Anahí Macaroff: Fundación Museos de la Ciudad de Quito, año. p.38-61.

De la Jara, I. (2019) *Culturas de Infancia*. Editorial Finis Terrae

8. ANEXOS

Encuesta

| | Dimensiones | Pregunta |
|-------------------------|-------------------------------|---|
| Proceso creativo | Colaboración on line | ¿Cómo fue trabajar en grupo? ¿Por qué? |
| | | Cuéntanos 3 cosas que no se te olvidarán de trabajar junto a tus compañeros/as en línea |
| | | Cuéntanos 3 cosas que te gustaría mejorar para trabajar junto a tus compañeros/as en línea |
| | Intereses | ¿Cuéntanos cómo nació la historia? ¿cómo eligieron el tema? ¿de dónde salieron los personajes? |
| | | ¿Crees que lograste expresar alguno de tus intereses y motivaciones en este ejercicio? ¿Cuáles? |
| | Uso de herramientas digitales | ¿Cómo fue tu conexión a internet al momento de hacer los ejercicios? |
| | | ¿Qué te pareció trabajar en Zoom y Jamboard? |

