

Artículo de Experiencia de Aula

La Educación en Tiempos de Pandemia: Patrimonio, Encuentros y Diálogos en la Virtualidad como Propuesta para Expandir las Aulas

Autores:

Ana Lidia Grimaldo

Licenciada en Arquitectura

Universidad Autónoma de Nuevo León

anagrim@hotmail.com

Santiago de Querétaro, México

Walter Leonardo Moreno Galindo

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística

Corporación Universitaria Minuto de Dios.

gamoleo@gmail.com

Bogotá, Colombia

Fecha de recepción del artículo: 2021 abril 16; Aceptado: 2021 mayo 26

Resumen

La enseñanza y conocimiento sobre el patrimonio material e inmaterial se realiza tradicionalmente con visitas a espacios icónicos de nuestro territorio, buscando una interacción de las y los estudiantes con el lugar, mediante actividades culturales in situ. Como docentes, se organizan salidas de campo que fortalecen lo aprendido previamente en clase. Sin embargo, con la emergencia sanitaria provocada por la propagación del virus Covid 19 no ha sido posible realizar estas actividades.

Como consecuencia de la situación de aislamiento y confinamiento surgen las siguientes interrogantes, ¿Cómo podemos enseñar nuestro patrimonio a través de una pantalla? ¿es posible?

¿podemos lograr captar la atención de nuestros niños sobre estos temas?

Tales cuestionamientos nos motivaron a reunirnos y formar un equipo entre profesionales motivados a fomentar el conocimiento y valoración del patrimonio y las tradiciones. Para encontrar en las tecnologías de la información y comunicación la posibilidad de continuar provocando entusiasmo por descubrir el patrimonio natural y cultural, así como la posibilidad de trascender fronteras para compartirlo, lo anterior con la creación de espacios extracurriculares y apertura en nuestros currículos para actividades lúdicas, talleres on line, investigación de herramientas informáticas para aplicarlas en la creación y reconocimiento de las riquezas que ofrecen nuestras ciudades. Con este trabajo previo realizado en conjunto con niños de la ciudad de Querétaro y la ciudad de Bogotá, logramos a través del proyecto Mi Casa, mi hogar, mi patrimonio, acercar a dos culturas alejadas por la distancia y las circunstancias actuales de salud pública, provocando diálogos interculturales y aprendizajes que rompen fronteras permitiendo acercarnos en plena época de confinamiento.

Palabras clave: Memorización, ciudad, entorno, patrimonio, cultura, experiencias, confinamiento, cotidianeidad, Gather.town, currículo

Abstract

The teaching and knowledge about the material and non-material heritage is traditionally done by doing visits to iconic spaces of our territory, looking for an interaction of students with the place, through cultural activities in situ. As teachers, field trips are organized to enhance what was learned in class. Nevertheless, with the health emergency provoked by the spread of COVID 19, it has not been possible to develop these activities.

According to the isolation and lockdown situations, the following questions come: how can we teach about our heritage through a screen? Is it possible? Can we manage to get our students' attention about these topics? Such questions motivate us to gather and shape a team between professionals motivated to promote knowledge and value heritage and traditions, creating

extracurricular spaces to open a place in our curriculums with playful and engaging activities, online workshops, research about technology and computing tools to apply those in the creation and recognition of the wealth that our cities offer. With the previous work developed altogether with children from Querétaro and Bogotá, we accomplished through the project my house, my home, my heritage, to get students close to the two cultures that even though separated by distance, and the current circumstances of public health; making intercultural dialogues and learnings that break frontiers, allowing us to get close in lockdown times.

Key words: Memorization- Culture - Context - Cultural Heritage - Culture - Experiences - Lockdown - Everyday life - Gather.town - Curriculum

Introducción

“Nos iremos por el mundo y lo observaremos todo”
Juan Amós Comenio

Nos encontramos en una cotidianidad donde la máquina de escribir ha sido sustituida por la computadora, los lápices por plumas e impresoras 3D, los telegramas y telégrafos son piezas de museo, donde existe la posibilidad de acceder a información de cualquier tema y las conversaciones trascienden distancias. En medio de esta cotidianidad, resulta irónico que los niños, protagonistas de esta realidad, sean convocados cada día para asistir a clases donde se les invita a sentarse e inhibir su actividad mientras reciben información con la que intentan comprender su entorno y la relación de los elementos que lo integran, es decir, el reto es intentar comprender la realidad desde sus asientos con la información recibida.

Desde hace varias décadas la educación, su sistema y prácticas se encuentran en un período de revisión. Se ha analizado desde diferentes perspectivas, coincidiendo en una situación crítica que amerita una urgente reestructuración. Al evaluar la práctica y la experiencia escolar, Egan (2000) menciona que “los costes de nuestra crisis educativa, expresados como alienación social, desarraigo

psicológico e ignorancia del mundo y de las posibilidades de la experiencia humana dentro de él, son incalculables y descorazonadores” (pág. 13). La falta de conexión de los conocimientos recibidos en las aulas con el entorno y la realidad en la que el estudiantado desarrolla sus actividades tiene como consecuencia actitudes que pueden repercutir de forma negativa en el tejido social tanto en corto como largo plazo.

[...] las mentes formadas por las disciplinas pierden sus aptitudes naturales para contextualizar los saberes tanto como para integrarlos en sus conjuntos naturales. El debilitamiento de la percepción de lo global conduce al debilitamiento de la responsabilidad (cada uno tiende a responsabilizarse solo de su tarea especializada) y al debilitamiento de la solidaridad (ya nadie siente vínculos con sus conciudadanos) (Morin, 1999, pág. 17).

Sin embargo, no es la primera vez que la educación y sus procesos han sido cuestionados, ya en el siglo XV, diversos pensadores la sometieron bajo escrutinio, dedicando numerosos escritos. A pesar de los años de distancia que separan ambas etapas de cuestionamiento sobre la educación y sus procesos, coinciden en considerar el recurso de la memorización como detrimento de la comprensión al momento de construir conocimientos.

[...] otra de las críticas más mordaces que realizan los educadores de esos siglos, se dirige al empleo inadecuado de la memoria, su reducción a las repeticiones mecánicas carentes de significado que constituían la práctica que se había apoderado de las escuelas medievales, cuyo síntoma es la concepción de la *lectio*. Esto planteaba la exigencia de propiciar nuevas formas de articulación entre el saber y la memoria (Aguirre, 2001, pág. 5).

Es en este contexto donde la ciudad, el entorno y sus elementos, adquieren un carácter didáctico, al acceder a ellos mediante la experiencia directa a través de los sentidos facilitando de esta forma el aprendizaje de aquello percibido, como lo propone Comenio (1998) en algunos de sus postulados:

Es necesario que el conocimiento empiece por los sentidos [...] una vez presentada la cosa, venga la narración para explicar más profundamente lo expuesto.[...] Si se quiere engendrar

en los discípulos verdadero y exacto conocimiento de las cosas hay que procurar que la enseñanza toda sea por medio de la propia intuición y la demostración sensual (Comenio, 1998, págs. 75-76).

La idea de la ciudad como recurso para la enseñanza es también abordado desde la ficción, en la obra escrita en 1623 La Ciudad del Sol:

[...] La Sabiduría hizo adornar las paredes interiores y exteriores, inferiores y superiores, con excelentes pinturas que en admirable orden representan todas las ciencias [...] Hay maestros dedicados a explicar las pinturas, los cuales acostumbran a los niños a aprender todas las ciencias sin esfuerzo y como jugando. El método empleado por ellos es el histórico, hasta que los niños llegan a la edad de diez años. (Campanella, 2006, pág. 12).

Los postulados de Comenio así como los de otros pensadores y pedagogos como Tonucci (2006) (2019) (1996), Alderoqui (2003), Judson (2018) (2015), Muntañola (1998), Muñoz (2007), Romaña (2004), entre otros, que han dado al entorno una connotación didáctica, coinciden en la experiencia a través de los sentidos como una forma de alimentar la memoria con información tangible; por lo que se visibiliza la capacidad didáctica de la infraestructura, los elementos arquitectónicos que conforman las ciudades, así como la posibilidad de recorrerlas y apropiarse de la riqueza cultural que éstas poseen, mientras se escuchan los sonidos y canciones, aromas y sabores de los platillos regionales o se forma parte de los festividades tradicionales que contribuyen a la identidad cultural. Al recorrer la ciudad, no solo se hace con los pies, sino con todos los sentidos y no solamente se desplaza de un punto a otro, sino que, con la disposición o guía adecuada, se puede ejercitar el sentido de pertenencia, la valoración por el patrimonio, y más aún, complementar la información recibida en el aula en las diferentes asignaturas.

Desde finales del Siglo XX, se han vislumbrado proyectos y propuestas para reorientar las prácticas educativas, conciliando el plan de estudios con actividades encaminadas a experimentar la realidad a la que se enfrenta el estudiantado. La ciudad y el entorno construido, ahora se convierten en los medios para fortalecer los procesos con los que se construye el conocimiento, mediante experiencias que permitan a los niños aplicar la información recibida en las aulas para interpretar el

mundo que les rodea provocando una relación creativa con el entorno.

Durante la etapa del proyecto y ejecución de la arquitectura intervienen la imaginación, habilidades matemáticas, percepción del espacio, conocimientos de historia, cultura, uso de los elementos del diseño (escala, colores, formas proporción, texturas), mientras se enriquece con las distintas manifestaciones del arte. Por lo que resulta un medio idóneo para aprender a explorar el mundo, percibirlo, hacer consciencia de las sensaciones que produce, así como el imaginar nuevas soluciones y propuestas que provoquen espacios más habitables. Hernando (2015), en su búsqueda de nuevas perspectivas en la educación, así como en la revisión que hacen Atrio, Navarro y Raedó (2016), constatan el surgimiento de iniciativas donde comienza a involucrarse a la Arquitectura y sus procesos creativos como complementos del proceso educativo, tanto de manera extracurricular como integrados al mapa curricular impartido dentro del sistema escolar, encontrando evidencias en diferentes países como Estados Unidos, España, Finlandia y varios de Latinoamérica entre afortunadamente, muchos otros.

Así mismo, El arte ayuda a crecer interiormente, a lograr madurez, a no perder la sensibilidad y la condición humana, compartir experiencias, interrelacionarse, participar en el bien común, proponer iniciativas, buscar el equilibrio entre lo material y lo mental, defender valores, disfrutar, apreciar, preservar e incrementar lo que existe.

[...] Educar con el arte y en el arte es posible principalmente en la infancia, etapa en que se aprende más que en ningún momento de la vida [...] Si todos los niños desarrollan sus capacidades, sus actitudes positivas, sus iniciativas y el máximo potencial creativo, se propiciará la formación de personas sensibles y responsables, y de mejores organizaciones sociales. (Venegas, 2002, pág. 11).

A partir de los movimientos de vanguardia de inicios del siglo XX, los dadaístas, surrealistas y situacionistas se convirtieron en los pioneros en dar un nuevo significado al hecho de caminar y recorrer la ciudad, proponiendo el recuperar las sensaciones producidas en los trayectos como material para la elaboración de la obra artística. Surgen entonces, términos como la *deriva* propuesta

por los dadaístas, retomada por los surrealistas donde “[...] proponen deambular por los lugares más recónditos y menos atractivos de la ciudad [...] con el objetivo de crear una obra de arte, atribuyéndole así un valor estético a un espacio y no a un objeto” (Barreiro, Psicogeografía y ciudad: Iconografía de la ciudad Surrealista, 2015, pág. 8).

Desde los dadaístas, surrealistas, situacionistas, el *earthart*, *landart*, y arte contemporáneo, mediante la unión de la geografía y la psicología, proponen una forma de abordar la ciudad, entendiéndose así a la psicogeografía como el “estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos” (Careri, 2009, pág. 97). Es así, que encuentran en la ciudad una forma “lúdica-constructiva” (Careri, 2009) para explorarla, recorrerla de forma colectiva, aleatoria, provocando un acercamiento personal con este tejido urbano y comunicarlo mediante poemas, haikus, esculturas, collages, fotografías, pinturas, mapas psicogeográficos, videos, readymades urbanos, y demás manifestaciones artísticas que aún continúan evolucionando como respuesta a la realidad actual, una cuyos adelantos tecnológicos ha posibilitado los recorridos de ciudades traspasando las fronteras físicas.

El abordar la ciudad, sus costumbres, tradiciones y el entorno construido mediante prácticas artísticas que provoquen una conexión directa, emocional y personal de los estudiantes y el realizar técnicas artísticas para comunicar sus impresiones con respecto a sus exploraciones urbanas, tiene repercusiones directas en la estimulación de la creatividad, la cual puede entenderse como la “capacidad creativa que ayuda a concretar las ideas e iniciativas individuales, a producir y llegar a trascender; su acción está presente, con diferente calidad e intensidad, en cualquiera de las actividades que se realizan” (Venegas, 2002, pág. 31).

Al introducir técnicas y prácticas artísticas para enriquecer las experiencias en la ciudad y el entorno construido y complementar la información recibida en las aulas, es posible apoyar la formación integral mediante el desarrollo de la creatividad y la capacidad de expresión. Con la experimentación de las asignaturas del mapa curricular reflejadas en un contexto urbano al cual se accederá de manera directa y personal mediante actividades inspiradas en propuestas y manifestaciones artísticas, se contribuye a fomentar una noción de ciudadanía y sentido de pertenencia, con la intención de provocar en los niños el interés por compartir sus experiencias en la

ciudad, para de alguna forma fomentar su interés por ejercer la participación ciudadana e incidir positivamente en el tejido social.

Una propuesta para expandir las aulas

En el marco de la Maestría en Arte para la Educación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, México, se desarrolló el proyecto de intervención: *El potencial educativo de la ciudad y el entorno construido*. Proyecto diseñado para implementarse en colaboración con el Instituto Municipal de Planeación del Municipio de Querétaro (IMPLAN), como apoyo a la difusión de los objetivos de la Coordinación Técnica y la Coordinación de Ciudades Patrimonio, para provocar una comunicación bidireccional con el público infantil. Lo anterior, mediante el diseño e implementación de talleres en horario extra escolar, dirigidos a niñas y niños, orientados a fortalecer las asignaturas del mapa curricular de cuarto y quinto grado de primaria, con la experimentación de sitios considerados dentro de la Zona de monumentos históricos del Municipio de Querétaro, la cual se encuentra inscrita en la lista de Patrimonio Mundial de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) desde el 7 de diciembre de 1996.

El proyecto estuvo encaminado a fortalecer en los alumnos el sentido de pertenencia, el concepto de ciudadanía y la valoración por el patrimonio cultural del Municipio de Querétaro, en particular del centro histórico; mientras se reta la capacidad de los niños para encontrar propuestas de mejora para la zona, e iniciarlos en el ejercicio de la participación ciudadana y su contribución en el desarrollo del tejido urbano.

La amenaza ausente en el análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) del proyecto, resultó ser la pandemia ocasionada por el coronavirus, lo que hizo necesario el reajustar la estructura del taller y las actividades inicialmente propuestas para cada uno de los temas. Finalmente, los talleres se dividieron en cuatro etapas: Los exploradores y el entorno, Explorando el Patrimonio (tangible e intangible), Explorando la ciudad y Sesiones de participación.

Aun cuando la fundamentación del proyecto es la trascendencia de vivenciar el espacio para generar experiencias que apoyen a los propósitos de la formación básica, las medidas de confinamiento hicieron necesario encontrar un equilibrio entre el distanciamiento social, la noción de ciudadanía y la interacción con el entorno, involucrando la destreza manual y el uso de los sentidos.

Las propuestas de artistas visuales como Federico Winer (Winer, 2020), André Vicente Goncalves (Goncalves, s.f.); los mapas trabajados por los situacionistas (Barreiro, Psicogeografía y ciudad: Iconografía de la ciudad Surrealista, 2015), las propuestas estéticas a partir de la psicogeografía y la experimentación de la ciudad (Careri, 2009), entre otros, se convirtieron en pretexto para experimentar y reflexionar sobre los espacios que habitamos, aun sin movernos del sillón de la sala. Se recurrió a herramientas digitales de apoyo para tratar de aminorar la ausencia de los recorridos físicos de los espacios considerados, tales como Facebook, Whatsapp, Zoom, Jam board, sketch up, Paint, Powtoon, Kahoot, Google mapas, Google earth, Mentimeter, entre otros.

Trascender al encierro.

Si bien la pandemia, ocasionó un drástico ajuste en el diseño inicial del taller, la interactividad, comunicación instantánea e inmaterialidad como parte de las características que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (TIC), resultaron fundamentales para la adecuación del programa sin alterar su esencia: fortalecer en los alumnos el sentido de pertenencia, el concepto de ciudadanía y la valoración por el patrimonio cultural.

La educación no es un acto de entregar y recibir información, implica un reto compartido, como lo afirman Castro, Guzmán y Casado (2007) al reflexionar sobre las ventajas del uso de las TIC en el sistema educativo:

(...) el docente no debe ser un mero transmisor de conocimientos, sino que tiene que ofrecer desafíos y alternativas de trabajo a sus alumnos con el objetivo de ayudarlos a construir y posicionarse y de una manera crítica, activa y creativa sobre determinados contenidos (Castro, Guzmán, & Casado, 2007, pág. 223).

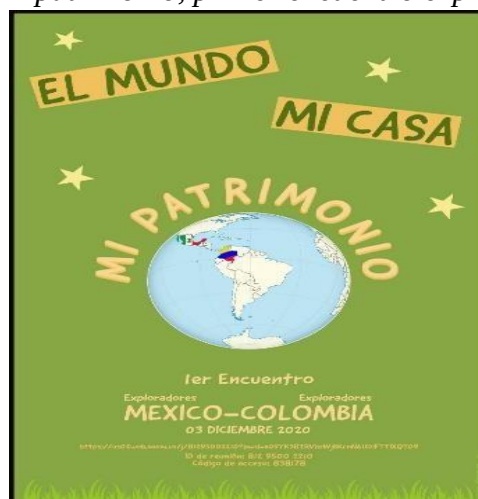
Por lo que, se decidió aprovechar el uso de las TIC para convertir el reto que implicó la pandemia en una oportunidad para abrir espacios de diálogo que trascendieran fronteras; con la intención de darles a los alumnos la oportunidad de reafirmar conocimientos y compartir el patrimonio natural y cultural que descubrieron con estudiantes de otro país. Una oportunidad para intercambiar experiencias entre ciudadanos que valoran su patrimonio.

Es así como inició el reto, para encontrar a kilómetros de distancia, docentes entusiasmados por fomentar el conocimiento y valoración del patrimonio cultural y las tradiciones, por provocar un diálogo que atravesara fronteras y que se convirtió en la sesión de encuentro **“El Mundo, mi Casa y mi Patrimonio”**, un diálogo entre niñas y niños de la ciudad de Querétaro, México y Bogotá, Colombia, para compartir ideas sobre el patrimonio natural y cultural y experiencias en la ciudad desde casa.

“El mundo, mi casa, mi patrimonio, primer encuentro exploradores México- Colombia”

Figura 1

Poster de El mundo, mi casa, mi patrimonio, primer encuentro exploradores México – Colombia



Nota. La figura corresponde a la imagen del evento donde los niños de la ciudad de Querétaro y Bogotá compartieron sus experiencias sobre patrimonio material e inmaterial. Tomado de: Grupo de investigación de documentación gráfica del patrimonio de la Universidad Nacional de Colombia

Expandir las aulas, desde Bogotá, Colombia

Debido a las medidas tomadas para resguardarnos y evitar el contagio, hemos seguido aislados, vamos tratando de implementar una nueva normalidad cumpliendo protocolos que son necesarios para protegernos a nosotros mismos y a los demás. Aun así, continuamos con las dudas e inseguridades provocadas por el riesgo de contagio. Esta nueva realidad, que se ha vivido en nuestro país y a nivel mundial, nos ha retado a nosotros como docentes para continuar dando lo mejor y acercar a nuestros niños al conocimiento y a experiencias memorables de vida que los fortalezcan a futuro. En la búsqueda de estrategias pedagógicas, nosotros los docentes generamos espacios diversos y significativos.

Durante el segundo semestre de 2020, recibimos la invitación del grupo de investigación de documentación gráfica del patrimonio de la Universidad Nacional de Colombia, junto con la Maestría en Arte para la Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro y El Instituto Municipal de Planeación de Querétaro (México), para participar en un encuentro binacional cuyo objetivo fue vincular a los niños de ambos países para dialogar y realizar un taller donde cada participante compartía su conocimiento sobre elementos patrimoniales de su ciudad y país, y así explorar nuestras diferencias y similitudes.

En la asignatura de artes plásticas, se planteó una iniciativa de conocimiento y divulgación de nuestro patrimonio arquitectónico, natural y cultural la cual se alineó con nuestros contenidos curriculares. En el aula de grado cuarto y quinto, se destinaron espacios orientados a la construcción de conocimientos previos y relevantes, que permitieron a los alumnos comprender y valorar nuestros elementos patrimoniales.

Figura 2

Fotografía reacción de los participantes



Figura 3

Fotografía recorrido patrimonial virtual

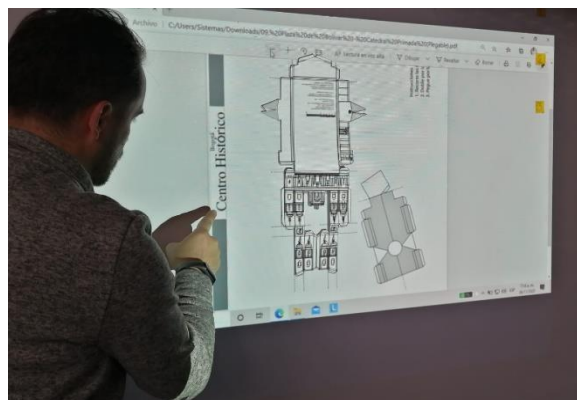


Nota. Las figuras muestran las plataformas utilizadas durante el encuentro figura 2 en zoom y figura 3 Gather.Town. Fuente. Tomada por el Licenciado Edwin Garzón.

Es importante mencionar que en este proceso se contó con la participación del área de informática y tecnología quienes fueron trascendentales para lograr los objetivos planteados con la actividad. Desde informática, y tecnología los Licenciados Jaiber Ávila y Edwin Garzón, de colegio Abraham Lincoln sección primaria nos acompañaron en la implementación y gestión del manejo de la plataforma Gather.town. Adicionalmente el docente Ávila, realizó un trabajo en sus clases abarcando temas de diseño arquitectónico, realizando maquetación básica y diseños digitales de diversos espacios con los niños de grado quinto.

Figura 4.

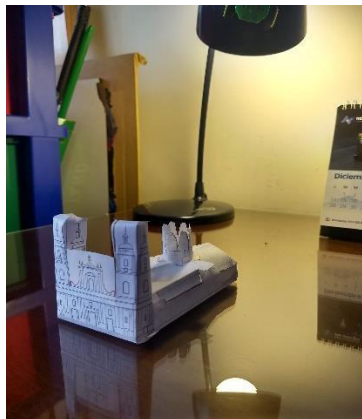
Diseño Arquitectónico en el aula



Nota. La figura muestra el desarrollo de una clase de tecnología donde se trabajan temas de patrimonio y tecnología. Fuente. Fotografía tomada por el Licenciado Jaiber Ávila.

Figura 5.

Modelo de La catedral primada de Colombia.



Nota. Modelo de la Catedral primada de Colombia realizado en papercraft por un estudiante de grado cuarto del colegio ALS en Bogotá. Fuente. Estudiante de grado cuarto del colegio ALS en Bogotá.

En clases de artes plásticas, los niños de grado cuarto desarrollaron ejercicios de papercraft con modelos de edificios emblemáticos de la ciudad como la Catedral Primada, el Observatorio Nacional, el Capitolio, los cerros de Monserrate y Guadalupe, también se les dio la opción de realizar pinturas y dibujos de estos espacios. logrando llevar estos conocimientos sobre infraestructura patrimonial sin salir de casa.

El encuentro entre las culturas de México y Colombia, representada por los niños de la ciudad de Querétaro, México y de Bogotá, Colombia, se llevó a cabo el día 3 de diciembre de 2020 con el nombre **“el mundo, mi casa, mi patrimonio. Primer encuentro exploradores México-Colombia”**. Dicho espacio se desarrolló de manera lúdica y enmarcado por una metodología de gamificación donde los niños exploraron un espacio virtual y compartieron sus experiencias de vida, dialogaron acerca de sus tradiciones culturales, lingüísticas, naturales, arquitectónicas, entre otras.

Consideramos que, en espacios como este, se contribuye al desarrollo de habilidades necesarias para formar ciudadanos del mundo, se adquieren nuevos conocimientos y la comprensión de realidades diferentes al comparar su percepción de la realidad con la de otros niños de pueblos similares. Los niños participantes demostraron sus habilidades comunicativas y sociales, ya que gestionaron de forma excepcional la presentación de sus modelos armados; además, la comunicación oral con sus pares fluyó de forma clara, respetuosa y creativa.

Figura 6

Encuentro virtual.



Nota. Esta figura muestra el espacio diseñado para el encuentro, se realizó por la plataforma Gather.town ideal para facilitar esa interacción por medio de la gamificación. Fuente. Fotografía tomada por el Licenciado Edwin Garzón

Estas nuevas realidades nos han enseñado a ser más colaborativos y trabajar en una resiliencia total. Es a través de esta experiencia, que resulta evidente la importancia del trabajo colaborativo y el cómo podemos expandirnos en conocimiento y humanidad en lugar de aislarnos.

A continuación, encontramos algunas percepciones de quienes participaron en este espacio:

“Hola Profes: Espero que estén bien, primero que todo les quería dar gracias por poder asistir a la reunión de hoy, fue muy divertido conocer niños de México, gracias. Segundo, aquí les adjunto una foto que mi papá me mando para que por favor la vean. Es sobre Colombia se llama "Colombia patria mía". Se los mande por el tema de las reuniones, aunque no sé si van a haber más, quiero mandarles esto.

Chao.” Cordialmente,

Estudiante de grado 4° - Colegio en Bogotá

“La actividad fue increíble, los niños nos enseñaron nuevas cosas, mi favorita fue la historia y dibujo del acueducto, compartimos diferentes ideas sobre nuestras ciudades y aprendimos de los niños, el tiempo paso muy rápido, a lo mejor por lo bien que la pase y espero que la actividad se repita para aprender mucho más.”

Estudiante de grado 5° - Colegio en Bogotá

“Disfruté mucho el poder platicar con niños de Colombia y conocer sobre su Patrimonio, el tiempo se me fue muy rápido, espero que podamos reunirnos de nuevo y poder preguntarles si les gusta jugar futbol. Espero que pronto podamos reunirnos de nuevo y que sea más tiempo”

Estudiante de grado 4° - Colegio en México

“Me gustó conocer sobre el clima y el patrimonio cultural y natural de Colombia, espero pronto poder reunirnos de nuevo y que se acabe pronto el Coronavirus para que podamos viajar y visitar Colombia. Me gustó mucho poder platicar de como es nuestra ciudad y como vivimos en Querétaro, aunque faltó tiempo para seguir platicando”

Estudiante de grado 5° - Colegio en México

Sin embargo, el aprendizaje también fue para quienes estuvimos involucrados en la planeación y organización de este encuentro: Arq. Ana Lidia Grimaldo, la Arq. María Isabel Mayorga, y los Licenciados Leonardo Moreno y Jaiber Ávila, al ser conscientes de que el confinamiento no implica un encierro de los niños a las oportunidades de aprendizaje, sobre todo en

una cotidianidad donde las herramientas tecnológicas acortan distancias, permiten acceder a una gran cantidad de información además de que originan puntos de encuentro. Como el sucedido el 3 de diciembre, y que nos permitió conocer parte de las vestimentas regionales de ambos países gracias a la iniciativa de algunos de los niños asistentes, o el conocer el significado de palabras que forman parte del lenguaje cotidiano en cada país.

La sesión “el mundo, mi casa, mi patrimonio. Primer encuentro exploradores México-Colombia”, al ser un espacio para intercambiar ideas sobre aquellos elementos que conforman el patrimonio cultural del lugar de origen, buscó contribuir al fortalecimiento de la identidad y el sentido de pertenencia, así mismo, fomentar aprecio por las características del lugar que habitan los estudiantes y reconocer que el diálogo puede provocar nuevos descubrimientos, como las formas de festejar, las comidas, música y tradiciones en otros lugares diferentes a donde residen. De esta forma las TIC se convirtieron en el puente que permitió comprender que las diferencias en tradiciones pueden acercar mediante el diálogo para descubrir otras perspectivas.

Se aprende a vivir, viviendo; así mismo, el sentido de pertenencia y la valoración del patrimonio se comprenden mientras se experimentan y para esto se requiere estar consciente de que se forma parte de una ciudad, que se pertenece a ella en la misma medida que la ciudad le pertenece a quienes la habitan; de aquí, la trascendencia de involucrar a los niños en el ejercicio de vivir y recorrer su ciudad, de analizarla desde la perspectiva de los aprendizajes recibidos en el aula, de reconocerse en ella para en consecuencia construir una perspectiva desde la cual relacionarse con los demás. De esta forma se contribuirá a provocar un sentido de pertenencia que podría reflejarse en ciudadanos que participan de manera activa en la construcción del tejido social del espacio que habitan.

Referencias

- Aguirre, M. (2001). Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 3(1), 1-20.
- Alderoqui, S. (2003). La Ciudad un territorio que educa. *Caderno Crh*, 153-176.

- Atrio, S., Navarro, V., & Raedó, J. (2016). Educación y Arquitectura: ayer, hoy, mañana. Crónica del III Encuentro Internacional de Educación en Arquitectura para la Infancia y la Juventud. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*(44), 131-148.
doi:<https://doi.org/10.15366/tarbiya2016.44>
- Barreiro, B. (2015). Psicogeografía y ciudad: Iconografía de la ciudad Surrealista. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural.*, 7(1), 5-12.
doi:http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANRE.2015.v7.n1.49197
- Barreiro, B. (2015). Psicogeografía y ciudad: Iconografía de la ciudad Surrealista. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 7(1), 5-12.
- Campanella, T. (2006). *La Ciudad del Sol*. Edición Cibernética.
- Careri, F. (2009). *El andar como práctica estética*. Naucalpan, México: Gustavo Gili.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234.
- Comenio, J. A. (1998). *Didáctica Magna*. Ciudad de México: Porrúa.
- Egan, K. (2000). *Mentes educadas. Cultura, instrumentos cognitivos y formas de comprensión*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Goncalves, A. V. (s.f.). *windows of the world*. Recuperado el Septiembre de 2020, de <https://www.andrevicentegoncalves.com/photography-project/windows-of-the-world>
- Hernando, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid, España: Fundación Telefónica.
- Judson, G. (2015). *Engaging Imagination in ecological education*. Canadá: Pacific Educational Press.
- Judson, G. (2018). *Salgamos a caminar el plan de estudios. Caminar, descubrir y encontrar sentido al lugar*. San Bernardino, CA: Independiente, Gillllian Judson.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París, Francia: UNESCO.
- Muntañola, J. (1998). *La arquitectura como lugar*. Barcelona, España: Ediciones UPC.
- Muñoz, J. M. (2007). La Pedagogía de los espacios como discurso de la educación ambiental. *Bordón. Revista de Pedagogía*.

Romañá, T. (2004). Arquitectura y educación: perspectivas y dimensiones. *Revista Española de Pedagogía*, 199-220.

Tonucci, F. (1996). *Enseñar o aprender*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada S.A.

Tonucci, F. (2006). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Argentina, Buenos Aires: Losada S.A.

Tonucci, F. (2019). *La ciudad de los niños ¿por qué necesitamos de los niños para salvar las ciudades?* Obtenido de AMEXCID:
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/477029/FCN_TEXTO_TONUCCI.pdf

Venegas, A. (2002). *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*. México, D.F.: Paidós Mexicana, S.A.

Winer, F. (2020). *ULTRADISTANCIA*. Recuperado el Septiembre de 2020, de
<https://www.ultradistancia.com/about-the-project>