

## Co-creación de un escenario creativo para comprender los números enteros

Fecha de recepción: julio 2022  
Fecha de aceptación: septiembre 2022  
Versión final: noviembre 2022

Andrea Montoya<sup>(\*)</sup> y Stefanny Quijano<sup>(\*\*)</sup>

**Resumen:** Entre los muchos desafíos que presentó el inicio de la pandemia, uno de los escenarios de muchas incertidumbres y pocas respuestas a nivel del sistema fue el educativo. Sin embargo, emergieron pretextos para construir posibles alternativas para “alzar la voz” y entrar a la acción. Desde este panorama, emergió la co-creación de un escenario creativo para comprender los números enteros a través de la propuesta pedagógica denominada “Disfrutando lo cotidiano”, con el propósito de aportar a estudiantes de los grados 7º a 10º de educación básica secundaria y media de un colegio de Bogotá.

**Palabras clave:** Aprendizaje en cooperación - creatividad - enseñanza - espacio lúdico - pandemia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

Co-creación de un escenario creativo para comprender los números enteros, es un ejercicio reflexivo que nace del diseño e implementación de la propuesta pedagógica denominada “Disfrutando lo Cotidiano”, la cual se plantea en el marco del concurso “Hora de la creatividad: propuesta para incentivar el trabajo “aprende en casa” y “enseña desde casa” en tiempo de la emergencia sanitaria por Covid-19”, organizado por la dirección del Proyecto de Colegios en administración de la Secretaría Distrital de Educación de Bogotá. Desde este contexto, se buscó que estudiantes de básica secundaria y media a partir del desarrollo de distintos desafíos de creación colectiva, plasmarán y compartieran ideas en compañía de sus familias, permitiendo comprender y desarrollar contenidos matemáticos, análisis de situaciones de aprendizaje, gestión de las emociones y desarrollo de la creatividad, todo esto en época de cuarentena total por la emergencia del Covid-19.

La motivación central que permitió llevar a cabo esta propuesta se fundamentó en la necesidad de responder no solo a un problema de aprendizaje de las matemáticas que se había identificado, sino a la necesidad de plantear alternativas para atender a los estudiantes y sus familias que al igual que toda la población, se encontraban en incertidumbre, ansiedad, angustia, y diferentes estados emocionales generados por la crisis sanitaria. Esta realidad se tomó como una oportunidad para incentivar el diálogo, el desarrollo de la creatividad, el involucramiento de las familias, y la posibilidad de dar valor a todas las ideas de las niñas y niños desde sus propias creaciones generadas principalmente en su cotidianidad, con sus propios recursos, interacciones y alcances.

### Puesta en marcha

La configuración de un escenario creativo para comprender los números enteros en modalidad remota, a inicios de la crisis sanitaria por Covid-19, involucró la aplicación de diferentes componentes y principios del *Modelo de Co-creación Lúdica* (Valbuena et al, 2020), el cual parte de la premisa de que las personas en un proceso de creación colectiva son vistas como agentes que inciden activamente en la generación y desarrollo

de respuestas, ya sea para la resolución de problemas o para la creación colectiva de sentido (Manzini, 2015; Jones, 2018), y que en dicha participación se activan emociones que impulsan el aprendizaje mutuo. De manera complementaria, la generación de la estrategia pedagógica y didáctica tomó en cuenta elementos del enfoque socioconstructivista para potenciar la zona de desarrollo próximo, y como componente transversal, el aprendizaje autónomo mediado por el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Montoya y Quijano, 2020).

La apuesta de la co-creación lúdica aplica los cuatro niveles para el desarrollo de la creatividad considerados por Sanders & Stappers (2008, 2014) que corresponden a hacer, adaptar, fabricar y crear, los cuales van de acciones simples a lo más complejo. Esto significa que en la práctica se establecen niveles de desafío para los participantes permitiendo explorar sus habilidades para introducirlos gradualmente a la zona de flujo (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009).

Desde el contexto anterior, se configuró el escenario de aprendizaje en dos fases, cada una involucrando el diseño e implementación de talleres estructurados por niveles para el desarrollo de la creatividad - hacer, adaptar, fabricar, crear - a través de los cuales se motivó tanto el aprendizaje individual como el aprendizaje colaborativo, involucrando la participación de las familias de las niñas y niños de 7º a 10º grado de educación básica secundaria y media del Colegio Ciudad de Techo I, en Bogotá, Colombia.

Por otra parte, para responder al contenido propio sobre los números enteros, la estrategia involucró ejercicios de observación y análisis de situaciones cotidianas, en las cuales los estudiantes identificaron elementos contables, los clasificaron según su interpretación y los representaron con figuras o símbolos, con lo cual crearon y contaron historias utilizando números negativos y positivos.

Un componente que se consideró fundamental fue darle valor a lo cotidiano desde los lugares propios de las niñas y niños, esos lugares confinados que en el marco de esta experiencia se consideraron como una oportunidad para la creación colectiva. Al respecto, Montoya

(2012) relaciona la postura de Daniel Hiernaux cuando establece que el sujeto transforma el espacio en lugar, cuando logra impregnar significados que provienen de las acciones y valores que lo caracterizan a sí mismo y a su cultura. La intención de esta mirada y la intención de dar valor a lo cotidiano fue motivar vínculos significativos en ese entorno que en ese tiempo de confinamiento estaba cargado de muchas emociones, muchas de ellas sin ser gestionadas para transitar, para experimentar diferente, para crear lazos que permitieran a las niñas y niños experiencias de aprendizaje significativo.

De manera complementaria, se analizaron situaciones de aprendizaje no solo de contenidos matemáticos sino de otras áreas del conocimiento. Posteriormente, se llevó a que las niñas y niños crearan juegos para realizar operaciones con números enteros, así mismo diseñaron guiones gráfico contando historias para enseñar a otros un tema matemático a través del juego, esos otros eran sus propias familias. Algunos estudiantes, asumieron el reto de crear un video a partir del guion diseñado, en el cual involucraron personajes, voces, escenarios para ambientar la historia.

Con respecto a las situaciones de aprendizaje se consideró relevante darle énfasis al contenido de números enteros para comprender que su aplicación no solo está en procesos matemáticos sino en diferentes disciplinas que permiten entender el entorno. Al respecto, López Tangarife (2017) refiere que “El diseño de una situación problemática debe ser tal que además de comprometer la afectividad del estudiante, desencadene los procesos de aprendizaje esperados. La situación problemática se convierte en un microambiente de aprendizaje que puede provenir de la vida cotidiana, de las matemáticas y de las otras ciencias” (MEN, 1998, pp.17-18).

Para la implementación del escenario de aprendizaje se diseñaron recursos digitales como piezas comunicativas, guías de taller, bitácoras para el registro de experiencias, y una estrategia para contar historias. La herramienta de comunicación principal fue el correo electrónico y se realizaron encuentros sincrónicos por videoconferencia, la cual quedaba grabada para poderla ver de forma asincrónica, en caso que un estudiante no se hubiera podido conectar. En relación con los recursos utilizados por parte de los participantes, se motivó el uso tanto de recursos digitales como análogos, esto último adaptado de acuerdo con las posibilidades de cada niña o niño en su propio contexto, con lo cual se buscó mitigar las situaciones de angustia al no contar todos con los mismos recursos. Se buscó que la configuración de ese escenario de aprendizaje, si bien partía de unas orientaciones dadas, también se diera desde la realidad de cada lugar.

### Entre certezas y dudas

Abril del 2020, un tiempo en medio del cual todas las personas a nivel mundial nos encontrábamos en total incertidumbre por la crisis sanitaria del Covid-19, aunque aún hoy, casi dos años después, se continúa en estado de incertidumbre. En el ámbito de las escuelas, ubicados en el contexto de Colombia, se estaba en un caos que solo invitaba a resolver “la educación” como fuera posible, con directrices poco claras e improvisadas desde el sistema educativo, y con una fuerte angustia por

parte de los maestros, los padres de familia y los estudiantes, lo que llevó a un tiempo de tensión que solo buscaba que de alguna manera se dieran soluciones.

Un contexto, en el que los maestros, muchos por iniciativa propia y con sus propios recursos buscaban alternativas para no dejar solos a sus estudiantes y seguir cumpliendo con un currículo que no estaba preparado para una incertidumbre de tal magnitud. El detrás de bambalinas de esto: maestros respondiendo diariamente a más de cien correos enmarcados en dudas conceptuales de los estudiantes, textos con voces de auxilio, críticas o sugerencias y opiniones de los padres de familia, generando incertidumbre desde sus diferentes roles, un tiempo sin certezas.

Ante esta situación, se consideró importante lanzar al ruedo una propuesta pedagógica con el pretexto de responder a un problema de aprendizaje sobre los números enteros en estudiantes de diferentes niveles de educación básica secundaria y media, y fue el pretexto, desde el área de matemáticas, porque además de ello se quería alzar la voz desde el quehacer educativo, para decir ¡aquí estamos y seguiremos adelante! aprendiendo, cumpliendo con compromiso, pero además un pretexto para aportar a la gestión de las emociones no solo en los estudiantes, sino en sus familias y en las maestras involucradas.

Ahí nació la propuesta pedagógica “Disfrutando lo cotidiano” desde un contexto que también emergió como pretexto y oportunidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, para el caso matemático, con el uso de herramientas que las circunstancias de la virtualidad ofrecían. Una oportunidad para descubrir desde la experiencia misma el sentido de la creación colectiva no sólo a través del rol del maestro-estudiante sino del rol estudiante-familia, una oportunidad que permitió involucrar las familias, permitió una constante retroalimentación de los aprendizajes alcanzados, permitió “hacer” aprender y enseñar entre certezas y dudas.

### Conversando con otros

Desde el contexto pedagógico y en coherencia con el fundamento metodológico, se toma en cuenta que el aprendizaje es un proceso que se logra por las acciones propias, apoyadas por los aportes de otros. Asimismo, es un proceso intrapersonal e interpersonal de carácter social, cultural y disciplinar, que está anclado contextualmente y no puede entenderse sino dentro del sistema interactivo de los elementos que lo producen (Crispín et al., 2011 en Montoya y Quijano, 2020). Por ello, se considera que el aprendizaje como proceso de interacción social, implica que se gestione desde las acciones del docente a nivel de lo que se espera que el estudiante aprenda, sin dejar de lado los conocimientos que tenga el aprendiz. Aquí entra un juego fundamental que es el diálogo para la construcción del conocimiento. El involucramiento de lo cotidiano como insumo para el proceso de aprendizaje, cobra importancia desde la mirada del enfoque socioconstructivista, el cual establece que el conocimiento se construye cotidianamente de manera relativa a la situación, y el contexto en que se desenvuelva cada sujeto es susceptible de cambiar, dependiendo de dichas situaciones. Es aquí, donde se

resalta la importancia del potencial de desarrollo mediante la interacción con los demás denominado por Vygotsky como Zona de Desarrollo Próximo (Montoya et al., 2019).

Desde esta mirada, durante la etapa de confinamiento por la emergencia sanitaria, fue fundamental resaltar la importancia de la interacción que los y las estudiantes tenían no solo con sus maestros sino en la mayoría del tiempo con sus familias, lo cual aporta a un aprendizaje significativo construido a partir de diferentes aspectos que hacen parte de sus realidades.

Por su parte, desde el componente del desarrollo de la creatividad a través de la creación colectiva lúdica, se buscó que el estudiante aprendiera a través de experiencias orientadas al disfrute, desde la participación activa no solo a nivel individual autogestionando su aprendizaje, sino también desde la participación colectiva, donde motivó y lideró el involucramiento de otras personas de su entorno próximo, para el caso el de su familia y algunas veces la interacción con sus compañeros. En este proceso se involucraron principios del modelo de co-creación lúdica como: el diálogo, la empatía, la determinación, la osadía, la experiencia, la curiosidad y la imaginación (Valbuena et al., 2020), motivando el empoderamiento de los y las estudiantes en su propio proceso, fortaleciendo vínculos entre ellos y su familia para aportar a la sana convivencia y en especial a la gestión de sus emociones.

En concordancia con la creación colectiva y el desarrollo de la creatividad, aquí el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje buscó que a través de desafíos, no solo cognitivos sino que involucran el desarrollo de habilidades en diferentes niveles, se lograra generar una experiencia autorregulada, mediada y controlada por el propio estudiante.

Por su parte, las TIC se presentan como herramientas, no solo digitales sino también análogas, que posibilitan y potencian la interacción estudiante-estudiante, estudiante-docente, y estudiante-familia (Montoya y Quijano, 2020). El ambiente de aprendizaje que se configuró partió de la adecuación de los recursos a la mano, teniendo en cuenta en primer lugar que no todos los participantes estaban en las mismas condiciones, por ejemplo, no todos contaban con acceso a un computador, a servicio de internet, algunos compartían un mismo dispositivo en casa para varias personas, entre otras situaciones. En ese mismo sentido, el ambiente involucró tomar como pretexto un contenido temático del área de matemáticas, el cual se consideró relevante y como eje común para fortalecer el pensamiento matemático en estudiantes entre 7<sup>o</sup> y 10<sup>o</sup> grado de educación básica secundaria y media.

### ¿Co-creación y creatividad en lo cotidiano?

Esta experiencia pedagógica permitió en primer lugar establecer una estrategia para acercarse a estudiantes y sus familias, involucrando la evaluación de emociones de todos los participantes. Así mismo, se identificó el involucramiento a través de las evidencias en las bitácoras donde los estudiantes registraban todo el proceso. Un aspecto relevante que se identificó al evaluar las emociones, fue que el aburrimiento o la tristeza, se presentaron como una oportunidad para desarrollar la creatividad.

En las experiencias de aprendizaje, se evidenció el uso de elementos y recursos del entorno para elaborar los diferentes productos, habilidades en expresión gráfica y elaboración de recursos digitales por parte de estudiantes y familias. En un alto porcentaje las niñas y niños involucraron a través de juegos matemáticos a sus familias, siendo ellos protagonistas de la enseñanza. Se descubrieron habilidades escriturales, comunicativas, poéticas, artísticas, capacidad de análisis, de igual manera se evidenciaron distintas emociones en niños con situación de ansiedad y trastorno de hiperactividad, los padres de familia manifestaron en algunos casos agradecimiento en lo práctico que fue conocer el tema y las emociones que los niños sintieron. Este contexto, motivó el uso de recursos digitales y análogos, y permitió dar valor a la evaluación desde otras miradas, y no quedarse en solo la calificación o una nota.

El sentido de lo colectivo, pero desde la interacción del estudiante con su familia para aportar a su aprendizaje, se convirtió en palabras de los y las estudiantes en una oportunidad para compartir con su familia, para darse cuenta que en lo cotidiano pueden encontrar muchos elementos que les aportan a la construcción de su conocimiento, como por ejemplo analizar una situación que pasa desapercibida normalmente, como compartir un almuerzo, arreglar la habitación, sentarse a jugar o ver una película en familia, es lo que se valora como una oportunidad para asumir el rol de maestro y aprendiz, y que desde ahí es posible desarrollar la creatividad, porque todas las ideas cuentan, porque crear colectivamente implica poder disfrutar de la experiencia, siempre construyendo con el otro.

### Lecciones aprendidas y nuevos retos

Para ser francos, debemos reconocer que no estábamos preparados a una disrupción a semejante escala generada por la pandemia, la cual enfrentó a maestros a nuevos retos, invitó a los estudiantes al trabajo autónomo y recordó el papel fundamental que juega la familia en la formación de las niñas y niños, y la importancia de los vínculos afectivos que por el diario vivir se pierden a razón del volumen de responsabilidades diarias que los adultos experimentamos.

Lo anterior, se pudo evidenciar a través de la implementación de la propuesta pedagógica Disfrutando lo cotidiano, demostrando en cada una de las bitácoras y videos de los estudiantes el protagonismo de los papas en su rol de enseñar, orientar y poner en marcha las habilidades que posiblemente se desconocen pero que sin duda alguna el confinamiento los detuvo a observar, reflexionar y cambiar. Al respecto, Carvajal Ruiz (2021) en su estudio sobre el rol de la familia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática refiere que

(...) la participación de la familia en la elaboración de material, en las mediaciones realizadas por los estudiantes y en el acompañamiento para movilizar los conocimientos aplicando en familia los juegos o materiales confeccionados, logró una actitud positiva de los estudiantes, pues, se sintieron acompañados. (s.f.).

Desde esta perspectiva, es claro que la familia es fundamental, sin embargo, el papel que jugó el maestro fue determinante en el ejercicio del diseño de los contenidos (guías de aprendizaje), el uso del lenguaje instruccional, los diferentes elementos gráficos y en el marco de referencia situado en la facilidad con la que se buscó transmitir u orientar un tema propuesto para lograr una buena interpretación, siendo esta la única pieza que para muchos niños, niñas y familias era el único medio o recurso para entender al docente.

#### Los escenarios creativos que nos dejan...

En perspectiva, se considera que pensar en escenarios creativos que involucren la evaluación de emociones tanto de los y las estudiantes, como de los padres de familia, permite generar estrategias que desarrollen la creatividad. En el marco de las experiencias de aprendizaje, se cree que el uso de elementos y recursos del entorno se convierte en una alternativa que aporta a la creación, en la medida que se da la libertad de responder a una situación adaptando los recursos que se tienen, se generan nuevas ideas que integradas pueden derivar en procesos de creación colectiva.

Esta experiencia permitió confirmar la necesidad de configurar escenarios de aprendizaje que tomen en cuenta el contexto propio de las niñas y niños y sus realidades, pues en sí no solo se aprende en lo que se ha considerado desde algunas perspectiva, como el lugar para construir conocimiento, o sea en la “escuela”. Se cree que en la medida que se logre dar valor a lo cotidiano, no solo desde un lugar físico sino ese lugar construido y lleno de sentido por las experiencias que se viven y por las relaciones que se establecen, potencia el aprendizaje significativo involucrando también el desarrollo de la creatividad, vista no solo desde lo individual sino desde lo colectivo. Vale la pena tener en cuenta lo que plantea Csikszentmihalyi (1998) “la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. Es un fenómeno sistémico, más que individual” (s.f.), por ello se considera que la experiencia en y desde lo cotidiano, involucrando a las familias y los lugares propios de las niñas y niños es una oportunidad para configurar escenarios para desarrollar la creatividad y para aportar al proceso enseñanza-aprendizaje. Creemos que este es el mayor reto, lograr re-configurar nuevos escenarios dentro de un sistema que lleva configurado muchos tiempo sin acciones propiamente de innovación y por ende adaptado a las circunstancias.

#### Bibliografía

- Carvajal Ruiz, R. (2021). Matemática en tiempos de pandemia: rol de la familia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática. En: *Revista Universidad de Costa Rica*. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/view/45229/45180>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención* (Trad. J. P. Tosaus). Barcelona: Paidós.

- Jones, P. (2018). Contexts of Co-Creation: Designing with System Stakeholders. In *Systemic Design. Translational Systems Sciences* (Vol. 8, pp. 3–52). Springer.
- López Tangarife, L. (2017). *MATEMÁTICA: Una caja de herramientas co-creativas para una matemática con sentido y significado.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63091>
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (K. Friedman & E. Stolterman (eds.)). MIT Press.
- Montoya, A. (2012). *Desrepres-arte con trazos y manchas. Habitar la escuela por medio de la imagen gráfica.* Universidad Pedagógica Nacional.
- Montoya, A. & Quijano, S. (2020). Propuesta pedagógica: Disfrutando lo cotidiano. Concurso: “Hora de la creatividad: propuesta para incentivar el trabajo “aprende en casa” y “enseña desde casa” en tiempo de la Emergencia sanitaria por COVID-19”.
- Montoya, A., Valbuena, W. S., Quintana, M. F., & Garzón, G. (2019). Modelo pedagógico Profamilia - educa. La co-creación como motor para el empoderamiento de niñas y niños en el ejercicio de sus Derechos Sexuales y Derechos Reproductivos (p. 74).
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). The concept of flow. In *Oxford handbook of positive psychology* (pp. 195–206). <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195187243.013.0018>
- Oka Consultores (2019). [okablog]. Serendipia: Juego para diseñar la co-creación lúdica. Recuperado de <https://okaconsultores.com/blog/sistema-experiencias-cocreacion/>
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts Publication*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. *CoDesign*, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- Santos, M. (2000). *La naturaleza del espacio*. Barcelona: Ariel.
- Valbuena, W. S., Montoya, A., & Pinzon, L. (2020). From a ludic Loom of Ideas to the Spiral of Intercultural Co-creation. In C. Del Gaudio, L. Parra-Agudelo, R. Clarke, J. Saad-Sulonen, A. Botero, F. C. Londoño, & P. Escandón (Eds.), *16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise* (Vol. 1, p. 11). <https://doi.org/https://dl.acm.org/doi/10.1145/3385010.3385022>

---

**Abstract:** Among the many challenges posed by the start of the pandemic, one of the scenarios with many uncertainties and few answers at the system level was education. However, pretexts emerged to build possible alternatives to “raise one’s voice” and take action. From this panorama, the co-creation of a creative scenario to understand whole numbers emerged through the pedagogical proposal called “Enjoying the Everyday,” with the purpose of contributing to students in grades 7 to 10 of secondary and high school education in a school in Bogotá.

**Keywords:** Cooperative learning - creativity - teaching - playful space - pandemic.

**Resumo:** Entre os muitos desafios que o início da pandemia apresentou, um dos cenários de muitas incertezas e poucas respostas a nível do sistema foi a educação. No entanto, surgiram pretextos para construir alternativas possíveis para “levantar a voz” e agir. Desse panorama, surgiu a cocriação de um cenário criativo para compreender os inteiros por meio da proposta pedagógica denominada “Aproveitando o cotidiano”, com o propósito de contribuir com alunos do 7º ao 10º ano do ensino fundamental médio e médio de uma escola em Bogotá.

**Palavras chave:** Aprendizagem cooperativa - criatividade - ensino - espaço recreativo - pandemia.

(\*) **Montoya Carvajal, Andrea.** Magíster en Estudios Sociales y Licenciada en Diseño Tecnológico. Co-fundadora de Oka

Consultores S.A.S, investigadora del grupo Oka Investi-Creadora, línea Co-creación de contenidos multimedia y transmedia. Experiencia como docente, investigadora, editora de textos, asesora pedagógica y diseñadora de contenidos educativos con diferentes propósitos. Interesada en procesos de co-creación lúdica, diseño participativo e investigación social.

(\*) **Quijano Urrego, Stefanny.** Licenciada en Física de la universidad Pedagógica Nacional, docente de matemáticas del Colegio I.E.D Ciudad de Techo I, investigadora del grupo de investigación Oka Investi-creadora, línea Co-creación de contenidos multimedia y transmedia. Experiencia como docente de aula, gestora y educadora ambiental de estudiantes y docentes. Experiencia en diseño curricular, diseño pedagógico de contenidos educativos y diseño de material didáctico con diferentes propósitos.

---

## Gênero, educação e trabalho: uma abordagem participativa e colaborativa

Fecha de recepción: julio 2022  
Fecha de aceptación: septiembre 2022  
Versión final: noviembre 2022

Renata Nasinhaka<sup>(\*)</sup>, Ascísio dos Reis Pereira<sup>(\*\*)</sup> y Márcia Eliana Leindcker da Paixão<sup>(\*\*\*)</sup>

**Resumen:** El presente trabajo tiene como objetivo compartir la experiencia vivida en la disciplina “género, educación y trabajo” en el Programa de Posgrado en Educación Profesional y Tecnológica de la Universidad Federal de Santa María. La propuesta consistió en un enfoque colaborativo y el formato online permitió el aporte nacional e internacional de las mujeres, dentro de la perspectiva feminista de valorar el “lugar del discurso” (Djamila Ribeiro, 2019). Vincular estos tres temas permitió un espacio formativo, permeando las vivencias y memorias de todo el grupo, y abrió espacio para debates y profundización de temas que han sido silenciados e invisibilizados en nuestra sociedad.

**Palabras clave:** Aprendizaje colaborativo - educación - género - metodología - trabajo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 86]

### Introdução

A primeira pessoa vítima do COVID-19, no Brasil, retrata a realidade dura e desigual do país. A vítima era uma mulher, negra, trabalhadora doméstica, que contraiu o vírus após seus empregadores retornarem de uma viagem ao exterior e testarem positivo para o vírus. Outro caso emblemático, foi a morte do menino Miguel, morto em razão de inadvertência da patroa da mãe do menino. Filho de uma mulher negra da periferia, o menino acompanhou a mãe ao trabalho como doméstica no apartamento de uma mulher branca de classe alta. Sem creches públicas, em virtude da suspensão das atividades em tempos de pandemia, sem ter com quem deixar o filho e pela necessidade de continuar trabalhando para manter a subsistência da família, a mãe viu-se obrigada a levar o filho para o trabalho. Uma das atividades da trabalhadora doméstica era passear com os cães de sua empregadora, para isso, deixou o filho no apartamento aos cuidados da patroa. Nesse

interim, fatalmente, por um ato de descuido e descaso, o menino caiu do 9º andar do prédio de luxo, na cidade de Recife. A empregadora foi presa em flagrante por homicídio culposo e liberada após pagar a fiança de R\$ 20 mil reais, o caso ainda tramita na justiça, sem previsão para julgamento.

Os casos narrados demonstram como a pandemia ofereceu experiências muito diferentes entre a população, especialmente, entre as mulheres negras periféricas e as mulheres não negras de classe alta. O recorte de gênero, raça e classe, não pode ser ignorado nessa análise. Para a autora Angela Davis (2016) a mulher negra tem como origem de sua opressão e submissão o sistema escravista. Com a instauração do capitalismo industrial, todas as mulheres foram subjugadas por baixos salários e péssimas condições de trabalho. Porém, as mulheres negras sofreram uma dupla inferiorização, primeiro pela escravidão, e depois, pelo capitalismo. O resultado destes processos foi a negação de direitos básicos para