

EDUCACIÓN

EXPANDIDA

UNA PUBLICACIÓN DE ZEMOS98 *con textos de:*

Rubén Díaz, Javier Echeverría Ezponda,
Juan Freire, Jon Igelmo Zaldívar, Mizuko Ito,
Antonio Lafuente, Brian Lamb,
Jesús Martín Barbero, Alejandro Piscitelli,
Dolors Reig Hernández y Michael Wesch

LICENCIA

Creative Commons Reconocimiento - Compartir bajo la misma licencia 3.0 España

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es>

Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, remezclar y transformar la obra, y hacer un uso comercial de esta obra, bajo las condiciones siguientes:

reconocimiento, debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra); **compartir bajo la misma licencia**, Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

© de los textos/traducciones/fotografías, los autores.



Esta publicación es una iniciativa de la Asociación Cultural comenzemos
empezemos y el Festival Internacional ZEMOS98 apoyada por



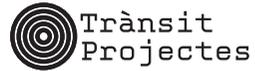
Instituto Andaluz de la Juventud
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL



Telefónica

Fundación Telefónica

El Festival Internacional ZEMOS98 es un proyecto apoyado por



The image features a solid red background with a white diagonal line running from the top-left towards the bottom-right. The text is positioned in the upper right quadrant of the page.

*FICHAS
DE
PROYECTOS*





«Durante la semana que se celebró el Seminario Educación Expandida, las tardes estuvieron protagonizadas por personas, iniciativas y/o colectivos que en esos momentos trabajaban activamente en procesos de investigación, experimentación, reflexión y desarrollo de nuevos modelos educativos y espacios de aprendizaje. En este bloque que sigue a continuación, hemos querido rescatar algunas de esas experiencias e incorporar otras nuevas a modo de ficha con el fin de hacer un listado y una confrontación de prácticas, metodologías, referencias y objetivos, así como un pequeño glosario de términos definidos desde la filosofía que plantea cada uno de estos proyectos. Una resignificación de conceptos que nos permiten mirar hacia la realidad educativa con nuevas y más desprejuiciadas ideas.»



Grupos de desarrollo colaborativo de los prototipos / Interactivos?'09 - Ciencia de barrio.
X laimagendelmundo, Alejandro Tamayo.
Licencia: CC by-nc <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/deed.es>



Picnic en el parque del Retiro / Interactivos?'09 - Ciencia de barrio.
X laimagendelmundo, Alejandro Tamayo.
Licencia: CC by-nc <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/deed.es>

INTERACTIVOS?

NOMBRE DEL PROYECTO

INTERACTIVOS?

CIUDAD DE ORIGEN

Madrid.

WEB / CONTACTO

www.interactivos.org

www.medialab-prado.es

-

interactivos@medialab-prado.es

SINOPSIS

INTERACTIVOS? es un modelo de taller basado en la producción de proyectos mediante un proceso de construcción colectiva. Busca favorecer la simultaneidad de los procesos de investigación, producción y aprendizaje, creando un espacio híbrido entre taller, seminario y exhibición en el que se desarrollan de manera colaborativa y posteriormente se muestran las propuestas seleccionadas mediante una convocatoria internacional. El proceso es abierto al público de principio a fin.

Inspirado en los modelos organizativos de las comunidades de desarrollo de software libre y en la Tecnología de Espacios Abiertos, en INTERACTIVOS? el espacio físico actúa como un acelerador y facilitador para el intercambio de ideas y conocimientos y para el establecimiento de vínculos personales y disciplinares.

OBJETIVOS

Investigar y experimentar con formatos para el aprendizaje y la innovación, trascendiendo el modelo tradicional de taller y la habitual relación instructor-alumno, sustituyéndolo por otro en el que todos los participantes aportan sus conocimientos en el desarrollo de proyectos concretos.

-

Crear un contexto que posibilite que cada uno aporte y desarrolle sus capacidades y sus competencias, incluyendo por igual a expertos, principiantes, profesionales y amateurs.

Investigar y experimentar con formas de gestión cultural que se inspiran en y hacen uso de herramientas y formas de organización características de la red para optimizar los recursos e integrar reflexión, aprendizaje, producción y difusión en un mismo proceso.

- Fomentar conexiones productivas entre comunidades de conocimiento que a menudo están aisladas unas de otras.

- Fomentar la difusión y el desarrollo de herramientas de programación y computación física libres y abiertas para usos creativos y educativos.

REFERENCIAS

Christopher M. Kelty: *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*
www.twobits.net/

- Antonio Lafuente: *Laboratorio sin muros*
www.madrimasd.org/blogs/tecnocidanos/2008/02/08/84089

- Antonio Lafuente: *Taller de prototipado*
www.medialab-prado.es/article/taller_de_prototipado

- Platoniq: *Banco Común de Conocimientos*
www.bancocomun.org/

- Enric Senabre Hidalgo: *Nuevas dinámicas presenciales de intercambio de conocimiento: cuando lo online se apropia del espacio físico*
www.cibersociedad.net/recursos/art_div.php?id=300

- Open Space Technology
http://en.wikipedia.org/wiki/Open_Space_Technology

- DoOcracy
www.communitywiki.org/en/DoOcracy

METODOLOGÍA

INTERACTIVOS? es un taller intensivo de producción de dos semanas de duración, en el que se desarrollan entre 8 y 10 propuestas en grupos multidisciplinares de trabajo compuestos por el autor/autores de las propuestas y los colaboradores interesados, con el asesoramiento conceptual y técnico de varios profesores y ayudantes.

Uno de los objetivos fundamentales de este formato es trascender el modelo de taller definido por una dinámica unidireccional, en la que los expertos enseñan y un grupo de alumnos aprende. En INTERACTIVOS? el grupo de expertos que comparte sus conocimientos incluye a los propios participantes, y, lo que es más importante, todo el proceso se abre a un público más amplio (al que también se ofrece la posibilidad de convertirse en participante). Para hacer esto posible, un equipo de “mediadores culturales” presenta a las personas que entran en el espacio de trabajo los conceptos generales del proyecto, y pone a las personas interesadas en contacto con los desarrolladores.

El taller parte de una convocatoria abierta e internacional sobre un tema específico, a partir de la cual se seleccionan las propuestas que se van a desarrollar.

Una vez aceptadas las propuestas, se publica otra convocatoria para colaboradores. Cualquiera puede participar en un grupo como colaborador aportando sus conocimientos e ideas en el desarrollo de alguna de las propuestas seleccionadas, al mismo tiempo que aprende del resto del grupo y de los profesores del taller. Los colaboradores pueden ponerse directamente en contacto con los autores de las propuestas a través de un foro *online* o simplemente acudiendo el primer día del taller.

Establecidos los grupos de trabajo en un proceso autorganizado y negociado entre los propios participantes, se comienza el desarrollo de los proyectos. Al comienzo del taller, tras una breve presentación inicial de cada proyecto, se llevan a cabo sesiones críticas en las que los profesores y asistentes técnicos, junto con el coordinador general, se reúnen con cada grupo por separado (autores y colaboradores) para orientarles conceptual y técnicamente. El resto del tiempo, los grupos trabajan por su cuenta, teniendo como asesores a profesores y asistentes.

A lo largo del taller se organizan diferentes actividades, como charlas, presentaciones, seminarios, mini-talleres específicos y fiestas y actividades externas. Muchas de estas actividades son propuestas por los propios participantes.

Al finalizar el taller los grupos presentan públicamente los prototipos resultantes, que después se muestran en una exhibición que puede durar aproximadamente un mes.

RE-PENSAR CONCEPTOS

Educación:

El aprendizaje se da en torno al desarrollo de proyectos concretos que se llevan a cabo de manera colectiva. El aprendizaje se produce en el intercambio de conocimientos entre los que toman parte en el espacio de comunicación que se forma en torno al prototipo. Es una puesta en común; es pensar y hacer en común. En el proceso colaborativo de prototipado el aprendizaje más valioso es el de saber cómo hacer una contribución al proyecto de otro y el de incorporar las aportaciones de otros al proyecto propio. El sistema debe permitir diferentes grados y formas de participación, según los intereses, valores, conocimientos, capacidades y competencias de cada uno, en un proceso permanentemente negociado entre los participantes.

Docente:

Actúa como asesor con mayor experiencia en un campo. No es aquel que tiene todas las respuestas a un problema, es aquel que es capaz de poner sobre la mesa las preguntas más relevantes que sirven para abrir nuevas posibilidades a los proyectos. También es aquel con experiencia para dimensionar las posibilidades de llevar a cabo un proyecto según los recursos y los tiempos dados. Cualquier participante puede actuar como docente en un momento dado, transmitiendo su conocimiento y su experiencia.

Alumnado:

Principiantes y expertos, profesionales y amateurs provenientes de diversos campos de conocimiento que aportan, desarrollan e intercambian sus diferentes valores, conocimientos, capacidades y competencias aplicándolas en el desarrollo de proyectos concretos. Los participantes se involucran en la definición de las condiciones que configuran el proceso de aprendizaje.

Aula (o escuela):

El aula como taller donde se aprende haciendo y también como laboratorio, como un espacio en el que se dan condiciones para la experimentación individual y colectiva. El espacio debe ser flexible y abierto y permeable a otros procesos que ocurren en la ciudad.

Libro:

Del libro de texto al wiki y al cuaderno abierto de laboratorio. Documentación y publicación de procesos y resultados bajo licencias libres que permitan el acceso, la difusión y la reutilización del conocimiento producido. Convertir en un recurso para otros la propia experiencia de aprendizaje.

Examen (o evaluación):

Presentación pública de los prototipos resultantes y del proceso que ha llevado a ellos. La evaluación se da entre pares, entre iguales, entre aquellos que van a hacer uso del proyecto o de la documentación. No habrá una sola calificación, habrá tantas valoraciones como las que usuarios y participantes hayan querido hacer: del proyecto en conjunto o de partes del mismo. La cantidad de las valoraciones será un indicador de la capacidad del proyecto y de sus promotores para generar comunidad.

Tecnología:

Conocimientos y procedimientos técnicos compartidos y en permanente discusión/evolución. Transparentes y abiertos, se reutilizan y adaptan. Free Libre Open Source Software y Hardware.

Programa:

Estructura mínima de actividades y objetivos, que se reelabora en tiempo real según las circunstancias y aportaciones de los participantes. Debe dejar mucho espacio para la improvisación y la integración de lo inesperado.



Euskal Munstro Berriak, DINAMIK(TT)AK'08. Arteleku 2008.
www.dinamikttak.com



deriveFANZINA, Museo BBAA Bilbao 2009.
www.casitengo18.com/es/proyectos/derivefanzina_1.html

CASI TENGO 18

NOMBRE DEL PROYECTO

CASI TENGO 18.

CIUDAD DE ORIGEN

Bilbao.

WEB / CONTACTO

www.casitengo18.com

www.dinamikttak.com

www.territoriomovil.net

-

AMASTÉ Comunicación. Artexaga, 10 bajo. 48003 Bilbao.

(+34) 944 158 861 / info@casitengo18.com

SINOPSIS

CASI TENGO 18 surgió en 2006 como un proyecto con adolescentes, no sobre-para adolescentes. Experiencias de educación no-formal, acción socio-cultural y participación, con el objeto de darles la palabra, invitándoles a participar como ciudadanxs proactivxs en la definición del mundo en el que viven. Se hace hincapié en los lenguajes, medios y dinámicas que les son más afines, en la creación de un imaginario propio, y en la identificación, búsqueda y realización de sus propios sueños/proyectos/objetivos.

OBJETIVOS

Fomentar el espíritu (auto)crítico emancipador, con la imaginación, la creatividad, la producción de subjetividad y la reflexión no-formal como herramientas básicas para el empoderamiento personal y colectivo.

-

Incentivar valores y actitudes como participación, tolerancia, solidaridad, co-responsabilidad, cooperación, diversidad, etc.

-

Favorecer un uso constructivo y consciente de las NTIC's de un modo horizontal, a través de procesos de alfabetización mediática.

-

Establecer canales de intermediación entre lxs jóvenes y diversos agentes sociales (grupos sociales, administración, medios de comunicación, etc.).

REFERENCIAS

Cualquier cosa que nos ayude a reforzar-superar nuestro “Complejo de Peter Pan”. En realidad somos autorreferenciales y endogámicos: aprendemos de-con nuestrxs amigxs. A la vez somos esponjas (Bob Esponja) de todo lo que nos rodea, la cotidianía delirante, la cultura popular, también algunas referencias intelectuales, sin una base demasiado sólida. *La educación del des-artista* de Allan Kaprow, la contraportada de *El maestro ignorante* de Ranciere, *La bola de cristal* y su desaprender a deshacer, *Acepted* y su visión de comedia adolescente de la universidad abierta... Todo desde cierto situacionismo tergiversador.

METODOLOGÍA

Prueba y error, pedagogía de contacto, reflexión en acción, dejarse llevar pese a las ganas de marcar y/o dirigir un camino, bajar las expectativas y subir las expectativas, jugar, habilidades relacionales y situaciones de convivencia, creatividad aplicada y abstracta, formatos indisciplinados, *do it together*, pasarlo bien, todo el mundo sabe, mezclar y agitar, “Si esta es tu primera noche en ‘El Club de la Lucha’... tienes que pelear”, procesos vs resultados, buscar en la basura, hacer prototipos, derivar, ruptura con los códigos establecidos, arriesgarse, el taller-laboratorio como espacio de encuentro, construir para destruir, otras.

RE-PENSAR CONCEPTOS

Educación:

Intercambio de conocimiento desde una actitud proactiva, multidireccional, socialmente co-responsable, para ayudar a configurar una ciudadanía emancipada.

Docente:

Persona facilitadora, al servicio de quien va a “aprender”, con la responsabilidad de que la experiencia ocurra de la manera más libre, menos restrictiva, más emancipadora.

Alumnado:

Un estatus que nunca hay que perder y que siempre hay que superar. Siempre estas aprendiendo, pero no por ello debes estar esperando a que te enseñen.

Aula:

Lugar formal del que hay que salir. Entendido de un modo expandido, cualquier sitio donde aprender algo: el mundo, la vida, el aula.

Libro:

Una herramienta que no hay que perder sino mezclar con otras, muchas y diversas, en un contexto multimedia (un móvil, un blog, un juego, un viaje), para propiciar procesos abiertos.

Examen:

Frente a evaluar, valorar. Parar para tomar referencias, tomar distancia con lo realizado, ver el camino recorrido, concretar y afianzar lo aprendido, marcar nuevas expectativas.

Tecnología:

Un medio, no el fin. Analogizar lo digital y digitalizar lo analógico. Relativizar el concepto “nativxs digitales”.

Normatividad (o castigo):

Resistir a lo correcto, abordar los conflictos, buscar los límites. No huir de los problemas, sino ir a por ellos. Cuestionarlo todo. Nuestras propias normativas ¿cómo nos las saltamos?

Motivación:

Algo fundamental que no se sabe cómo encontrar. ¿Tiene que existir de antemano o surge del contacto y el trabajo común? ¿Se puede mantener en el tiempo o es transitoria-renovable?



IEDA. Visita a Antequera con los alumnos.



IEDA. Claustro.

IEDA

NOMBRE DEL PROYECTO

IEDA (Instituto de Educación a Distancia de Andalucía). Actualmente Sección de Educación de Adultos del IES Los Viveros (Sevilla).

ORIGEN

Andalucía.

WEB / CONTACTO

www.juntadeandalucia.es/educacion/adistancia/ep

-

epadistancia@gmail.com

SINOPSIS

Educación Secundaria de Adultos y Bachillerato *online* en Andalucía. Desarrollo y revisión de materiales didácticos *online* bajo licencia CC.

OBJETIVOS

Enseñanza de ESA y Bachillerato *online* para personas adultas. Revisión permanente de contenidos digitales y planteamiento de líneas pedagógicas innovadoras en *e-learning*. Proyecto abierto, con evoluciones y modificaciones permanentes. La autoevaluación, autocrítica y revisión son constantes. Existe una clara conciencia eduex, buscando procesos de apertura y mecanismos para ello. Todo el proyecto está elaborado con la presencia real y única de soft libre.

REFERENCIAS

www.juntadeandalucia.es/educacion/adistancia/ep/

-

www.educacontic.es/blog/tareas-grupales-de-historia-y-sociales-en-el-ieda

-

www.educacontic.es/blog/materiales-de-la-educacion-secundaria-distancia-de-la-junta-de-andalucia

-

www.scribd.com/doc/32043863/ABRE0

METODOLOGÍA

Creemos en el *learning by doing*. Los contenidos alcanzan un papel transparente y difuso. El trabajo por proyectos es capaz de hacer pasar desapercibidos contenidos objetivamente malos. Cada vez más adquieren protagonismo los procesos entre iguales, los trabajos en equipo, los grupos. Como consecuencia de poner en práctica metodologías y procesos educativos satisfactorios para el alumnado, la emoción está servida; la elevación de la autoestima en personas que han pensado muchas veces ser incapaces de formarse se convierte en una realidad cuando menos, emocionante. La educación está muy cerca de sensaciones relacionadas con la emoción, pero esta sólo se experimenta cuando el alumnado adquiere el protagonismo.

RE-PENSAR CONCEPTOS

Educación:

Proceso de crecimiento personal del alumno y el profesor durante el que, para estar vivo el proceso, debe diluirse la rigidez de esos roles. No estorbar el crecimiento es la mejor forma de dejar crecer a alumnos que vuelven a vivir la educación como una oportunidad vital muy profunda. De alguna forma, asumimos alumnado que, por distintos motivos, no triunfó en su primera oportunidad educativa. Que vean ahora la educación de otra manera es una constante en nuestra tarea. Buscamos y experimentamos el resurgimiento de la educación centrada en el beneficiario de la misma. En los tiempos que corren todo el mundo acepta que la educación de una persona es un asunto de su familia, profesorado, amistades, medios de comunicación, sociedad, etc. La redefinición del concepto Educación debe superar esa idea tan aceptada y recuperar el protagonismo del propio individuo en su construcción como ser individual o social.

Docente:

Facilitador del aprendizaje del alumnado que debe impulsar, acompañar y tender a desaparecer para no estorbar ni guiar en exceso el crecimiento natural del alumno. El docente es permanentemente alumno o está pedagógicamente muerto. Quizás sea necesaria una redefinición de la idea de aprendiz. Demasiado habitualmente, parece intrínseco a la figura del docente el estar en posesión de la verdad, controlar los procesos, planificarlos, transmitir lo necesario... Hay que ganar una figura del docente mucho más insegura, curiosa de lo que sucede, atenta a los cambios, inmersa en las realidades, observadora, estudiosa.

Alumnado:

Principio, centro y fin del proceso educativo, que tiene que girar en torno a él y no a partir y en torno a la figura del docente. Con el tiempo se extenderá el concepto alumnado a grupos; el proceso de formación partirá y terminará en la construcción compartida de conocimiento. Habrá procesos donde por supuesto importe la educación de los alumnos individualmente, pero cada vez más existirán otros en los que sea secundario el papel de los alumnos y sí relevante el progreso de los grupos.

Aula (o escuela):

Lugar virtual de encuentro en el que facilitar el contacto alumno-alumno y con el profesorado. Germen de contenidos digitales a partir del que se puede construir colaborativamente el conocimiento. Sitio inicial desde el que se propone salir a la red y en el que favorecer las emociones. Asumiendo, como asumimos, el concepto de educación expandida, cualquier limitación espacial o virtual en los procesos educativos podría suponer una limitación en su enriquecimiento. No obstante hay que aceptar que las enseñanzas regladas y el trabajo con menores puede necesitar una cierta parcelación formativa. En cualquier caso, la educación actual es extremadamente pobre en la definición de los espacios físicos y virtuales donde se producen procesos educativos.

Libro:

Elemento cerrado que no usamos. Todos nuestros contenidos están disponibles en la red bajo licencia Creative Commons.

Examen (o evaluación):

El examen es la forma de contrastar la autoría de las tareas y un momento de contacto festivo con los alumnos. Preferimos llamarlos “tareas presenciales”. Antes de realizarlas los alumnos, el profesorado comparte las suyas y se exponen a crítica colectiva. La evaluación es constante y de todo el proceso, como autoevaluación de un proyecto abierto a la construcción colectiva permanente.

Tecnología:

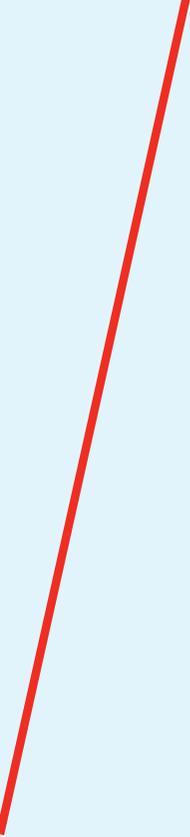
Tiene que ser lo más transparente posible. Necesitamos que funcione sin ser la protagonista del proceso, y como un factor que solamente debe facilitar el acercamiento, jamás separar ni estorbar. Todos los alumnos reconocen su gran aumento de competencia digital al finalizar el curso.

Digital:

Mientras que sigamos hablando de identidad digital, periodismo digital, libro digital, etc., será señal de que hemos aprendido poco, de que queremos estudiar un mundo, el digital, diferente “al otro”.

El concepto digital no debería ser usado como apellido, tenemos una sola identidad que la proyectamos en diferentes sitios, leemos un libro que nos encanta, hacemos un tipo de periodismo determinado.

Las diferentes identidades o libros o lo que sea, son fruto de interpretaciones distintas, de evoluciones diferentes, de ideologías diversas, y esto es lo importante. Que el soporte sea uno u otro es lo de menos, que compartamos o mostremos con cañas de por medio o con mensajes digitalizados no importa; lo importante sigue siendo lo mismo que hace cien años, lo importante está donde tú quieras que esté.





Grupo de trabajo. Taller para tunear la Open-roulotte.



Alumnas y alumnos de la escuela El Martinet durante la exploración del Camp dels Militars (Ripollet).

OPEN-ROULOTTE

NOMBRE DEL PROYECTO

OPEN-ROULOTTE (es un proyecto de LaFundició + FAAQ, con la colaboración de CEIP El Martinet, IES Can Mas, Asociación Balafon, Asociación Yaharokofu y AAVV Can Mas; organiza: Ajuntament de Ripollet).

CIUDAD DE ORIGEN

LaFundició: Esplugues de Llobregat (Barcelona); FAAQ: Granada; CEIP El Martinet, IES Can Mas, Asociación Balafon, Asociación Yaharokofu y AAVV Can Mas: Ripollet (Barcelona). El proyecto se realiza en Ripollet (Barcelona)

WEB / CONTACTO

www.open-roulotte.pbworks.com

SINOPSIS

En colaboración con diversos colectivos (hasta la fecha: alumnx del CEIP El Martinet, alumnx del IES Can Mas y vecinx del barrio de Can Mas), proponemos diseñar, construir y gestionar de manera colectiva una infraestructura ligera y móvil que facilite a aquellos individuos y colectivos que lo requieran, la organización de eventos (culturales, deportivos, educativos... o de otro tipo) en los espacios públicos del barrio de Can Mas (Ripollet). Las tareas de diseño y construcción de esta infraestructura ligera y móvil (una rulot modificada), así como el proceso de formación de un organismo ciudadano encargado de gestionarla, se entrelazan con un proceso de investigación-acción colaborativa sobre los usos presentes y/o posibles de los espacios públicos. Esta co-investigación se articula a través del podcast Open-roulotte Ràdio (www.openroulotteradio.net) y en ella han *participado* de manera especialmente activa lxs alumnx del Martinet.

Así pues, proponemos a los centros educativos colaboradores, y en especial a la escuela El Martinet, implicarse activamente en la organización ciudadana que se encargará del desarrollo, implementación y gestión de la Open-roulotte, que imaginamos como una herramienta procomún. La educación, en el marco del proyecto, se entiende como un proceso colaborativo de construcción de conocimiento y representaciones sobre el espacio público y social del barrio, así como de transformación y participación en el mismo.

OBJETIVOS

Ensamblar los procesos educativos en procesos sociales más amplios. Entendemos la educación como un proceso colectivo y colaborativo de construcción de conocimiento y de producción de representaciones. Aspiramos a que ese conocimiento y esas representaciones participen de distintos agenciamientos, se engranen en otros procesos (culturales, creativos, sociales, políticos...) y funcionen de diversas maneras en su interior.

REFERENCIAS

Julia Varela.

METODOLOGÍA

OPEN-ROULOTTE aglutina varios procesos realizados en colaboración con diversos colectivos y grupos de acción y que se establecen en contextos de trabajo dispares; así pues resulta difícil definir una única metodología. En el marco de los centros educativos (la escuela El Martinet y el instituto Can Mas) los procesos de trabajo pueden dividirse en tres momentos, exploración, cartografiado y diálogo, que se solapan y se contaminan constantemente:

1. Exploración: el territorio como objeto de estudio, lugar común y “aula sin paredes”; la deriva como manera de proceder o técnica.
2. Cartografiado: la cartografía como medio no objetivo de representación colectiva del territorio. La representación como pretexto y vehículo del debate sobre las cuestiones que afectan al territorio.
3. Diálogo: el diálogo sobre el conocimiento producido y la negociación de las acciones a emprender en cada punto/momento.

RE-PENSAR CONCEPTOS

Educación:

Construcción colaborativa de conocimiento.

Docente:

Colaborador/a.

Alumnado:

Colaborador/a.

Aula (o escuela):

Espacio común y abierto.

Libro:

Hazlo tú mismo/hazlo con otrxs.

Examen (o evaluación):

Auto-valoración colectiva.

Tecnología:

Hazlo tú mismo/hazlo con otrxs.

Enseñar:

Co-investigar.



Seminario dialógico internacional "Negociaciones culturales. Articulaciones de las pedagogías colectivas y las políticas espaciales". Centro José Guerrero. Del 2 al 4 de diciembre de 2009.



Presentación pública del proyecto "El Arte de la Tierra" en Motril (Granada).
11 de diciembre de 2009.

TRANSDUCTORES

NOMBRE DEL PROYECTO

TRANSDUCTORES.

CIUDAD DE ORIGEN

Granada.

WEB / CONTACTO

www.transductores.net

SINOPSIS

Proyecto cultural que investiga y activa iniciativas en las que se articulen de manera flexible las prácticas artísticas, la intervención política y la educación, a partir de la acción de colectivos interdisciplinares. El proyecto, coordinado por Antonio Collados y Javier Rodrigo, ha sido organizado por el Centro de Arte José Guerrero e ideado desde Aulabierta.

OBJETIVOS

Transductores se desarrolla a partir de tres ejes de trabajo, como objetivos a medio y largo plazo:

Construir un *archivo relacional*, para recopilar, analizar y exhibir una serie de prácticas internacionales y nacionales que ejemplifican el trabajo de transductores en sus contextos locales.

-
Desarrollar un *proyecto pedagógico* para articular y traducir el archivo relacional. Este proyecto se compuso en su primera fase (2009) de un seminario universitario, un taller de formación continua de profesorado de la provincia de Granada, un seminario dialógico internacional y un taller de pedagogías colectivas a nivel estatal.

-
Constituir un *proyecto de articulación y multiplicación*, que media y continúa el trabajo a largo plazo con el fin de generar nuevas redes. Esta multiplicación se realiza en nuevas localizaciones a través de dispositivos diferentes: la itinerancia mediante un dispositivo móvil, una web, una publicación y una serie de proyectos de trabajo descentralizados en distintas localidades de la

provincia de Granada, surgidos del trabajo de articulación del archivo en las diversas fases del proyecto pedagógico.

REFERENCIAS

Los catorce casos de estudio investigados y presentados: www.transductores.net/?q=es/content/archivo-relacional

Otras prácticas, colegas y referentes: www.delicious.com/transductores

METODOLOGÍA

Investigación-acción, como forma de investigar y producir formas reflexivas y proactivas de producción de conocimiento entre grupos. Aplicada en los talleres principalmente.

Trabajo en red, como modo de constituir el modelo orgánico de trabajo en relación a los diversos contextos, nodos y redes ya activas en la provincia de Granada. Aplicado al trabajo de formación de proyectos locales.

Los *estilos transductivos* o el uso de dispositivos transductores.

En la teoría de las redes los transductores actúan como disparadores o catalizadores de cambios sociales, abriendo nuevas posibilidades de transformación, más integrales y sostenibles. Son multiplicadores que generan intercambio de conocimientos y nuevas formas de trabajar entre los grupos implicados. Aspiramos a que el mismo proyecto pudiera funcionar como un transductor, que no sólo muestre pedagogías colectivas, sino que desarrolle iniciativas desde la negociación entre los conocimientos del proyecto, los conocimientos locales y las redes ya activas.

RE-PENSAR CONCEPTOS

Educación:

En TRANSDUCTORES no hemos definido un paradigma o modelo de educación, sino una serie de políticas radicalmente contextuales desde donde se generan las pedagogías colectivas. Si consideramos que todo tipo de educación es política, con TRANSDUCTORES hemos intentado evitar una sola definición y más bien centrarnos en las políticas de las diversas prácticas estudiadas y puestas en marcha. Hemos investigado las políticas relacionales y formas de trabajo en red de diversos casos de estudio, con sus complejidades estructurales y sus relaciones de poder, para entender las pedagogías y las políticas como una forma constante de negociación.

Docente:

En TRANSDUCTORES hemos evitado el uso de docente o docencia, de tal modo que hemos trabajado con grupos interdisciplinarios y formas de colaboración, donde se establecen comunidades de aprendizaje y procesos de co-investigación entre diversos grupos de expertos. En este sentido todo el mundo es docente y discente, experto local y agente social dentro de una red.

Alumnado:

Ídem al término docente.

Escuela:

Comprendemos la escuela como un esfera pública alternativa y un centro de producción cultural y social, por tanto un espacio posible de transformación y activismo. En TRANSDUCTORES no hemos delegado la escuela sólo como un espacio tecnocrático o damnificado por el currículum, sino como un espacio complejo, con el que colaborar y articular la transformación política, un espacio del que aprender y con el que negociar. Por ello preferimos el concepto de escuela-nodo, escuela-agenciamiento, o escuela-monstruo (este último acuñado por LaFundició).

Libro:

En TRANSDUCTORES hemos publicado un libro. En nuestro caso hemos intentado escapar de la definición de buenas prácticas o libros-guía sobre educación o pedagogía crítica. Por ello hemos constituido un libro con un análisis complejo y detallado de los catorce estudios de caso, con sociogramas e ilustraciones, y además acompañado de tres aportaciones teóricas. Hemos realizado un trabajo de muestra contextual, que puede servir de proceso de aprendizaje sobre cada estudio de caso como micro-universo, pero nunca de manual o decálogo sobre educación.

Sobre los libros de texto, mejor no opinamos.

Examen (o evaluación):

Pensamos que los procesos de evaluación deberían ser cualitativos, participativos y próximos a los marcos de investigación-acción. Nuestro proyecto ha insistido en promover proyectos locales que pudieran incorporar conceptos de evaluación procesual como el DAFO, o el sociodrama, por ejemplo.

Tecnología:

La perspectiva de las tecnologías o TICs, ha servido en nuestro caso como fuente de trabajo, redes y comunicación del proceso (la web dinámica con las herramientas 2.0). En el caso de las TICs pensamos que como tecnología educativa todavía están inscritas en unos dispositivos pedagógicos muy limitados, que exaltan el diálogo y libre intercambio, sin analizar o transformar las relaciones de poder y las diversas pedagogías que emergen en las aulas. Como cada tecnología educativa, crean nuevas relaciones de poder y subjetividades, y es importante entender sus resistencias y contradicciones (se puede adoctrinar igual con un libro de texto que usando Twitter o un blog, sin que esto suponga un trabajo de crítica estructural sobre las políticas educativas).

