

¿UN WORKSHOP DE CIBERANIMACIÓN?

Ángela Sánchez Moya y Desirée Azorín Pinto,
estudiantes de Educación Social en la UNED....



Dos estudiantes, una inquietud.

Desirée: Recordando a Freire, se puede entender el acto de estudiar como una toma de conciencia acerca del mundo que nos envuelve, de alguna manera, estudiar es dibujar un plano de situación, analizar el entorno y escoger un camino para aportar al mundo desde tu lugar.

En gran medida, el día a día en el grado universitario, implica vivir dos universos paralelos que se encuentran en muy escasas ocasiones.... éste, entre otros motivos, nos trajo al workshop.

Ángela: Movidas por la curiosidad que nos caracteriza sobre los temas relacionados con la educación y la tecnología, decidimos acudir, sin tener muy claro en qué consistía el evento.

Fue un placer descubrir a través de Mario Viché y el resto de compañer@s que participamos, que el evento era una reunión de amigos en el que se iban a compartir experiencias relacionadas con la ciberanimación.

Desirée: Uno de los criterios definitorios de la animación sociocultural desde mi perspectiva, es el flujo, la comunicación horizontal entre dos procesos que tienen origen en escalas distintas: el diálogo entre democracia y democratización cultural.

Las primeras impresiones acerca del ambiente del evento pueden definirse como un proceso de comunicación Feed feed (Aparici,2012) en el que tan enriquecedora era la presencia de dos

estudiantes inquietas, como la de expertos que llevan más de una década en este ámbito de intervención.

Ángela: La presentación inicial, fue enriquecedora en sí misma, nos permitió descubrir que éramos personas procedentes de diferentes lugares y con experiencias diversas, pero con intereses comunes.

Desirée: Y, partiendo de este encuentro horizontal, de un clima cordial, es como iniciamos nuestra experiencia de aprendizaje colaborativo.

Si la animación sociocultural la entendemos como un proceso de empoderamiento individual y colectivo, a través de un vehículo llamado cultura, es fácil trasladar esta definición al llamado cuarto entorno.

Desde el paradigma de la complejidad, forman parte del empoderamiento conceptos como: tecnología, ciudadanía, comunicación, aprendizaje...

Ángela: Dentro del proceso de empoderamiento que comentas, Mario nos recordó su significado, dado su uso tan habitual, éste se ha ido deformando. Lo definió como una forma de entender la realidad, ver las injusticias y tomar parte. Sin duda, el entorno digital nos proporciona una maravillosa herramienta para hacerlo realidad, pero para ello necesitaremos la formación necesaria.

Desirée: Mientras estos días atrás me dedico a leer “El medio es el mensaje” de M. McLuhan, en un intento de traducción texto-imagen, concibo la tecnología como un guante, una segunda piel que nos permite leer el mundo y lo más importante, construirlo en común.

De alguna manera, concibo la ciberanimación como el proceso en el que cada ser humano se coloca ese guante, liberándose de la ruptura que impone la brecha digital, convirtiendo la interfaz humano máquina en un universo de posibilidades.

Ángela: Mi concepción de la tecnología es muy similar, como una extensión de nuestro propio cuerpo, que nos permite realizar acciones rompiendo las barreras geográficas y temporales: el número de interacciones posibles se multiplica de forma exponencial.

Aún con todas las posibilidades, es importante no dejarse llevar por el exceso de información, que puede llegar a convertirse en infoxicación.

Desirée: Inicialmente, nos apena no tener más bagaje que aportar, aunque sí nos llevamos un intento de conceptualizar o reconceptualizar la ciberanimación, con el fin de sumarla a nuestra experiencia de aprendizaje.

b) *Reestructuramos nuestra bitácora.*

Ángela: De las experiencias que se compartieron durante la mañana, surgieron varias reflexiones sobre la importancia de la animación en diferentes contextos: Ana expuso una intervención que realiza en las prisiones, destacando la necesidad de que exista un espacio para la animación en este entorno, que las personas que se encuentran privadas de su libertad puedan expresarse a través del deporte, la danza, el teatro... Lo ví un punto necesario tanto para recuperar su dignidad, como por ser un vehículo en su reinserción como ciudadanos.

Desirée: Retomando la idea del empoderamiento, los talleres de doblaje que coordina Francesc son metáfora y praxis de este concepto: A través del cine y el empleo de la propia voz, sus talleres contribuyen a menguar el miedo que produce el uso de la palabra; entre risas y buenos sentimientos, se transmite la esencia de la pedagogía de Freire.

Ángela: En otra de sus intervenciones, Ana, presenta su experiencia con jóvenes con Trisomía del 21, basada en el arte como forma de expresión.

Esta actividad consiguió que una de las alumnas a las que le costaba participar lo hiciera de una forma sorprendente. Además de la pintura, se logró la participación activa de otros alumnos, que se responsabilizaron de la apertura y cierre de la sala donde se encontraba la exposición.

Esto sorprendió a otras personas ya que inicialmente no confiaban en que aquello fuera posible. Sin embargo, no sólo cumplieron la función de apertura y cierre, si no que también realizaron visitas guiadas.

Como futura educadora tengo claro que si no confiamos en las posibilidades del ser humano y no damos la oportunidad de hacer, difícil será que obtengamos resultados. **Desirée:** Desde mi perspectiva, quizás la dificultad no radique tanto en el desarrollo de la intervención, sino en que ésta, de alguna forma, dure por siempre... encender la llama interior, generar esa sensación de sentirse capaz: éste es el más puro sentido del empoderamiento, el sentido de la ciberanimación... a través de este proceso se genera la necesidad de participación, el motor de la ciudadanía activa.

Ángela: Cristina y Daniel buscaban la participación de los adolescentes con diversidad funcional que viven en pisos tutelados, a través del uso de la APP Geocaching (para la realización de una actividad interactiva), y a través de ella, el educador les ayuda a conocer mejor el entorno y manejo de las TIC, así como aumentar su seguridad y autoestima con la consecución de logros propuestos,

siempre adaptado a la capacidad de cada joven. Como es una actividad que realizan en grupo, además les ayuda a compartir y respetarse.

Desirée: sí... a través de la tecnología y de la gamificación, se trabaja la ubicación espacial, la comunicación y la toma de decisiones... otra de las cuestiones que considero importantes es la motivación, cómo a través del juego se genera felicidad... en muchas ocasiones en contextos formales, los procesos de enseñanza aprendizaje producen la sensación contraria y... en parte creo que esto contribuye a un proceso de abandono y de rechazo de la cultura.

En este sentido, creo que fue muy interesante la idea de Mertxe, mediadora intercultural, que durante el desarrollo del debate, expuso la necesidad de llegar a los adolescentes a través de la tecnología, su medio por excelencia...

Ángela: Por otro lado, se abordó el tema de las autorías en el ámbito digital, y a su vez la importancia de cuando se escribe un libro, un artículo.... reflejar el trabajo colaborativo citando a tod@s los participantes en el mismo, ya que es un trabajo en el que participa mucha más gente de la que normalmente se nombra.

Desirée: Como educadores, en muchas ocasiones arrastramos el lastre de ser la voz del conocimiento, y olvidamos que quien aprende, es exactamente igual de importante que quien enseña. Si nos paramos a analizar esta relación, vemos que los roles impuestos son tanto dinámicos, como plásticos.

Confundimos los procesos de comunicación con los flujos informativos y la autoría con reconocimiento.... olvidamos que en cualquier proceso de enseñanza, de creación colectiva, en el fondo, cualquier alteración del grupo de trabajo, generaría un resultado distinto... por eso es tan necesario reflexionar acerca de cada acto de creación, entender que, de alguna forma, hasta quién te aporta una idea para seguir escribiendo, es en parte coautor o coautora.

c) *Varios aprendizajes, un compromiso.*

Ángela: Al finalizar el día puedo ya construir una idea de qué es la animación sociocultural y su importancia dentro de la educación: son proyectos en los que se busca la participación de la/s persona/s con una finalidad educativa (persiguiendo la transformación del individuo) de forma que la persona aprende dirigiéndose hacia un punto sin apenas darse cuenta, acompañad@ por un/a

educador/a.

Incluir el entorno digital debería ser obligatorio dada la cantidad de posibilidades que ofrece. Ser consciente de la función de la ciberanimación, amplía mi visión dentro de nuestra futura actuación.

Desirée: Yo tengo un lindo boceto, un montón de interrogantes para encajar y la esperanza de poder contribuir, en no mucho tiempo con algún proyecto. Uno que se pueda analizar, mejorar o recordar, pero que contribuya a la creación de conocimiento colectivo.

Dudas como la identidad digital, las competencias necesarias para ejercer la ciudadanía digital, cómo contribuir a que los diversos colectivos recuperen su voz, fuera y dentro del cuarto entorno....

Pensar una educación que desde los diversos contextos responda a nuestras necesidades como ciudadanos.... dudas, muchas dudas y... un convencimiento: desde la ciberanimación se puede y se debe contribuir al respecto.

Gracias por abrirnos las puertas.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: *Sánchez Moya, Ángela; Azorín Pinto, Desirée (2018); ¿Un workshop de CIBERANIMACIÓN?; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 28; Julio de 2018; ISSN: 1698-4404*