

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

(M^a Luz Díaz)

- Ideas previas (trabajo de grupo): ¿Qué entendemos por estrategias de intervención?
- Un proceso que parte de un colectivo, diseñando unos objetivos y una metodología a aplicar.
- Es un proceso continuo, estructurado, evaluable y adaptado en cada momento y a cada colectivo.
- Partimos de una filosofía, una metodología que se traduce en herramientas y programas.
- La educación es intervención, por definición.
- Como idea final sería la aplicación de un modelo de enseñanza-aprendizaje.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA?

- Planificación y programación frente a la improvisación
 - Modelos de enseñanza-aprendizaje frente a ausencia de ellos
 - Procesos: aprender investigando frente a las actividades puntuales.
-
- Son tres conceptos que podrían ser complementarios.
 - Es importante también que sea viva, dinámica y que se adapte a los cambios de modelo, de programas, y por supuesto, muy influida por la actitud de los equipos.
 - La estrategia nos permite hacer frente a los riesgos, a lo inesperado e incierto del futuro.

PLANIFICACIÓN Y PROGRAMACIÓN

- Hay que planificar para poder actuar y evaluar.
 - [Planificar ayuda a definir hacia dónde vamos, metas y objetivos, evaluación.
 - Significa pensar, elegir, decidir.
 - Es singular, abierto, dinámico, pero sobre todo propio.
-
- La planificación ayuda a hacer un modelo de enseñanza y aprendizaje. Un proceso para aprender a vivir.

MODELOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. APRENDER INVESTIGANDO

- ⦿ Planteamos hipótesis, tomamos datos, analizamos, comprobamos, elaboramos informes...
- ⦿ Estamos en contacto con la realidad: generamos vínculos con el entorno.
- ⦿ Es importante el papel del educador para educar en la vida: motivar, impulsar, dinamizar... y también escuchar, contagiar, estimular.



MODELOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. APRENDER INVESTIGANDO



- Aprender investigando favorece:
 - Desarrollo de capacidades
 - Desarrollo de personas como protagonistas de su vida
 - Personas críticas
 - Toma de decisiones razonadas
 - Participación y colaboración en la solución de problemas.
 - La vivencia y experimentación de lo que estamos aprendiendo

- Es un modelo coherente físicamente, social y culturalmente que nos permitirá cumplir con los fines/metas de la Educación Ambiental:
 - Conocer la realidad.
 - Interpretar la realidad de forma crítica.
 - Intervenir sobre la realidad para cambiarla.

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN. GRUPOS DE TRABAJO (Gabriel Buendía)

- Previamente, se realiza una dinámica “cara a cara” para conocer cómo nos sentimos de forma individual y colectiva frente a la intervención educativa. A través de gestos reflejamos la lucha del día a día, dudas, esperanza, altibajos en nuestra actuación...
- La estrategia de intervención está también mediatizada por el propio equipamiento, por su diseño y estructura, pues muy pocas veces se piensa en el uso antes de su construcción. Nuestra intervención se tiene que amoldar en muchas ocasiones a un edificio no sostenible, con barreras...
- Es difícil ser coherente cuando el equipamiento no lo es.
- Se desarrolla el tema mediante un paralelismo entre el cine y lo que nos está pasando a los educadores/as a la hora de programar: partimos de una idea previa, incluimos objetivos, la necesidad de programar, con qué equipamiento contamos... y cómo evaluamos.
- Tenemos ilusión pero mucho temor a la realidad, por la situación de cada equipamiento, de cada realidad. Hay varias espadas de Damocles, algunas incluso ya se han soltado.

- Dinámica de grupos para establecer una aproximación a una estrategia de intervención educativa a partir de un objeto cualquiera, definiendo un tema, tipo de equipamiento donde se desarrolla, contexto y programación.
- A partir de una linterna se monta un programa de ámbito familiar basado en el consumo responsable y las ventajas de las energías renovables.
- Partiendo de una rana de plástico pasamos a un programa de EA “la charca, un mundo de biodiversidad” en el que en un aula de naturaleza se trabajan conceptos de medio ambiente urbano y medio natural.
- Un corcho y un cuerno son quienes nos abren las posibilidades de una intervención en el medio rural, con la población local y los usos del territorio (el corcho) y un uso múltiple del propio equipamiento.
- El trabajo en sí ha sido lo importante: a partir de una idea plasmamos objetivos, metodología, destinatarios, contexto... y construimos un programa.

EL PAPEL DE LAS HERRAMIENTAS 2.0 Y SU UTILIDAD EN LOS EQUIPAMIENTOS (Sonia Calvo)

- Para centrar el tema, ¿qué entendemos por un ordenador?: Una máquina, una herramienta...
- ¿Y con conexión a internet?: Multiplica los usos, una ventana al mundo, multiplica la información...



PANEL DE DISCUSIÓN

Establecemos un panel de discusión basado en las siguientes preguntas:

- Las nuevas tecnologías nos llevan a perder contacto con la realidad física que nos rodea.
- Las nuevas tecnologías pueden cambiar el mundo.
- El analfabetismo digital marca la desigualdad social y económica.
- La participación on-line tiene menos valor que la participación física.
- Actualmente, un EqEA es mejor, tiene más calidad, si tiene herramientas 2.0 que si no las tiene.
- La EA se ve perjudicada con las nuevas tecnologías. Éstas se oponen a sus principios básicos.

En las cinco primeras hay debate ya que todo tiene sus matices y experiencias, propias y ajenas. Pero donde hay unanimidad es en el último caso: las nuevas tecnologías son unas buenas herramientas, o cuando mínimo una herramienta para trabajar la EA.

HERRAMIENTAS 2.0

Es todo un conjunto que podemos utilizar por separado o en conjunto:



Wikipedia

Enciclopedia compartida. Es el ejemplo cuasiperfecto de la tecnología 2.0. Se participa en la construcción del conocimiento. Se interactúa y se colabora entre sí para la creación de contenidos.

Web 2.0

Se incorpora la participación a la web tradicional, donde se pueden ver y colgar documentos e información. Puede ser combinada mediante un **blog**, mediante la inserción de las RRSS... Hoy en día la web se puede hacer por uno/a mismo

Blog

Se incorporan opiniones, imágenes, reflexiones...

Scoop it

Boletín digital con conexiones a páginas web.

Creative commons

Regulación de derechos de utilización gratuita de imágenes y otros contenidos.

HERRAMIENTAS 2.0



Twitter

Un medio de comunicación brutal porque corre muy rápido (se retuitea). Es una enorme red. Clasificamos información, pero se mueve mucha...

Facebook

Una herramienta de comunicación social e intercambio de información. Se está utilizando para meter la publicidad de eventos, dando mensajes. Se crean grupos de trabajo con temáticas concretas, se incluyen enlace a blogs, a web, se comparten fotos, archivos...

Conferencias on
line y herramientas para
autoformación

Son charlas visuales que se pueden ver y participar desde casa,
Son sesiones abiertas

Biodiversidad
virtual

para reconocer especies a partir de fotos... En el equipamiento de puede hacer un punto de biodiversidad e ir subiendo todas las especies del entorno.



HERRAMIENTAS 2.0

PREZI

El **PREZI**, es una presentación utilizando un mapa conceptual que se desarrolla en forma de zoom: ideas principales, desarrollo primario, textos secundarios...

Mapas colaborativos

Como herramienta educativa se está utilizando meter la publicidad de eventos, dando mensajes. Se crean grupos de trabajo con temáticas concretas, se incluyen enlace a blogs, a web, se comparten fotos, archivos...

ODE (objetos
digitales educativos)

Herramientas para las pantallas digitales, se utilizan sobre todo en la educación formal pero hay bastante material de transversales.

Seguramente habrá un montón de aplicaciones más que se pueden ir añadiendo a la lista... ¡Sumemos más!

2.0 EN EL MUNDO EDUCATIVO

- ⦿ Cada persona puede ser educadora y educada, y lo es a lo largo de la vida. En una sociedad en continuo cambio es necesario el papel de la educación para adaptarnos a los cambios... tenemos que identificar dónde y cuándo tenemos que utilizar las herramientas 2.0
- ⦿ Todo depende de cada persona, de decidir cuál es su utilidad; el para qué...
- ⦿ Si desde la EA queremos cambiar el mundo, el valor humano del individuo, las TICs nos pueden servir como ayuda.



EXPERIENCIA LOCAL: EL GÜERTO HURBANO



- Ubicado en el casco urbano de La Granja. El huerto es una excusa para tener el lugar limpio, tener un lugar público para el ocio, para crear comunidad...
- **ORIGEN:** Una zona de basurero urbano (escombros, basura...) se transforma en un huerto, se recupera gracias a la colaboración del vecindario. El huerto está en la calle de la libertad. Se propuso al centro escolar y a la Unión de campesinos (semillas) plantar semillas (judías de la granja) con los escolares de primaria. Pero lo principal no es el huerto, de hecho produce muy poco, sino la excusa para juntarse, para crear vecindario, recuperar la calle...

- **DINAMIZACIÓN.** Taller de cometas, talleres de pizzas, día internacional de la lechuga (se invita a robar las lechugas, que no cogen, para hacer entre todos unas ensaladas con animación callejera), curso de salsa y bachata con merendola (patatas, etc. Con salsas...) y premios donados por el vecindario, talleres de pintura, dj, cine de verano, etc.
- Las actividades “surgen, se ocurren, el boca a boca hace el marketing y comunicación. Las hacen porque les mola, porque lo pasan bien, porque aprenden, conocen gente...” En realidad son la disculpa para recuperar la calle.
- Financiación: totalmente solidaria (lo pagan ellos) y con ingenio: se puso un puesto en un mercado para la venta de productos donados por el vecindario; también hace una ruta teatralizada por La Granja. Pero sobre todo gracias a la colaboración ciudadana, escuela de tamboril, papelería local, etc.



MERCADILLO DE IDEAS

6 octubre 2012

CAMPO DE VOLUNTARIADO “STONE BY STONE”

CEA el Cuadrón. Tatiana Licht

Identificar, localizar, catalogar o restaurar las construcciones tradicionales aún existentes, a la vez que se recopila cierta información asociada a ellas es una tarea que revaloriza tanto el patrimonio ecocultural como a las personas que han contribuido a su mantenimiento.

Con esta filosofía se ha puesto en marcha un Campo de trabajo en el que jóvenes de la Sierra Norte de Madrid de entre 18 y 35 años, han convivido con otros jóvenes extranjeros. Con esta acción de voluntariado se pretende que los y las jóvenes participen activamente en la protección del patrimonio ecocultural.

USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EA CON ALUMNADO DE SECUNDARIA

Gredos San Diego s. coop. de enseñanza. Marta López

Teniendo en cuenta que el uso de nuevas tecnologías resulta una herramienta motivadora para el trabajo de contenidos de educación ambiental, se ha aplicado esta metodología en el proyecto de Ecoescuelas y en el proyecto educativo del Albergue Sendas del Riaza.

En el proyecto de Ecoescuelas se han llevado a cabo concursos de fotografía de denuncia ambiental, creación de vídeos sobre temática ambiental y elaboración de blog sobre Ecoescuelas .

En el Albergue Sendas del Riaza, estructuramos el trabajo de los alumnos siguiendo la técnica de aprendizaje cooperativo de grupos de expertos, en nuestro caso apoyados por tecnologías novedosas como GPS, Comunicadores, telescopios...

RENOVA LA TEVA ROBA (RENUEVA TU ROPA):

Montse Mateu

Trabajando en red la educación ambiental con la ciudadanía. Ayto. de Barcelona.

Se han organizado diferentes espacios efímeros de intercambio de ropa usada en varios puntos de la ciudad de Barcelona, para dar máxima presencia territorial a la acción y para ofrecer posibilidades de intercambio más amplias a los participantes. El intercambio ofrecía 2 modalidades:

- 1.- Intercambio con recogida previa. Dos días, uno para la recogida y otro para el cambio.
- 2.- Intercambio sin recogida previa. En el que se va una hora antes del inicio. En este caso se cuenta también con colectivos de reciclaje de ropa para contar con un stock.

Todo el proceso se trabaja en equipo con formación previa, mediante grupos de trabajo formados por técnicos de los equipamientos y entidades participantes, y liderado y coordinado por la técnica municipal y un educador ambiental de La Fábrica del Sol.

PROMOCIÓN DE LA AGROECOLOGÍA EN LA SIERRA NORTE DE MADRID

CEA Puente del Perdón. Daniel Blanco

Los objetivos del proyecto se resumen de la siguiente manera:

- Definición recuperación y conservación de variedades hortícolas y frutales tradicionales de la comarca.
- Apoyo a productores emprendedores.
- Investigación sobre modelos de gestión del territorio.
- Recuperación y difusión de saberes tradicionales.

Comienzan con un trabajo de campo (entrevistas) a los agentes locales (pequeños productores de autoconsumo) para ir obteniendo información. Se dan cuenta que piden y no dan nada a cambio por lo que se convierten también en productores de especies locales que las ceden a la población local, estableciéndose un rico vínculo para llegar hoy en día a superar las 500 muestras de germoplasma vivo.

JUEGOS DE EDUCACIÓN INFANTIL.

Granja escuela Luis Amigó. María Martí

Se presentan una serie de Grandes Juegos de Educación Infantil, con diferente temática mediante los cuales se trabajan contenidos de EA. Los grandes juegos son la principal parte de los programas de estancias que se realizan en la granja escuela. La programación se realiza en función de los intereses concretos de los centros que acuden, sumando temas a la oferta del centro.

Se trabaja muy a la carta y pensando en el público destinatario.

“SEMANA DE LA LECTURA”

Centro de Visitantes El Valle. Esperanza Moncayo

Se trata de resaltar cómo la naturaleza y sus elementos marcan la vida de las personas. En este caso, mostraremos cómo determinados árboles han servido de inspiración para muchos escritores y poetas. Con esta base se han realizado distintas actividades en el Arboretum El Valle:

Mediante un juego en el itinerario por el Arboretum se encuentran palabras que formarán un poema, cuentacuentos y pintura para los más pequeños, itinerarios familiares con la lectura como protagonista o una exposición)“un árbol, una palabra, un poema”) para colocar en el centro de visitantes.

LA MAR DE NETA

CEACV. Pepa Prósper

Dentro de los trabajos que realiza el CEACV, se ha incorporado un programa sobre el conocimiento y mejora del medio marino. Esta experiencia surge por varios aspectos: el mar es un recurso en sí muy interesante para educar, el CEACV está próximo al mar y cuenta con bandera azul desde el 2006 y también por la necesidad de ofertar unas jornadas especiales durante los meses de verano, generalmente con menor afluencia.

En torno al mar se proponen diferentes actividades para trabajar como la contaminación marina, biodiversidad y efectos de la pesca, consecuencias de la ocupación del litoral, estudio del sistema dunar o la biodiversidad marina y la alimentación (reconocimiento de especies comerciales, sus aportes nutritivos, reconocimiento de tallas mínimas y formas de consumo, etc.).

ESTRATEGIAS PARA VINCULAR LOS EQUIPAMIENTOS A LOS COLECTIVOS LOCALES

Esperanza Moncayo



La sesión se lleva mediante dinámicas de juego de rol en la que se plantean tres escenarios relacionados con los equipamientos y la población local, para a partir de ahí sacar diferentes conclusiones.

- 1.- Población local (asociación municipal). Utilizan el centro (público) como un espacio de ocio
- 2.- Empresas locales relacionadas con el medio (turismo...). Utilizan el centro (privado) como un recurso económico a su favor.
- 3.- Grupos con necesidades especiales. Se encuentran con problemas en el desarrollo de sus programas . Equipamiento público con gestión privada.

Algunas de las estrategias comentadas van en la siguiente dirección:

- La puesta en valor del territorio, donde se enclava el EqEA, sus características y relaciones ambientales y sociales serán creíbles siempre y cuando sea representativo para la población local.
- Información, comunicación y diálogo son claves en la relación con la población local, sumando voluntades pero siempre en igualdad de condiciones.
- Dar y recibir, ésta es la cuestión básica para la integración en la comunidad.
- Los diferentes modelos de propiedad y gestión establecen también distintas relaciones con la población local.





-Los eqEA son facilitadores de experiencias, son recursos de ocio educativo e incluso son soportes físicos (instalaciones) para la realización de actividades locales.

-Hay que pensar en un equilibrio entre los intereses locales y nuestro proyecto como centro: tener público siempre es positivo, pero es necesaria una adaptación permanente a sus intereses, marcando también nuestros objetivos, pautas de funcionamiento y otros