

EDUCACIÓN EXPANDIDA

El nuevo contexto digital difumina las fronteras del aprendizaje tal como lo conocemos. Surgen conceptos como *Open Social Learning* o *EduPunk*, que hacen referencia a la Educación Expandida. Una educación que supera los límites de las instituciones, de las metodologías y de las asignaturas. La educación se convierte en un laboratorio y en una red donde los procesos son herramientas de investigación y la innovación es fuente de conocimiento.



ALGUNAS DEFINICIONES DE CONTEXTO

SESIÓN 2 FEBRERO 2010

Coordinada por Óscar Martínez Ciuró–
Trànsit Projectes

MIRADOR

11-14 h / 16-18 h

Taller

Modelos i Pràctica en la Educació Expandida

Con ZEMOS98 y Juan Freire

19-21 h

Mesa redonda

La experiencia de EduPunk

Con Brian Lamb

AUDITORI

18-19 h

Documental

La escuela expandida

Una producción de ZEMOS98 y Intermedia Producciones

Presentado por Olivier Schulbaum,
de Platoniq

SÍGUENOS EN:

Blog

www.cccb.org/licionline

Delicious

<http://delicious.com/licionline>

Twitter

http://twitter.com/lci_cccb

Hashtag Twitter

#eduex

Tumblr

<http://eduex.tumblr.com>

Internet Sala Mirador

Mirador_CCCB

PARTICIPANTES :

JUAN FREIRE

<http://www.juanfreire.net/>

Biólogo, profesor universitario y emprendedor. Explorador del papel de la innovación, la estrategia y la tecnología y cultura digitales en las redes sociales, las organizaciones y las ciudades.

Doctor en Biología y profesor titular de la [Universidade da Coruña](#) (UDC) en la que fue decano de la Facultad de Ciencias. Además desde marzo de 2009 es responsable de la Cátedra de Economía Digital de la Escuela de Negocios EOI. En la UDC coordina el grupo de investigación en Recursos Marinos y Pesquerías. Cuenta

EDUCACIÓN EXPANDIDA- Es un concepto que engloba las nuevas formas de educación, que incorporan y se adaptan a los procesos sociales y comunicacionales que ha provocado Internet. La nueva cultura digital se caracteriza por la organización en red, el trabajo colectivo, la convergencia de medios, el *copyleft*, etc. La mayor parte de estos procesos no se incorporan en los sistemas educativos convencionales, y así la nueva educación no está sucediendo ya sólo, ni principalmente, en los espacios formales, ni es liderada por las instituciones educativas. Son innumerables proyectos artísticos, científicos, comunicacionales y educativos con rasgos culturales, sociales, digitales y audiovisuales los que constituyen ahora la vanguardia de la educación en el siglo XXI. La educación puede suceder en cualquier momento, en cualquier lugar. Dentro y fuera de los muros de la institución académica. La nueva coyuntura digital supone una nueva oportunidad para recuperar la idea de reciprocidad en las formas de distribución del conocimiento.

EDUPUNK - Es un neologismo, usado en inglés para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "Hágalo usted mismo" (HUM). Muchas aplicaciones instruccionales pueden ser descritas como educación HUM EduPunk. El término describe enseñanza inventiva y aprendizaje inventivo. El término fue usado por primera vez el 25 de mayo de 2008 por Jim Groom en su blog, y referenciado menos de una semana después en la

publicación en línea Chronicle of Higher Education (Crónica de Educación Superior). EduPunk ha surgido como una objeción a los esfuerzos gubernamentales y a los intereses corporativos de empaquetar tecnologías emergentes en productos tipo molde, con comportamientos predefinidos -de manera similar a las ideologías del movimiento punk (Wikipedia).

EDUPOP - "Nosotros creemos en la tecnología, porque creemos en los individuos. Y por eso pensamos que nuestra lucha es por el futuro de la tecnología y sobre la manera en cómo la usamos. Es acerca de esta lucha por el futuro de nuestra cultura que es vista desde todas partes con un enfoque de pensamiento Punk. La tecnología y el conocimiento deben ser libres de compartir, vender o utilizar a fin de dar ideas, innovaciones y visiones. Así que recibiremos cualquier cosa compartida, vendida o entregada a cambio. Vivimos en un mundo conectivo donde la cultura y el conocimiento están en todas partes y los individuos deben ser libres de hacer lo que quieran en él."

OPEN SOCIAL LEARNING - El concepto de OSL surge de forma espontánea para designar un movimiento no ligado directamente a una intención de mejorar el proceso de aprendizaje, sino más bien como descubrimiento de una serie de prácticas facilitadas por un conjunto de herramientas y de condiciones, asociables a una nueva manera de entender los procesos de enseñanza y aprendizaje.

con casi un centenar de publicaciones en revistas científicas internacionales y ha dirigido numerosos proyectos de I+D. Ha participado en la creación de dos iniciativas empresariales de tipo spin-off (Lonxanet y Fismare) nacidas de su trabajo de investigación dentro de la universidad. Actualmente es el director ejecutivo de Fismare, una empresa especializada en la consultoría ambiental y *fellow* de e-Cultura, empresa dedicada a la gestión cultural, el desarrollo territorial y los procesos creativos. Desarrolla proyectos y consultoría con empresas, administraciones públicas y ONG sobre sostenibilidad y gestión ambiental y sobre el papel de la innovación, la estrategia y la tecnología y la cultura digital en redes sociales y organizaciones, especialmente en universidades, empresas y ciudades. Ha colaborado con el medio digital Soitu.es y con ADN.es.

ZEMOS98

www.zemos98.org

Es un equipo de gestión creativo-cultural que trabaja en la investigación de nuevas formas narrativas (Internet, vídeo digital, net.radio, weblogs, rss...) y en la producción de eventos culturales como el Festival Internacional ZEMOS98, donde se abordan cuestiones relacionadas con la comunicación, la educación y la cultura digital. ZEMOS98 ha sido responsable de proyectos de investigación cultural y formativos en numerosos formatos como seminarios, *workshops*, conferencias, exposiciones, charlas, cursos, proyecciones, publicaciones o conciertos audiovisuales. Participa en esta sesión: Pedro Jiménez

BRIAN LAMB

<http://blogs.ubc.ca/brian/>

Des-coordinador de Tecnologías Emergentes y Contenido Digital en la Oficina de Tecnología Educativa de la Universidad de la Columbia Británica. Imparte la asignatura de "Text technologies: The Changing Spaces of Reading and Writing" en el programa de máster de

UNA BIBLIOGRAFÍA APROXIMADA:

BORGMAN, Christine L.

Scholarship in the Digital Age: Information, Infrastructure, and the Internet. Set in Sabon by SNP Best-set Typesetter Ltd., Hong Kong. Printed and bound in the United States of America, 2007. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. ISBN: 978-0-262-02619-2

GROS SALVAT, Begoña.

Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento. Ed. Gedisa, 2008. ISBN: 978-84-9784-253-2

JENKINS, Henry.

Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Ed. Paidós, 2008. ISBN: 978-84-493-2153-5

JENKINS, Henry.

Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración. Ed. Paidós, 2009. ISBN: 978-84-493-2258-7

LESSIG, Lawrence.

Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0.

Ed. Basic Book, 2006. ISBN-10: 10-0-465-03914-6 / ISBN-13: 978-0-465-03914-2

LESSIG, Lawrence.

Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy.

Ed. The Penguin Press, 2008. ISBN: 978-1-59420-172-1

PISCITELLI, Alejandro.

Ciberculturas 2.0 - En la era de las máquinas inteligentes.

Ed. Paidós Iberica, Febrero 2002. ISBN-10: 9501269701 / ISBN-13: 978-9501269703

RICHARDSON, Will.

Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms.

Ed. Corwin Press, 2006. ISBN: 1-4129-2767-6

SCOLARI, Carlos.

Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Ed. Gedisa, 2009. ISBN-10: 8497842731 / ISBN-13: 978-8497842730

SOLOMON, Gwen and SCHRUM, Lynne.

Web 2.0 new tools, new schools. Ed. ISTE, 2007. ISBN: 978-1-56484-234-3

ENLACES

Todos los enlaces en la cuenta I+C+i de Delicious:

http://delicious.com/icionline/Educaci%C3%B3n_expandida

Universidad Internacional de Andalucía.

Workshop: Universidad Expandida

<http://practicasdigitales.unia.es/>

Red de Prácticas y Culturas Digitales -línea de trabajo permanente en torno a las prácticas y culturas que están surgiendo a partir de los usos sociales de las tecnologías digitales.

Mario Kaplún - Una Pedagogía de la comunicación

<http://www.scribd.com/doc/6881539/Mario-Kaplun-Una-Pedagogia-de-la-comunicacion>

En el libro se propone una comunicación social, democrática y eficaz, donde emisor y receptor participen por igual en el proceso comunicativo, y éste último -el emisor- se identifique enteramente con el mensaje. Las reflexiones y sugerencias que el texto

Tecnología educativa de esa universidad. En su blog, *Abject Learning*, habla sobre el aprendizaje social, la educación abierta, la tecnología disruptiva y otros temas relacionados.

**ÒSCAR MARTÍNEZ
(TRÀNSIT PROJECTES)**
<http://transit.es>

Digital Project Manager de la empresa Trànsit Projectes. Consultor y gestor cultural responsable de proyectos digitales en desarrollo para la UE y en el ámbito cultural, social, educativo y del desarrollo local.



Blog

www.cccb.org/icionline

Delicious

<http://delicious.com/icionline>

Twitter

http://twitter.com/ICI_CCCB

Hashtag Twitter

#eduex

Tumblr

<http://eduex.tumblr.com>

Internet Sala Mirador

Mirador_CCCB

contiene son fruto de muchos años de experiencia. Se trata de un libro teórico, pero todas las nociones que en él se explican van acompañadas de ejemplos prácticos.

Reseñas de libros sobre pedagogía

http://www.madrimasd.org/blogs/pensamiento_pedagogico_radical/category/resenas

Connectivisme

<http://conectivismo.com/tag/conectivismo/>

La teoría elaborada por G. Siemens y S. Downes, plantea una nueva perspectiva educativa para la era digital

Simposio Educación Expandida - ZEMOS98

<http://www.zemos98.org/simposio/spip.php?rubrique1>

Juan Freire - Educación abierta y digital: ¿hacia una identidad edupunk?

<http://nomada.blogs.com/jfreire/2008/07/educacin-abiert.html>

La confluencia de Internet, la tecnología 2.0 y la cultura digital están modificando radicalmente la educación.

Ineffable essence of nothing

<http://deangroom.wordpress.com/2010/01/06/ineffable-essence-of-nothing/>

Aclaraciones del concepto *Edupunk*.

Introducing Edupunk

<http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=44760>

Post en el blog de Stephen Downes, donde hace una aproximación directa al concepto de *Edupunk*.

Brian Lamb - Abject learning

<http://blogs.ubc.ca/brian/>

Jim Groom - Instructional technologist

<http://jimgroom.net/>

Creador del concepto *Edupunk*.

George Siemens

<http://www.connectivism.ca/>

G. Siemens desarrolló la teoría del conectivismo. Teoría del aprendizaje para la era digital, basada en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Stephen Downes

<http://www.downes.ca/>

Aceptado como una autoridad central para la educación en línea en la comunidad *edublogging*, Downes es reconocido por muchos como el creador del *e-learning 2.0*. Es editor de la revista *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*.

Experiencias pedagógicas y alfabetización digital

<http://www.lorenabetta.com.ar/>

Edupop o Edupunk.

<http://www.nodosele.com/blog/2009/06/21/what-is-edupop-the-confederacy-of-the-lambs/>

Qué significa *edupop* en contraposición a *edupunk*.

Qué es un edupunk?

<http://mtyblog.com/2010/01/¿que-es-un-edupunk/>

Herramientas educativas online

<http://www.twiducate.com/>

<http://www.curledesign.com/everything-you-ever-wanted-to-know-about-twitter/>

<http://www.academicearth.org/>