



FICHA AMPLIACIÓN

1.- CONTEXTO DE PARTIDA

El Taller Ándara es un recurso socioeducativo que atiende a chicos/as que presentan unas situaciones de vida caracterizadas por un alto índice de riesgo, teniendo a su alrededor realidades sociales, familiares y personales que no permiten un adecuado desarrollo como ser individual y perteneciente a un grupo social; se hallan inmersos/as en procesos de fracaso y abandono escolar, familiar, comunitario, y se encuentran cada vez más cerca de la calle y la vida delictiva. Éste va a ser el GRUPO DESTINO.

En este contexto de intervención educativa, el principal problema es la desmotivación hacia todo aprendizaje, de ahí que la creatividad sea un factor muy importante en las formas de hacer la labor pedagógica y, en concreto, es así como entran en juego las nuevas tecnologías.

2.- DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El Taller Ándara, a través de la jardinería y la huerta como elemento central, se plantea la intervención grupal. No se trata de especializar a los/as chicos/as en un oficio, sino más bien en la educación por el trabajo para fomentar el desarrollo y aprendizaje de hábitos de trabajo (normas, horarios, limpieza, respeto, esfuerzo...), habilidades de comunicación, análisis de conductas, resolución positiva de conflictos, incitar e ilusionar por un proyecto de futuro.

En todo este proceso, el principal problema es la desmotivación hacia el aprendizaje de estos/as chicos/as y ahí es donde el taller introduce una nueva METODOLOGÍA de trabajo que consiste en aprovechar los espacios lúdicos e introducir en ellos el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, el taller se vale de una HERRAMIENTA que lo facilita y que se basa en las nuevas tecnologías: Ciberándara, que se concibe como un espacio educativo para trabajar el elemento “aula” con los/as chicos/as que participan en el taller.

Ciberándara plantea la construcción de un nuevo escenario educativo, el ciberespacio, y en lugar de adaptar el aula a la nueva realidad que la sociedad de la información trae consigo e introducir en la clase los cambios necesarios, pretende dejar el aula convencional y salir en busca de nuevos espacios físicos (abrir las puertas de la educación a la sociedad, a la vida), que los/as chicos/as tengan que trasladarse a otro lugar, a aquel que ellos/as conocen y les interesa, para partir desde el primer momento de una motivación previa, y buscar todas las fórmulas que estimulen su creatividad y llamen su atención.



La propuesta vendría a poner en coordinación el Proyecto Ándara con estos espacios, los ciber. Por las mañanas, son espacios que no suelen tener mucho uso, ya que por lo general los/as chicos/as los frecuentan por las tardes, por lo que el planteamiento vendría a involucrar uno de estos locales con el proyecto, estudiando las vías para poder hacerlo de forma realista, pensando también en el interés y beneficio del propietario del ciberlocal. De esta forma y a través de esta propuesta, el taller podría trabajar con los/as chicos/as en su propio entorno, desde un recurso por el que se sienten atraídos/as, y el propietario/a podría ver funcionar su local en horario de mañana

Entre los RIESGOS más destacados se pueden señalar las dificultades para lograr la motivación del grupo diana.

La FINANCIACIÓN de la herramienta está directamente vinculada a la del proyecto en la que se inserta.

3.- RESULTADOS ALCANZADOS

El cambio de espacio (no el aula convencional), con el objetivo de llamar la atención de los/as chicos/as, sorprenderles cada día con las actividades a realizar, que no se aburran, no ser rígidos en la transmisión de contenidos, no forzar programaciones por el simple hecho de querer cumplirlas en un plazo determinado, partir de la situación real y del estado de los chicos y de la dinámica del taller llevó, en el 2004, a que chicos/as que habían abandonado el sistema escolar (expulsión, desmotivación, expedientes disciplinarios), se encontraban pasando todo el día en la calle, sin ningún interés, sin realizar ninguna actividad salvo rodearse de riesgos (consumos, robos,...), desde febrero de 2004 hasta diciembre de 2004 acudieran al Taller ÁNDARA, realizaron actividades allí, madrugaron, aprendieron, disminuyeron su tiempo en la calle.

VALORACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

DE ESTA BUENA PRÁCTICA CABE DESTACAR:

➤ Como innovaciones y aciertos

- La flexibilidad en el contexto de trabajo que permite identificar una herramienta e implantarla sin dejarse limitar por el componente novedoso de la misma.
- Dirigirse a un grupo poblacional que aún está en condiciones de volver a la educación reglada.
- Incorporar las nuevas tecnologías a la formación del grupo, lo que facilita cualificarles para un futuro profesional y reducir así sus dificultades para la inserción sociolaboral.



Pacto ^{por la} Cohesión
Social y el Empleo
de Alcalá de Guadaíra

atticus
PROYECTO
formación - empleo - integración

web: atticus.ciudadalcala.org

T. 95 569 94 07 / 95 569 90 99

➤ Transferibilidad

- Complementariedad con los dispositivos oficiales: escuelas, curso de formación ocupacional, programas de garantía social, programas PCPI....
- No requiere financiación expresa importante.

PARA AMPLIAR INFORMACIÓN

- DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

- El artículo “Las nuevas tecnologías y los adolescentes en exclusión social: el proyecto Ciberándara”

- OTROS ENLACES

- <http://andaraboo.blogspot.com/>.



TÍTULO	Las nuevas tecnologías y los adolescentes en exclusión social.	
DESTINATARIOS/AS CLAVE	Personal técnico.	
BREVE DESCRIPCIÓN	Actividad	Las nuevas tecnologías como herramienta de trabajo que permite aprovechar los espacios lúdicos para introducir en ellos el proceso de enseñanza-aprendizaje en un taller con menores de 12 a 16 años en situación de vulnerabilidad.
	Modalidad	Herramienta de trabajo.
	Tipo de iniciativa	Local. Taller Ándara y Ciberándara.
	Ubicación geográfica:	En España: Santander.
	Ubicación temporal:	2004
RESPONSABLE	Entidad	Cáritas Diocesana de Santander
	Web	http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_viadero.htm
	Contacto	pivisa@telefonica.net
PALABRAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none">➤ Jóvenes entre 12 y 16 años en situación vulnerable.➤ Motivación/desmotivación hacia el aprendizaje.➤ Nuevas tecnologías y nuevos espacios de trabajo.	