

**ecopedagogia, ciutadania i processos d'educació
permanent i popular**



Quaderns d'Educació Contínua

**ecopedagogia, ciutadania i processos d'educació
permanent i popular**

Editor

pep aparicio guadas

Consell de direcció i coordinació

Tere Vila, Encarna Such Cardona, Juanma Sanchis Marqués, M. Nieves Roselló, María José Picher, Carlos Pallarés, Rosa Navarro, Pascual Múrcia Ortiz, Dolors Monferrer Ferrando, Rosa M. González Conca, Goio Fidel Sarmiento, Manuela Fuentes Martínez, Lorena Ordiñana Pérez, Iolanda Corella Llopis, Francisca Borox López, Isabel Aparicio Guadas

Coordinació i gestió OJS

Iolanda Corella Llopis

Consell de redacció i assessorament

Antonia de Vita (UNIVR), Dolors Vinyoles (Escola de la Dona-Diputació de Barcelona), Inma Vilatersana, Jordi Vallespir (UIB), Antoni Tort (UVIC), Joan M. Senent (UV), Francesca Salvà (UIB), Manuel Rodríguez (UV), José Ignacio Rivas (UMA), Piergiorgio Reggio (UNICATT), Cruz Prado (ULASALLE), Anna Maria Piussi (UNIVR),

Agustí Pascual (UV), Isabel Redaño Francés (IPF), Sebas Parra (UdG), Josep M^a Navarro i Cantero (LFCOOP), Peter Mayo (UM), Vicent Mas (UA), Àngel Marzo (UB), Manel Martí Puig (UJI), Fernando Marhuenda (UV), Fernando López Palma (UB), Lúcio C. Lima (UMINHO), Colin Lankshear (JCU), Michele Knobel (MSU), Francesc Hernández Dobon (UV), Francisco Gutiérrez † (ULASALLE), Anna Gómez (UVIC), Paula Guimarães (UL), Rosa M. Falgás (ACEFIR), Pep Lluís Grau, Gloria Díaz (UB), Joan Colomer (UdG), José Clovis Azevedo (Centro Universitário Metodista IPA), Rafa Castelló (UV), Isabel Carrillo (UVIC), Marián Aleson Carbonell (UA), Xavier Besalú (UdG), Antonio Benedito (UV), José Beltrán Llavador (UV), Clara Arbiol González (UV), Vicent Aparicio (UV), Marina Aparicio Barberán (IPF), Consol Aguilar (UJI), David Abril (UIB), Loris Viviani (IPF), Mariola Aparicio Cortés (EOI Xàtiva), Mercè Morey (UIB), Diego Morollón (IPF), José R. Belda Medina (UA).

Correcció i traducció

Joaquín Martínez Ortiz

Disseny i maquetació

gap

Quaderns d'Educació Contínua. Nova etapa

Redacció, secretaria i administració:

C/. Sant Agustí, 7 • 46800 Xàtiva
tarepa.pv@gmail.com

ISSN: 1575-9016

ISSN: 2605-1796 (digital)

Dipòsit legal: V-5125-2000

Revista indexada en GeoDatos: Indexador de Geografia e Ciências Sociais
<http://www.dge.uem.br>

(Quaderns d'Educació Contínua
no es fa responsable de les opinions
dels col·laboradors de la revista.)



Títol: La formación de las ideas 07

Autora: Victor Nubla

Tècnica: aquarel·la i tinta

Dimensions: desconegudes

Any: 2014

IPF: Institut Paulo Freire • UV: Universitat de València • UdG: Universitat de Girona • UVIC: Universitat de Vic • UJI: Universitat Jaume I de Castelló • UA: Universitat d'Alacant • ACEFIR: Associació Catalana per l'Educació, la Formació i la Recerca/Associació Europea d'Educació d'Adults • UB: Universitat de Barcelona • FDC: Desenvolupament Comunitari • UIB: Universitat de les Illes Balears • UM: Universitat de Malta • UMINHO: Universitat del Minyo • UNIVR: Universitat de Verona • ULASALLE: Universidad de La Salle • UNICATT: Universitat Catòlica de Milà • UMA: Universitat de Màlaga • UL: Universitat de Lisboa • JCU: James Cook University • MSU: Montclair State University • LFCOOP: La Fàbrica Cooperativa

carpeta

Ecopedagogia: cap a una CUIdadania planetària

Cruz Prado Rojas • 5

Sabers pedagògics altermundistes i els aprenentatges eco-reflexius: una agenda de debat per a temps incerts

Jorge Osorio Vargas • 14

Museus, pensament socioecològic i pedagogies activistes de la imaginació

Darlene E. Clover i Lauren Spring • 20

Ecopedagogia: educació per i per a la vida en temps de pandèmia

David Abril • 37

contínua

El paper essencial de l'ecopedagogia en l'ensenyament de la ciutadania global i el desenvolupament sostenible

Greg William Misiaszek • 51

persones, territoris i experiències

Escola i ciutat: desdibuixant fronteres

Maje Asins, Cinta Blanch, Montse Maestre, Neus Mujal, Mar Rodríguez, Rosa Sambola i Aida Viñas • 57

Característiques neotèniques en ecosistemes virtuals d'aprenentatge per a l'educació contínua

Beltrán Seco Villalobos • 66

Sembrant la sostenibilitat en el terreny cooperatiu.

Projectes comunitaris entorn els aprenentatges vivencials que (ens) transformen

Doris Boira • 74

Transformar des de les arrels. La participació en l'àmbit de l'alimentació

Patricia Dopazo • 82

investigació

Educació en valors per a una ciutadania global

Carlos Alberto Torres • 89

arxiu

fotografia

Forn de Barraca. L'horta de València • 103

dialògica

“Jo que vaig a contar-te...”. Notes sobre memòria, territori i feminisme en un procés d'investigació militant.

Alba Herrero Garcés • 105

llibres

Pedagogia de la terra. Moacir Gadotti. Publicacions de l'Institut Paulo Freire/ Edicions del CREC

Ernest Garcia • 113

Com participar

Quaderns d'Educació Contínua?

Les pàgines de la nostra revista estan obertes a tot tipus de col·laboracions relacionades amb l'Educació i la Formació de les Persones Adultes. El nostre interès és oferir la publicació a tots aquells que desitgen col·laborar en ella exposant els seus coneixements, les seues reflexions i experiències analitzades. Així com també a les persones i institucions que desitgen difondre a través dels Quaderns d'Educació Contínua les seues iniciatives i activitats dins d'aquest àmbit.

Les col·laboracions han de requerir les següents condicions bàsiques:

- L'extensió dels treballs serà de 10 pàgines en format DIN A-4, a doble espai, amb un títol que sintetitze el seu contingut. És convenient d'intercalar apartats que divideixquen i ordenen les diferents parts de l'exposició.
- S'enviarà dues còpies del treball acompanyades d'una versió d'aquest en suport informàtic, preferentment en Winword. S'aconsella, si el tema ho permet, incloure gràfics, quadres sinòptics, etc., que il·lustren i completen el contingut del text.
- Com és natural la revista podrà realitzar una «correcció d'estil» sobre el text original, que en cap dels casos alterarà els conceptes ni l'enfocament adoptats per l'autor.
- Notícies i dades per a ser incloses en les pàgines informatives de la revista, sobre congressos, jornades, convenis, acords, programes, plans, iniciatives, projectes; cursos, conferències, debats, premis i cursos; publicacions de llibres, revistes, manuals, etc.
- Ha d'incloure sempre la font responsable i les notes de referència on el lector pugui requerir major informació.

Característiques neotèniques en ecosistemes virtuals d'aprenentatge per a l'educació contínua¹

Beltrán Seco Villalobos
Traducció: Iolanda Corella i Marta Malet



La revolució tecnològica està transformant les formes d'aprendre, en una nova ecologia de l'aprenentatge, en la qual les noves tecnologies són protagonistes en els processos no com a simples eines, sinó que ja són part de la nostra quotidianitat i permeten disposar de múltiples escenaris per a l'aprenentatge.

En aquest sentit, l'educació contínua no és aliena a aquests canvis i ha propiciat nous escenaris d'aprenentatge en els quals les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) han influït la mediació pedagògica en la virtualitat.

En aquest article s'aposta per una proposta ecopedagògica en entorns virtuals que done sentit als processos educatius i que aquests recuperen les característiques vitals per a la generació de coneixements. És a dir, es considera essencial no replicar processos pedagògics basats en l'ensenyança i en pràctiques tradicionals caracteritzades pel control i la simple transmissió d'informació, sinó configurar espais virtuals d'aprenentatge caracteritzats per promoure processos d'autoorganització, sense controls establerts des de fora, per a la construcció de coneixements, la reflexió dels sabers i la reconfiguració de les experiències, i recuperar l'acte educatiu com un procés vital. És a dir, hem de recuperar espais que fomenten i promouen la vida; en els quals es pugui sentir la vida.

Al respecte, Amaro en el pròleg del llibre *Ecopedagogia y ciudadanía planetaria* (Gutiérrez y Prado, 2015; p.10) manifesta que cal “fer de l'educació una experiència vital per la qual aquest món siga un lloc més harmònic, amb menys por per a viure la vida i més ànima per a enfrontar-la ...”

Per aquest motiu, es considera fonamental que els ecosistemes virtuals d'aprenentatge es recuperen les característiques anomenades neotèniques o inherents a la vida, com la curiositat, la sorpresa, el joc o la cooperació. Però, **què són característiques neotèniques?**

La neotènia és el procés ontogenètic (desenvolupament des de l'embrió fins a l'adult) en el qual es mantenen propietats infantils després d'avançada la maduresa sexual, aspecte que no s'observa en els grans simis. (*La involución de los humanos*, 13 de juny de 2020)

Segons Assmann (2005; p.125) “neotènia significa, literalment, retindre allò nou (*neo + tenere*), retindre allò juvenil. Es referix al procés pel qual la nostra espècie reté trets juvenils al llarg de l'edat adulta (...) El concepte de neotènia fou creat per l'anatomista holandès Louis Bolk en 1926”. En aquest sentit, la neotènia és el procés biològic que explica l'adaptació evolutiva que va permetre la transició d'homínids a humans, i que va suposar la conservació de característiques juvenils al llarg de la vida.

¹ El present article s'escriu a partir de la tesi doctoral de l'autor per optar al Doctorat en Educació de la *Universidad de la Salle* de Costa Rica, i que du per títol: “*Características neoténicas en los ecosistemas virtuales de aprendizaje*”.

En altres éssers vius, podem veure exemples d'aquests trets neotènics, com ara algunes plantes adultes que conserven característiques pròpies de les primeres fases del desenvolupament, o insectes que romanen en forma de larva tota la seua vida (Medina, 2013).

Conseqüentment, la neotènia és un procés que ha generat particularitats en l'ésser humà en l'àmbit biològic i anatòmic, com ara “les dents xicotetes, la cara plana, el cap gran en relació al cos, la forma de la pelvis, la forma de l'orella i altres caràcters addicionals” (*La involució de los humanos*, 13 de juny de 2020).

Però, a més, s'han conservat i incorporat a nivell genètic en l'evolució humana característiques neotèniques per a aprendre tota la vida, com la curiositat, la sorpresa, el joc o la cooperació. És a dir, existeixen en els éssers humans característiques peculiars de neotènia que els impulsa al joc, a ser curiosos i cooperatius al llarg de la seua vida, des del naixement fins a la seua mort.

En paraules de Louis Bolk, citat per Assmann (2005; p.128), “l'home és un ser obert al món, un especialista de la no especialització, un ser lúdic que aprèn per curiositat activa (...) un ser d'allò aleatori, de l'atzar, del risc, del perill i la crisi, en aprenentatge permanent, que demanda que es desenvolupe una flexibilitat i una plasticitat comportamental”.

Per tant, la neotènia es refereix a la retenció de determinades característiques que s'han conservat en els sers humans al llarg de l'evolució fins l'edat adulta i que són inherents a la vida i, en definitiva, remet a l'aprenentatge com una propietat emergent en el procés d'autoorganitzar la vida. A més, gràcies que la capacitat cerebral segueix incrementant-se més enllà de la infància (característica neotènica) s'afavoreix la nostra disposició per a l'aprenentatge, i som éssers aprenents al llarg de tota la vida.

Aquests trets neotènics o inherents a la vida, constitueixen allò que Maturana i Verden-Zöler (2011) anomena els fonaments oblidats d'allò humà, i remetent als valors i pràctiques definitòries d'una cultura matrística, que s'identifica amb “converses de participació, inclusió, col·laboració, comprensió, acord, respecte i coinspiració” (p.41); és a dir, associades a allò femení i a la vida mateixa. Per tant, es requereixen processos d'aprenentatge en la virtualitat que rescaten i promouen aquestes característiques neotèniques que són inherents al nostre desenvolupament ontogenètic i que duem des del naixement.

A continuació, es descriuen les característiques neotèniques que s'han de promoure per tal que un ecosistema virtual siga un espai generador d'aprenentatges, i que han sigut relegades a un segon pla, malgrat ser inherents a la vida i al ser humà.

Curiositat i capacitat de sorprendre's

El desig d'explorar i descobrir és una manifestació inherent a la vida que es percep en tots els éssers vius, tot incloent els humans. Des que naixem posem el desig de conèixer, el motor o les forces impulsores del qual són la curiositat i la capaci-

tat de sorprendre's que tenim de manera innata. En aquest sentit, Mora (2017) manifesta que “el mamífer, i el ser humà és un mamífer, és un animal curiós per naturalesa. Sempre està explorant i inspeccionant-ho tot. I en aquesta inspecció, tantes vegades atzarosa, descobreix coses noves, diferents a allò quotidià (..) Amb la curiositat, l'animal o el propi ser humà avancen successos possibles, coneixen allò que pot succeir abans que succeïssa” (p.73).

Però, per què perdem aquesta sorpresa i la curiositat a mesura que creixem? Una educació formal basada en la imposició i el control limita als infants l'oportunitat de desenvolupar aquestes capacitats; una educació centrada en l'ensenyança i en la transmissió de continguts i en la qual la didàctica allò que fa és presentar de forma “més accessible” la teoria, però no estimula la curiositat perquè siguin els infants qui es facen les pròpies preguntes, busquen les seues respostes i solucions mitjançant la indagació i la curiositat. Estimular la curiositat és fonamental per a relacionar la informació amb la vida futura de les persones aprenents. Referit a les pedagogies impositives, Assmann (2005; p.105) afirma:

“Al llarg dels anys, amb el creixement, ocorre un procés sistemàtic de destrucció de la llibertat mental que elimina en l'infant la possibilitat de veure i descobrir les coses amb la fantasia i la paradoxa. Allò fantàstic acaba substituït per esquemes programats, per una successió de regles. En la nostra societat, l'ensenyança escolar és tendenciosa i està organitzada per a transmetre aquests esquemes-gàbia. Se'ns força a escriure, fins i tot entre línies i quadrícules, tot enquadrant-nos en les regles preestablertes”.

Per a Assmann (2005; p.22) “la curiositat és un comportament lúdic, probablement un impuls innat, que busca explorar i experimentar allò nou i desconegut. (...) En els éssers humans prossegueix al llarg de tota la vida. La curiositat representa la base de la disposició per a aprendre, de la recerca del coneixement”. La curiositat és principalment fer preguntes espontànies i no és únicament un incentiu per a l'aprenentatge, sinó que també s'ha d'aprendre i conrear (Assmann, 2005). Açò té implicacions importants en el disseny d'ecosistemes virtuals, ja que en aquests s'ha de promoure la llibertat de generar preguntes i de pensar lliurement. Un ecosistema virtual centrat en el control i en la simple gestió educativa no permet que emergisca la curiositat i, per tant, limita el pensament lliure.

En aquest sentit, el propi Assmann (2005; p.17) destaca la importància de la xarxa virtual com a mitjà per a estimular la curiositat. En les seues paraules, “la comunitat dels disponibles i dels curiosos, intel·lectualment parlant, com és obvi, està disseminada per tot el planeta i és, sense dubte, la xarxa, instrument impalpable i virtual, el mitjà més segur per a indagar i estimular als membres de la comunitat del pensament curiós”.

La curiositat i la capacitat de sorprendre's com a impulsors de l'aprenentatge, no sols es redueixen a allò nou o extraordinari, sinó també a la quotidianitat, en el fet de descobrir i pensar la complexitat d'allò quotidià, a meravellar-nos per les coses sen-

zilles del nostre entorn i a deixar-nos sorprendre pel món. Per exemple, el fet de contemplar una flor i seguir sorprenent-nos per la seua bellesa. És a dir, el fet de sorprendre'ns davant allò quotidià i proper a les nostres experiències vitals és el que ens permet ser subjectes en constant aprenentatge i en recerca permanent de coneixements.

Aleshores, **com educar per a aprendre amb curiositat i capacitat de sorprendre's en ecosistemes virtuals?** Primerament, el fet de crear curiositat i sorpresa en un ecosistema virtual d'aprenentatge implica despertar en les persones la motivació i la passió per conèixer, és a dir, el plaer per indagar, per comprendre fenòmens, per fer-se preguntes, per descobrir les seues pròpies rutes d'aprenentatge, que li permeten no perdre el desig de configurar i reconfigurar nous coneixements.

En aquest cas, el propi ecosistema virtual ha de facilitar experiències d'aprenentatge que siguin provocadores i estimulants per a les persones, tot propiciant l'exploració, el vincle amb la vida i la formulació de preguntes. A més, ha de respectar la llibertat i els temps perquè les persones tinguem la possibilitat de construir per si mateixes els seus coneixements. Tant l'ecosistema en si, com les persones mediadores que hi participen, han d'acompanyar aquest procés d'indagació, tot ficant en joc diferents recursos i experiències que faciliten la construcció i el descobriment de coneixements. En aquest acompanyament és fonamental no saturar o sobrecarregar de "recursos didàctics", ja que això limita la capacitat de gaudir del moment present i restringeix l'oportunitat que les persones generen coneixements i aconseguisquen pensar lliurement, gràcies a la curiositat i a la capacitat de sorprendre's.

Per tant, si envaïm l'ecosistema virtual del que Najmanovich (2019) anomena "pedagogies light" o, el que s'ha anomenat tradicionalment com a didàctica, ofeguem la capacitat de sorpresa i la curiositat que es requereixen per a aprofundir en els aprenentatges, fer-se preguntes, pensar, reflexionar sobre el sentit del que es fa i, en general, per a aprendre.

Per tant, construir coneixements no sols des de la raó, sinó també trobar sentit a la vida mitjançant altres fonts de coneixement com ara l'emoció, la sensibilitat o la intuïció, a partir de l'oportunitat infinita de conèixer que ens proporciona la curiositat i la capacitat de sorprendre'ns, en tant que característiques neotèniques que conservem com a espècie des de la infància.

• El joc i el jugar

Quan juguem ho passem bé, ens divertim i estem alegres, la qual cosa ens remet de nou a la neotènia com una característica del nostre desenvolupament biològic que retenim des de la infància. En aquest sentit, jugar implica posar en pràctica característiques pròpies de la vida, com el plaer, la llibertat, la espontaneïtat, l'alegria o la imaginació de crear experiències.

Al ser una característica neotènica, el joc també es presenta en altres espècies a més de la humana, per tant, és part de la pròpia naturalesa de tot ésser viu. El joc està

impulsat pel propi desenvolupament genètic i per la curiositat com a característica neotènica que genera que tot ésser viu interactua amb el seu entorn.

Des d'una perspectiva biològica i complexa, Maturana i Verden-Zöler (2011) realitzen una conceptualització del joc i del jugar en tant que fenomen biològic. En paraules d'aquests autors, "el que connotem en la vida quotidiana quan parlem de jugar és una activitat realitzada plenament vàlida per ella mateixa. Així, en la vida diària distingim com a joc qualsevol activitat viscuda en el present de la seua realització i actuada emocionalment sense cap altre propòsit exterior a ella (pp.136-137). En aquest sentit, el joc es caracteritza pel fet de permetre deixar de banda les preocupacions i les tensions i submergir-nos en un estat de llibertat per a la creació. És un espai privilegiat per a fer emergir la vida.

El joc, per tant, és un espai vital de goig dintre de l'experiència del ser viu en el qual es propicia la llibertat, la creativitat o la curiositat mitjançant una experiència que emergeix de l'espontaneïtat, de l'absoluta llibertat i sense cap tipus de control, tot respectant la singularitat i autonomia de l'ésser que l'experimenta. El joc és un espai privilegiat per a generar capacitats com ara conèixer, observar, gaudir o sorprendre's, açò és, la capacitat d'autogenerar-se, el que implica que puguen emergir processos autoorganitzats que originen a la vegada productes creatius de la mateixa experiència que el joc.

Tot açò, té implicacions quan considerem el joc com un espai d'aprenentatge en els sistemes virtuals, ja que generalment s'ha incorporat des d'interessos didàctics, centrats en l'ensenyança amb l'únic propòsit de facilitar la mera transmissió de coneixements. Pel contrari, des d'una visió neotènica el joc no admet límits ni espais pre-determinats, sinó una travessia per a crear coneixements.

En els ecosistemes virtuals d'aprenentatge, el joc ha de convertir-se en una experiència de llibertat perquè la persona pugua crear a partir de la seua singularitat i a partir de la seua quotidianitat, i no com un instrument de competitivitat ni com quan el joc es converteix en didàctic, que se sotmet a les regles imposades des de fora amb l'única finalitat de reproduir velles pràctiques d'ensenyament, sense sentit per a l'aprenent, però disfressades de pràctiques "boniques" per tal de facilitar l'assimilació d'informació.

Des d'aquest punt de vista, l'única cosa que pot fer la persona mediatra és provocar en el joc la capacitat de sorprendre, de despertar la curiositat i de preguntar, com a requeriments essencials per a l'acte de pensar i crear, amb la finalitat d'aconseguir que siga la persona aprenent qui, des de la seua experiència, configure i constrüisca nous camins cap al coneixement. Açò és diferent de la visió del joc com a mecanisme didàctic, on l'única intenció és facilitar la transmissió d'informació des del paradigma de l'ensenyança i des del punt de vista racional.

En definitiva, des d'aquesta perspectiva, no es considera el joc com a tècnica didàctica, sinó com a característica neotènica inherent a la vida del ser viu, i que s'ha d'incorporar i potenciar en els ecosistemes virtuals d'aprenentatge. D'aquesta mane-

ra, el joc és un fenomen biològic present en tota la nostra vida que contribueix, en tant que característica neotènica, al desenvolupament humà en totes les seues dimensions.

Simbiosi, cooperació i sinèrgia

Com afirma Denise Najmanovich (2019), la virtualització configura les nostres experiències vitals en una xarxa multidimensional, en la qual les persones ens relacionem entre si i amb l'entorn en el qual vivim. Els ecosistemes virtuals d'aprenentatge són sistemes complexos en xarxa conformatos per diferents entorns, en els quals les persones estableixen processos d'interacció simbiòtics, tot configurant-se com un espai vital per a la interacció social.

En aquest sentit, és interessant la teoria endosimbiòtica de la biòloga estatunidenca Lynn Margulis, que proposa una visió molt diferent a la teoria de l'evolució biològica per selecció natural de Charles Darwin, que afirma que les diferències individuals afavoreixen a certs organismes sobre altres, és a dir, que existeixen avantatges competitius determinants per a l'evolució i la supervivència de les espècies.

Pel contrari, Margulis (2002) posa en evidència la importància de la simbiosi en l'evolució, tot manifestant que les novetats evolutives tenen el seu origen en la cooperació de tots els organismes per a la supervivència. Per tant, l'origen de les noves espècies, l'evolució i la supervivència depenen de la unió entre organismes i no dels avantatges competitius d'unes sobre altres.

En aquest sentit, igual que ocorre amb la curiositat i el joc, la cooperació és una característica neotènica i, per tant, és part de la pròpia naturalesa de tot ser viu.

D'acord amb la teoria de Margulis, i aplicant-ho als ecosistemes virtuals d'aprenentatge, podríem dir que la simbiosi o cooperació entre persones és un procés essencial de la vida en la xarxa, que permet habitar el món digital i aprofitar els nous recursos dels quals aquests entorns ens proveeixen. Recuperar la simbiosi o cooperació en els sistemes virtuals implica deixar emergir una relació entre les persones en la qual es beneficien mútuament de les seues interaccions horitzontals que estableixen en el món digital. Allò que es genera en aquestes interaccions (coneixements, xarxes conversacionals...) configuren l'aprenentatge com una xarxa de coneixements que nodreixen a totes les persones que participen de l'ecosistema virtual.

Unit a l'anterior, sorgeix la importància en aquesta relació simbiòtica d'aprenentatge en xarxa de com crear relacions de sinèrgia en els ecosistemes d'aprenentatge. La sinèrgia la podem visualitzar com que el tot és més que la suma de les seues parts, i on el tot emergeix de les interaccions entre les parts. Gràcies a la sinèrgia "sorgeix l'esperit del respecte mutu (guanyar-guanyar) i enteniment mutu en produir alguna cosa nova, en no comprometre o aconseguir la meitat". (Covey, 2007; p.257)

El repte consisteix a incorporar en les nostres interaccions en la virtualitat accions de cooperació i simbiosi, com a processos vitals, que enfortisquen una xarxa de

relacions per a la generació d'aprenentatges. Aquest repte l'expressa extraordinàriament Margulis (2002; p.22) quan assenyala que l'“*Homo sapiens* com a espècie requereix la nostra reorientació cap a les fusions i unions amb els col·legues planetaris que ens han precedit en el microcosmos...”. És a dir, aquesta autora ens convida a crear relacions sinèrgiques amb tot el planeta per a potenciar, des de la simbiosi, nous éssers que facen front als reptes que se'ns plantegen. Ens recorda que allò important és associar-nos i unir-nos per a construir coses noves, i que això s'aconsegueix mitjançant la cooperació i no des de la competència.

Els ecosistemes virtuals d'aprenentatge es converteixen, per tant, en entorns clau perquè els éssers humans puguem configurar xarxes simbiòtiques al llarg de tot el planeta que ens permeten generar noves experiències vitals d'aprenentatge.

En aquest sentit, establir relacions simbiòtiques en la virtualitat pot resultar, en un principi, incòmode, degut a la dificultat que tenim per valorar les diferències com a quelcom enriquidor i estimulants per a la generació col·lectiva de nous coneixements i experiències vitals. Viure la simbiosi en la virtualitat implica una aventura, un moment màgic de la vulnerabilitat mútua que, posada en acció, ens permet obrir els nostres ser a noves possibilitats, noves mirades (Covey, 2007; 2012).

En els ecosistemes virtuals d'aprenentatge, la cooperació i la sinergia han d'emergir de les mateixes interaccions que s'estableixen en l'ecosistema. No s'han d'establir controls en cap moment, i permetre que emergisquen des de la llibertat per al benefici mutu de totes les persones. Lluny de controls imposats, la sinergia afavoreix la interacció dinàmica de les persones, i visualitza la interdependència com a un principi essencial per a la generació de nous coneixements, a partir de la diversitat i de la complexitat de les nostres experiències.

Allò interessant de la virtualitat és que es poden conformar comunitats de persones de diferent parts del planeta amb interessos i compromisos afins, que es relacionen de forma virtual i uneixen esforços per a crear noves possibilitats i coneixements, que posteriorment poden replicar en els seus contextos més propers. En aquest sentit, la xarxa digital facilita enormement la sinergia gràcies a que connecta a persones amb un mateix propòsit, i que són més poderoses i fortes estant juntes que separades.

Però, com generem relacions sinèrgiques en els ecosistemes virtuals d'aprenentatge? Primerament, les persones que conformen l'ecosistema han de tindre apertura i confiança a obrir-se al tot per generar noves possibilitats que emergisquen des de la cooperació mútua. Si generem un ambient d'aprenentatge agradable i fiable, les persones podran expressar-se lliurement i escoltar els seus diferents punts de vista; açò generarà, a la vegada, l'emergència de la creativitat, la imaginació i el desig de construir idees col·lectives, més enllà de la perspectiva individual. Però no es tracta simplement de sumar punts de vista, sinó de generar una idea nova a partir de la col·lectivitat, que permet noves comprensions i aprenentatges.

Una clau important per a generar relacions sinèrgiques és superar el pensament dicotòmic característic de la Modernitat, i que és un obstacle per a la construcció de noves mirades i per a la pràctica de la cooperació. Segons Najmanovich (2019), al superar el pensament dicotòmic serem capaços de construir nous enfocaments més complexos vinculats amb la dinàmica de la vida i que permeten relligar allò que el reduccionisme va dividir (cos-ment, públic-privat, ser humà-naturalesa, entre altres).

D'aquesta manera, abandonar el pensament dicotòmic implica valorar la vida en tota la seua diversitat i considerar el diàleg com a una pràctica essencial per a pensar noves perspectives, coneixement i possibilitats.

Per tant, si generem una relació simbiòtica en els ecosistemes virtuals d'aprenentatge obrim “mons completament nous de comprensió, noves perspectives, nous paradigmes que permeten elegir noves alternatives i es pensa sobre tot això” (Covey, 2012; p.350). D'aquesta manera, facilitem en la virtualitat una sinergia que permet alliberar una energia creadora col·lectiva per a la transformació de les experiències, des d'una visió compartida.

La creació de xarxes virtuals cooperatives i simbiòtiques permeten repensar les nostres pròpies mirades paradigmàtiques i obrir-nos a noves possibilitats, generades des de la creativitat i la sinergia. En aquest sentit, és fonamental promoure relacions sinèrgiques en la virtualitat per tal de contrarestar visions tradicionals i reduccionistes que s'oposen al canvi, a les transformacions i a noves visions que creuen que altre món és possible.

Referències bibliogràfiques

- ASSMANN, H. (2005). *Curiosidad y placer de aprender*. Editorial PPC.
- COVEY, S. (2007). *Los 7 hábitos de las familias altamente efectivas*. Editorial Debolsillo.
- COVEY, S. (2012). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Editorial Paidós.
- GUTIÉRREZ, F. y Prado, C. (2000). *Ecopedagogia i ciutadania planetària. Publicacions de l'Institut Paulo Freire/Edicions del CREC*. Xàtiva
- LA INVOLUCIÓN DE LOS HUMANOS (13 de junio de 2020). *La Nación*.
<https://whyperlink> “<https://www.nacion.com/archivo/la-involucion-de-loshumanos/whqeg7fxfrfhtkhsaqpufpt46q/story/>”
- MATURANA, H. y Verden-Zöler, G. (2011). *Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano*. Granica.
- MORA, F. (2017). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- NAJMANOVICH, D. (2019). *Complejidades del saber*. Editorial Noveduc. Obtenido de <http://www.amazon.com>
- MARGULIS, L. (2002). *Planeta Simbiótico*. Editorial Debate.

Revista semestral
hivern 2020 · Núm. 44
12 €



TAREPA - PV

Taller per a l'Acció Renovadora
de l'Educació Permanent d'Adults



L'ULLAL Edicions



Q

