

Ideas que viajan alrededor del mundo

2012-09-01

Ideas que viajan alrededor del mundo

Artículo escrito por Patricia Díaz en el que comparte algunas experiencias de lo que sucede en los Computer Clubhouses cuando jóvenes de diversas culturas trabajan colectivamente en proyectos creativos. Estos espacios dotados con tecnología de punta, apta para crear, se rigen por cuatro principios (aprender diseñando, seguir intereses, construir comunidad y respetar y confiar) que ella ejemplifica mediante la historia de un títere viajero que los jóvenes bautizaron Cosmo.

Artículo escrito por Patricia Díaz en el que comparte algunas experiencias de lo que sucede en los Computer Clubhouses cuando jóvenes de diversas culturas trabajan colectivamente en proyectos creativos. Estos espacios dotados con tecnología de punta, apta para crear, se rigen por cuatro principios (aprender diseñando, seguir intereses, construir comunidad y respetar y confiar) que ella ejemplifica mediante la historia de un títere viajero que los jóvenes bautizaron Cosmo.

IDEAS QUE VIAJAN ALREDEDOR DEL MUNDO

Por Patricia Díaz

|



|

Entre enero de 2002 y diciembre de 2011, Patricia Díaz trabajó como Gerente de Conocimiento de la [Red Intel de Computer Clubhouses](#) teniendo como base el Museo de Ciencia de Boston y el Laboratorio de Medios de MIT (Media Lab). Una de sus funciones era facilitar la comunicación y colaboración entre personas de estos centros vinculadas a la red, dispersas por el mundo. Ella comparte aquí algunas experiencias de lo que sucede cuando jóvenes de diversas culturas trabajan colectivamente en proyectos creativos. Para un recuento más detallado se recomienda ver el capítulo “*Going Global: Clubhouse ideas travel around the world*” que escribió para el libro <http://store.tcpress.com/0807749893.shtml> “*The Computer Clubhouse: Constructionism and creativity in youth communities*”, editado por Yasmin Kafai, Kylie Peppler y Robbin Chapman y publicado por [Teachers College Press](#) en 2009.

|

El Computer Clubhouse es un ambiente de aprendizaje extraescolar donde jóvenes de comunidades vulnerables trabajan con mentores adultos para desarrollar competencias, expresar sus ideas y aumentar la confianza en sí mismos a través del uso de tecnología de punta. El primer Clubhouse abrió sus puertas en Boston hace casi 20 años sin pretensión alguna de convertirse en una red global. Sin embargo, el éxito del modelo de aprendizaje atrajo la atención de muchos interesados y hoy existen más de 100 Clubhouses en 20 países, incluidos varios en América Latina [1]. Estos hacen parte de una red que recibe apoyo del Museo de Ciencia de Boston, el Media Lab de MIT, la Fundación Intel y muchas otras organizaciones en todos los continentes.

Las ideas de los jóvenes de los Clubhouses se mueven rápidamente por el mundo debido a la confluencia de varios factores tales como la globalización y las acciones explícitas de la Red de Clubhouses para promover creaciones colectivas. La globalización ha dado como resultado que jóvenes provenientes de lugares distantes unos de otros, estén expuestos a contenidos similares a los que acceden por Internet y por los medios masivos de comunicación; pero también, a través de otros canales menos obvios como lo son las plantillas que vienen con muchos tipos de software. Por ejemplo, para crear música es cada vez más común recurrir a “loop” [2], comunes en géneros como el hip-hop que tienen un sonido similar independientemente de dónde los hayan compuesto. Esto facilita las creaciones colectivas entre jóvenes de Asia, África, Latinoamérica y EEUU donde cada uno pone su grano de arena para componer una canción, entre todos, así nunca se hayan conocido en persona.

El aporte del modelo Clubhouse consiste en facilitar el aprendizaje en comunidad influenciando desde el espacio físico y las tecnologías disponibles hasta las relaciones interpersonales tanto presenciales como a distancia. Los cuatro principios rectores de los Clubhouses [3], seguir sus propios intereses, aprender diseñando, construir una comunidad y crear un ambiente de confianza y respeto, pensados inicialmente para un espacio individual, se aplican ahora a la red global.

Los Clubhouses son espacios dotados con tecnología de punta apta para crear. Esto quiere decir, computadores con software para diseño gráfico, Web y 3D; cámaras para filmación y programas de edición y de efectos especiales; un pequeño estudio de música con todo lo necesario para hacer grabaciones profesionales; conectividad a Internet; impresoras, escáneres, kits de robótica, microscopios digitales y en algunos casos, instrumentos musicales y otros extras como [arduinos](#) e impresoras en 3D. En los Clubhouses también suele haber elementos reciclables, plastilina, legos y materiales para manualidades. Pero lo más importante de estos espacios es que son gratuitos, están abiertos a todos los jóvenes de las comunidades donde se encuentran, son atendidos por profesionales que están en constante formación en el modelo de aprendizaje y que se convierten en facilitadores y aprendices al lado de los jóvenes. Además del personal que trabaja en los Clubhouses, hay mentores voluntarios que inspiran, modelan comportamientos y aprenden de sus colegas y de los jóvenes en sus interacciones con la comunidad Clubhouse.

Un ejemplo de los cuatro principios rectores mencionados es el títere viajero a quien los jóvenes bautizaron como Cosmo. La idea se gestó en Irlanda y se convirtió en un proyecto de largo plazo en el que participaron muchos miembros, mentores y personal de la Red de Clubhouses. Cosmo surgió del interés común de conocer sobre la cultura de otras personas, aprovechó la infraestructura disponible para aprender diseñando y se desarrolló en un ambiente global de confianza y respeto. Por encima de todo, llevó a un nuevo nivel la idea de crear en una comunidad emergente de aprendices, expandiéndola en el tiempo y el espacio más allá de los proyectos típicos de jóvenes de esa edad. El títere viajero no es un proyecto único en este respecto, sino una muestra de que la creación colectiva entre personas de varias culturas es cada vez más popular.



Cosmo en un estudio de música en Boston

Precisamente, fue una mentora voluntaria la que propuso crear un títere que viajara por el mundo aprendiendo de las culturas que encontrara en su camino y llevándose recuerdos de cada una de ellas. Los jóvenes del Clubhouse de Irlanda donde se encontraba la mentora fueron muy receptivos y de inmediato se dieron a la tarea de conseguir las telas y otros materiales necesarios para darle vida a Cosmo. El nombre lo escogieron mediante una consulta virtual en la que jóvenes de varios países opinaron, hasta llegar a un acuerdo, en un nombre que era familiar en varios idiomas y evocaba la imagen, según lo describieron ellos mismos, de un viajero cosmopolita y ciudadano del mundo. Una vez estuvo listo, lo fotografiaron en su comunidad y en lugares famosos de Dublin, subieron las fotos a la red social de los Clubhouses, que se

llama “La Villa”, y preguntaron quién estaría interesado en recibir a Cosmo. La propuesta suscitó gran entusiasmo y el títere estuvo viajando durante varios años dentro de una caja cada vez más cargada de recuerdos “souvenirs” provenientes de las ciudades que visitó.



Cosmo a su llegada a Colombia

Una de las cosas más interesantes que sucedió con Cosmo es que el desarrollo de su vida fue producto de la imaginación colectiva de muchos jóvenes que solo se conocieron a través de la interacción virtual, en “La Villa”, para relatar en múltiples medios sus aventuras. Así fue como Cosmo estuvo cantando y bailando con otros títeres en Guadalajara y São Paulo; conoció a su novia Hamda, hecha específicamente para él, y se casó con ella en Jordania en una fiesta tradicional del medio oriente; grabó sus canciones en Boston, y tuvo un hijo en Australia antes de regresar con su familia al Dublin que lo vio nacer.



Cosmo en Jordania con su novia Hamda

Cosmo inspiró a los jóvenes anfitriones a investigar sobre la cultura local, tomar y editar fotos, salir a lugares históricos, hacer videos, publicar en redes sociales y apreciar la cultura de otros países visitados por él. En Latinoamérica, algunos quedaron tan entusiasmados que decidieron viajar a conocer en persona otros países, compartir sus conocimientos, aprender de sus anfitriones y colaborar en proyectos de música, diseño y realidad aumentada.

Todo esto ocurre en un programa extraescolar para jóvenes entre 10 y 18 años que no tienen un horario que cumplir ni obligación alguna de asistir, no pagan una matrícula ni reciben un certificado de asistencia; en resumen, no tienen ningún incentivo extrínseco para participar. En otras palabras, sucede por la motivación intrínseca de los jóvenes de aprender, interactuar, crear y trabajar colectivamente en proyectos que les interesan. En el Clubhouse se vuelven expertos en las tecnologías que les llama la atención; pero sobretodo, este espacio les sirve para conseguir lo que desean, expresar lo que sienten y sentir que son parte de una comunidad global. La combinación del programa presencial en la zona donde viven los participantes, con la comunicación virtual conformada por jóvenes de todas partes del mundo, mediante la cual comparten experiencias a través de “La Villa” ha demostrado ser muy atractiva para los jóvenes que, sin proponérselo, están desarrollando competencias vitales para

llevar vidas satisfactorias en el siglo XXI.

NOTAS:

[1] En Latinoamérica, hay Computer Clubhouses en Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, México y Panamá. El directorio de Comuputer Clubhouses está disponible en línea: <http://www.computerclubhouse.org/content/clubhouse-locations>

[2] El término “loop” hace referencia a uno o más bucles de música sincronizados que se enlazan en secuencia una y otra vez de manera que al reproducirlos dan la sensación de continuidad. [http://es.wikipedia.org/wiki/Loop_\(m%C3%BAsica\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Loop_(m%C3%BAsica))

[3] Se recomienda consultar el documento <https://eduteka.icesi.edu.co/PrincipiosClubhouse.php> “El enfoque de aprendizaje del Computer Clubhouse, principios rectores”.

CRÉDITOS:

Artículo escrito por Patricia Díaz especialmente para Eduteka.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 01 de 2012.

Última modificación de este documento: Septiembre 01 de 2012.*