

# Cal Educamp 2011

Apuesta por una formación disruptiva al otro lado del charco  
(Episodio 3)

Ana Rodera

ANA.RODERA@GMAIL.COM

## Sobre esta trilogía

Estimad@ lector@ te encuentras leyendo el segundo episodio de nuestra particular trilogía y gesta educativa centrada en el diseño, desarrollo, puesta en práctica y evaluación de un Educamp en la UC Berkeley.

En la primera parte del primer episodio (**en estado de generación beta perpetua**) pretendimos dar respuesta a las seis cuestiones principales que rodearon a la experiencia de aprendizaje y formación social Cal Educamp 2011 en sus momentos iniciales. Si conseguimos cumplir nuestro cometido, al final de su lectura serías capaz de conocer, qué, por qué, para qué, quién, cómo, cuándo y dónde se empezó a darse forma a nuestro particular sueño de formación informal.

En la segunda parte del primer episodio (**que constituye un “pequeño” inciso de 14 páginas del dentro del primer episodio**) nos propusimos desarrollar con mayor precisión nuestro papel de “prosumidores” dentro del evento (**es decir, el “cómo”**). Destacamos en estas líneas los productos, tanto internos como externos, que nos han ayudado a ir diseñando y elaborando progresivamente nuestra “unconference”.

En el segundo episodio, nuestro objetivo se centró en ofrecer (**si el tiempo y la inspiración lo permiten**) el “cómo pasó” o el “DURANTE” es decir, hablaremos sobre el día x en el que se celebró Cal Educamp.

En este tercer episodio, aportaremos un análisis e interpretación de los datos recogidos, tanto de participantes como de miembros de la organización sobre la experiencia de formación informal, para posteriormente redactar una serie de puntos que nos puedan servir de cara a la mejora de una nueva propuesta de desconferencia (**quizás la del año que viene ; )**

**¡Esperamos que la lectura os sea propicia!**

# Episodio 3: EL DESPUÉS

En este último episodio, explicamos las acciones de análisis, interpretación, evaluación y propuestas de mejora, que llevamos a cabo el equipo organizador, después de disfrutar de un más que merecido descanso<sup>1</sup> “post-educamp”.

En primer lugar, echamos un vistazo (profundo) a los contenidos producidos en nuestros social media. Esperábamos, que tras los talleres de iniciación los participantes se vieran capacitados y dispuestos a colaborar y compartir información eligiendo aquel servicio con el que se sintieran más cómodos (pero como veremos posteriormente este propósito se alejó bastante de la realidad).

En segundo lugar, analizamos los datos que aparecieron en el cuestionario de evaluación final de la unconference. Dicho cuestionario fue distribuido de forma online, de manera que facilitamos su dirección web en los momentos finales del educamp y posteriormente a través del envío de un email a los participantes.

En tercer lugar, mostramos algunos de los puntos que bajo nuestro particular criterio consideramos que ayudarían a forjar un Cal Educamp 2012 más eficaz de cara a la formación informal de los asistentes.

Y por último, una vez tratados los puntos anteriores nos atrevemos a presentar (lo que muchos de vosotros estabais esperando desde el primero de nuestros episodios) una serie de puntos (que sin ser “mandamientos” o “hechizos milagrosos”) pensamos que pueden ayudar a aquellos más atrevidos a embarcarse en la cruzada de montar su particular propuesta de educamp.

## Estadísticas de nuestros Social Media

Empezamos por entrar directamente “al trapo”, es decir, a examinar los productos concretos que dieron en nuestro backchannel<sup>2</sup> durante todo el día de la unconference.

Tenemos que apuntar, que en nuestras reuniones previas al evento considerábamos que tras realizar los workshops de inmersión social los participantes se envalentonarían y empezarían a postear, twittear, a subir fotos y vídeos... es decir, a compartir todo tipo de información y contenidos sin cesar. Pero la realidad nos deparó otra clase de resultados que pasamos a mostrar.

---

<sup>1</sup> Mientras nosotros descansábamos tres días después del Cal Educamp se publicó el siguiente artículo sobre nuestra experiencia [Cal Educamp explores the nexus of new technology and teaching](#) escrito por Cathy Cockrell y aparecido en el NewsCenter (8 de agosto del 2011).

<sup>2</sup> En la página del wiki de Cal Educamp 2011 “[Media Stream](#)” es posible consultar las diferentes aportaciones generadas en los diversos medios sociales.

# Microblogging con Twitter

## #caleducamp

A la hora de realizar el análisis de nuestro hashtag (#caleducamp) hemos escogido utilizado, entre los diferentes servicios web disponibles, Summarizr<sup>3</sup>. Los datos que nos han permitido observar que durante las casi 9 horas de desconferencia se produjeron un total de 234 de los cuales más de la mitad (127) fueron realizados por los miembros del equipo organizador.

**Tweets from Cal Educamp 2011 (UC Berkeley on August 5<sup>th</sup>)**

Tweets: <http://twapperkeeper.com/hashtag/caleducamp><sup>4</sup>

**Total tweets: 234**

Total twitterers: 31

Total hashtags tweeted: 23

Total URLs tweeted: 61

El 80% (187) de los tweets fueron realizados por el 45% (14) de las personas que twittearon. Las diez personas que más twittearon o los top 10 (32% del total de twitteros) generaron el 74% (169) de los tweets con hashtag #caleducamp.

Un 22% (7) de los twitteros únicamente remitieron un tweet a lo largo del día de la unconferece. A su vez, el 26% (62) de los tweets fueron menciones o “@replies” de otros tweets. De este modo, el 45% (14) de las personas que twittearon recibieron una mención o fueron “retwitteados”.

De la totalidad de tweets realizados, 148<sup>5</sup> se escribieron desde los Estados Unidos, mientras que 14 se redactaron en España.

Todos los tweets generados se podían consultar en la wiki del educamp (página “Media Stream”) así como en el servicio VisibleTweets (<http://visibletweets.com>).

---

<sup>3</sup> Summarizr (<http://summarizr.labs.eduserv.org.uk/>) es un servicio web que permite seguir un hashtag, un usuario, los tweets de un evento o una palabra clave en Twitter proporcionando de manera automática una serie de estadísticas, a partir de los datos recogidos.

<sup>4</sup> Si estás interesado en conocer el contenido de los tweets asociados a la #caleducamp, en esta dirección web <http://twapperkeeper.com/hashtag/caleducamp> podrás consultarlos.

<sup>5</sup> De estos 148 tweets con origen en América, 134 procedían del estado de California.

## Slideshare>Presentaciones compartidas

La consulta del repositorio de presentaciones Slideshare nos ha desvelado que únicamente existen **cinco presentaciones** que contienen el tag “caleducamp”:

1. *Noah Cohen, Pecha Kucha of my K-8 teaching resources*, disponible en <http://www.slideshare.net/calbandgr8/noah-cohen-pecha-kucha-of-my-k8-teaching-resources>
2. *Classdroid extended - an application for improving feedback between teachers and students*, disponible en <http://www.slideshare.net/jschuchter/classdroid-extended-an-application-for-improving-educational-feedback>
3. *Personas for Instructional Desing*, disponible en <http://www.slideshare.net/dogle/personas-in-instructional-design>
4. *Search and Find Metadata in Education*, disponible en <http://www.slideshare.net/phelimbradley/search-and-find-metadata-in-education>
5. *Photo Sharing: Social Media Immersion*, disponible en <http://www.slideshare.net/arodera/photo-sharing-social-media-immersion>

## Photo Sharing>Instantáneas del día

El día 5 de agosto, se subieron a Flickr un total de **seis fotografías y un vídeo** con la etiqueta “caleducamp”. De las seis fotografías cuatro de ellas habían sido realizadas por un miembro de la organización.

En Picasa los organizadores elaboramos un álbum con **111 fotografías**.

## Video Sharing>Vídeos de nuestro educamp

Únicamente se subieron **tres vídeos** con la etiqueta “caleducamp” el día de la desconferencia.

Los números no mienten y en general, hemos podido apreciar una escasa participación por parte de los asistentes en los diferentes backchannels. La mayoría de las contribuciones procedían de los organizadores del evento. Esperamos poder mejorar este aspecto en las próximas ediciones del educamp. Para ello prevemos ciertos cambios en el diseño y puesta en práctica de los talleres de inmersión social. Además, consideramos que tenemos que expandir aún más entre los asistentes la idea de que son REALMENTE ellos los protagonistas de la experiencia formativa informal y que su mayor o menor índice de éxito viene de la mano de su mayor o menor colaboración, participación y compartición a través de los diversos canales disponibles.

Tanto el equipo organizador como los participantes tenemos que convertirnos en “valores activos” que proporcionen información, diálogos y contenidos en formatos diversos, que permiten ir dotando de consistencia a los aprendizajes particulares así como a la inteligencia colectiva generada durante el día de la desconferencia.

## Bookmarking o Marcadores Sociales

En el servicio de marcadores sociales Delicious, aparecieron un total de **77 entradas** con la etiqueta “caleducamp”, accesibles desde la dirección web <http://www.delicious.com/tag/caleducamp>.

En la Diigo, la otra aplicación de bookmarking que habíamos trabajado durante los talleres de inmersión social, se etiquetaron **14 recursos** con nuestro tag. La recopilación de dichos recursos se puede consultar a través de <http://www.diigo.com/tag/caleducamp>.

Tras el visionado de estos resultados (y sin ánimo de ser pesimistas y sí muy realistas) podemos afirmar que nos ha faltado una “vuelta de rosca” en el momento de trabajar el cómo, por qué y para qué utilizar los social media (los números hablan por sí solos).

### Resumen de los contenidos de nuestros Social Media

**TWEETS= 234**

**PRESENTACIONES=5**

**FOTOGRAFÍAS=117**

**VÍDEOS= 4**

**RECURSOS EN MARCADORES SOCIALES= 91**

No es suficiente instigar a los asistentes a que “participen” porqué sí. A raíz de los resultados anteriores, hemos podido ver y corroborar que todavía la cultura 2.0 no se ha instaurado plenamente. Quizás nos encontramos en un primer nivel donde la necesidad imperiosa recae en dominar la parte técnica de la tecnología. Una vez superado este “trámite” (puramente manual) quizás las cifras empezarán a cambiar (somos optimistas:). Porque los participantes encontrarán sentido al compartir conocimiento y experiencias de aprendizaje haciendo uso de las aplicaciones de la web social, por su facilidad de uso y su variedad de formato.

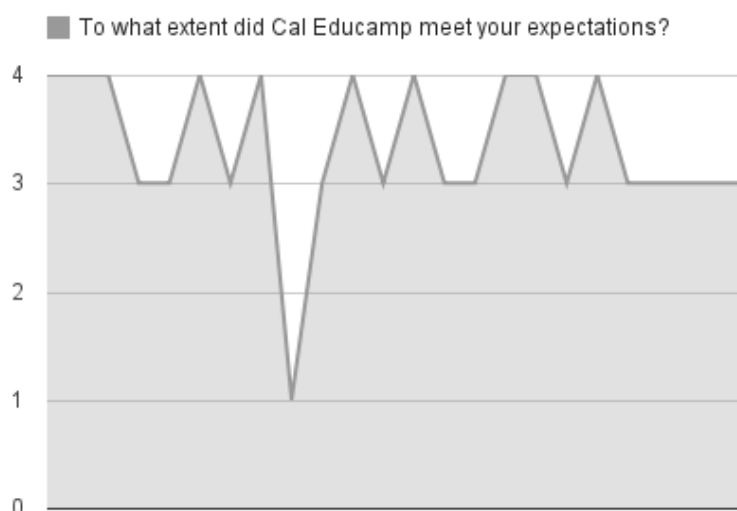
## La evaluación de los asistentes

Finalizada la desconferencia era el momento de recoger las opiniones de los participantes con el fin de poder evaluar el desarrollo de la misma, reflexionar sobre diferentes aspectos (tanto positivos como negativos) e intentar establecer unas pautas que nos permitiesen poder elaborar un Cal Educamp 2012 más ajustado a las necesidades y demandas del posible público asistente.

Elaboramos un cuestionario<sup>6</sup> online que diseñamos en Google Docs Formularios y que posteriormente colgamos en la plataforma SurveyGizmo<sup>7</sup>. Antes de pronunciar el “adiós” definitivo en la desconferencia facilitamos a los (pocos) participantes que aun quedaban el enlace en el cual encontrarían la encuesta. Posteriormente remitimos un email a cada uno de los asistentes que se habían inscrito señalando de nuevo tanto la dirección web a la que se podían dirigir para responder como la importancia que tenía para todos nosotros, los miembros del equipo organizador, recibir su feedback.

Obtuvimos un total de 24 respuestas que se fueron descargando automáticamente en una hoja de cálculo del propio Google Docs. A continuación presentamos algunos de los resultados obtenidos, que nos han influenciado en la redacción del apartado de sugerencias final.

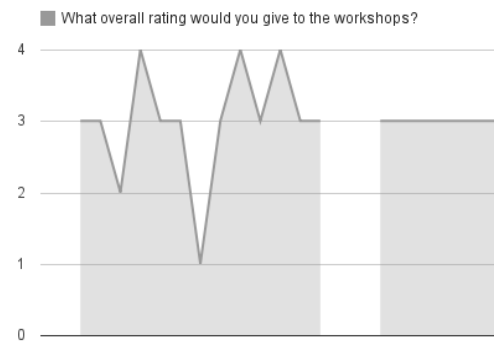
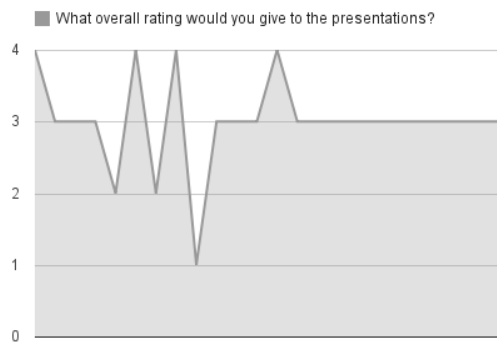
Preguntamos a los participantes en qué medida sus expectativas iniciales acerca de la desconferencia habían sido cubiertas. La media de respuestas fue de 3,33 (siendo 1=Poco, 2=Bastante y 3=Mucho y 4=Totalmente).



Otra de las cuestiones que formulamos a los asistentes estaba relacionada con la puntuación (siendo 1=Baja/o, 2=Suficiente y 3=Buena/o y 4=Muy buena/o) que otorgarían tanto a las presentaciones, como a los workshops y al equipo organizador.

<sup>6</sup> Actualmente el cuestionario se encuentra desactivado.

<sup>7</sup> SurveyGizmo ([http://www.surveygizmo.com/?ap=sg\\_full\\_http](http://www.surveygizmo.com/?ap=sg_full_http)) es un servicio de encuestas online que posee una versión gratuita de prueba de 14 y que la UC Berkeley, y concretamente el Educational Technology Services (ETS) han contratado y que se utilizó a la hora de presentar este cuestionario de evaluación final.



Las medias se situaron en 3 para las presentaciones y workshops, y en 3,04 para la organización.

Entre las presentaciones, discusiones y workshops más valorados los participantes señalaron (entre paréntesis mostramos el número de personas que citaron el contenido como favorito):

- Uso del cómic en las aulas (5)
- Google Plus (4)
- Facebook en la clase (4)
- Recursos educativos en abierto (3)
- Posibilidades educativas de los social media (2)

Únicamente dos de los asistentes comentaron que ningún workshop y ninguna presentación y discusión les habían aportado ningún conocimiento nada realmente significativo. Otro de los participantes ha mostrado una opinión totalmente opuesta a la anterior, exponiendo que todos los workshops así como presentaciones y discusiones a los que asistió le fueron muy valiosos.

Aprovechamos este cuestionario para saber cuál era la “cosa” más importante que habían aprendido los participantes. Las respuestas nos sorprendieron tanto por su variedad como por su eminente carácter social.

*“we are not alone :) I appreciated the breadth and the contrasts in approach, seeing that there are reasons why I haven't solved so many problems that I struggle with - they are difficult for others too AND its worth it to keep on unfolding it all because there's still much to do”*

*“The unconference model is brilliant for educators in that is more interactive and focuses directly on what we need...”*

*“(...)The biggest take-away is been able to learn how different people use the social media to enhance teaching and explore its use and application within our domain”*

*“That we have a lot to learn from each other, and that it would be good to have more forums to exchange information like this”*

*“networked with interesting people, exchange of ideas”*

Y para que no se diga que barremos para casa también mostramos un comentario<sup>8</sup> no tan halagüeño y que lejos de causarnos desánimo, nos provoca activar el “chip” para pasar a la acción con el fin de poder revocarlo o mitigarlo en la medida en que nos sea posible.

*“This was a horrid experience. I can't believe you wanted to talk about technology and did not bother to use it to be better organized”*

## **Cal Educamp 2012>Gets Better!!!**

Tras la celebración del Cal Educamp 2011, todos los organizadores del evento nos planteamos seriamente como se podría mejorar la desconferencia en su próxima edición.

Nos sentamos poniendo sobre la mesa por un lado, los datos obtenidos en el cuestionario de evaluación general del educamp (completado por los asistentes) que hacían referencia tanto a posibles elementos que se deberían incluir con el fin de mejorar ediciones futuras así como, a las críticas constructivas; y por otro, los pensamientos personales derivados de la vivencia en primera persona de la desconferencia (considerando nuestro doble rol, el de organizadores y de participantes).

A partir de las respuestas y reflexiones conjuntas fuimos anotando sobre la pantalla un total de más de 40 sugerencias, que esperamos poder aplicar en el Cal Educamp 2012 con el fin de mejorarlo. A continuación presentamos nuestros puntos de mejora divididos por ámbitos de actuación:

---

<sup>8</sup> Nos gustaría aclarar que, únicamente hemos enunciado un solo comentario “negativo” porque tras analizar varias veces las respuestas obtenidas solo existía dicho comentario con connotaciones negativas.



## Reunión General>Consulta de Grupo

1. Decidir con antelación qué objetivos se pretenden que alcancen los asistentes
2. Definir un plan de actuación o un hilo conductor que sea conocido por los participantes y organizadores con el fin de encauzar las acciones desarrolladas de manera que propicien la consecución de los objetivos anteriores
3. Mostrar de manera más explícita aquellas personas que no quieren ser grabadas (una pegatina en la solapa no es suficiente, se debe utilizar un distintivo visual como una cuerda de diferente color en su identificación)
4. Establecer claramente los roles de cada uno de los organizadores durante el día
5. Dotar de visibilidad a los backchannels del evento
6. Establecer un espacio virtual donde sea posible guardar los tweets para su acceso y análisis posterior
7. Conseguir un mayor número de sponsors de manera que todo sea gratuito y se puedan dar camisetas a todos los asistentes
8. Establecer una fecha “fija” para la celebración del educamp (anualmente, cada segundo agosto del año, etc.)
9. Aportar de manera mensual informaciones, contenidos, materiales, etc. en los diferentes social media utilizados con el fin de prolongar el contacto entre los asistentes a lo largo del tiempo (queremos ir más allá del día x y crear una verdadera red social de intercambio de conocimientos en materia de educación y TIC)

## Workshops>Inmersión social

1. Aumentar el tiempo dedicado a los workshops de inmersión social (las cuatro temáticas escogidas, “photo y video sharing”, “blogging”, “microblogging”, presentaciones y “socialbookmarking” son acertadas)
2. Distribuir los talleres en diferentes franjas horarias a lo largo de la jornada
3. Dividir los workshops por niveles (inicial-medio-avanzado) si la interpretación de las informaciones recogidas en el cuestionario de registro así lo requieren (por tanto, los niveles estarán en función de los conocimientos previos señalados)
4. Contar con un proyector en cada espacio donde se desarrollen los talleres
5. Desarrollar la formación con ayuda de dos facilitadores por cada 10-15 asistentes
6. Mejorar la coordinación en cuanto al diseño y desarrollo de los workshops de inmersión. A partir de una estructura general compartida
7. Mantener como objetivo prioritario y real la puesta en práctica de los diversos contenidos abordados en los workshops de inmersión a lo largo de la desconferencia (se hace necesario que los asistentes salgan del taller con “productos” reales/útiles) [ejemplos del mundo real>Nate]
8. Contar con la posibilidad de incluir nuevos dispositivos, como IPADs y teléfonos móviles a la hora de desarrollar los workshops, comprobando cómo es posible hacer funcional los diferentes servicios de la web en dichos dispositivos y estableciendo las apps que se requieren así como el proceso a seguir para poder participar activamente a través de los backchannels de la unconference
9. Colocar un panel de sugerencias, preguntas y respuestas, tanto físico como online, que cada persona pueda editar (incluyendo el nombre y el email de contacto). Se pueden utilizar diferentes colores: verde para las sugerencias, rojo con el número correspondiente para las preguntas y azul con el número de la respuesta a la que se contesta (pensar en la posibilidad de abrir un foro de debate público en el que sea posible añadir diversos temas)
10. Propiciar un espacio totalmente virtual donde desarrollar presentaciones, discusiones online

## Espacios

1. Buscar clases suficientemente ventilados y que favorezcan la movilidad (salas con escritorios fijos no favorecen el desarrollo de la unconferencia)

## Organizadores

1. Contar con la participación de un mayor número de facilitadores procedentes de diferentes áreas interesados en la temática "integración educativa de la web social en las aulas universitarias"
2. Proporcionar reconocimiento a nivel institucional a todas las personas implicadas en el diseño y desarrollo del educamp
3. Liberar tiempos a los organizadores, dentro de su jornada laboral, con el fin de que puedan llevar a cabo en mejores condiciones el evento
4. Respetar y enfatizar la utilización de las diferentes metodologías enunciadas en la wiki durante el desarrollo de la conferencia, empezando por nosotros mismos (ej. en el "Welcome" utilizar tweets enviados por todos los miembros, un póster; se podría dar una discusión preparada por parte de los organizadores "compinchados" con algunos voluntarios que se encontrasen entre el público, de este modo se tratarían tópicos como: el porqué de la unconference, sus objetivos, su funcionamiento, etc.)

## Repositorios

1. Crear un repositorio de recursos abierto
2. Indicar a los asistentes donde alojar sus presentaciones (pósters, vídeos, podcast, etc.) desde la wiki de la unconference con antelación, señalando las herramientas así como los pasos a seguir (generalmente con el etiquetado "caleducamp" sería suficiente)
3. Contemplar en el cuestionario de registro las preguntas:
  - ¿Qué quieres aportar o piensas que puedes aportar a este educamp? Indicando brevemente (150 palabras) la temática que se desea tratar
  - ¿Qué formato vas a elegir? (diferentes tipos de presentación, póster digital, discusión, etc.)
4. Reenviar la información referida a los lugares donde alojar los productos en el email que hará las veces de recordatorio

## Registro

1. Ofrecer la posibilidad inscribirse a través de cualquier dispositivo móvil o tecnológico generándose un código QR que se tendría que presentar en la entrada al evento (de este modo reduciríamos el volumen de papel utilizado ya que, no sería necesario imprimir ningún documento)
2. Favorecer el registro autónomo (DIY) por parte de los participantes, mostrando los pasos a seguir con carteles o informando de los mismos en la wiki. Los organizadores y voluntarios prestarán ayuda a todo aquel que lo necesite
3. Aumentar el tiempo dedicado tanto a la toma de contacto entre los participantes o socialización 1.0 (Ice Crush) como al redactado de información personal en las etiquetas (pegatina roja=necesidad y pegatina verde=conocimiento que puedo ofrecer)
4. Poner a disposición de los participantes el material (carpeta, bolígrafo, folios, USB, etc.) con el que contemos y que consideremos pueda ser útil. Cada persona escogerá libremente aquello que necesite
5. Evitar impresiones innecesarias (horario general podría distribuirse a lo largo de las diferentes salas del evento)
6. Los stickers o pegatinas podrían ser diseñados también por los participantes. Se podría crear incluso un concurso con posibilidad de votar e imprimir posteriormente los más votados

### Durante-Día del Educamp

1. Realizar una unconference realmente social, potenciando al máximo el stream así como los canales abiertos de comunicación en los diferentes espacios (ej. línea de twitter en las presentaciones o espacio de preguntas en vídeo ustream, etc.)
2. Recoger toda las fuentes de información así como productos diversos (fotos, vídeos, presentaciones, etc.) en un repositorio online accesible a todo el mundo
3. Facilitar cartulinas de diversos colores según el tipo de formato que se quiera adoptar, considerando el tiempo predeterminado para los diferentes formatos, por ejemplo:
  - Azul=Workshop
  - Rosa=Presentación (PechaKucha, Ignite, etc.)
  - Verde=Discusión (Fishbowl, etc.)
  - Amarillo=Presentación de un producto educativo. Se podría habilitar un “Speaking Corner”
4. Buscar o crear otros formatos que faciliten el desarrollo de la unconference
5. Considerar la posibilidad de realizar sesiones blended (con participantes online y en espacios físicos) haciendo uso de servicios gratuitos de la red social
6. Abrir una línea de proyectos, generando un espacio tanto online como físico de proyectos online donde personas interesadas en una temática concreta puedan juntarse para compartir y editar conjuntamente sus ideas
7. Habilitar un espacio “Chill Learning” donde se favorezca el “learning over the shoulder” de manera espontánea. Libremente los participantes pueden entrar en este espacio y dedicarse a compartir recursos, experiencias, conocimientos, etc. Se podría situar cerca del lugar de refrigerios
8. Potenciar las relaciones sociales/contactos durante las horas de las comidas. Por un lado se puede crear un póster con diferentes espacios y cada persona podrá apuntarse en el espacio que desee, anotando su nombre, su email o ID y el tema de interés; o por otro, los organizadores pueden establecer las temáticas generales susceptibles de ser tratadas en cada espacio (ef. usos de Twitter en educación, Facebook en las aulas, las licencias CC en los trabajos de investigación, etc.) que pueden venir determinadas por las respuestas obtenidas en el cuestionario de registro
9. Mantener siempre visibles:
  - #hashtag de la unconference
  - Enlace al documento de edición colaborativa de notas “Taking Notes” (acortar la URL al máximo)
  - Link al “Horario Vivo”
  - Tag de la desconferencia
  - Reglas de la unconference
  - Comunidad de Facebook
  - Espacio Wiki
  - Pizarra online
  - Línea de Twitter
  - Backchannels

## Algunos “preceptos”

Pues sí... ha llegado ya la página que muchos estaban esperando (nos incluimos dentro de este colectivo que quiere ver algunas indicaciones acerca de cómo organizar un educamp con pocos medios y mucha ilusión).

Debemos avisar que lejos de convertirse en “mandamientos” escritos sobre piedra e inamovibles, lo que en estas líneas presentamos son solo algunos “preceptos” (“consejos de la abuela”) que quizás podrían ayudar a alguno de vosotros a lanzarse a la aventura de montar una desconferencia. Su lectura es pues objetiva y debe ir acompañada de una reflexión, transferencia y adaptación a cada contexto educativo particular.

Los preceptos derivados de Cal Educamp 2011 son diez:

1. Configurarás un equipo<sup>9</sup> organizador interdisciplinar, competente, comprometido, entusiasmado que trabajen de manera constante y planificada en un ambiente distendido, respetuoso y colaborativo
2. Fomentarás la cultura del remix o filosofía 2.0 predicando con el ejemplo. Para ello indagarás, analizarás, aprovecharás y readaptarás materiales elaborados por otros bajo licencias CC que permitan sus derivados y posteriormente compartirás tus productos
3. Dotarás de voz y voto a los posibles participantes o personas interesadas en el diseño del educamp, de este modo conseguirás una desconferencia más ajustada a los deseos de cada uno
4. Tendrás presupuesto y acceso a materiales básicos (muchos de ellos se pueden reciclar de cara al año siguiente, por ejemplo la pancarta)
5. Publicitarás el evento a través de todos los servicios disponibles puestos a tu alcance, tanto en el mundo físico como en el virtual
6. Serás consciente tanto de los conocimientos previos como de los intereses y necesidades de los participantes respecto a los contenidos vinculados con los objetivos previstos en el educamp
7. Buscarás y mostrarás formatos facilitadores para llevar a cabo el educamp, intentando superar las clásicas presentaciones y discusiones 1.0
8. Trabajarás para conseguir que la totalidad de los asistentes (incluidos los organizadores) se conviertan en auténticos “prosumidores” de actividades educativas mediadas por las tecnologías del momento, eliminando el papel de “oidores inactivos”. Por tanto, potenciarás antes, durante y después de la desconferencia el diálogo, la compartición de experiencias y pensamientos y la participación, tanto en espacios físicos como virtuales
9. Promoverás una correcta inmersión de los social media básica entre los participantes a través de workshops verdaderamente productivos
10. Realizarás una lectura crítica de todos los momentos del educamp con el fin de poder mejorarlo en la siguiente edición. Para ello resultará de vital importancia contar con cuestionarios (preferiblemente online) que permitan recoger las opiniones tanto de participantes como del conjunto de organizadores

---

<sup>9</sup> No se requieren expertos tecnólogos pero seamos sinceros, ayuda tener gente con ciertas habilidades básicas en el dominio de los social media que pretendemos utilizar.

A la hora de diseñar una desconferencia los diez preceptos anteriores se resumen en dos:

1. Apostarás por el aprendizaje social y abierto (open social learning) sobre todas las cosas
2. No utilizarás las tecnologías en vano si no como mediadoras de los procesos de desarrollo del conocimiento colectivo

**THE END**