Papeles Salmantinos de Educación - Núm. 15, 2011-

Facultad de CC, de la Educación, Universidad Pontificia de Salamanca

VIVIENDO Y SINTIENDO LA PEDAGOGÍA INTERACTIVA INTERSECTIVA EN «O PELOURO»: ESTUDIO DE UNA NARRATIVA DE LAS IMPLICACIONES EMOCIONALES DE SUS EDUCADORES

Living and feeling the Interactive Intersective Pedagogy in O Pelouro: a narrative study of the emotional involvement of its educators

David Menéndez Álvarez-Hevia

RESUMEN: O Pelouro es una iniciativa y práctica educativa real que apuesta firmemente por la inclusión de todos los alumnos. Este artículo explora el contexto discursivo y las formas en las que los educadores de este colegio innovador construyen su identidad emocional. El discurso pedagógico que articula las prácticas de este centro (conocido como pedagogía intersectiva interactiva) es tomado como referencia principal a la hora de analizar las formas en las que los educadores de O Pelouro entienden su labor emocional. Para el desarrollo de esta investigación de índole cualitativa ha sido considerada la teoría del discurso desde una perspectiva performativa. Esta da sentido a la experiencia micro-etnográfica vivida en el centro por el investigador. Todo ello es complementado con el uso de un enfoque narrativo que sirve para representar y discutir la implicación emocional de un profesor en interacción con un alumno. Por medio de esta metodología se busca retratar la labor emocional de estos profesionales y así poder presentar una visión más crítica de lo que supone ser y sentir en un ambiente de innovación psicopedagógica inclusiva.

Palabras clave: emociones de educadores, O Pelouro, Inclusión educativa, discurso emocional, micro-etnografía, enfoque narrativo.

ABSTRACT: O Pelouro is a real educative initiative and practice that present a firm commitment with the inclusion of all students. This article explores the discursive context and ways in which educators from this innovative school construct their emotional identity. The pedagogic discourse that articulates the practices of this centre (the Intersective Interactive Pedagogy) is taken as the main reference with the aim