

Elkartoki es un proyecto pedagógico y participativo para la transformación de los espacios de los centros escolares, especialmente de los patios, impulsado por la cooperativa TIPI. El proyecto nace de la preocupación por dar soluciones a las desigualdades que existen en el uso de estos espacios comunes, en muchos casos debido a sus características físicas, su modelo de gestión y de uso.

ELKARTOKI

Este proyecto busca cambiar los usos y dinámicas del patio y espacios comunes de la escuela a través de talleres de diseño y creación en los que lxs alumnxs inventan y construyen trabajos, artefactos o intervenciones. La transformación física es el fin pero también la excusa para trabajar sobre los cuatro pilares en los que se fundamenta el proyecto: la igualdad de género, porque el diseño del espacio puede difuminar o fortalecer los roles de género establecidos por la sociedad; la experimentación, porque probar nuevos caminos puede llevarnos a resultados inesperados; la colectividad, porque todos los agentes que participamos compartimos la responsabilidad por el proyecto; y, por último, la participación, porque lxs niñxs están en el centro del proceso analizando, imaginando, probando, decidiendo, creando o construyendo, siempre con la ayuda del resto de la comunidad escolar.

CODIGO

En los cinco años que llevamos desarrollando el proyecto hemos probado distintas maneras de transitar el proceso y hemos realizado un ejercicio de síntesis que se está materializando en lo que llamamos el Código Fuente de Elkartoki. Este Código Fuente está formado por una serie de pasos y condiciones sobre los que circular, una especie de ruta que seguir a la hora de desarrollar un proceso colectivo para la transformación de espacios y que incluye, además, la mirada y posición de agentes externos externos como pueden ser artistas, arquitectxs u otra clase de mediadorxs que puedan participar.

A partir del Código Fuente, hemos elaborado un mapa a modo de constelación sobre el que transitar y que sirve como soporte sobre el que dibujar caminos hacia nuevos retos. Este cosmos se encuentra en una fase beta, se está contrastando y repasando para mejorarlo y enriquecerlo con las miradas de personas diversas del ámbito del diseño, las prácticas artísticas, la educación o la comunidad escolar. El mapa quiere ser una herramienta para el diseño de un proceso entero pero también puede servir para poner el foco en determinadas fases, agentes o retos.

FUENTE >VER

EN REHOGAR

Con el mapa llegamos a Rehogar y a esta primera parada que fue Barcelona. Preparamos un taller en el que, a lo largo de dos jornadas quisimos, por un lado, dar a conocer el Código Fuente y contrastarlo y, por otro, detenernos y desarrollar más en profundidad algunos pasos, generando herramientas que ayuden a hacerlos más eficaces. Estos pasos se trabajaron de forma participativa y la idea es hacer de ellos una fuente abierta, ya sea de consulta como de colaboración, donde cualquiera pueda aportar conocimientos, referencias, experiencias, pero también dudas o desacuerdos.

El taller estuvo abierto a cualquier persona interesada en transformar espacios escolares y generar herramientas, trucos o pautas específicas necesarias para recorrer procesos de este tipo; siempre con el objetivo de que las intervenciones que se realicen no sean un asteroide que aterrice sin más en el centro, sino que responda a su contexto y realidad. El trabajo resultante se abre ahora a cualquiera que tenga interés, partiendo del trabajo realizado en los talleres.

1ª SESIÓN

La primera de las dos sesiones tuvo como objetivo dar a conocer el contexto en el que se enmarca el Código Fuente y su explicación a lo largo de los diez pasos del recorrido. Partiendo de cuatro experiencias desarrolladas en el marco de Elkartoki se dieron las claves de la evolución del modelo de mediación, los errores y aciertos y el porqué de los cambios introducidos.

A la hora de hacer el repaso por el Código Fuente, salieron algunos aspectos a tener en cuenta como la importancia de reparar en la interculturalidad, en cómo cada cultura vive su relación cuerpo-espacio.

También el hecho de que el código que se presenta tiene una linealidad que, en realidad puede ser alterada. Pese a que se propone una secuencia concreta, no todos los procesos tienen el mismo punto de partida, por lo que se propone un formato que se asemeje más a la espiral, permitiendo repetir el proceso o incluso alterar el orden.

Una vez hecha la explicación, se plantearon dudas o cuestiones que desde la posición de cada asistente eran importantes para poner en marcha un proyecto de esta clase. De todas estas cuestiones se escogieron dos para poder desarrollarlas de manera más detallada en la segunda sesión.

LOS TEMAS QUE SE PLANTEARON FUERON

Sobre la relación con la comunidad educativa...

¿Cómo se puede hacer para involucrar a toda la comunidad educativa para que dediquen su tiempo al proyecto? ¿Cómo tener dinámicas compartidas con el profesorado? ¿Cómo lograr una visión y objetivos comunes?

Sobre la puesta en marcha de un proyecto...

Antes de llegar a poner el sustrato ¿cómo ofrecer esta transformación a entidades, escuelas, cooperativas, etc.?

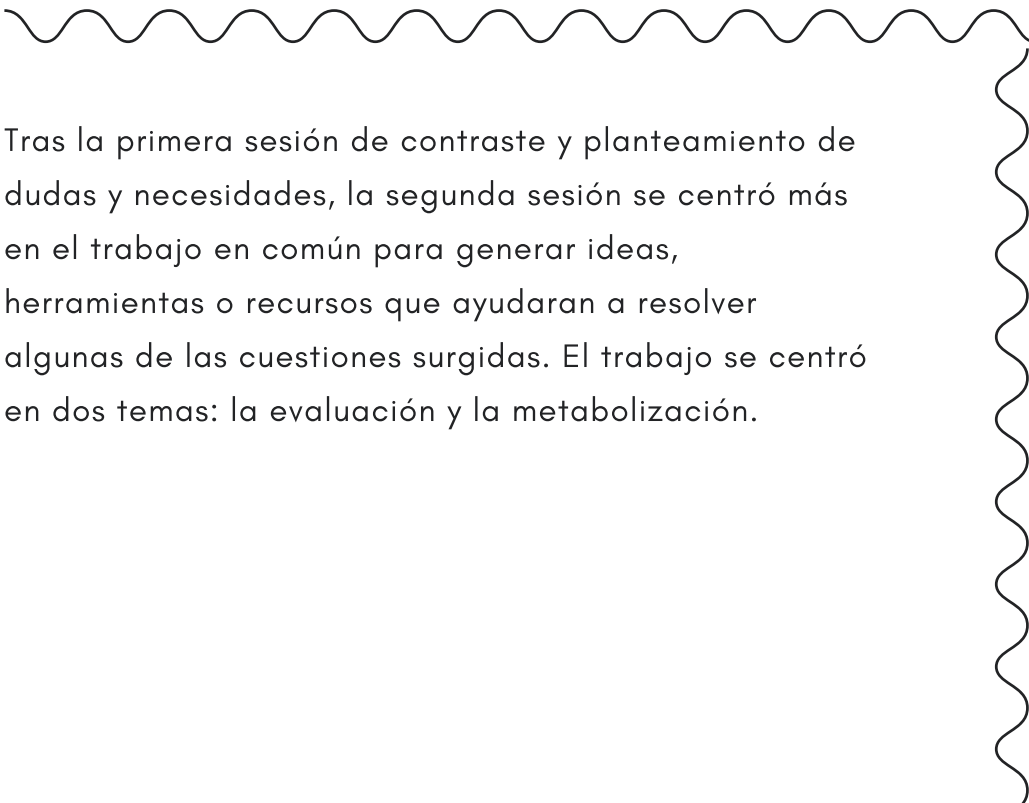
Sobre el testeo...

¿Qué se testea? ¿Durante cuánto tiempo? ¿Qué magnitud tiene que tener?

Sobre las normas, límites y recursos ...

¿Desde qué momento hay que tenerlos en cuenta? ¿Cómo convivir con los límites normativos y administrativos? ¿Se podría hacer un banco de soluciones/recursos/trucos legales y normativos? ¿Cómo definir los limitantes de intervención de los agentes involucrados?

2ª SESIÓN



Tras la primera sesión de contraste y planteamiento de dudas y necesidades, la segunda sesión se centró más en el trabajo en común para generar ideas, herramientas o recursos que ayudaran a resolver algunas de las cuestiones surgidas. El trabajo se centró en dos temas: la evaluación y la metabolización.

Metabolizar es el punto en el que se pasa de imaginar el patio deseado y hacer propuestas, a destilar algunas posibles estrategias de transformación del patio. De toda una serie de propuestas e ideas más o menos realizables se tiene que aterrizar a una idea común que aglutine lo propuesto en la medida de lo posible, pero siguiendo una lógica y unos principios. Es por ello que metabolizar es clave: trabajando propuestas enfrentadas, detectando las necesidades que se encuentran detrás de cada propuesta y de cada idea, organizándolas y tratando de materializarlas en posibles estrategias para la consecución de ciertos objetivos. Así la figura metabolizadora es clave, pero también tiene ciertos riesgos como, por ejemplo, su nivel de subjetividad y su posible contaminación y manipulación.

QUÉ ES

Algo que “contempla la organización y sistematización de la información generada durante la fase de imaginar para filtrarla. Se hace atendiendo a retos, necesidades, principios y recursos que se han establecido previamente para luego convertirlos en satisfactores o soluciones sobre las que acordar una propuesta final.

CÓMO SE HACE

Para definir quién se encarga de metabolizar, es necesario concretar los roles y grados de participación de cada agente en cada parte del proceso.

Las estrategias de materialización (diseños, propuestas) para la transformación del espacio han de ser co-creadas y acordadas entre lx niñxs y agentes impulsores del proyecto. Es importante testar y probar durante la metabolización, para descartar, mejorar o tomar ciertas decisiones en base a la experimentación y evidencias.

A QUÉ TENEMOS QUE ANTENDER

A referentes y ejemplos; a los límites y barreras que existen de antemano en el espacio y la comunidad; a los recursos (materiales o humanos) disponibles para la transformación; a los objetivos del proyecto que nos pueden valer para establecer unos criterios de selección; a los retos y necesidades derivadas de la primera fase de análisis.

CON QUÉ HERRAMIENTAS PODEMOS CONTAR

Un mapa de recursos comunitarios:
conocimientos, habilidades, tiempo, materiales
que existen en la comunidad cercana y otras
redes.

Una lista de referentes y ejemplos, que sea
abundante y que permita deconstruirlos.

Una serie de criterios o indicadores establecidos,
co-creados y priorizados entre todxs.

A QUÉ VALORES DEBE ATENDER

Transparencia: tiene que ser un proceso transparente y
puesto en común.

Honestidad. Evitar sesgos personales, intentar
objetivizar y atender a los objetivos y criterios del
proyecto.

EVALUAR

>VER

Si bien esta acción se sitúa al final del mapa, es algo que merece estar presente a lo largo de todo el proceso. Evaluar nos permite valorar y visibilizar los resultados al final del proceso, pero tiene que ir más allá de una acción final. Hay que hacerle un hueco en todo el recorrido y tiene que estar presente.

QUÉ ES

Se trata de una reflexión sobre la recogida de los aprendizajes generados a lo largo del proceso, que sirva como relato del mismo y que sea una herramienta y no una carga.

CÓMO SE HACE

Estableciendo desde el principio y de manera acordada qué se va a evaluar, cuándo se va a evaluar y quién lo va a evaluar, poniendo especial atención en este último punto en quienes participan en la evaluación atendiendo a su edad, cultura y posición en el proyecto.

También es importante atender a lo colectivo y a lo individual ya que los aprendizajes pueden ser de una u otra clase.

PARA QUÉ SIRVE

Para detectar fallos y reconducir la situación durante el proceso y no al final, cuando sea demasiado tarde.

Para poner en valor los resultados yendo más allá de lo tangible y huir de la lógica del resultado material.

Para fomentar la autogestión.

Para descubrir nuevos recursos y retos que el propio proceso haya generado.

Para mejorar la versión de cada participante inculcando la cultura de la autoevaluación.

Para obtener unas pautas con las que poder continuar el proceso.

HAY QUE ATENDER A CIERTOS RIESGOS

A no tener espacios seguros de expresión: para que la evaluación sea una herramienta eficaz, lxs participantes deben encontrarse en un sitio en el que puedan hablar con tranquilidad y sin ser juzgados, pero deben hacerlo siempre desde el respeto y con ánimo constructivo.

A no caer en un bucle infinito de autoevaluación: la evaluación tiene que estar al servicio del proyecto, sin que se convierta en una esclavitud o un fin en si mismo.

A no demonizar los errores: se puede aprender mucho de los errores. Cuando ocurren hay que aceptarlos y poner los medios disponibles para no repetirlos.

CON QUÉ HERRAMIENTAS PODEMOS CONTAR

Dinámicas inclusivas que hagan que quienes participen se sientan cómodxs al margen de sus particularidades.

Lenguaje inclusivo.

Visibilizar los estados de ánimo: ya sea como nota o comentario, conviene hacer aclaraciones de cómo acude cada participante ya que eso puede afectar a lo que dice. Al haber un registro es posible contextualizar determinadas aportaciones.

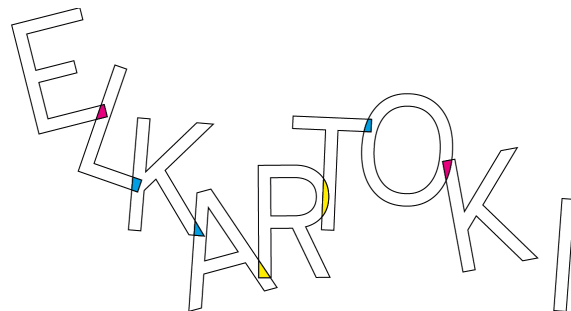
Escalas evaluación adecuadas a cada espacio: no son los mismo niñxs que profesorxs, o niñxs de 6 años o de 15.

Tiempo: pese a lo difícil que suele resultar, es fundamental dedicar un tiempo y espacio a la evaluación.

CONSULTAR CODIGO FUENTE DE ELKARTOKI

CONSULTAR EVALUAR

CONSULTAR METABOLIZAR



www.tipigara.co

www.elkartoki.com