

PRODUCCIÓN SOCIAL

JARDÍN
COMUNITARIO



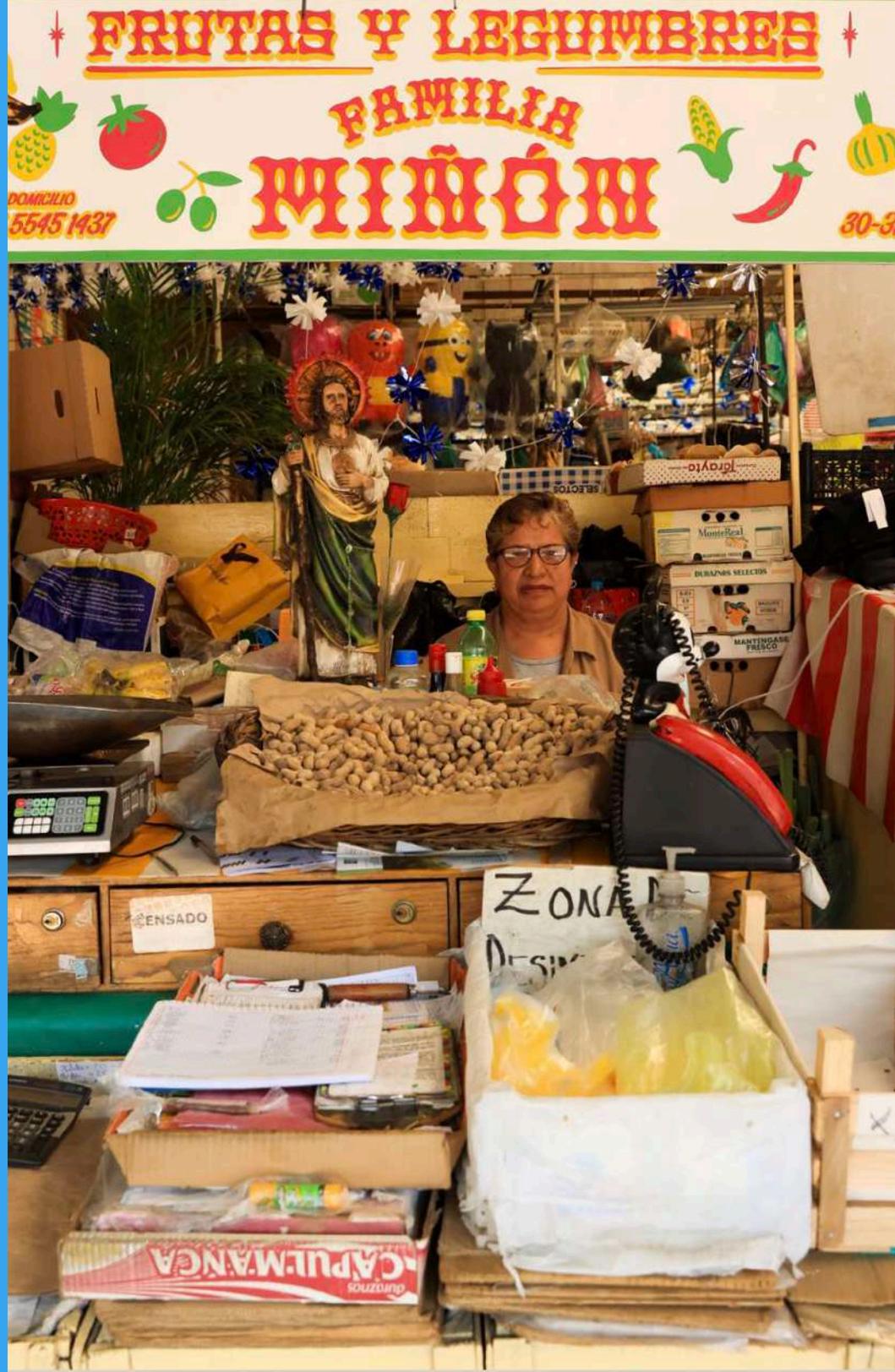
ÍNDICE

- 00 Museos en Común
- 01 Diagnóstico Participativo
- 02 Diseño Participativo
- 03 Proyecto en común
- 04 Validación y evaluación



MUSEOS EN COMÚN

00



MUSEOS EN COMÚN

MUSEO JUMEX

Museos en común es una iniciativa que reúne a artistas, arquitectos y comunidades para crear espacios donde compartir prácticas, saberes y experiencias. El proyecto comprende una exposición en el Museo Jumex y un programa público, los cuales buscan fomentar el diálogo de temas relacionados con lo común, es decir, la construcción colectiva de aprendizajes, cuidados y contextos, así como acercar el museo a diversos públicos. Esta iniciativa también pretende crear vínculos a largo plazo, así como reflexionar sobre las funciones y responsabilidades que tienen las instituciones culturales como agentes sociales dentro de las comunidades.

La primera edición de **Museos en común** se ha desarrollado a partir de enero de 2022 con los

locatarios del Mercado Granada y sus familiares, que se ubica en la colonia donde se encuentra el museo. La exposición gira en torno al mobiliario codiseñado con la comunidad del Mercado Granada.

Distante de una exposición tradicional, lo que se escuchará a lo largo de un mes en la sala serán las experiencias colectivas y saberes en torno a la construcción de espacios comunes.



Fotografía: Museos en común. Israel Esparza



Fotografía: Museos en común. Israel Esparza

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO

01



TALLER 01: CUERPO DOCENTE

[22.08.24]

El primer taller de diagnóstico participativo se llevó a cabo con el cuerpo docente de la Escuela Primaria Antonio Caso. El objetivo del encuentro fue comprender las ideas, preocupaciones, retos y afectos que tienen lxs maestrxs en torno al proyecto “Jardín Comunitario” y, a partir del diálogo, tomar acuerdos en común para diseñar juntxs el proyecto.

El primer momento de la sesión consistió en una lluvia de ideas que nos permitió conocer el tipo de actividades y usos que imaginan lxs profesores en el jardín, así como los retos y las potencialidades que puede tener el proyecto en el mediano y largo plazo.

El segundo momento del diagnóstico participativo fue un proceso de diálogo-reflexión

a partir de tres preguntas detonadoras:

- 1) ¿Qué aspectos consideras importantes para el desarrollo del proyecto?
- 2) ¿Cómo sería para ustedes un proceso y un proyecto exitoso en la participación y su uso?
- 3) ¿Qué retos crees que puede tener este proyecto?
¿Cómo crees que se pueden enfrentar esos retos?

El diagnóstico participativo con el cuerpo docente fue un momento relevante, ya que contribuyó a definir el rumbo del proyecto y sentó las bases para realizar el diagnóstico participativo con las niñeces.



Cosecha del café mundial. Fotografía: Comunal.



Círculo de diálogo. Fotografía: Comunal.

SALÓN DE MAESTROS

Unidad, Materialidad & Sociedad

Visión en el marco de la...

El docente en los procesos de aprendizaje del alumnado es el eje de la reflexión y la transformación.

El maestro cambia: es la adaptación de los aprendizajes.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

¿Qué retos ~~para~~ crees que puede tener el profesorado en la actualidad?

Como áreas que pueden entrelazarse esos retos?

La temporalidad (vacaciones) + B.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

DIRECTIVA

El docente debe ser capaz de generar un aprendizaje de sus propios alumnos. Su rol es el de un guía en el camino, pero la responsabilidad de los aprendizajes es del alumno y el profesor con los recursos de su aula.

IDEAS

- ① - usar paredes como mural
- ② - Huerto vertical
- ③ - Bancas: disfrutar lectura
- ④ - Plantas que no necesiten tanto cuidado - riego
- ⑤ - respetar limonero y peral
- ⑥ - especies nativas
- ⑦ - Plantas medicinales
- ⑧ - No espacio de juego (lugar, analizar...)
Actividades tranquilas
- ⑨ - Bancas, mesas... → Fijos pero tamaño p'todos
- ⑩ - Espacio educativo. → Por norma
- ⑪ - posibilidad mover reja
- ⑫ - Murales x grupo - identidad
- ⑬ - malla solar

Lluvia de ideas. Fotografía: Comunal.

¿Qué retos ~~para~~ crees que puede tener el proyecto?

¿Cómo crees que pueden enfrentarse esos retos?

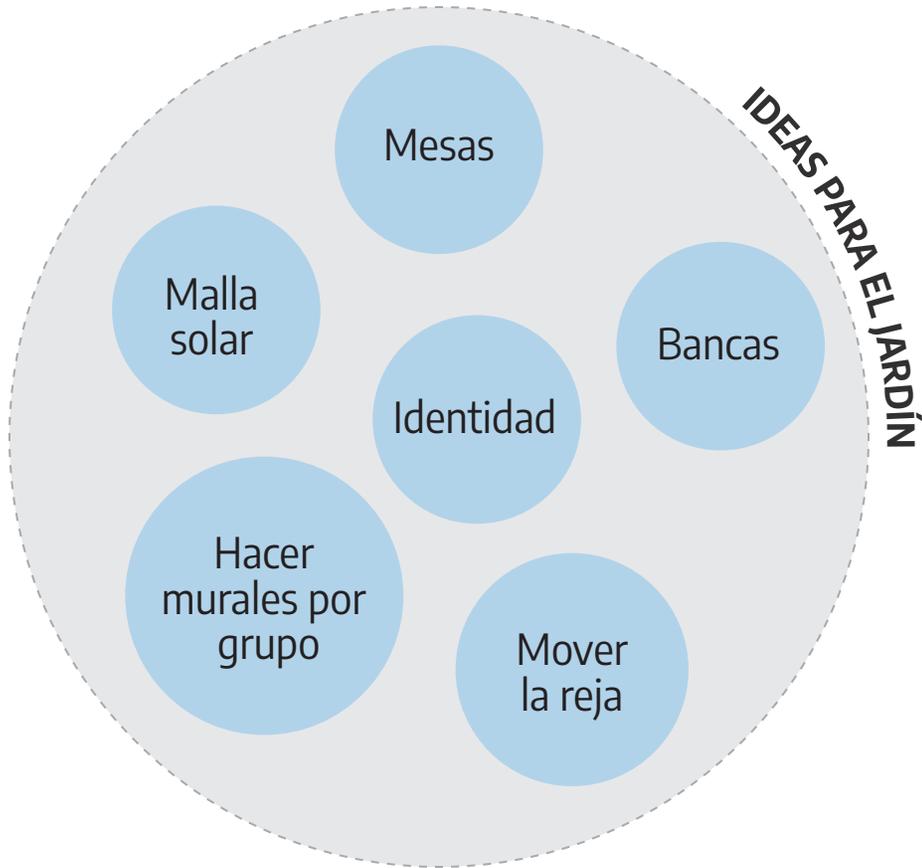
- ☺
- * La temporalidad (vacaciones) → Buscando tiempos de cultivo
- * Los horarios para el uso del espacio → Calendarizar actividades
- * La limpieza y mantenimiento del lugar → Formando comisiones
- * Que se asegure el buen uso → Educar a los usuarios
- * Condiciones climatológicas → Ajuste de horarios
- * Orden y disciplina en el manejo del grupo → Reglamento
- * Participación y apoyo de los padres de familia
compromiso → involucrarlos en las actividades
- * Tiempo limitado para las actividades → Cronograma colectivo

Cosecha del Café mundial. Fotografía: Comunal.

IDEAS Y POTENCIALES DEL PROYECTO



IDEAS Y POTENCIALES DEL PROYECTO



¿Cómo sería para ustedes un proceso y un proyecto exitoso en la participación, y su uso?

- * Trabajo colaborativo
- * Vinculación con la NEM
- * Tomar en cuenta los recursos.
- * Fijar objetivos y metas.
- * Establecer tiempos.
- * Elaborar un plan Flexible.
- * Comunidad involucrada.
- * Determinar un tiempo reflexivo.
- * Que sea detonador.
- * Que el producto se pueda compartir con el alumno y su familia.
- * Buscar estrategias innovadoras.
- * Fomentar valores.
- * Impacto positivo en el aula.
- * Que sean tanto docentes como alumnos.
- * Que sea atemporal.

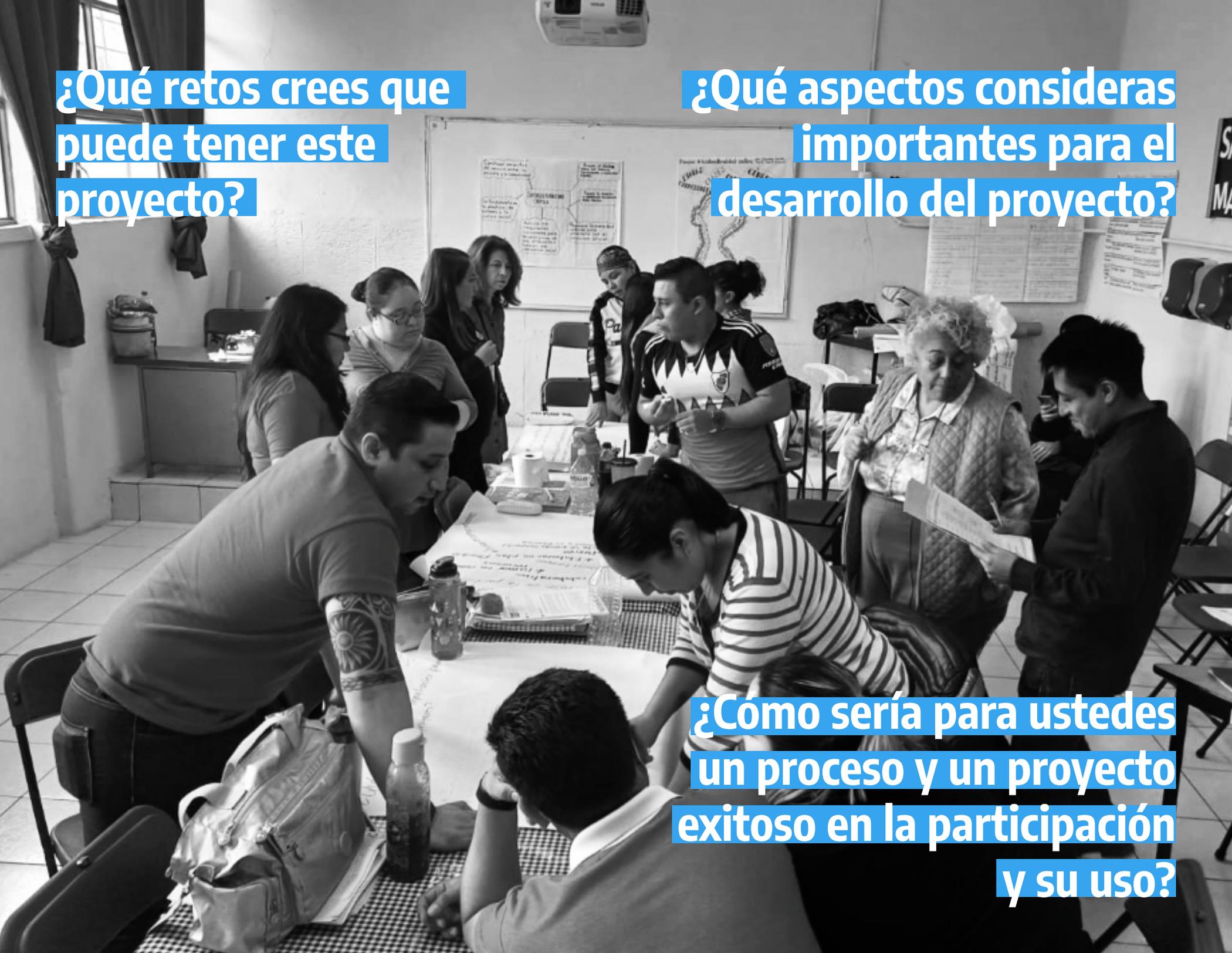
IDEAS Y POTENCIALES DEL PROYECTO



¿Qué retos crees que puede tener este proyecto?

¿Qué aspectos consideras importantes para el desarrollo del proyecto?

¿Cómo sería para ustedes un proceso y un proyecto exitoso en la participación y su uso?





Los juegos estarían descartados porque corremos el riesgo de algún accidente con los chicos, por eso habíamos pensado en un lugar de esparcimiento más que de juego. Un lugar donde puedas estar, donde puedas recostarte un rato para leer un libro o hacer algo que les de paz y tranquilidad.



Podríamos a lo mejor usar especies nativas para que tengan mayor probabilidad de supervivencia y usar diferentes clasificaciones de plantas, por ejemplo de ornato y medicinales, también rescatar las que ya tenemos: el limonero y el peral.





Hay que recordar que los proyectos tienen que ser comunitarios, por lo que hay que tratar de involucrar a los padres y que de alguna forma ellos también participen. Que el producto se pueda compartir con los alumnos y sus familias para hacer la comunidad mas grande y hacer una red, por así decirlo.



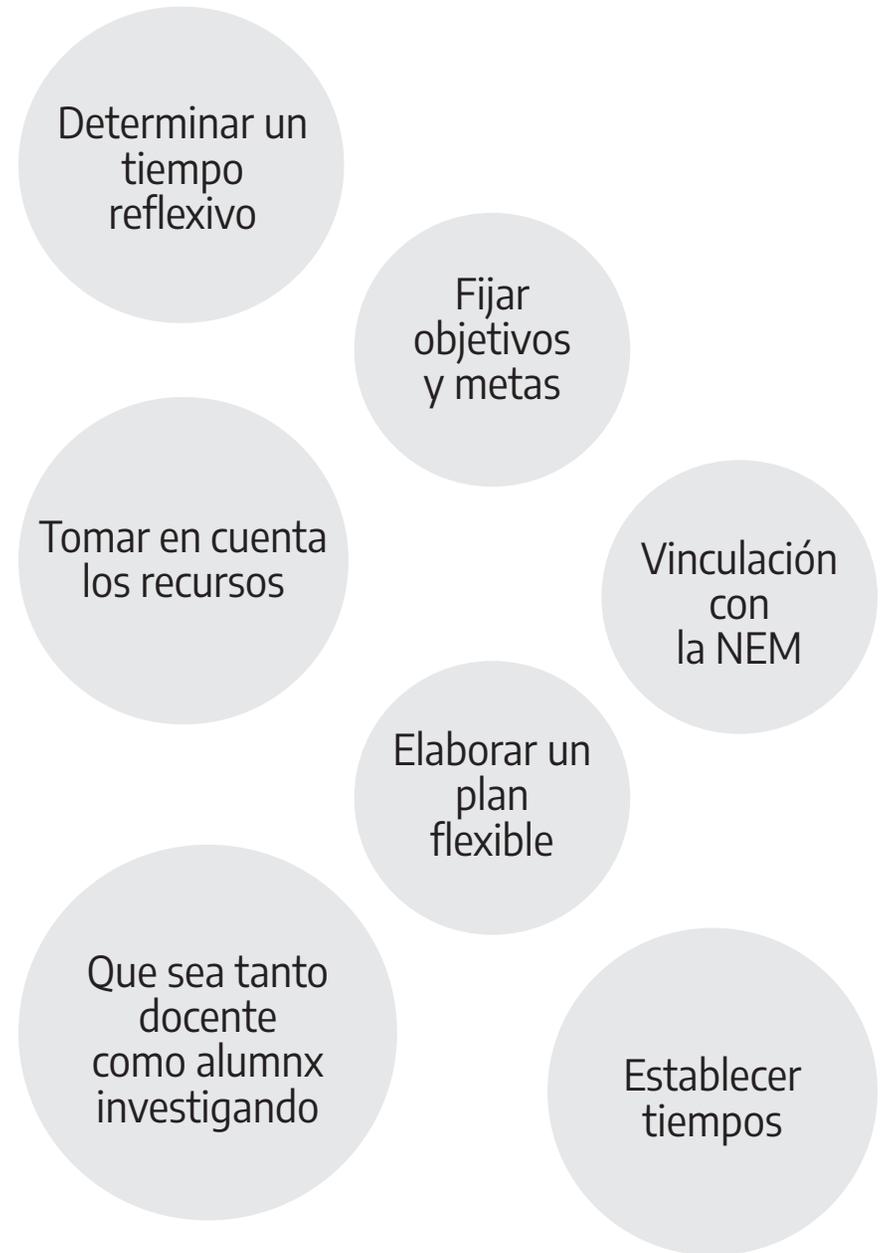
Seccionar las partes del espacio para que cada grupo tenga una aportación, un mural que sea hecho por los niños y que cada quien tenga su pedacito para que cuando lleguen al lugar se sientan parte de, al final sería la participación de ellos.



¿CÓMO SERÍA UN PROCESO Y UN PROYECTO EXITOSO EN LA PARTICIPACIÓN Y EN EL USO?

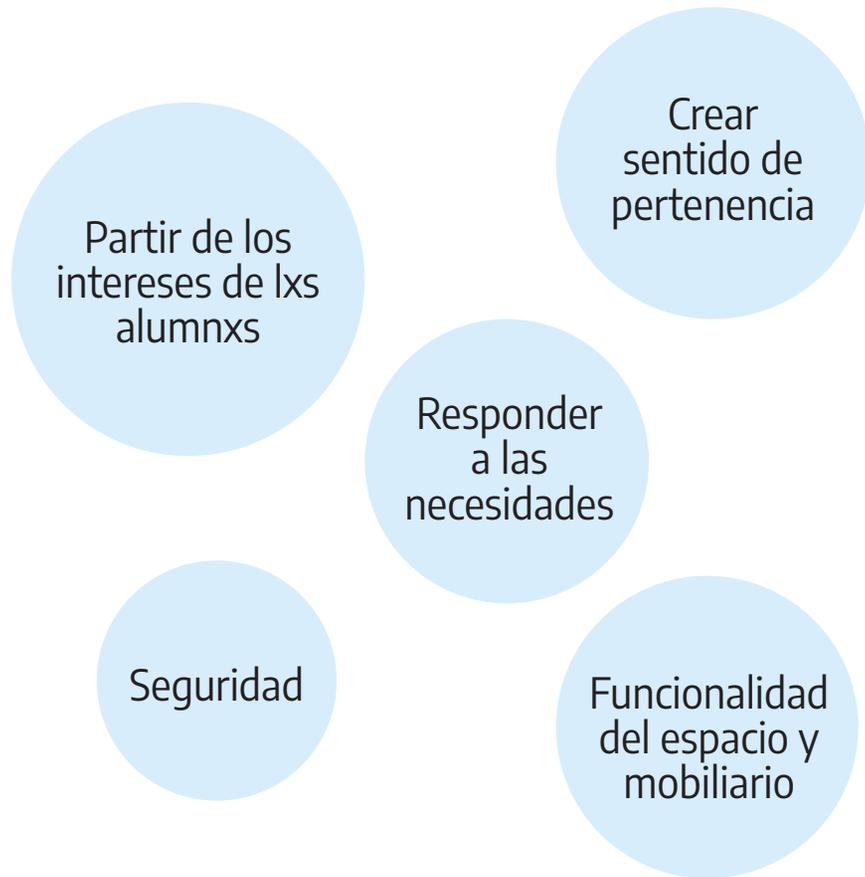


[Desde lo afectivo]



[Desde lo organizativo]

¿QUÉ ASPECTOS CONSIDERAS IMPORTANTES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO?



[Desde lo espacial]



[Desde lo organizativo]

¿QUÉ RETOS CREES QUE PUEDE TENER EL PROYECTO?

¿CÓMO CREES QUE PUEDEN ENFRENTARSE ESOS RETOS?

01 La temporalidad:
vacaciones

Tiempos de
cultivo adecuados

02 Horarios para el
uso del espacio

Hacer un
calendario

03 Limpieza del
lugar

Crear comisiones
para mantenerlo

04 Asegurar el buen
uso del espacio

Educar a los
usuarios

05 Condiciones
climáticas

Ajustar los
horarios de uso

06 Orden y
disciplina

Reglamento

07 Participación y
apoyo familias

Involucrarlas en
las actividades



“Un lugar de esparcimiento que tenga mobiliario como bancas y mesas en donde los niños puedan estar al aire libre, que luego les hace falta”

TALLER 02: MI JARDÍN IDEAL

[05.09.24]

El segundo taller de diagnóstico participativo se realizó con lxs niñxs y el objetivo fue conocer sus deseos, ideas e imaginarios sobre un “jardín ideal”, por medio del dibujo, la fantasía y la creatividad colectiva.

Para esta actividad las niñeces se dividieron de forma autogestiva en tres equipos y dibujaron el jardín de forma colaborativa. Es decir, los elementos plasmados en el dibujo debían ser integrados por medio del consenso entre todxs lxs participantes.

Algunos equipos usaron como referencia el jardín de la escuela contemplando elementos como la barda y los muros de los salones, mientras que otros decidieron dibujar libremente un espacio imaginario y abstracto.

Una vez terminados los dibujos, el segundo momento consistió en crear una historia para contar cómo sería un “día ideal en el jardín” dibujado. Al igual que la primera actividad, la historia se debía construir en equipo contemplando las ideas y aportaciones de cada niñx.

Las historias fueron contadas a manera de exposición y los dibujos sirvieron como herramienta de soporte para ilustrar las actividades, aventuras y desafíos que enfrentaron lxs niñxs habitando el jardín.

Es importante recalcar que esta actividad resguarda una dimensión proyectiva, simbólica y creativa, debido a esto tanto los dibujos como las historias creadas deben ser interpretadas y no tomadas de forma literal.





ACTIVIDADES, AMBIENTES Y ELEMENTOS QUE LXS NIÑXS IMAGINARON EN EL JARDÍN

[Equipo 01]



Vegetación



Agua



Puentes



Árboles





Pic nic



Flores



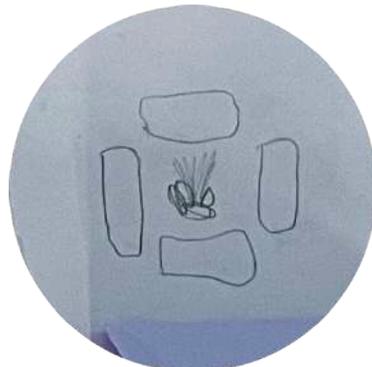
Mesas para comer



Mesas para estar



Senderos



Fogata



DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

[Interpretación: Nosótrikas]

SIMBOLISMO

1) Enfoque en la interacción social.

El dibujo incluye mesas con manteles rojos, áreas para sentarse, y varios elementos dispuestos para facilitar la convivencia. Estos detalles resaltan la importancia de la socialización y el compartir, lo que sugiere que valoran la interacción dentro del jardín.

2) Colores utilizados. El verde de los árboles y el césped es predominante, reforzando la conexión con la naturaleza. Los colores vibrantes utilizados en las mesas y áreas de reunión pueden simbolizar un ambiente acogedor y lleno de vida, reflejando el dinamismo del espacio social.

3) Elementos naturales y agua.

La inclusión de un río y caminos de tierra es representativa de una fuerte conexión con el entorno natural. El río, en particular, puede representar tranquilidad y fluidez, mientras que los caminos sugieren movimiento, exploración y aventura.

4) Colaboración mixta.

El equipo equilibra sus preferencias individuales para incluir aspectos dinámicos y relajantes. Esto se traduce en una propuesta de jardín ideal que conjuga recreación con tranquilidad, una mezcla de socialización y contacto con la naturaleza.



DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

[Interpretación: Nosótrikas]

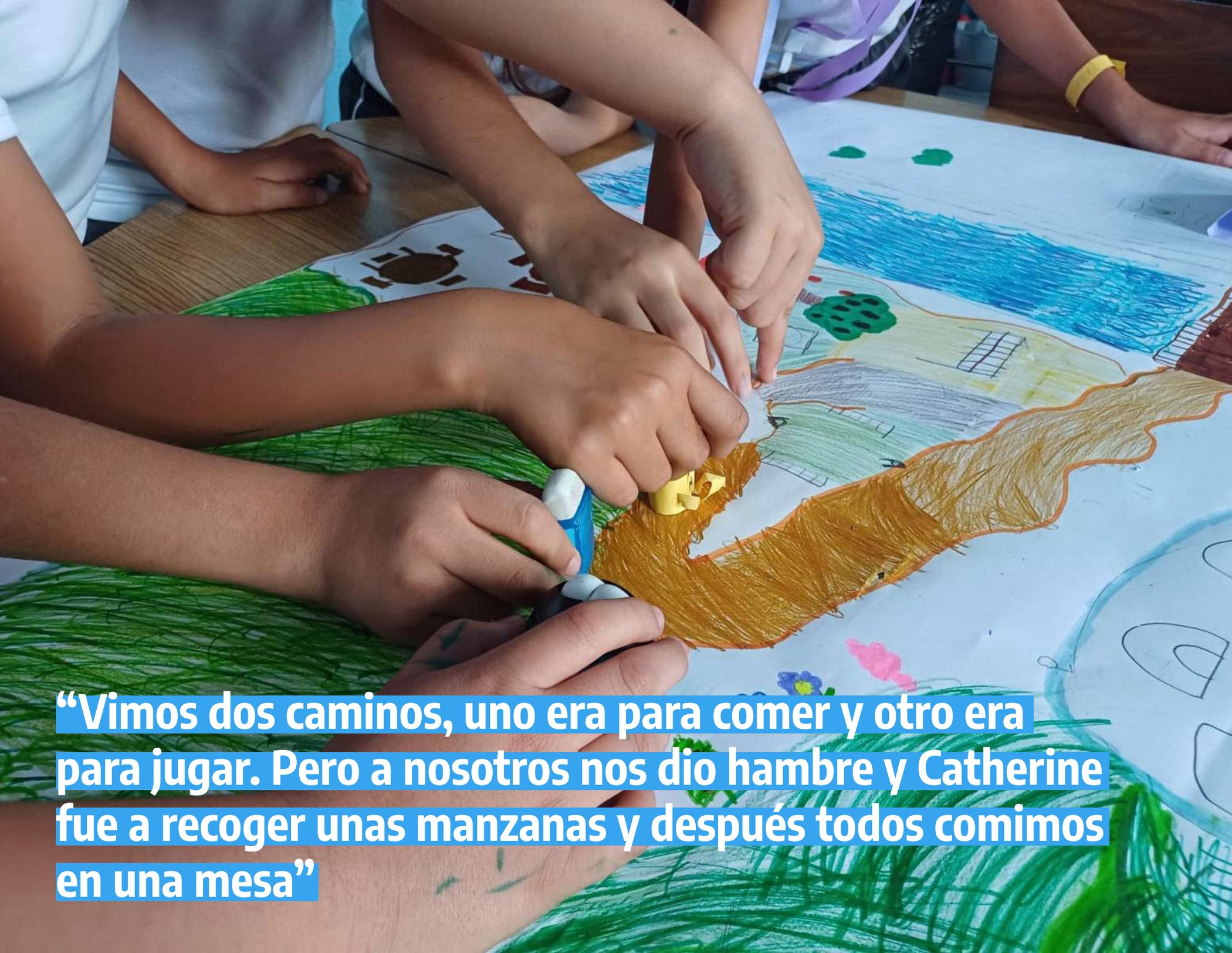
HALLAZGOS

El uso de figuras tridimensionales y elementos naturales sugiere un espacio que **fomenta la convivencia y la conexión con la naturaleza.**

Los colores verdes predominantes y los árboles pueden simbolizar la vida, crecimiento y renovación, mientras que los personajes invitan a la interacción social. Esto refleja **un enfoque vivaz y optimista hacia su jardín ideal.**

La combinación de elementos en 2D y 3D puede sugerir una mirada integradora, donde **la realidad y la fantasía se entrelazan en su concepto del jardín.**

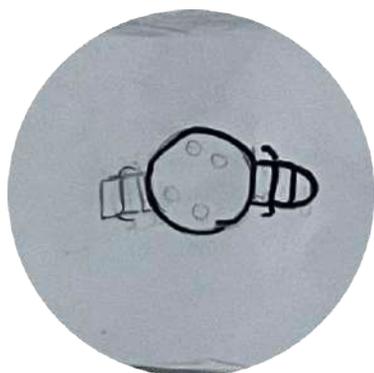




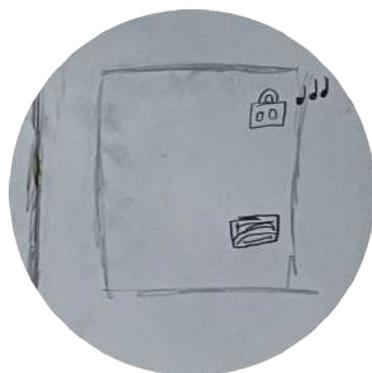
“Vimos dos caminos, uno era para comer y otro era para jugar. Pero a nosotros nos dio hambre y Catherine fue a recoger unas manzanas y después todos comimos en una mesa”

ACTIVIDADES, AMBIENTES Y ELEMENTOS QUE LXS NIÑXS IMAGINARON EN EL JARDÍN

[Equipo 02]



Mesas



Música

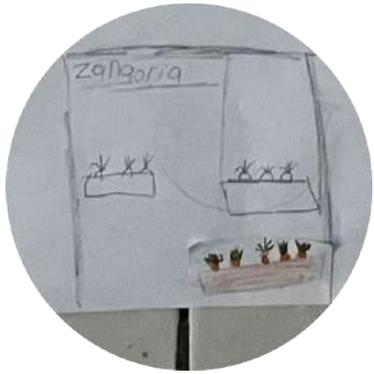


Árboles

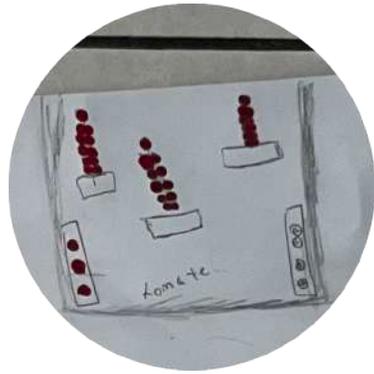


Girasoles

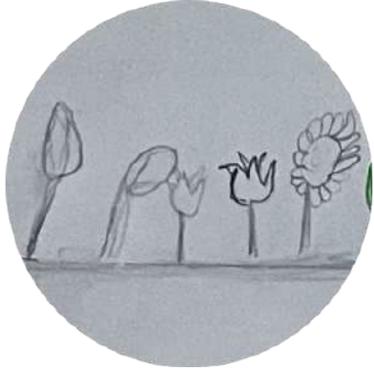




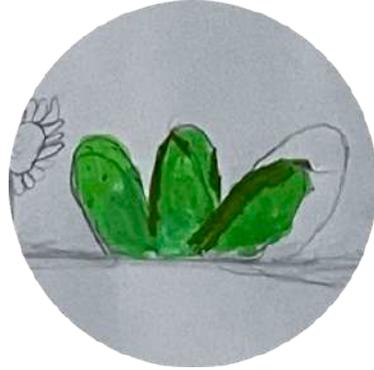
Zanahoria
[Huerto]



Tomate
[Huerto]



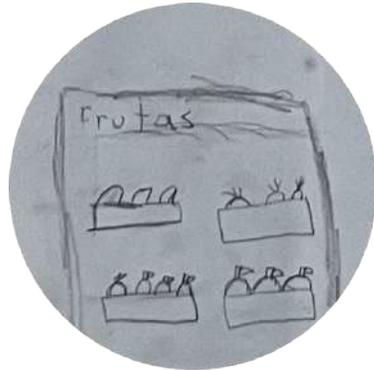
Tulipanes
[Huerto]



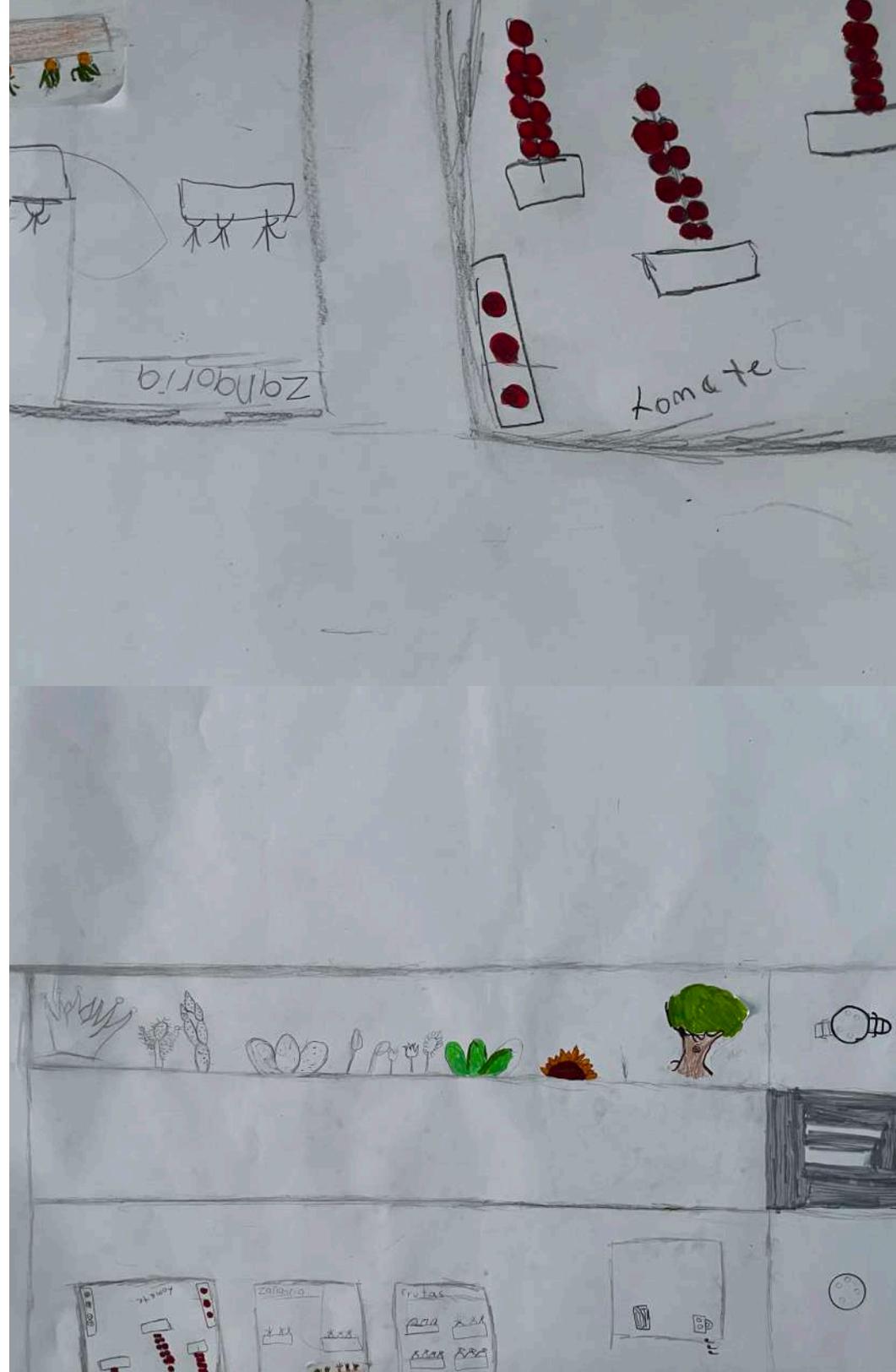
Nopales
[Huerto]



Sábila
[Huerto]



Frutas
[Huerto]





DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

[Interpretación: Nosótrikas]

SIMBOLISMO

1) Organización del espacio.

El dibujo representa un jardín estructurado con un gran árbol al centro, el cual está rodeado por otros elementos vegetales más pequeños. Esta organización simboliza la importancia de un punto de referencia o estabilidad. La organización de cada espacio sugiere una tendencia hacia el orden y la armonía.

2) Colores utilizados. Los pocos colores utilizados, especialmente el verde de la vegetación, refuerzan la conexión con la naturaleza, simbolizando tranquilidad y bienestar. La elección de colores cálidos en algunos detalles decorativos podría representar un deseo de confort en el entorno.

3) Relación con el hogar.

La presencia de elementos que forman parte de su cotidianidad puede indicar que valoran un entorno que integre tanto la naturaleza como la familiaridad del espacio escolar.

4) Dinámica grupal.

La distribución organizada del jardín sugiere que los miembros del equipo lograron una coordinación fluida al plasmar sus ideas. Los elementos naturales, combinados con la disposición cuidada, reflejan un enfoque equilibrado entre libertad y control, donde cada participante pudo contribuir al equilibrio final del diseño.



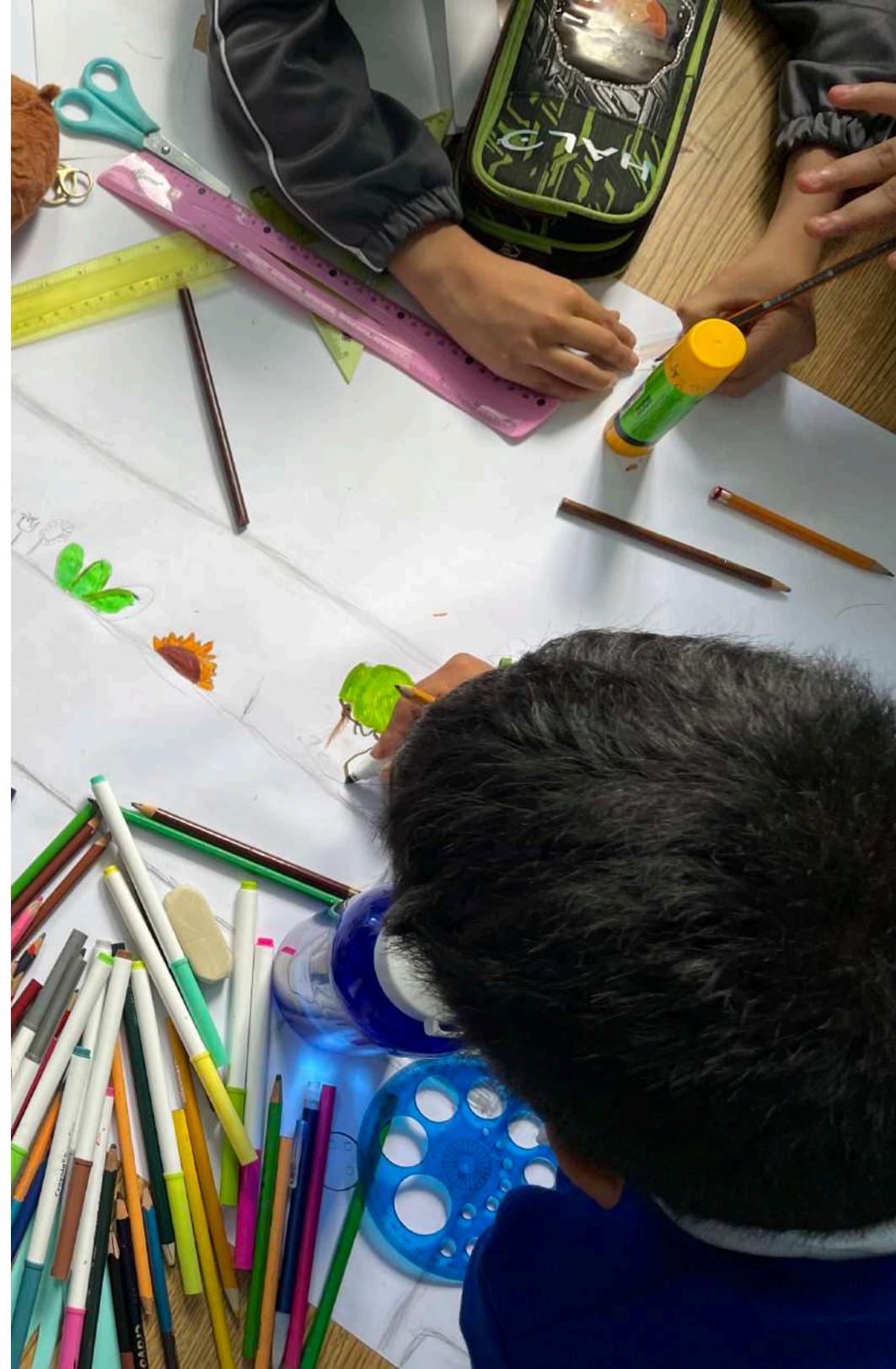
DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

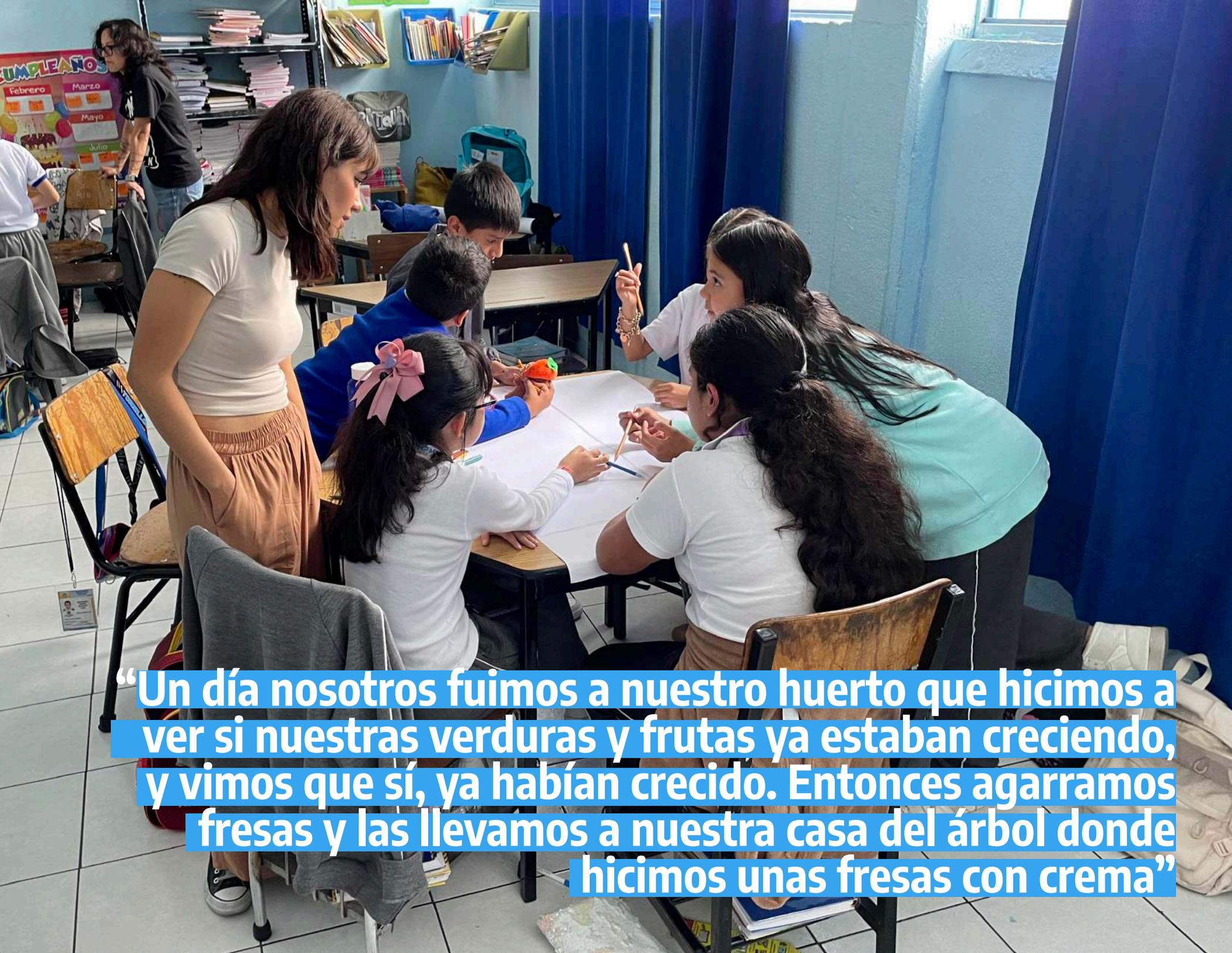
[Interpretación: Nosótrikas]

HALLAZGOS

La disposición ordenada refleja un deseo de control y organización en su entorno ideal. Por otro lado, el árbol grande en el dibujo puede representar estabilidad o un elemento central en la vida escolar de lxs niñxs.

Aunado a lo anterior, la falta de colores brillantes en comparación con otros equipos puede indicar una visión más pragmática o funcional del jardín, sin demasiada idealización emocional o elementos fantasiosos.





“Un día nosotros fuimos a nuestro huerto que hicimos a ver si nuestras verduras y frutas ya estaban creciendo, y vimos que sí, ya habían crecido. Entonces agarramos fresas y las llevamos a nuestra casa del árbol donde hicimos unas fresas con crema”

ACTIVIDADES, AMBIENTES Y ELEMENTOS QUE LXS NIÑXS IMAGINARON EN EL JARDÍN

[Equipo 03]



Vegetación



Árboles



Flores



Personajes



DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

[Interpretación: Nosótrikas]

SIMBOLISMO

1) Enfoque lúdico y personajes de videojuegos. En el dibujo de opto por utilizar personajes del videojuego “Plantas vs. Zombies”, en lugar de figuras humanas o árboles reales. Por lo que el jardín tiene una representación más fantásica, enfocada en el entretenimiento y el juego, en lugar de una visión naturalista o estructurada.

2) Simbolismo de los personajes. Los personajes de “Plantas vs. Zombies” reflejan una reinterpretación de la naturaleza a través de elementos de ficción. Esto simboliza una mezcla entre lo natural y lo lúdico, indicando que prefieren un espacio donde se dé prioridad al juego y la aventura.

3) Ausencia de elementos naturales tradicionales. A diferencia de los otros equipos, no se observan árboles, ríos o caminos tradicionales. La ausencia de estos elementos naturales nos habla de un entorno donde la naturaleza es re-imaginada de una manera divertida y menos formal.

4) Dinámica grupal y creatividad. La elección de personajes ficticios y la ausencia de estructuras formales sugieren una dinámica grupal que priorizó la diversión y la creatividad sobre el realismo. Esto refleja una fuerte conexión con el juego y una tendencia a representar el jardín ideal como un espacio imaginativo y lúdico más que práctico.



Cosecha del Café mundial. Fotografía: Comunal.



Cosecha del Café mundial. Fotografía: Comunal.

DIMENSIÓN SIMBÓLICA Y PROYECTIVA EN LOS DIBUJOS

[Interpretación: Nosótrikas]

HALLAZGOS

La presencia de personajes del juego en lugar de figuras humanas reales sugiere que los niños ven el jardín como un lugar de entretenimiento y competencia, más que un espacio contemplativo o natural.

Los elementos relacionados con “Plantas vs. Zombies” también podrían señalar una inclinación hacia narrativas de lucha y defensa, lo que indica que su jardín ideal es un lugar donde hay acción constante.

El uso de personajes ficticios resalta una tendencia hacia la fantasía, indicando una fuga o recreación en mundos imaginarios.





HALLAZGOS GENERALES EN LOS DIBUJOS Y LAS HISTORIAS

[Interpretación: Nosótrikas]

El análisis simbólico de los dibujos permitió reconocer el uso que lxs niñxs desean darle al jardín, el tipo de actividades que quieren realizar y algunos aspectos formales que imaginan para el espacio:

1) Espacio abierto y accesible en el que las niñeces puedan entrar y salir libremente, integrándolo a su cotidianidad escolar.

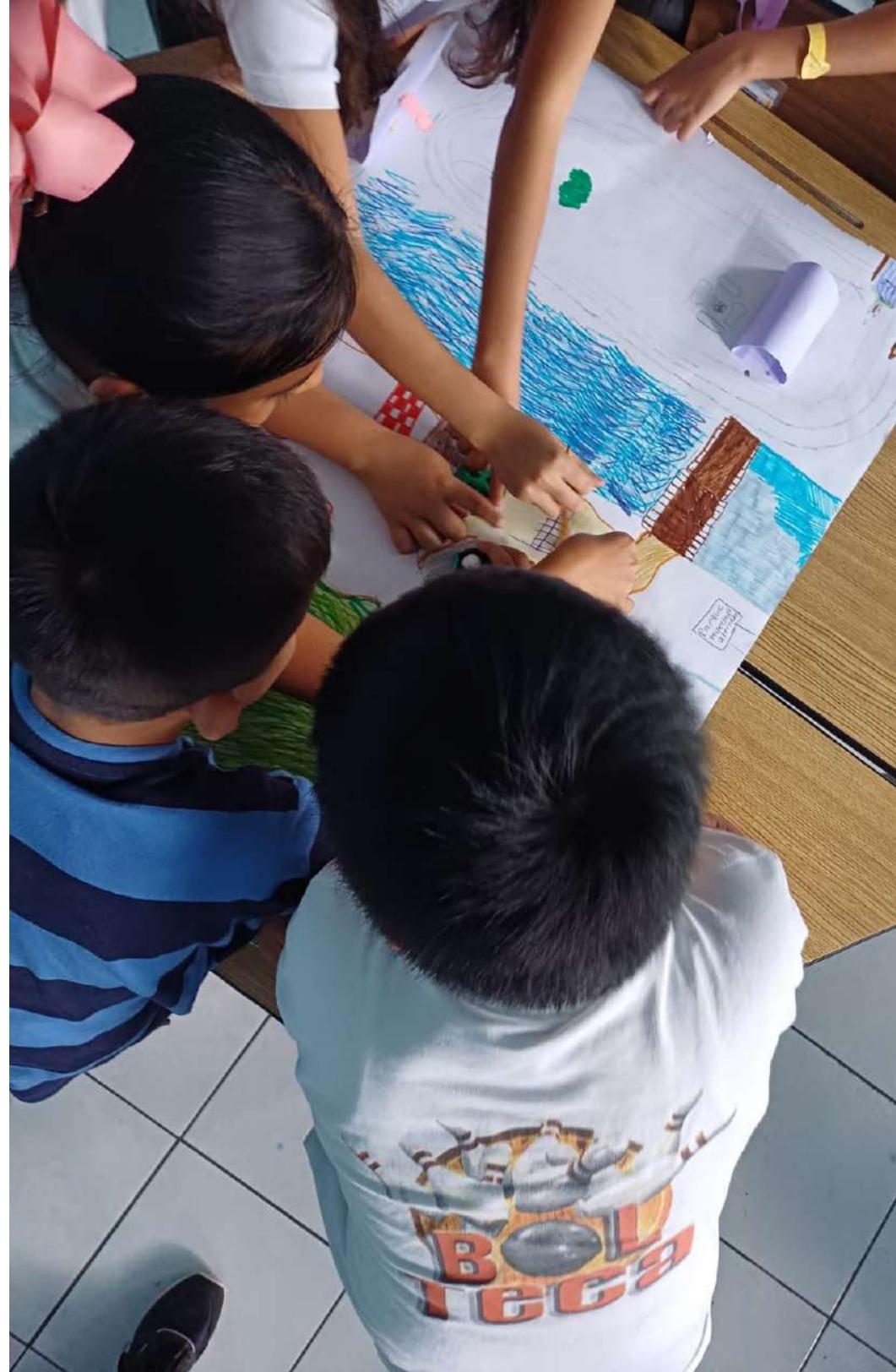
2) Espacio de convivencia para promover la interacción social, en donde, además de cuidar la vegetación, puedan reunirse, comer o jugar durante el recreo.

3) Espacio lúdico para construir historias y aventuras. El jardín no debe limitarse solo al cuidado de las plantas, sino que también debe fomentar la creatividad y el juego.

4) Espacio artístico que integre murales con animales y personajes fantasiosos permitirá crear un ambiente familiar y estimulante para la imaginación.

5) Espacio colorido y lleno de colores vibrantes generará alegría y entusiasmo en las niñeces. Este ambiente favorece su disposición a pasar más tiempo en él, fomentando el disfrute y el bienestar emocional.

6) Espacio lleno de vida, bien cuidado y saludable que proporcionará, por un lado, una sensación de respeto hacia quienes lo utilizan y, por otro lado, un vínculo de reciprocidad en el que las infancias se sentirán valoradas y responsables de su entorno.





TALLER 03: MAPEO AFECTIVO DEL JARDÍN [19.09.24]

El mapeo afectivo tuvo como objetivo identificar en el lugar los recuerdos, afectos y vivencias que las niñas han experimentado en el jardín, así como para integrar la dimensión relacional, emocional y simbólica en los siguientes momentos de Diseño Participativo.

La actividad comenzó con la libre división en equipos para escoger qué recuerdos colectivos querían plasmar en letreros hechos con cartulina. No obstante, la auto-organización de las niñas derivó en que cada una compartiera su propio recuerdo utilizando distintos materiales: dibujos, escritos, instalaciones y collages con flores, troncos, piedras y frutos del jardín. Finalmente, éstos fueron colocados por las niñas en el lugar en donde fueron identificando sus memorias.

Una vez ubicado cada letrero hicimos un recorrido por el jardín para escuchar el relato de aquellos momentos significativos. En las historias que compartieron se reflejaron distintos temas:

- 1) La relación estrecha que las niñas tienen con la naturaleza, pues ésta afecta su estado de ánimo inspirándoles felicidad y libertad cuando los árboles están verdes y el jardín lleno de flores.
- 2) La importancia que las niñas dan a cuidar el espacio, la naturaleza y las plantas que habitan el jardín, así como por mantener el lugar limpio y sin basura.
- 3) El jardín ha significado un espacio de encuentro y re-encuentro social en el que han compartido varios momentos



TALLER 03: MAPEO AFECTIVO DEL JARDÍN [19.09.24]

significativos en su vida, por ejemplo, experiencias emocionantes y de aventura, así como el inicio de amistades.

4) Algunas de las plantas que hay en el jardín les traen recuerdos de sus hogares y lugares de los que provienen, así como de actividades que realizan fuera del ámbito escolar en compañía de sus familiares.

5) La relación afectiva que tienen con diferentes animales como saltamontes, caracoles y otros bichos con los que compartieron un divertido momento.

6) El tronco existente funge como mobiliario en el que a varios les gusta sentarse y jugar con sus amigxs.

7) El jardín representa la relación

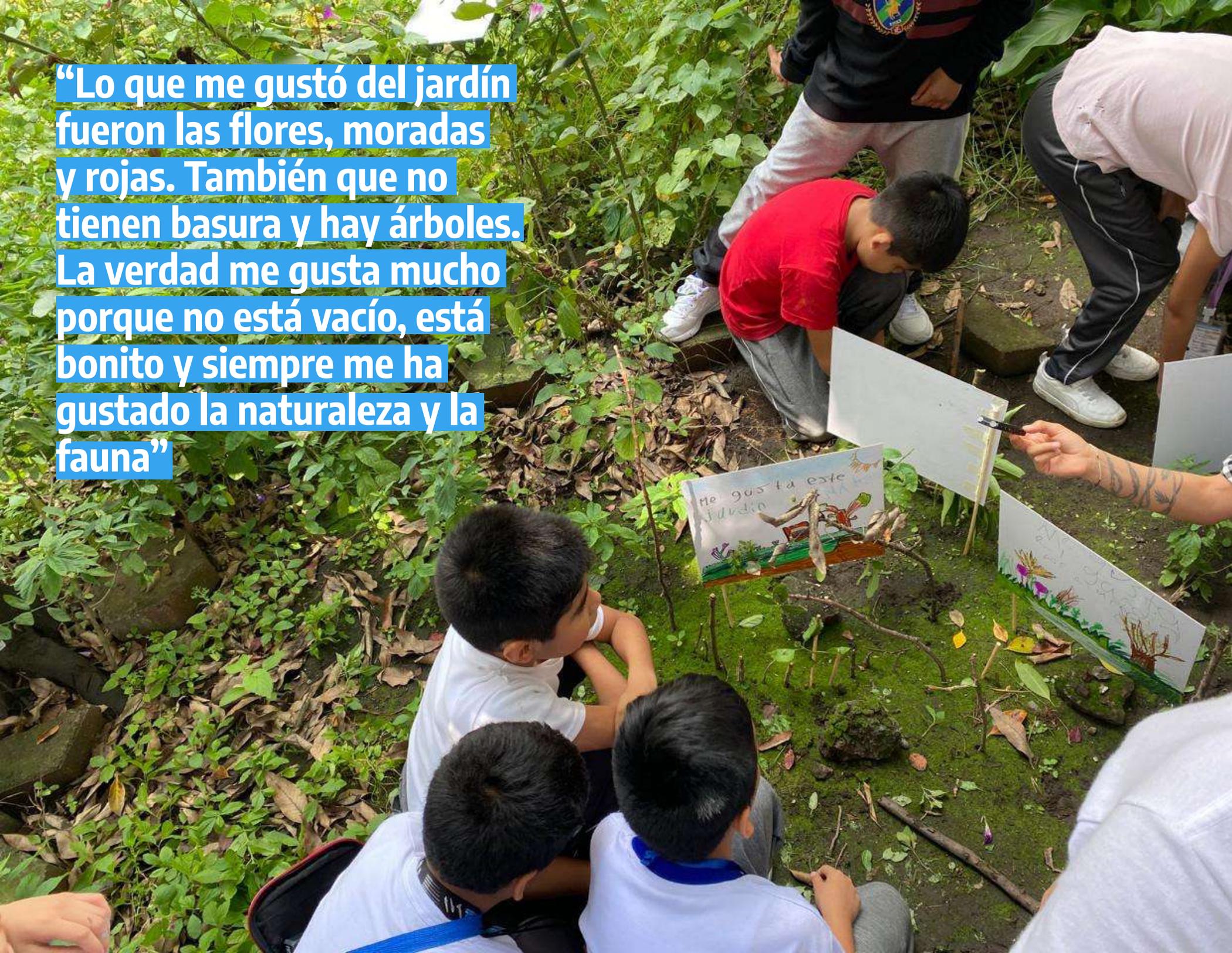
y los recuerdos que han estado construyendo con el equipo del Museo Jumex.

La actividad dio como resultado un mapa afectivo y narrativo a escala 1:1 por medio del cual se recolectaron y situaron tanto memorias como emociones diversas: alegría, nostalgia, diversión, felicidad, libertad y pertenencia.

Otro aspecto relevante es la creatividad artística e imaginativa que tienen las niñas para comunicar sus ideas, deseos y sentimientos empleando diversos materiales e integrando elementos naturales del propio jardín. Esto será importante para los siguientes momentos de Diseño Participativo.



“Lo que me gustó del jardín fueron las flores, moradas y rojas. También que no tienen basura y hay árboles. La verdad me gusta mucho porque no está vacío, está bonito y siempre me ha gustado la naturaleza y la fauna”



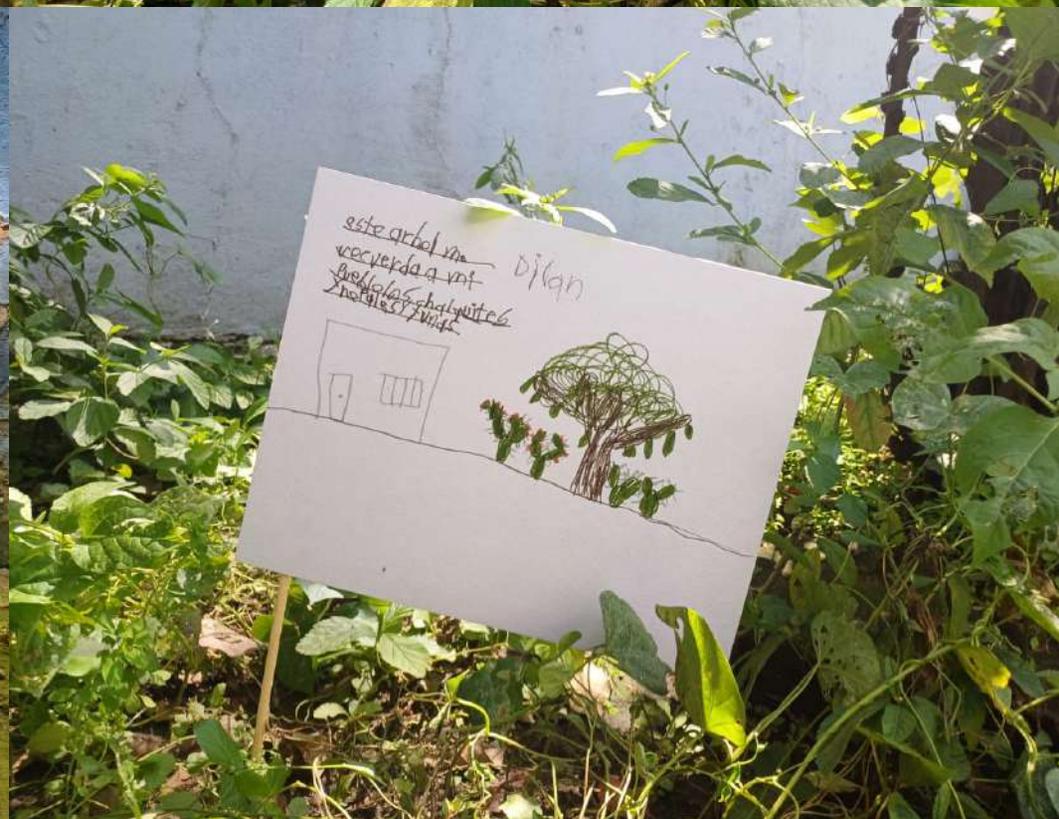


Ésta es cuando ya volvimos y estaba todo florecido. Ya tenía todas las flores, acá estaba la rosa. Estaban las flores y habían muchos limoncitos tirados.



Estas plantas a mi me recordó cuando iba con mi abuelita por plantas para los puercos y también por unas plantas que eran para comida, creo que se llaman quelites.







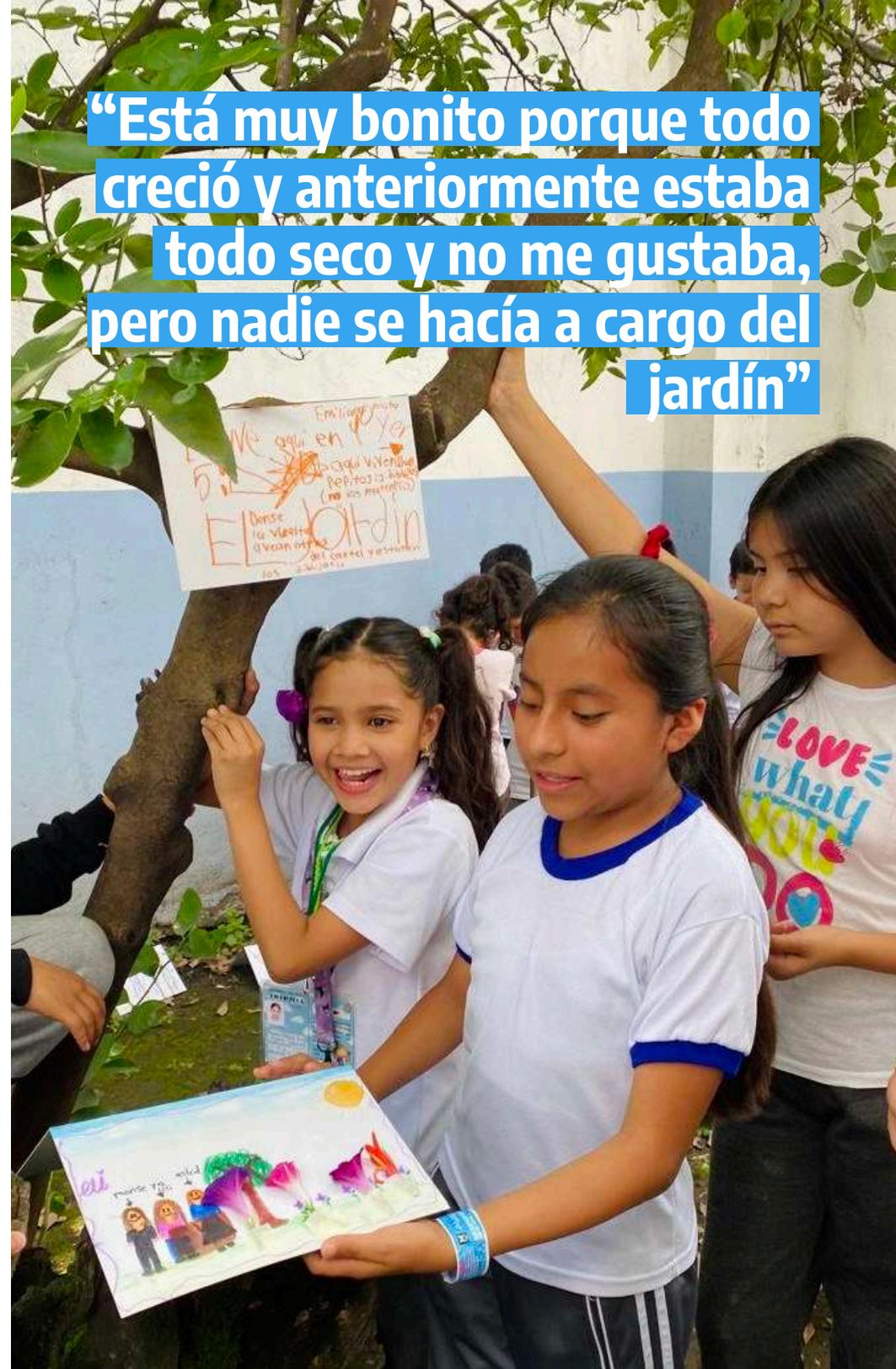
Mapeo afectivo del jardín. Fotografía: Comunal.

Mapeo afectivo del jardín. Fotografía: Comunal.



“Siento nostalgia porque veo como va cambiando el jardín y también recuerdo como era antes”

“Hay muchos insectos acá y le puse «bienvenidos al jardín», pero también prohibido quitar las plantas que están plantadas”



“Está muy bonito porque todo creció y anteriormente estaba todo seco y no me gustaba, pero nadie se hacía a cargo del jardín”

TALLER 03: ¡ADIVINA LAS ACTIVIDADES! [19.09.24]

Una vez terminado el Mapeo Afectivo, jugamos “¡Adivina las actividades!” para conocer qué nuevos recuerdos desean construir las niñeces en el lugar y qué tipo de actividades, experiencias y dinámicas quieren realizar en el jardín. Para este segundo momento lxs niñxs se organizaron en los mismos equipos del mapeo. Cada grupo debía actuar en silencio las actividades que les gustaría hacer en el jardín, mientras tanto, lxs demás tenían que adivinar cuáles eran las propuestas interpretadas por el equipo participante.

Las actividades actuadas por lxs niñxs fueron las siguientes:

1) Espacio de relajación con sillas y mesas en donde se pudieran sentar para platicar y tomar el té.

2) Área de picnic.

3) Lugar de recreación con mesas para jugar juegos de mesa y compartir la comida entre ellxs.

4) Una cafetería. Esto expresa el deseo de convivir y compartir la comida juntxs.

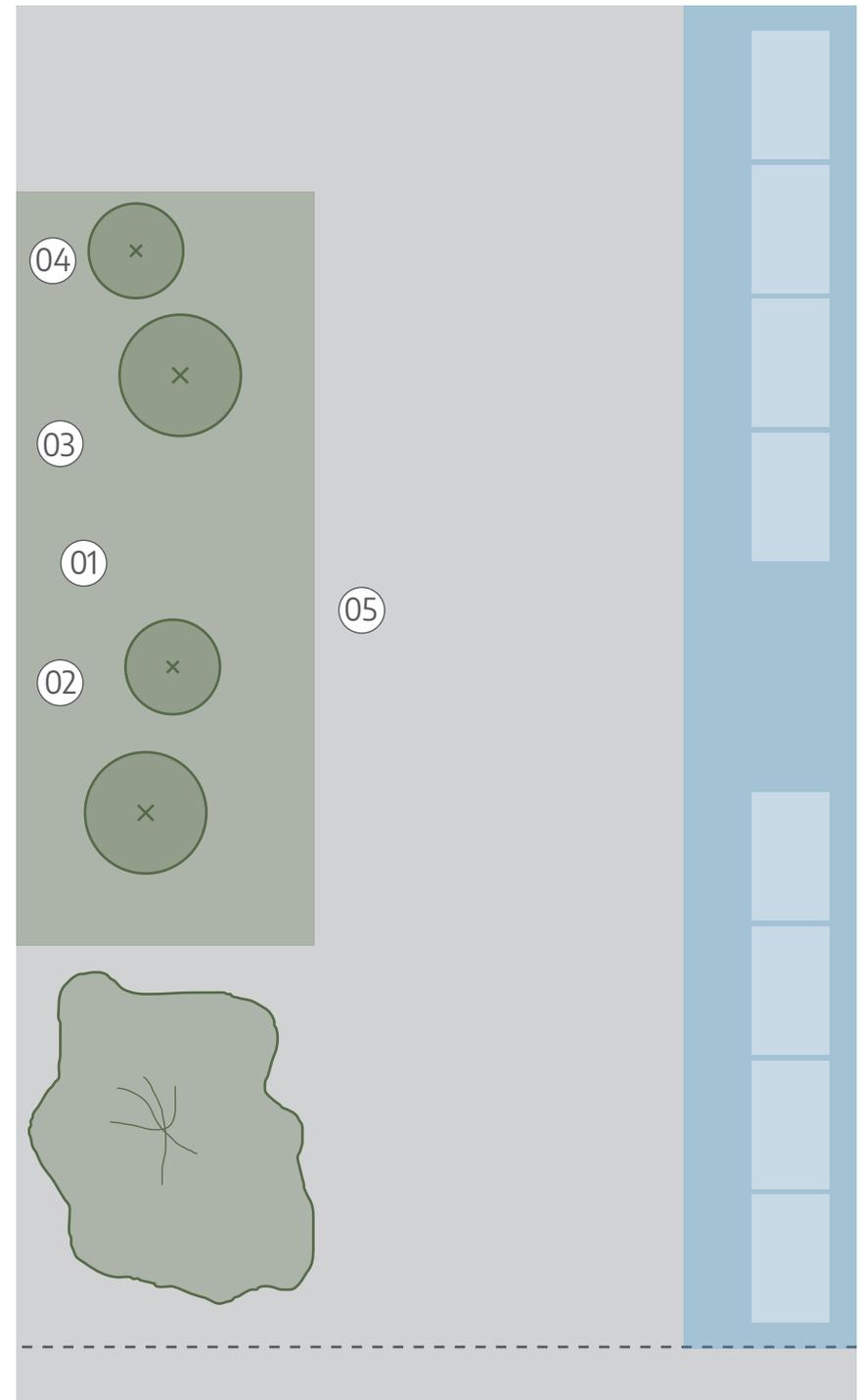
5) Recolectar distintos frutos de los árboles que estuvieran en el jardín y comérselos.

Es importante notar que lxs niñxs tomaron en cuenta las cualidades del jardín para situar sus actuaciones. Las características importantes para escoger el lugar de cada actividad fueron:

a) La sombra que daban los árboles en el espacio.

b) El silencio o la tranquilidad al estar alejados del área deportiva.

c) Estar cerca de las flores, árboles y el pasto.





OBSERVACIONES Y SIGUIENTES PASOS DEL PROCESO SOCIAL

[Rumbo al segundo taller con lxs maestrxs]

01

Permiso para el uso del espacio



En la sesión con el cuerpo docente se mencionó que han intentado implementar proyectos en ese lugar, sin embargo, no se ha autorizado el uso. Es importante verificar que se cuente con la autorización de las instancias educativas para continuar con el diseño participativo.

02

Solicitud de mover la reja



Uno de los deseos compartidos entre el cuerpo docente y las niñeces es la posibilidad de mover la reja para que el jardín tenga libre acceso. Para ello, será importante conocer los reglamentos de seguridad escolares y saber cuál es la forma adecuada para reubicar la reja (sugirieron al estacionamiento)

03

Participación de otrxs profesores



En la siguiente reunión con el cuerpo docente será importante definir quiénes serán lxs profesores que estarán participando activamente en el proyecto del jardín y, de esta manera, generar estrategias colaborativas para el involucramiento de sus grupos al proceso de diseño.

04

Integrar las ideas de otros grupos



Diseñar estrategias para que las niñeces de otros grupos puedan compartir sus ideas, emociones y deseos en torno al jardín. Lo ideal es que estas actividades sean asincrónicas (cada profesor con su grupo) y formen parte de los procesos pedagógicos de investigación entre profesores y alumnx.

OBSERVACIONES Y SIGUIENTES PASOS DEL PROCESO SOCIAL

[Rumbo al segundo taller con lxs maestrxs]

05

Investigación acción participativa



Diseñar con el cuerpo docente procesos de Investigación Acción Participativa en los siguientes momentos de diseño será fundamental, de esta manera podremos saber cómo diseñar un jardín que integre plantas medicinales, flores y especies nativas de bajo mantenimiento.

06

Cooperación y apoyo mutuo



Debido a que la cooperación y el trabajo colaborativo son valores que se desean transmitir en este proceso (valores que además les piden a lxs profesores implementar en los planes actuales), es importante aterrizar estrategias para que otros grupos y las familias se involucren en el proyecto.

07

Recursos disponibles y aportaciones



Se expresó la necesidad de tener claridad sobre los recursos y su origen, así como de planear el proyecto para saber cómo y en qué momento se pueden realizar aportaciones. Sugerimos implementar un proceso de presupuesto participativo para que todxs sepan cómo pueden aportar, qué recursos hay disponibles y cómo se administran los fondos del proyecto.

08

Elaborar un plan de acción



Lxs profesores compartieron la importancia de tener objetivos claros y planear los tiempos del proyecto para poder realizarlo. Por ello, será importante generar un plan de acción y calendario colaborativo una vez definidas las estrategias de participación de otrxs maestrxs y sus grupos.

TALLER 04: EL FUTURO DESEADO

[27.09.24]

La segunda sesión de diagnóstico participativo con lxs maestrxs tuvo el objetivo principal de crear un espacio de reflexión para acordar en colectivo la vocación del jardín, tomando como punto de partida los deseos en torno al uso del lugar, las posibilidades de involucramiento de cada unx de lxs actores participantes y los compromisos que cada maestrx podría adquirir para lograr las metas en común. La sesión integró tres momentos principales:

1) Bitácora de proceso. Breve compartición de los talleres realizados previamente con la comunidad estudiantil, tanto con el cuerpo docente como con las niñeces.

2) El futuro deseado. Este momento consistió en imaginar los pasos a seguir o actividades

que se necesitan llevar a cabo para alcanzar el futuro deseado compartido en la sesión anterior. Para ello se abordaron los siguientes aspectos: a) huerta, b) involucrar a las familias, c) integrar a otros grupos en el proyecto y d) crear un proceso pedagógico.

3) Reflexión colectiva y acuerdos.

El tercer momento consistió en un espacio de diálogo crítico-reflexivo para comprender si aquellas actividades que se necesitan realizar para lograr el futuro deseado son posibles en términos de implementación (capacidades y conocimientos técnicos), tiempo, voluntad y compromiso.

Si bien el tiempo de la sesión fue acotado y el día había sido largo para lxs maestrxs, logramos generar acuerdos y sentar las bases para el diseño participativo.





EL FUTURO DESEADO: PROCESOS PEDAGÓGICOS.

Para que el proyecto del huerto sea un proceso pedagógico integrado a los planes de estudios se necesitan realizar diversas actividades:

1) Adquirir **conocimientos previos** sobre lo que implica tener un huerto es el primer paso que lxs maestrxs identificaron. Es necesario preguntarse **qué información se necesita y conocer los distintos tipos de huerto que se pueden implementar** es importante para elegir el que sea más adecuado para el jardín y las posibilidades de implementación de todas las personas involucradas.

2) Una vez realizado el proceso de investigación y haber tomado las decisiones que resulten más adecuadas, el siguiente paso es conocer **qué herramientas**

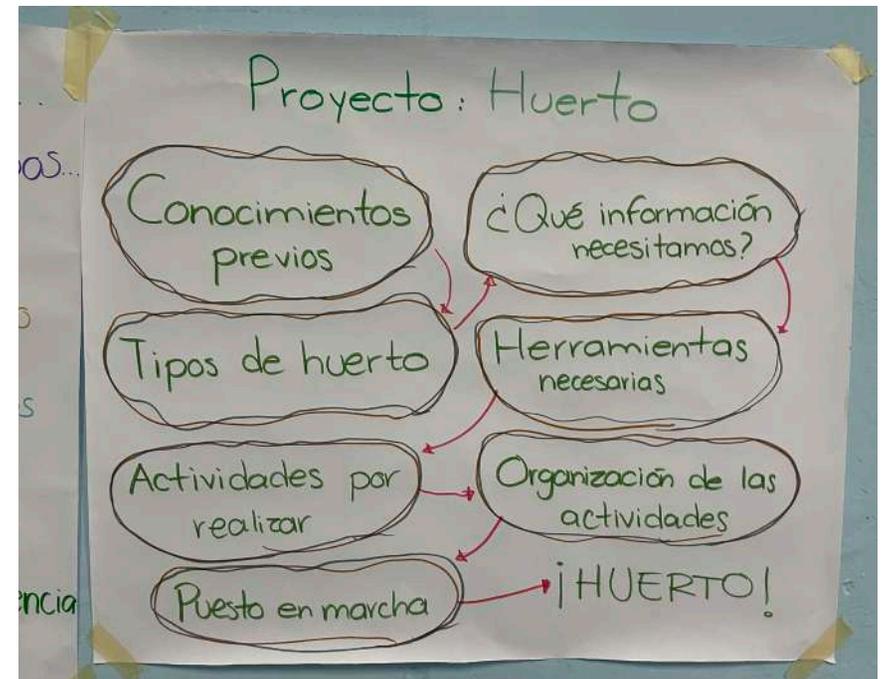
se necesitarán para la implementación del huerto, así como las actividades que se deben realizar.

3) El siguiente paso es **organizar las actividades** necesarias para realizar el huerto. A lo largo de la sesión lxs maestrxs expresaron la necesidad de contar con una estructura organizativa o un plan de acción para facilitar la participación.

4) Finalmente, la **puesta en marcha del plan de acción** es la última fase para lograr el futuro deseado en relación al huerto.



El futuro deseado: procesos pedagógicos. Fotografía: Comunal.

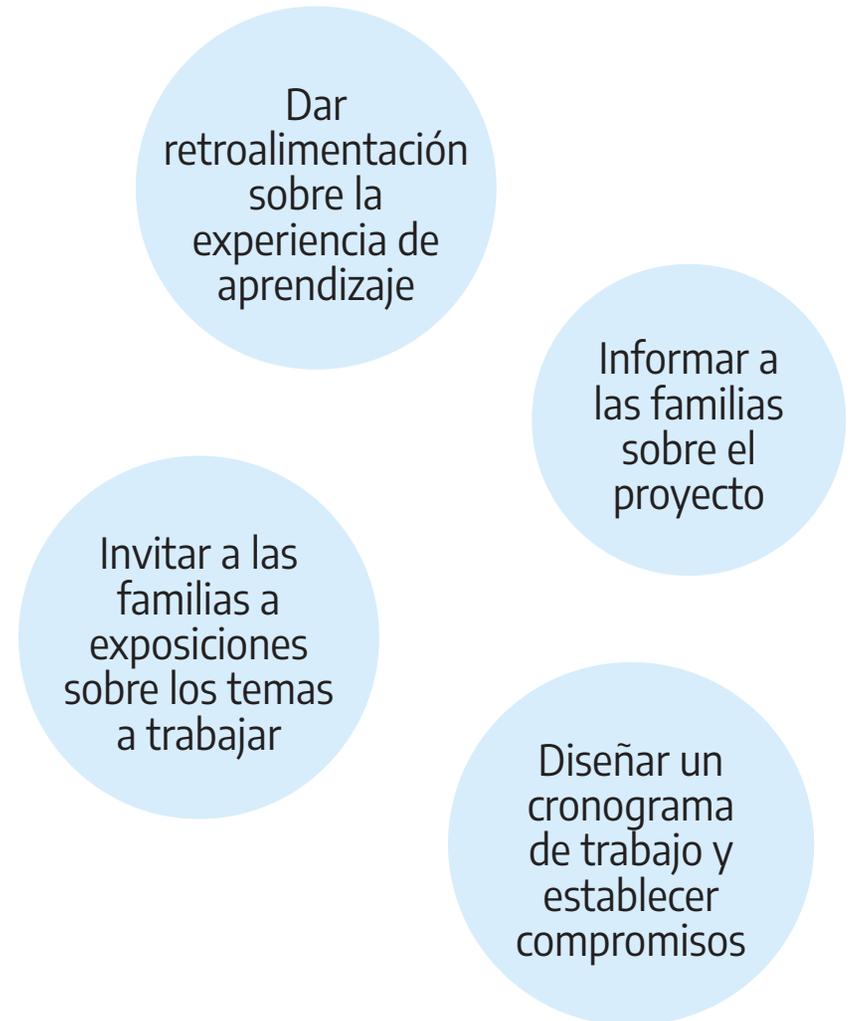


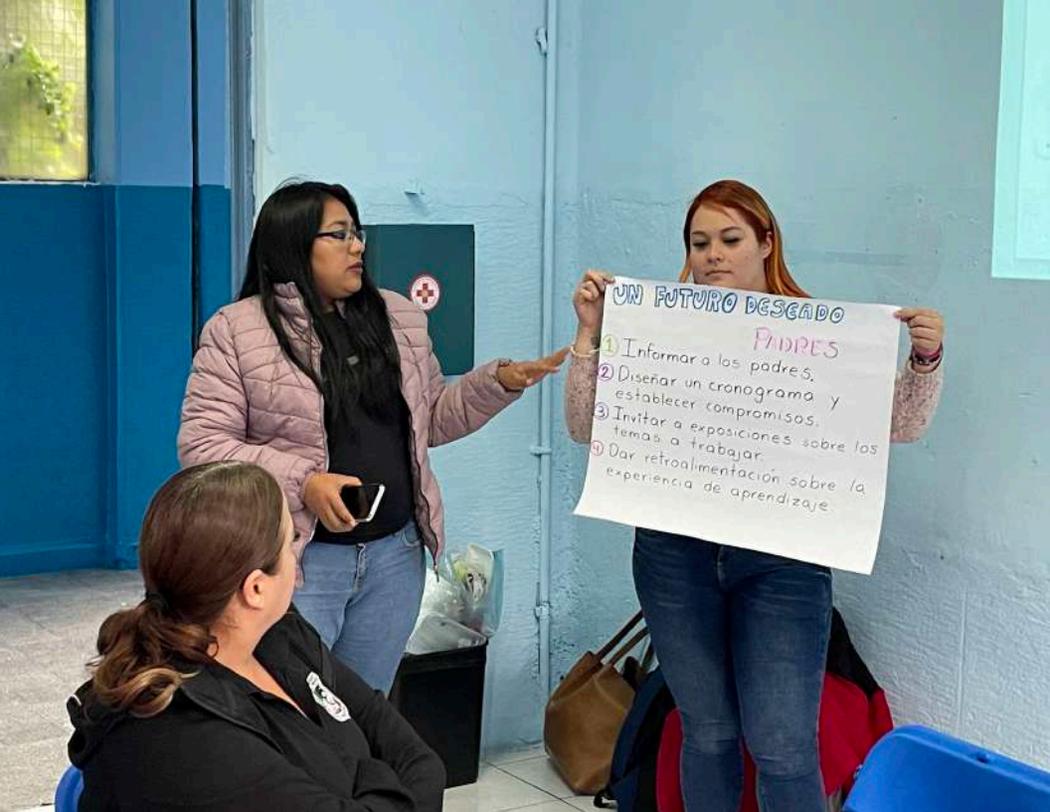
El futuro deseado: procesos pedagógicos. Fotografía: Comunal.

EL FUTURO DESEADO: ¿CÓMO INVOLUCRAR A OTROS GRUPOS?



EL FUTURO DESEADO: ¿CÓMO INVOLUCRAR A LAS FAMILIAS?





EL FUTURO DESEADO: ¿CÓMO HACEMOS LA HUERTA IDEAL?

Investigar sobre los métodos de cultivo para elegir el más adecuado

Vincular la captación de agua con el riego del huerto

Investigar sobre las plantas nativas y crear un proceso pedagógico

Investigar y conocer acerca de fertilizantes para cuidar el huerto

Crear un plan de acción para hacer la huerta



El futuro deseado: procesos pedagógicos. Fotografía: Comunal.



El futuro deseado: procesos pedagógicos. Fotografía: Comunal.



EL FUTURO DESEADO: PASOS PARA LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA Y EL DISEÑO PARTICIPATIVO.

El Futuro Deseado es un primer acercamiento a la **Planificación Estratégica Participativa del proyecto**, ya que nos permite:

1) Identificar en colectivo las tareas y acciones que debemos realizar para que el proyecto sea posible.

2) Integrar ideas y crear herramientas para los momentos de diseño participativo que contribuyan de manera significativa a los objetivos comunes del proyecto.

3) Detonar conversaciones sobre los roles que podrían desempeñar los distintos actores involucrados en el corto, mediano y largo plazo del proyecto.

En este apartado retomamos diversas ideas planteadas por lxs maestrxs durante los talleres de Diagnóstico Participativo y el plan de acción para implementar dichas propuestas en los siguientes momentos del proceso colaborativo.

[Propuesta]

[Plan de acción]





El futuro deseado: procesos pedagógicos. Fotografía: Comunal.



[Propuesta]

[Plan de acción]

Invitar a las familias a exposiciones sobre los temas a trabajar

Exposición de resultados y convivencia: compartir con las familias el proceso de diseño

Dar retroalimentación sobre la experiencia de aprendizaje

Momentos de reflexión colectiva y procesos de evaluación participativa

Informar a las familias sobre el proyecto

Exposición de resultados y convivencia + Bitácora de plantas + Tríptico informativo

DISEÑO PARTICIPATIVO

02



TALLER 05: PROPUESTAS DE DISEÑO POR EQUIPOS [01.10.24]

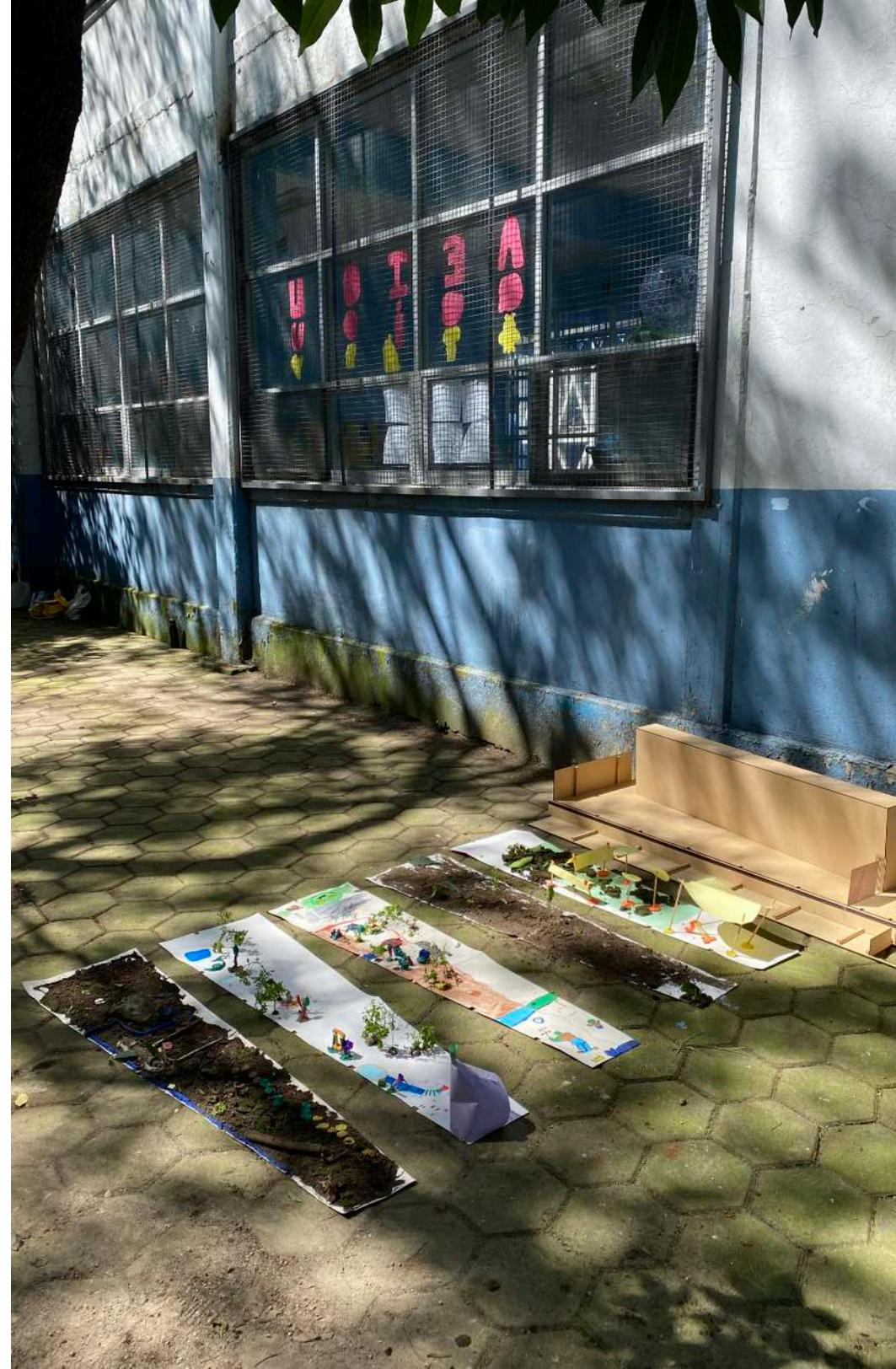
El primer taller de diseño participativo consistió en **diseñar el proyecto de forma colaborativa por medio de herramientas, técnicas y metodologías participativas que permitieran explorar diversas opciones para el jardín comunitario.** De este modo, lxs niñxs se dividieron en 5 equipos de forma libre y proyectaron cómo querían que fuese el jardín utilizando materiales como papeles de colores, tijeras, plastilinas y plumones, así como elementos de la naturaleza presentes en el lugar (hojas, ramas y troncos).

Para esta sesión **diseñamos una maqueta del jardín con elementos desmontables (muros y reja) para que lxs niñxs pudieran familiarizarse con la representación a escala.**

De esta manera, **las propuestas por equipos se trabajaron en unas plantillas que podían colocarse dentro de la maqueta una vez terminado el diseño.**

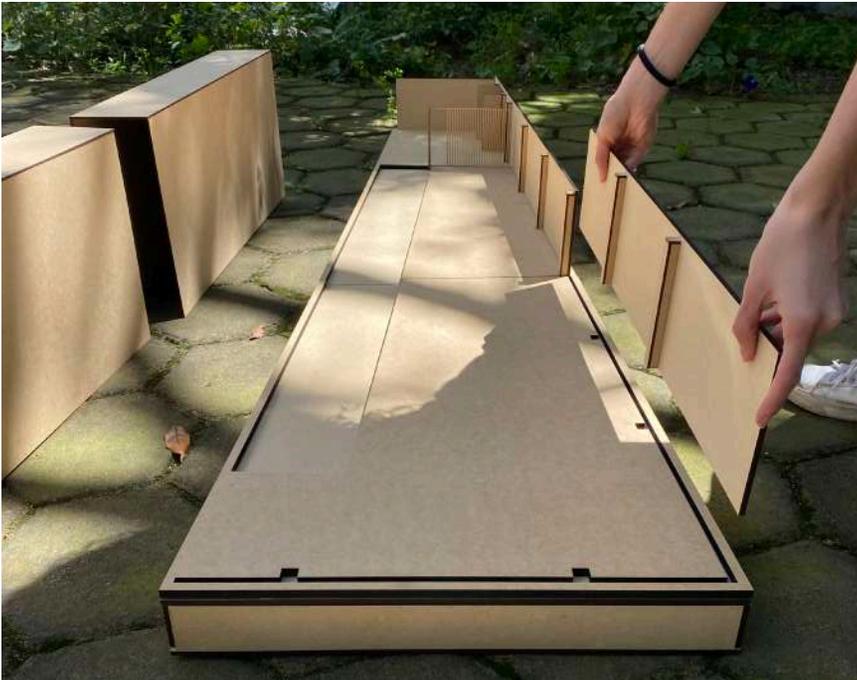
El objetivo de la herramienta participativa fue **brindar una referencia espacial a las niñeces para que pudieran diseñar a escala y, una vez terminadas las propuestas, poder situar los diseños en la maqueta.** Además, tanto la maqueta como las plantillas facilitaron la proporción de los elementos diseñados.

Otro aspecto que facilitó el uso de la herramienta fue llevar a cabo el taller de diseño en el jardín, ya que esto permitió **crear vínculos entre el lugar y la representación a escala.**





Maqueta participativa para la generación de propuestas por equipos. Fotografía: Comunal.



PROPUESTA DE DISEÑO CREADA POR EL EQUIPO 01 [01.10.24]

El primer equipo propuso un jardín donde se pudiera **disfrutar la naturaleza y divertirse con amigxs bajo sombrillas y techos** que les permitiera resguardarse de la lluvia y del sol.

Las actividades que plantearon realizar en el jardín fueron: **platicar, divertirse con juegos de mesa y resbaladillas, descansar, comer, pasear y manejar bicicleta en el bosque.**

En esta propuesta se reflejó la **importancia de la naturaleza mediante su representación con musgo y hojas**. Otro aspecto importante fue la **búsqueda de resguardo o refugio en el jardín**, ya que lxs niñxs diseñaron espacios con sombrillas amarillas y una serie de cajones con cobijas para arroparse en los días fríos.

SIMBOLOGÍA:

- 1) Espacio techado con resbaladilla.
- 2) Picnic debajo de sombrillas.
- 3) Área de descanso bajo techo.
- 4) Área de recreo con juegos de mesa.
- 5) Bosque con caminos donde se pueda manejar bici.
- 6) Área de cocina o comida.





Aquí se puede hacer picnic y disfrutar de la naturaleza [...] Yo ayudé a poner el musgo que representa como si fuera el pasto y las hojas como si fueran árboles también.



Yo me lo imaginaba con unas montañas [...] Y aquí en la entrada del bosque que hayan retadas de bicis y patinetas.





Propuesta de diseño creada por el equipo 01. Fotografía: Comunal.

PROPUESTA DE DISEÑO CREADA POR EL EQUIPO 02 [01.10.24]

El jardín del segundo equipo explora **la interacción con animales como pájaros y abejas, así como el paseo y la contemplación de la naturaleza.**

Las niñas propusieron un **recorrido con un camino de piedras que pasa por diversas estaciones alrededor de los árboles.** En esas estaciones se pueden realizar diversas actividades, por ejemplo: jugar en una cabaña, ver a los pájaros y las abejas beber o comer, jugar en un columpio, tener un picnic bajo la sombra de los árboles rodeados de flores o cruzar un puente sobre el río para llegar al área de descanso.

La **importancia puesta en los detalles** se expresa mediante pequeños elementos como la comida del picnic, el diseño del columpio y otros aspectos

decorativos. Finalmente, la relevancia de la naturaleza se manifiesta en el uso de ramas, flores y piedras que acompañan el recorrido.

SIMBOLOGÍA

- 1) Cabaña.
- 2) Bebedero de pájaros.
- 3) Columpio.
- 4) Picnic.
- 5) Puente sobre río.
- 6) Área de descanso antes de la alberca.
- 7) Alberca.





Es un espacio para descansar,
que es para relajarse para
una piscina [...] ¡Esta es la
piscina, la que está hasta acá!
Y aquí está el bebedero.



“Aquí era como un espacio
para que tomen agua los
pájaros y para que también
coman aquí. [...] ¡Vas por
caminitos de piedra y ves
pájaros tomando agua!”



“

Y aquí es un caminito con unos árboles [...] Y también había un columpio. Y cuando llegas del columpio había un picnic y podías comer.

”



PROPUESTA DE DISEÑO CREADA POR EL EQUIPO 03 [01.10.24]

El tercer equipo diseñó un jardín donde el **arte y la creatividad están al centro del proyecto**: murales en piso, colores vibrantes, esculturas, plantas y caminos de tierra.

En esta propuesta interactúan la naturaleza, el arte, la diversión y la imaginación. Por otro lado, **la relajación también es un aspecto importante para lxs niñxs**, quienes contemplaron lugares donde se puedan sentar a descansar cerca del agua como una fuente o el río.

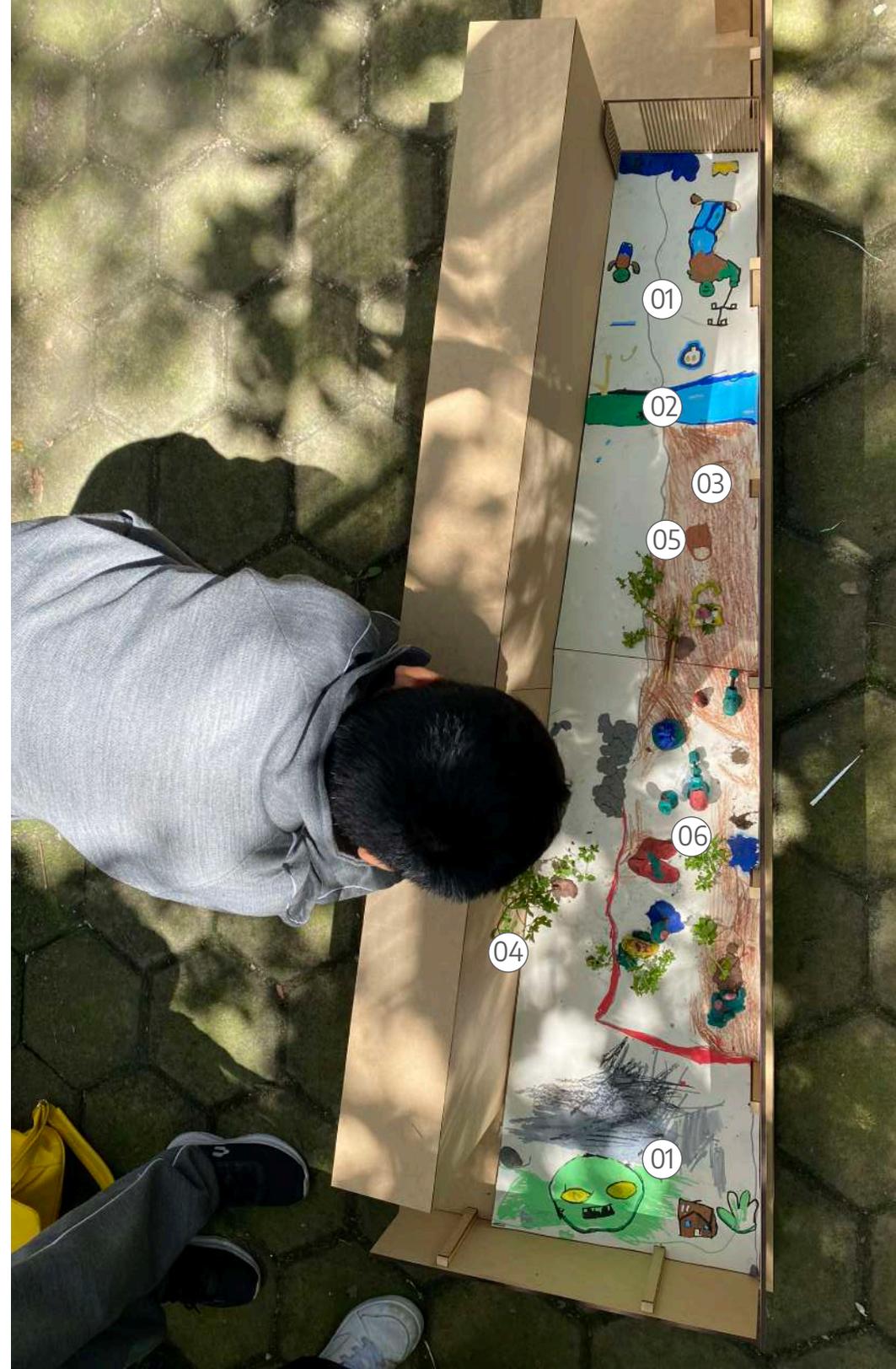
El equipo también contempló un **tronco a manera de banca como elemento para el encuentro social**, el cual también podría funcionar para comer frutos de árboles como el cerezo.

Por último, **el equipo planteó integrar indicaciones sobre cómo**

cuidar el jardín, manifestando un genuino interés por la conservación del espacio y las especies que existen actualmente.

SIMBOLOGÍA:

- 1) Murales en piso.
- 2) Río y puente.
- 3) Camino de tierra.
- 4) Plantas.
- 5) Tronco.
- 6) Zona escultórica.



“Estábamos pensando que fuera como un caminito de tierra [...]”



Propuesta de diseño creada por el equipo 03. Fotografía: Comunal.





Este tronco es de decoración y es para sentarse. [...] Hay un tronco en el medio para que se relajen. [...] Una fuente y una mesa para relajarse.





PROPUESTA DE DISEÑO CREADA POR EL EQUIPO 04 [01.10.24]

Este equipo hizo una **representación abstracta y sensorial del jardín, explorando con materiales naturales** a lo largo de todo el proyecto: tierra, flores, piedras, troncos, piedras y rocas.

El diseño expresa una fuerte **relación con la naturaleza y la importancia de su presencia en el jardín comunitario**. Las niñas se inspiraron en un jardín de su kínder, el cual consiste en un camino central con plantas alrededor que tenían que cuidar y regar semanalmente. **En su propuesta expusieron que les gustaría retomar esa idea en el proyecto y cuidar de su entorno.**

Además del deseo de cuidar y contemplar la naturaleza, **las niñas también propusieron espacios para relajarse y poder escuchar**

música. Para ellas, la presencia de **muchas flores y mariposas** es fundamental.

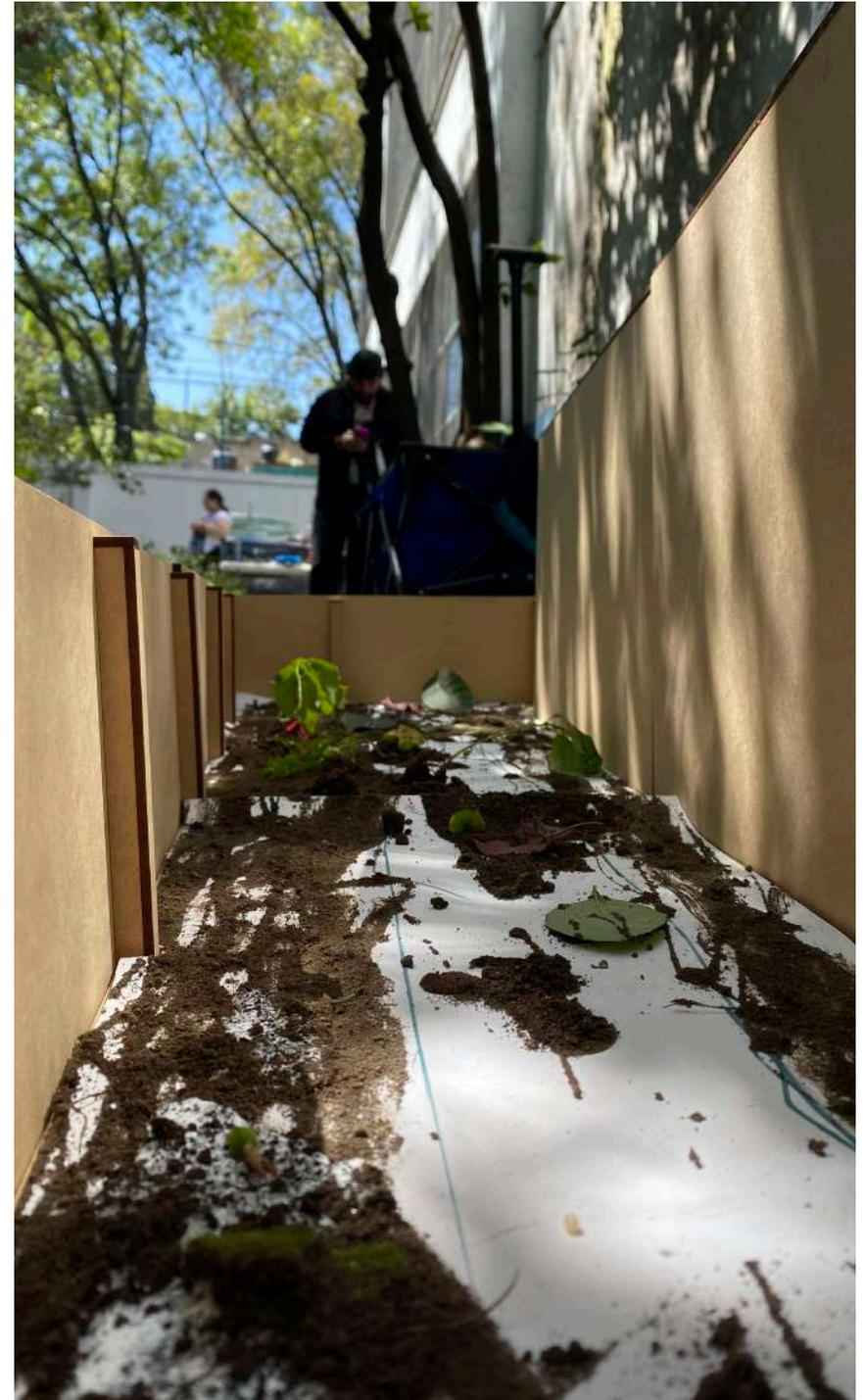
SIMBOLOGÍA:

- 1) Camino central.
- 2) Plantas y flores.





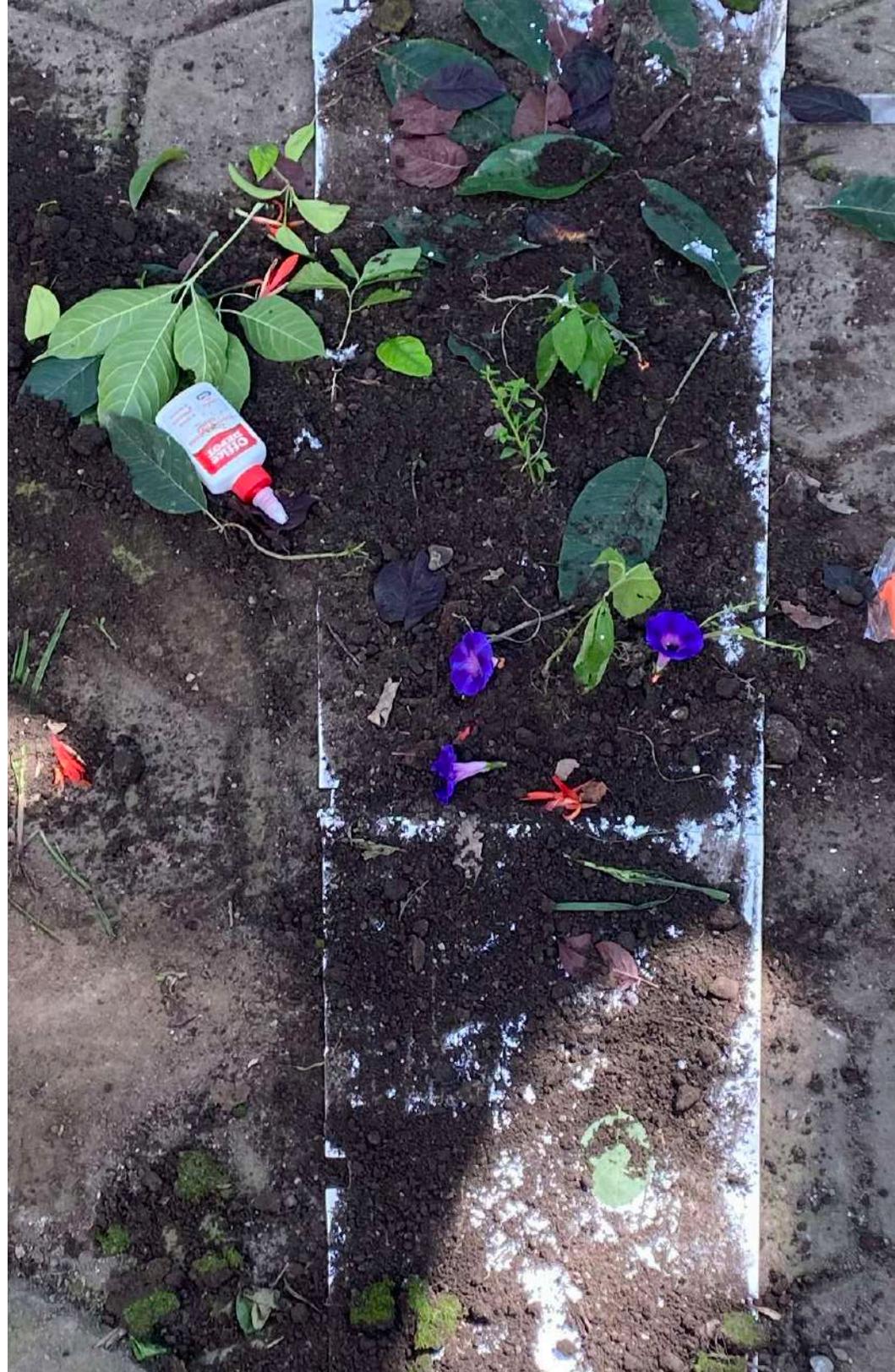
Había un caminito y alrededor, tu pasabas y al lado tuyo había plantitas, flores y tierra. [...] ¡Porque es que en nuestro kínder había eso! [...] ¡y muchas mariposas!



Propuesta de diseño creada por el equipo 04. Fotografía: Comunal.



“Y esto es una planta y todo lo café es tierra [...] ¡muchas plantitas y flores!”



PROPUESTA DE DISEÑO CREADA POR EL EQUIPO 05 [01.10.24]

El quinto equipo también tuvo un **acercamiento directo con la tierra para representar su proyecto**. Utilizaron tierra a lo largo del jardín y lo decoraron con hojas, piedras y troncos.

Para este equipo la presencia de la naturaleza es muy importante, lo cual se hizo evidente en el cuidado y detalle que pusieron al crear los árboles para el jardín, poniéndoles hoja por hoja a cada rama.

La propuesta de diseño planteada por este equipo busca **crear un espacio alegre y lúdico por medio de recorridos y caminos coloridos**, así como la presencia de un espacio para jugar al final del terreno.

Lxs niñxs también propusieron una serie de **troncos que puedan**

servir como bancas para sentarse y reunirse, reforzando la idea planteada por otros equipos de crear muebles con elementos naturales.

Otro espacio propuesto por este equipo fue una sala gamer al final del jardín, sin embargo, **esta zona también se concibió como un lugar de contemplación**, nombrado como “piedra majestuosa”

SIMBOLOGÍA:

- 1) Caminos coloridos.
- 2) Bancas de troncos.
- 3) Piedra Majestuosa/ Sala Gamer.
- 4) Área de juegos al aire libre.





Propuesta de diseño creada por el equipo 05. Fotografía: Comunal.





Este es un caminito y le pusimos musgo para que se vea como césped y se vea más natural. [...] Nosotros pensamos que sería así, natural.



Este es el tronquito [...] y los árboles los pusimos así porque era otoño.







TALLER 06: ZONIFICACIÓN Y MAPEO PARTICIPATIVO [24.10.24]

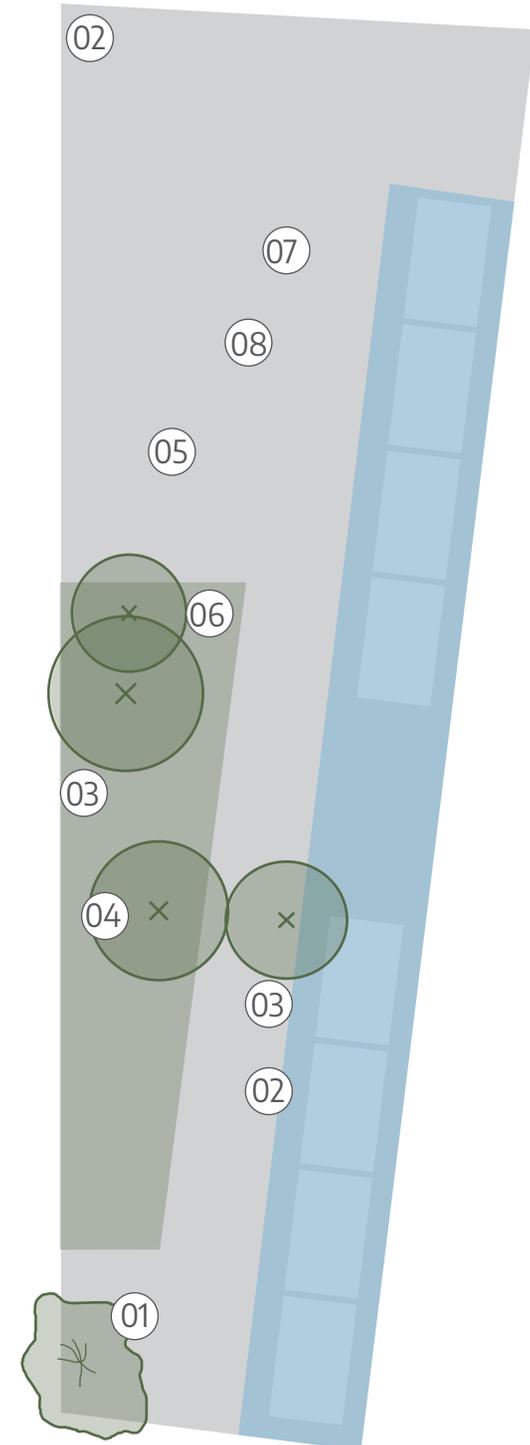
A partir de las distintas ideas que surgieron en el primer taller de diseño participativo, generamos **una lista con todos los elementos y actividades propuestas** por las niñas para **sistematizar la diversidad programática planteada para el jardín**. El listado quedó de la siguiente manera:

- 1) Cabaña
- 2) Esculturas
- 3) Flores
- 4) Plantas
- 5) Huerto
- 6) Puente y cuerpo de agua
- 7) Murales en paredes y pisos
- 8) Troncos como bancos
- 9) Caminos coloridos
- 10) Picnic
- 11) Mesas
- 12) Piedras/ rocas
- 13) Sombrillas/ techos
- 14) Zona de relajación

Una vez enlistado el programa **identificamos la necesidad de tomar acuerdos colectivos y, de esta manera, pasar del diseño por equipos al diseño en común**. Para lograr este objetivo decidimos localizar cada una de las actividades y elementos propuestos por las niñas mediante un mapeo a escala 1:1.

El ejercicio nos permitió crear una zonificación colectiva y tomar acuerdos sobre el uso del espacio. Los resultados fueron los siguientes:

- 1) Las niñas desean que la **entrada al jardín sea más verde**.
- 2) **La cabaña** podría estar en la esquina de la zona artística o cerca de las mesas ubicadas en la entrada.



TALLER 06: ZONIFICACIÓN Y MAPEO PARTICIPATIVO [24.10.24]

3) Se ubicaron **bebederos para pájaros cerca de las zonas anteriores**, reforzando la importancia de la relación con lxs animales que habitan el jardín.

4) Las niñeces propusieron el **área de picnic con mesas para comer, juegos de mesa y relajación cerca de la entrada y alrededor del tronco**.

5) La profesora Jazmín y lxs alumnxs **propusieron que se hiciera la zona del huerto cerca de un árbol para que hubiera sombra**.

6) Lxs niñxs plantearon un **punte para cruzar entre las flores y el huerto**.

7) Después del huerto se situó una **zona artística con murales en piso y esculturas**.

8) Finalmente, entre la zona artística y el huerto **propusieron crear espacios de sombra** con algunas sombrillas, techos o árboles.



Zonificación y mapeo participativo: área de juegos y bancas.





Zonificación y mapeo participativo: puente sobre flores y río para llegar al huerto.





TALLER 07: TRAZO A ESCALA 1:1 [07.11.24]

Esta sesión tuvo como objetivo **diseñar las principales zonas del jardín comunitario**: 1) Área de picnic y mesas, y 2) Puente sobre flores y huerto.

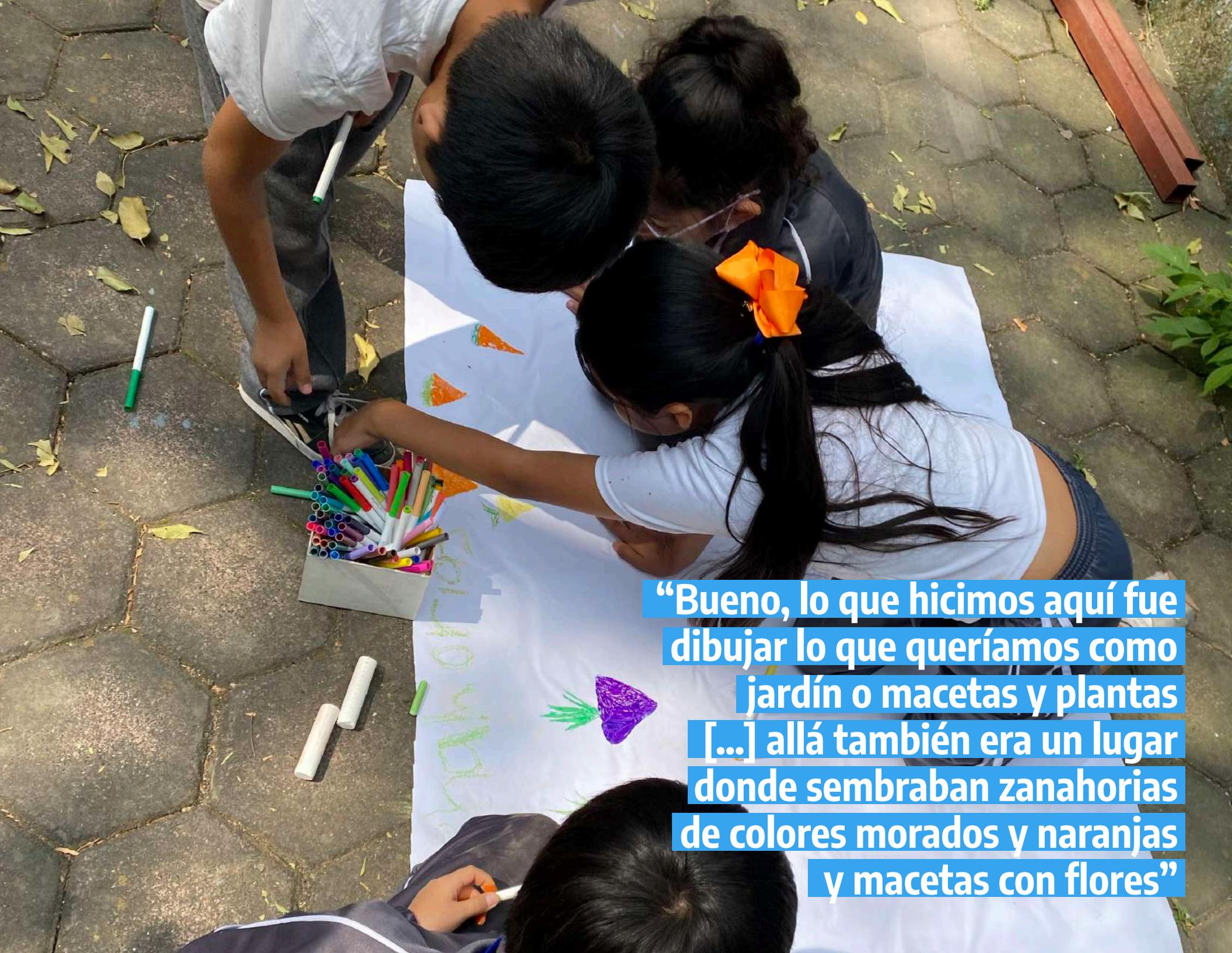
Comenzamos con el recuento de los pasos hechos hasta el momento con la intención de recordar las ubicaciones que se habían seleccionado para cada uno de los elementos y actividades. Posteriormente **nos dividimos en dos equipos y comenzamos a diseñar el mobiliario de cada zona a partir de preguntas detonadoras** como: *¿Cuántas áreas de picnic necesitamos?, ¿En dónde?, ¿Cómo deseamos que sea la experiencia en el huerto?, ¿Qué forma imaginamos que debe tener?, ¿Qué actividades nos imaginamos haciendo aquí?, ¿Cuántas personas caben?*

Durante la sesión las niñas decidieron dividirse en **distintos grupos y trazar sus ideas con gises, estacas, cordones, papelones y plumones**.

Mediante este ejercicio logramos entender mejor la escala de cada área, la cantidad de mobiliario que se necesita en el jardín y sus posibles formas, así como proponer nuevos elementos.

En este taller se entregaron bitácoras para dar inicio al proceso de Investigación Activa Participativa sobre los tipos de plantas, flores y especies medicinales que conocen las niñas. Además, en la bitácora se busca explorar también las ideas que tienen lxs niñas para la creación de los murales comunitarios.



A group of children are gathered around a large white sheet of paper laid out on a paved ground. They are using various colored markers to draw. One child in the foreground is reaching into a box filled with many colorful markers. The drawing on the paper includes several orange carrot-like shapes, a purple butterfly, and some green scribbles. The children are wearing school uniforms. The background shows a paved area with some scattered leaves and a wooden beam.

“Bueno, lo que hicimos aquí fue dibujar lo que queríamos como jardín o macetas y plantas [...] allá también era un lugar donde sembraban zanahorias de colores morados y naranjas y macetas con flores”



Creo que necesitamos como más sombra, pero si hay plantas de sol, agua o tierra, quizá necesitemos de más sol.



“Jitomate, elote, manzana, zanahoria, lechuga, sandía, fresas, tréboles, elotes, plátano, fresa, naranjas, mandarinas, chícharos...”

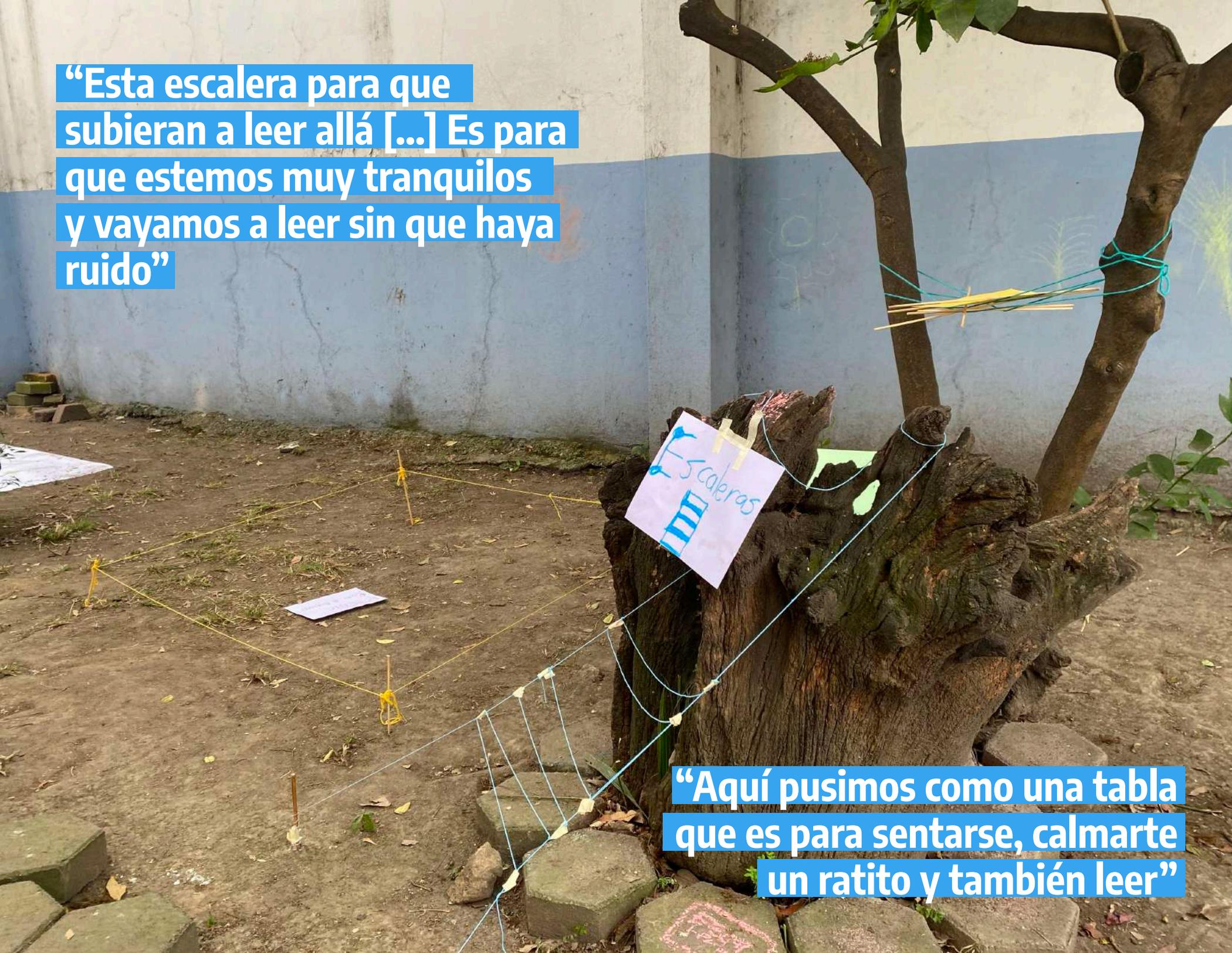


“Esta es una maceta con flores y pastos. Yo puse una flor como rosa tipi y una rosa, pero en blanca”



“Aquí es como una maceta que se divide en tres y tiene diferentes frutas y verduras”

“Esta escalera para que subieran a leer allá [...] Es para que estemos muy tranquilos y vayamos a leer sin que haya ruido”



“Aquí pusimos como una tabla que es para sentarse, calmarte un ratito y también leer”

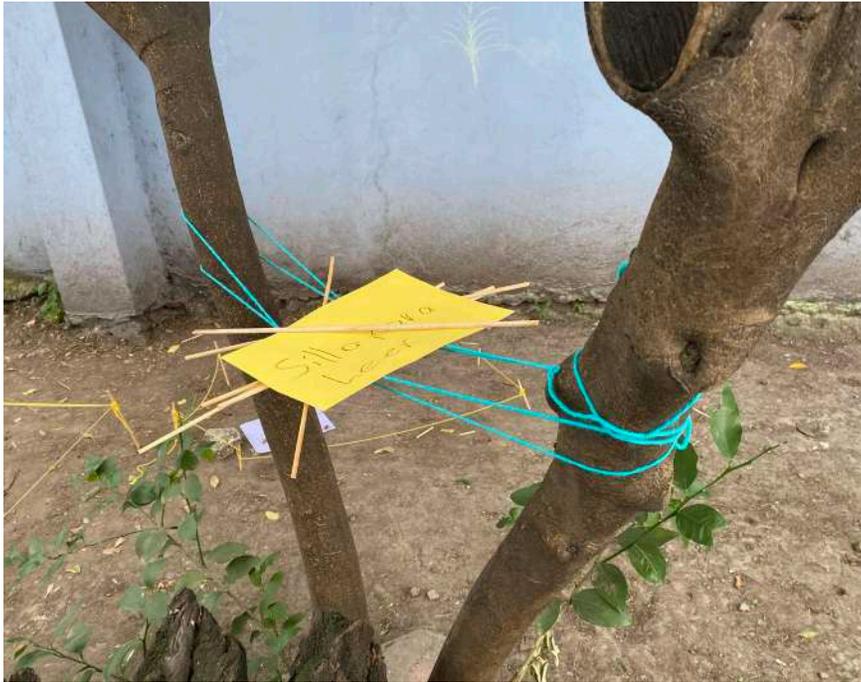


¡Esto es agua para los animales! Todos los animales pueden venir a tomar agua aquí porque dicen: “bueno, estoy cansado.”



¡Hay que poner casitas con comida para los pajaritos en los árboles! Casitas de madera, ¿no? Donde puedan criar a su familia.



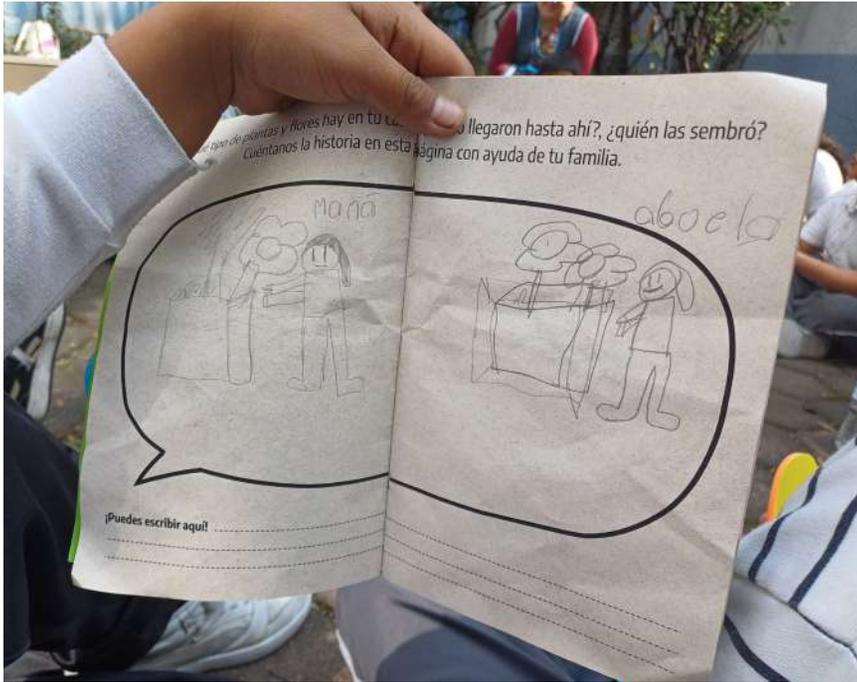


Trazo escala 1:1





**“Este que estamos pisando
ahorita mismo es el área
de un picnic y caben
aproximadamente 8 personas”**



Bitácoras para la Investigación Acción Participativa



Bitácoras para la Investigación Acción Participativa: compartición de avances.



TALLER 08: GENERACIÓN DE OPCIONES [21.11.24]

El taller de trazo a escala 1:1 resultó en la generación de **3 opciones de diseño para el jardín, divididas a su vez en 3 zonas:** 1) Acceso y zona para comer juntxs: mesas y picnic, 2) Zona de lago y puente, y finalmente, 3) Zona del Huerto.

Debido a la diversidad de opciones, el objetivo de esta sesión fue continuar con el **diseño participativo del proyecto a partir del análisis y evaluación colectiva de las diversas posibilidades creadas por las niñeces.** Esta metodología nos permitió analizar, valorar y re-diseñar en colectivo las distintas alternativas que propusieron lxs niñxs para cada zona del jardín.

Para acompañar este proceso creamos una herramienta a manera de rompecabezas que **posibilitó no solamente**

analizar las distintas opciones de diseño por zona, sino que también permitió combinarlas entre sí para explorar nuevas alternativas. De esta manera, en lugar de tener que elegir entre tres propuestas de distribución en planta para el jardín, pudimos valorar una multiplicidad de opciones que enriquecieron el proceso.

Durante el taller las niñeces compararon cada una de las opciones por zona y sus posibles combinaciones, así como la forma, el tamaño y la disposición del mobiliario. **Esta sesión fue un proceso complejo y profundo, ya que integró la valoración de diversos elementos, así como la toma de acuerdos comunes en múltiples capas.**



MATRIZ: OPCIONES DISEÑADAS



● Zona
● Opciones





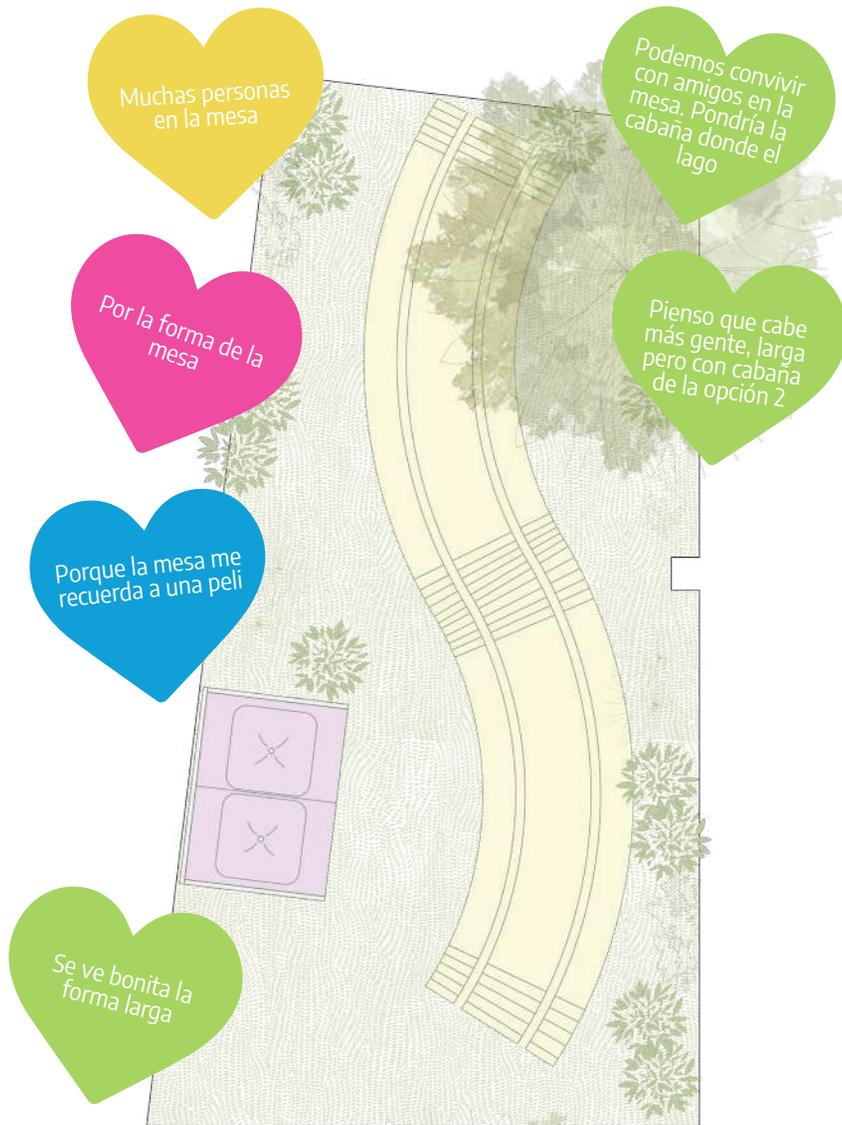
“Me gusta porque son como caminos, se distribuyen mejor los cultivos y te puede dar una gran experiencia”



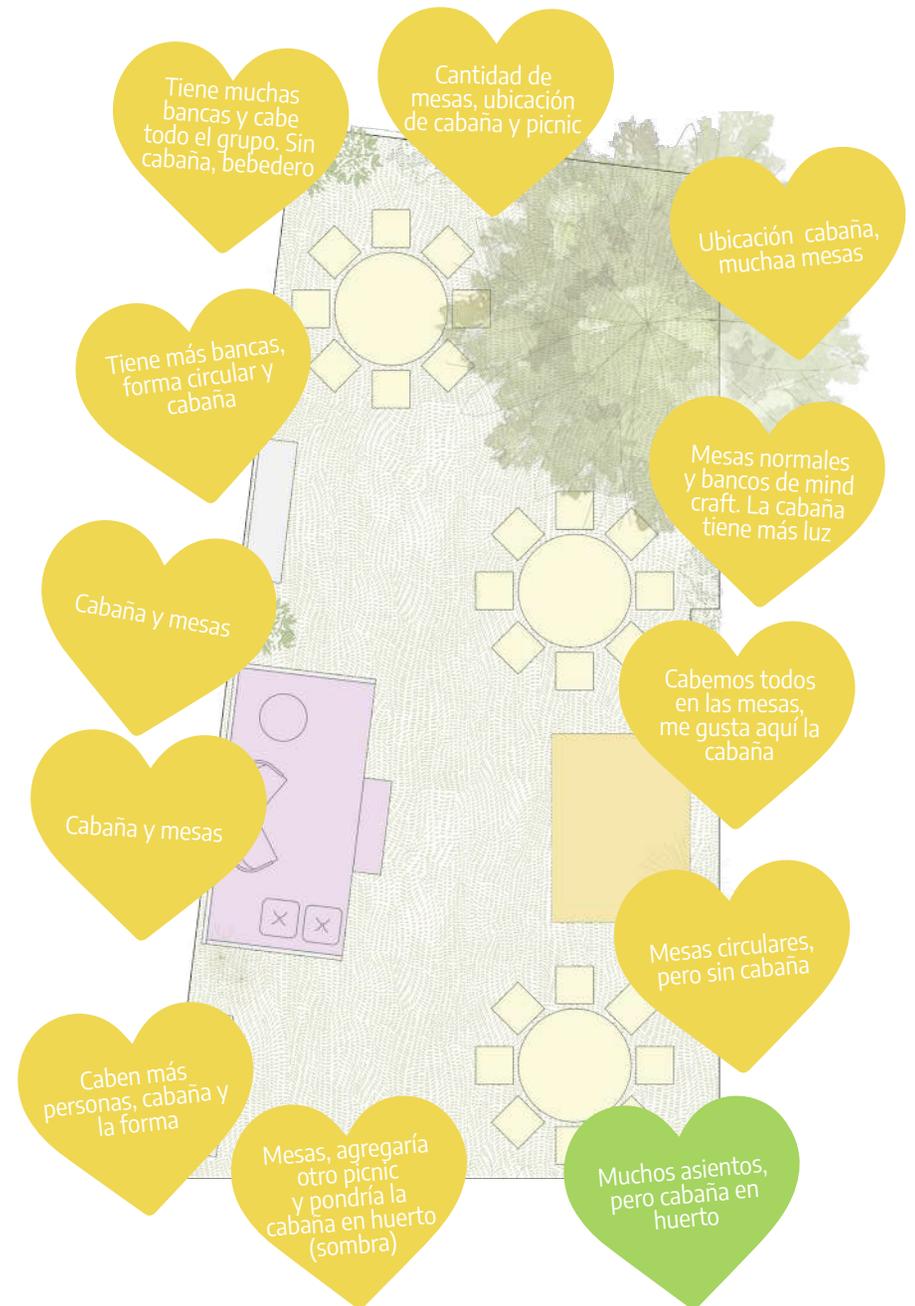
Diseño por generación de opciones: análisis de las propuestas creadas por lxs niñxs.



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 01 a



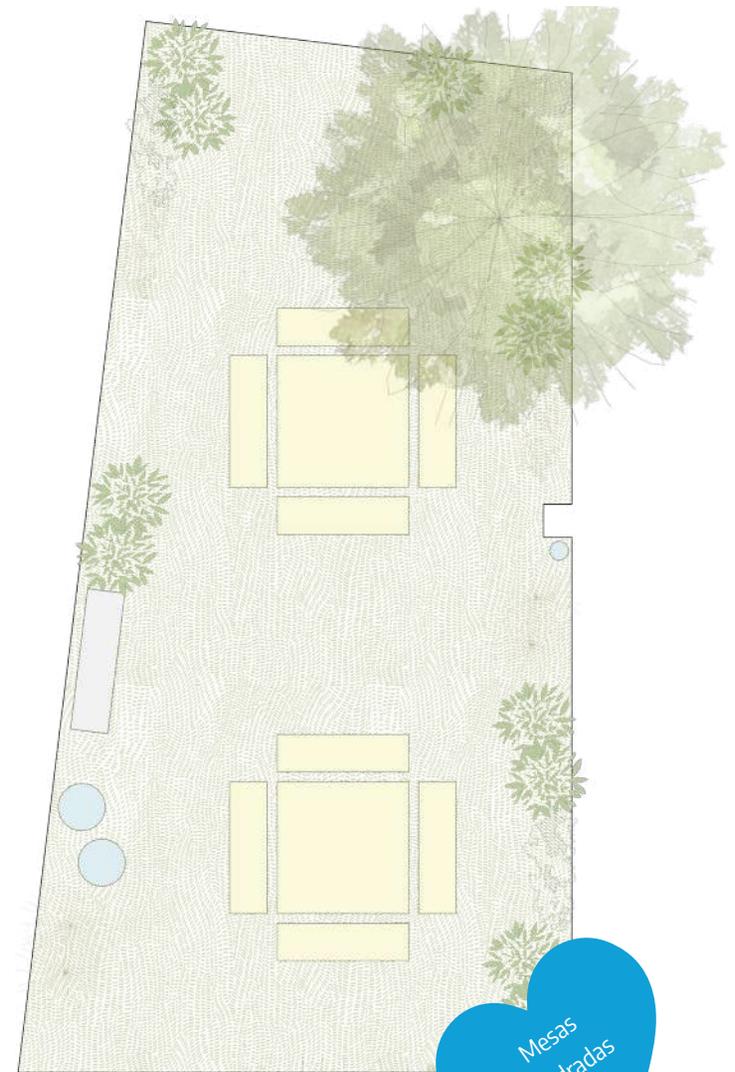
VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 01 b



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 01 c



“Me gusta que está la cabaña
ahí donde están todas las
mesas, se ve bonito”



Mesas
cuadradas

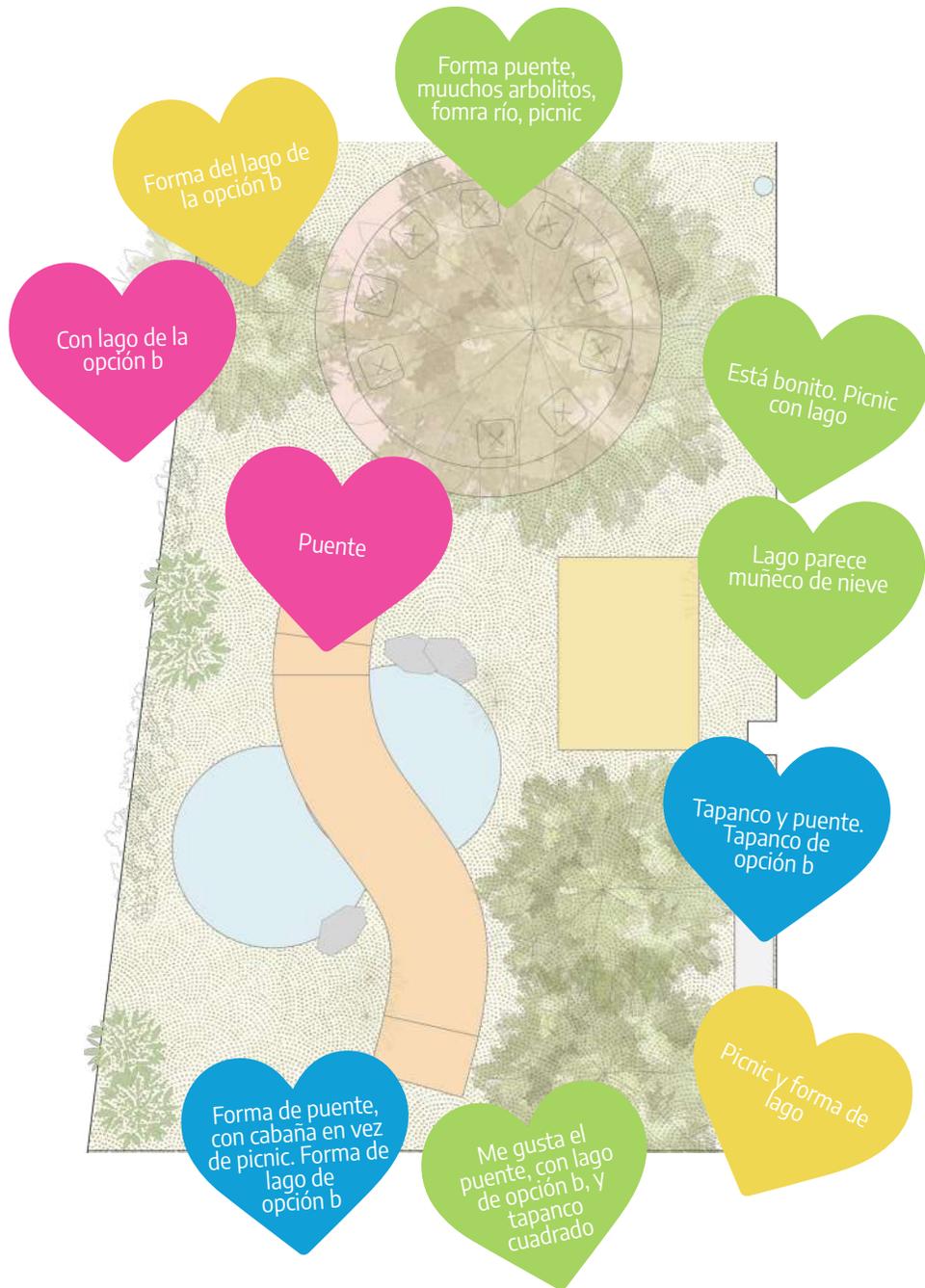




Diseño por generación de opciones: análisis de las propuestas creadas por lxs niños.



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 02 a

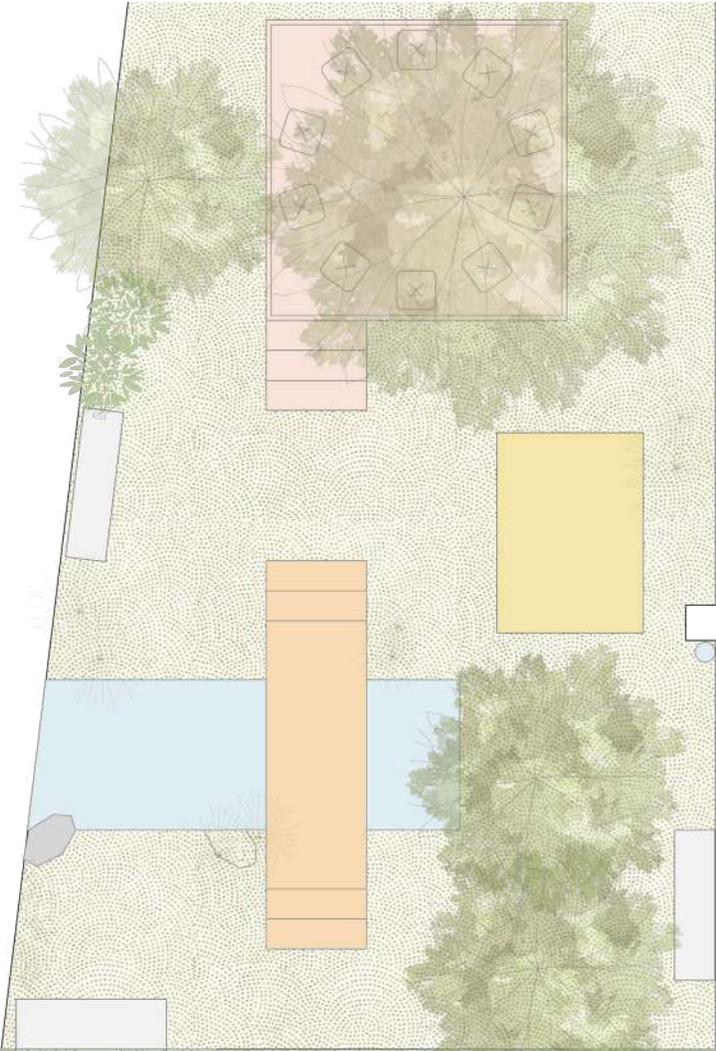


VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 02 b



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 02 c

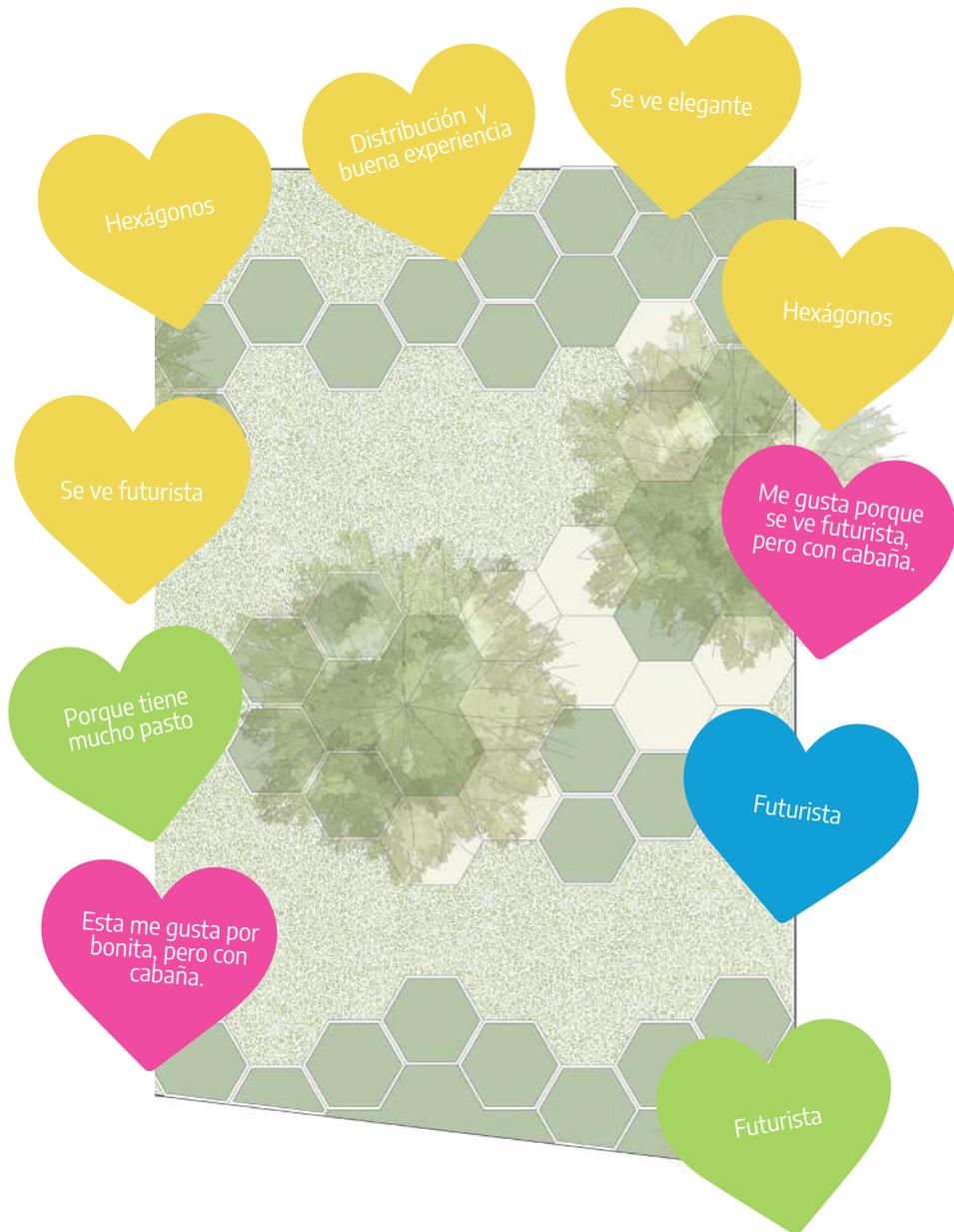
[Nota: esta propuesta no recibió valoraciones]



“A mi me gustan las macetas cuadradas y que te puedes sentar en bancos”



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 03 a



VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 03 b





VALORACIÓN PARTICIPATIVA: OPCIÓN 03 c

Cabaña en sombra,
macetas cuadradas
y bancas



Cabaña y quita
menos naturaleza

Cabaña, siembra
y lugar de descanso

Vegetación y
cabaña



**“Me gusta la forma del lago
y que está bonito con las
piedras, con el puente y el
tronco”**



PROYECTO EN COMÚN

03



LA PROPUESTA COLECTIVA: JARDÍN COMUNITARIO

El ejercicio de la generación de opciones resultó en un **diseño colectivo que integra elementos de las distintas opciones creadas por lxs niñxs:**

1) Zona 1b: Acceso y zona para comer juntxs:

- a) Las mesas redondas permitían que más niñxs se pudieran sentar.
- b) La cabaña se escogió en esta zona por estar cerca de las mesas, picnic y recibir luz.
- c) Les gusta que el picnic esté cerca de mesas.

2) Zona 2: Para esta zona se llegó a un diseño mixto:

- a) Escogieron el lago de la opción 2b por su forma divertida.
- b) El puente de la opción 2a les pareció el más bonito.
- c) Escogieron el tapanco de la opción 2b por su forma circular.

3) Zona 3a: Huerto

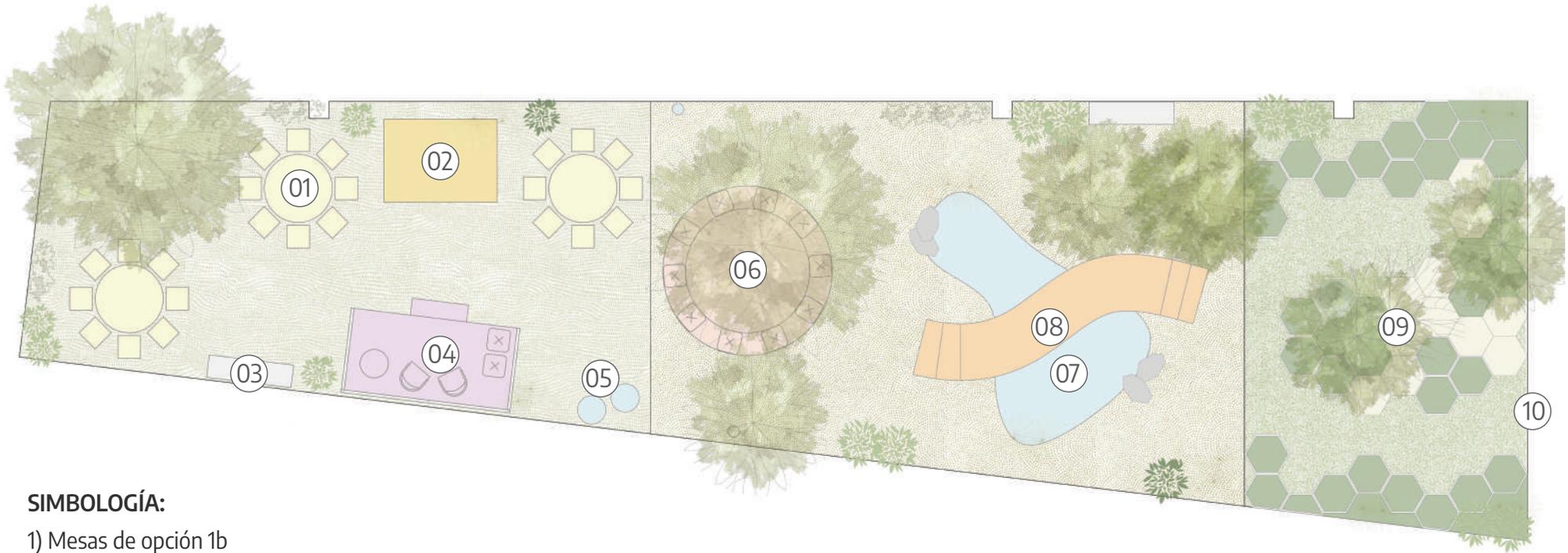
- a) Las macetas hexagonales les llamó más la atención por su apariencia futurista y elegante.

El último taller del año se enfocará en un primer **acercamiento a la validación y evaluación participativa, tanto del diseño del proyecto como del proceso colaborativo** que hemos realizado entre los distintos equipos, actores y grupos involucrados. De esta manera, todavía se pueden generar cambios a la propuesta, ya que el diseño participativo aún se encuentra en proceso.

Es importante mencionar que la propuesta colectiva es un punto de partida para acompañar nuevos momentos **de diseño participativo enfocados a las distintas zonas, elementos y mobiliario, proceso que se plantea realizar en colaboración con otros grupos.**



LA PROPUESTA COLECTIVA: JARDÍN COMUNITARIO



SIMBOLOGÍA:

- 1) Mesas de opción 1b
- 2) Picnic de opción 1b
- 3) Bancade opción 1b
- 4) Cabaña de opción 1b
- 5) Bebedero de opción 1c
- 6) Tapanco de opción 2b
- 7) Lago de opción 2b
- 8) Puenete de opción 2a
- 9) Huerto de opción 3a
- 10) Reja



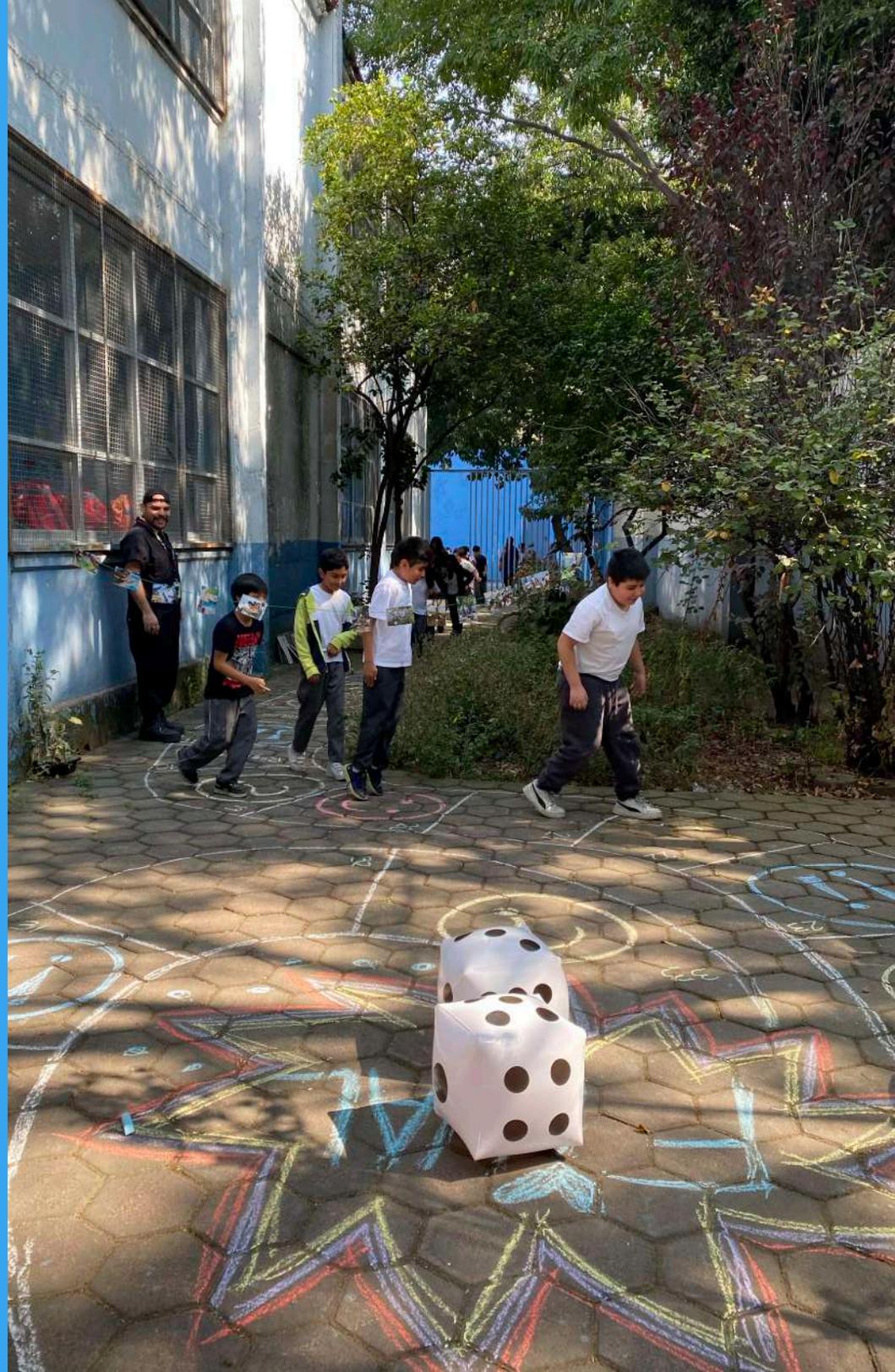
Propuesta creada en común por medio del análisis de las diversas opciones.





VALIDACIÓN Y EVALUACIÓN

04



TALLER 09: VALIDACIÓN Y EVALUACIÓN [13.12.24]

El objetivo de la sesión fue **compartir experiencias, reflexiones y sentires sobre el proceso [evaluación] y el resultado final del diseño del jardín comunitario [validación]**, todo ello mediante el juego grupal por equipos.

Para realizar esta actividad nos inspiramos en el juego de mesa diseñado por “**Eval-Participativa**”, Comunidad de Práctica y Aprendizaje en Evaluación Participativa para América Latina y el Caribe. Sin embargo, le dimos un giro **para seguir habitando el jardín: dibujamos el laberinto de la evaluación en el patio de la escuela** y con unos dados gigantes nos pusimos en movimiento para recorrer las casillas. Las casillas del laberinto se dividieron en tres categorías para diversificar

la dinámica: preguntas, retos o socializaciones. El contenido de cada casilla también fue adecuado al proceso participativo y contexto social de las niñas, así como a los objetivos de validación y evaluación que establecimos en conjunto.

Es así que las **preguntas** las enfocamos a **validar el diseño participativo y el proyecto final**, los **retos** tuvieron el objetivo de **activar el juego físico por medio del trabajo en equipo** y, finalmente, las **socializaciones** fueron orientadas a **evaluar el proceso participativo integral** por medio de la compartición de reflexiones y experiencias.

Para acompañar la dinámica y refrescar la memoria sobre momentos de diagnóstico y diseño participativo, complementamos



Tendedero de fotos para recordar los momentos compartidos y las experiencias vividas.



Fotografías: Comunal.

TALLER 09: VALIDACIÓN Y EVALUACIÓN [13.12.24]

el juego del laberinto con un tendedero de fotos, una bitácora resumen en donde sistematizamos los distintos talleres que realizamos juntxs y materiales que las niñeces produjeron colaborativamente a lo largo de las sesiones (dibujos, planos y maqueta).

Los momentos de validación y evaluación son fundamentales en los procesos de diseño participativo, ya que nos permiten **reflexionar sobre lo que hemos hecho juntxs y comprender si el diseño del proyecto está cumpliendo nuestros deseos, necesidades y expectativas en común**. Por este motivo, la validación y evaluación participativa no son la confirmación de un proyecto terminado, tampoco una encuesta instrumental en donde se realizan

preguntas con respuestas de “sí” o “no”. Por el contrario, **son una extensión tanto del diagnóstico como del diseño participativo en donde resulta ideal hacernos preguntas reflexivas y estar abiertxs a la transformación del proyecto**.







El laberinto de la evaluación con apoyo de material producido en colectivo.



Fotografías: Comunal.



PREGUNTAS*

[Validar el diseño del proyecto]

¿El diseño del jardín es lo que esperaban? ¿Cómo fue el proceso de diseño?, ¿quiénes lo hicieron?

Ya viendo el diseño que hicimos juntxs, ¿cómo creen que se sentirían en ese espacio?, ¿cómo sería un día en ese jardín?

¿Cambiarían algo del diseño que hicieron del jardín? ¿o lo dejarían así?

¿Qué parte del jardín que diseñamos juntxs les gustó más?, ¿qué parte del jardín es la que menos les gusta?, ¿por qué?

¿Sienten que hubo algo que no se consideró en el diseño del jardín y que ustedes querían que estuviera?

¿Cómo vivieron el proceso de diseñar su propio jardín? ¿qué dinámicas les gustaron y cuáles no?

¿Cómo creen que las y los maestros de la escuela ocuparían este espacio?, ¿creen que a los demás grupos les gustaría este jardín?, ¿por qué?

¿Creen que habría alguien que no le gustaría o no podría usar este jardín?, ¿quiénes?, ¿por qué? ¿Podemos hacer algo para que puedan usarlo?



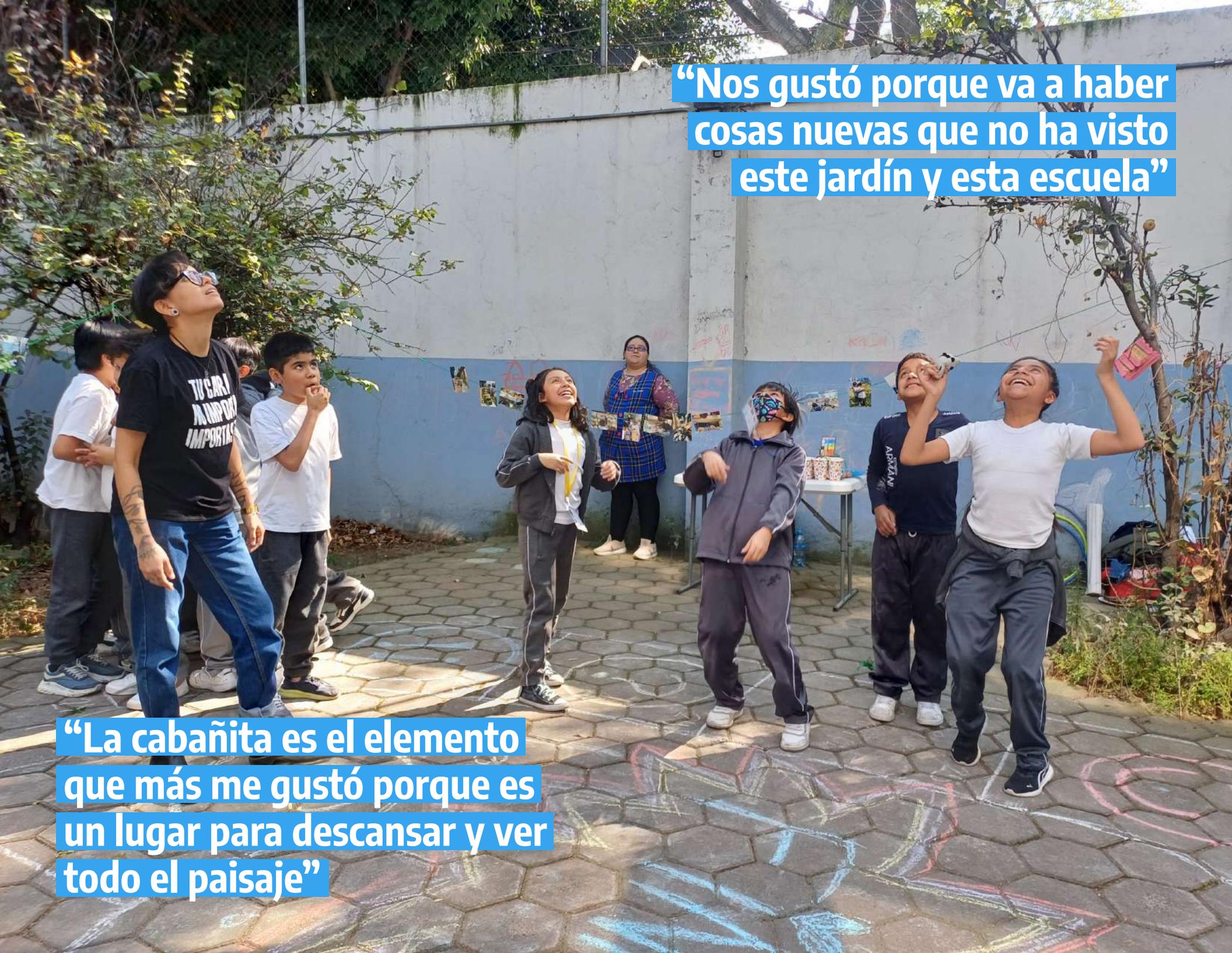
“Lo elaboramos entre todo el grupo y sí nos gustó el resultado (...) compartiendo ideas de todos los equipos”



“Se sintió bien chido diseñar el jardín, porque todas y todos combinamos nuestras habilidades para hacerlo”

“Nos gustó porque va a haber cosas nuevas que no ha visto este jardín y esta escuela”

“La cabañita es el elemento que más me gustó porque es un lugar para descansar y ver todo el paisaje”



RETOS*

[Activar por medio del juego]

Todxs tienen que caminar de punto A a punto B en una fila, separados por globos. No se les pueden caer al piso. El primer equipo en llegar cambia de lugar con el equipo que iba más avanzado en el tablero

Todos se amarran a la cadera un vaso de plástico que trae una pelotita colgada. Tienen que meter la pelota dentro del plástico sólo usando la cadera

Hacer en equipo un ejercicio de coordinación: con un brazo hacer círculos hacia adelante y con otro hacia atrás

Con un popote cada integrante del equipo tiene que meter 10 papeles en un plato

Agarran un plato con una pelota suelta con la boca, todos tienen que llegar rápido a la meta sin que se caiga la pelota

Contar la noticia del proyecto del jardín como si fueran reporteros de televisión, ¿qué contarían? ¿cómo lo contarían?

Con mímica actúa tu actividad favorita en el jardín. El resto del equipo debe adivinar. Si su equipo no adivina en 3 minutos, el resto de los equipos puede robar turno y adivinar

Hacer un baile chistoso con tu equipo





SOCIALIZACIONES*

[Evaluar el proceso integral participativo]

Compartan cómo se sintieron cuando vieron el resultado final de la maqueta



Con tu equipo, observa las fotografías y escojan la que muestre la actividad que más les gustó



Compartan otra forma en la que les gustaría seguir participando en el diseño y la construcción de este jardín



Recordando todas las veces que nos hemos visto, cuéntenos un momento que haya sido su favorito



Recordando todas las veces que nos hemos visto, cuéntenos un momento en el que se sintieron aburridos



¿Cómo crees que podríamos contarle a otros grupos sobre el proyecto del jardín?



¿Cómo podrían sumarse otros grupos a las actividades del jardín el próximo año?



Con tu equipo, observa las fotografías y escojan la que muestre la actividad que menos les gustó





“Los otros grupos van a poner unas cosas nuevas que a nosotros como grupo no se nos ocurrieron”

