

# ¿Garantizar la igualdad de oportunidades “desde fuera”?

## Propuestas educativas que parten de la base



por Pep Marés Subirà y Núria Serrat Antolí

**S**eguramente, no tendríamos ningún inconveniente en afirmar que a los centros educativos se les ha solicitado, cada vez más, una gran diversidad de contenidos, valores, tareas y responsabilidades que a menudo han desbordado su día a día. Los esfuerzos y voluntades de las escuelas por garantizar la inclusión y la igualdad de oportunidades de acceso a la educación de calidad ya la cultura son ingentes, y su trayectoria así lo demuestra.

Desde esta perspectiva, la complementariedad que puede aportar la oferta de otros agentes educativos que rodean a los centros permite diversificar y consolidar estas oportunidades desde otro contexto, desde fuera. A menudo, esto implica salir del marco tradicional propio de los centros educativos, ampliando la mirada hacia narrativas distintas de la lógica escolar y cercanas a la realidad y contexto de las futuras ciudadanas y futuros ciudadanos. Favorecer y propiciar la interacción dialógica entre escuela y agentes educativos del entorno permite articular propuestas que respondan a necesidades curriculares de los escolares, pero que vayan más allá: desde el estricto placer del conocimiento, hasta la resolución de problemas específicos que preocupan a las personas que construyen y habitan en estos contextos.

Es en este sentido que los museos y el patrimonio, entre muchos otros, se convierten en estímulos constantes de aprendizaje a lo largo de toda la vida y una vía posible para garantizar la equidad educativa. Precisamente, la experiencia que compartimos aquí<sup>1</sup> parte de la premisa de que si deseamos una equidad educativa, hay que trabajar

e interactuar con y desde el contexto, y hacerlo con los protagonistas directos y desde el inicio de la generación de cualquier propuesta educativa. Y eso, entre otros aspectos, quiere decir introducir la participación de los futuros usuarios en la definición y estructura de los planes educativos de las instituciones museísticas.

### UNA SUMA QUE MULTIPLICA

Con el fin de crear una propuesta que sume cultura+educación+igualdad de oportunidades y multiplique conocimiento, debate y construcción de valores, “Adhoc Cultura” y la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona ponen en marcha una metodología (MIESAC + CDP<sup>2</sup>) que se fundamenta en un proceso de cocreación y que pretende construir propuestas educativas y culturales que nos lleven a reflexionar y construir visiones propias y críticas sobre nuestra realidad. Lo hacemos mediante un proceso de reflexión y de innovación educativa en el campo cultural para renovar, consolidar y promover las actividades y acciones educativas en la institución museística.

El objetivo es garantizar una participación más activa de los usuarios finales, desde el inicio de la generación de nuevas propuestas que se generen desde los museos.

**La complementariedad aporta la oferta de otros agentes educativos, permite diversificar y consolidar oportunidades desde otro contexto**

Entendemos, pues, la equidad desde un punto básico, de fundamento, como la igualdad de oportunidades que es necesario garantizar para que toda persona ejerza su capacidad de influencia positiva y de respeto en la vida de los demás y la propia, construyendo y poniendo de manifiesto su palabra y su experiencia vital en distintos contextos y plataformas.

El proyecto, por tanto, mediante la intervención directa en dinámicas participativas y de cocreación, da voz a las personas, en este caso, docentes, familias y niños (pero también otros agentes como grupo de valor<sup>3</sup>, comerciantes de la población, artistas locales, miembros de otras instituciones educativas, etc.), para que hagan propuestas que querrían trabajar y que el museo, conjuntamente con la escuela, puede articular. Participar desde el minuto cero permite:

- Identificar, de forma directa, necesidades específicas de los niños y centros educativos.
- Dar voz a todo el mundo: cada niño/a es invitado a dar

su opinión, a proponer, a plantear dudas y soluciones.

- Recoger los “modos” propios de niños y jóvenes en la resolución de situaciones problemáticas.
- Garantizar una mejor idoneidad de las propuestas a las necesidades de los niños y las escuelas.
- Potenciar una práctica crítica y propositiva sobre lo que nos rodea y nos importa.

### **BASES DE LA METODOLOGÍA**

La metodología parte de la unión de tres núcleos de trabajo: el análisis interno, la cocreación y la innovación abierta.

- Análisis interno que parte de la escucha activa y el estudio detallado de los datos facilitados por parte de cada una de las entidades participantes en el proyecto (en este caso, centro educativo y museo).
- La cocreación, a través de dinámicas participativas<sup>4</sup>, para identificar y definir los retos/problemas a los que nos enfrentamos.



- La innovación abierta: generando y compartiendo, entre diferentes talentos, procesos y herramientas que nos lleven a la construcción de ideas diferentes que, a menudo, están fuera de los canales, plataformas y vías habituales.

Se trata de una forma de entender la renovación de las instituciones y las propuestas educativas y culturales (desde su concepto, su programación y sus acciones) que huye del proceso de top-down (o incluso, de fuera a dentro: una empresa ajena a la institución aconseja sobre lo que hay que hacer).

Se basa en el protagonismo de las personas que conforman tanto las propias instituciones, quienes son usuarios como quienes no lo son. Lo que hace falta es abrir la mirada a otros colectivos, otros grupos que no siempre participan de la vida de los museos. Niños y jóvenes, y sus familias, que no tienen los museos como instituciones de referencia, pero que, dadas unas determinadas circunstancias, podrían sumarse a ellas.

Todo esto, en cada dinámica, se respira y produce una riqueza intelectual que nutre el proyecto que se quiere implementar desde un enfoque más inclusivo.

## **Trabajo cooperativo, toma de decisiones o pensamiento crítico son competencias que niños y jóvenes ponen en práctica**

### **PRIMERAS CONSTATAIONES. SEGUIMOS TRABAJANDO...**

Sin ánimo de querer ser exhaustivos, durante cuatro años de implantación del proyecto en un total de 8 museos, con una incidencia de unas 250 personas y un “hackatón” con 7 museos, 30 jóvenes y 6 mentores<sup>5</sup>, hemos podido recoger algunas evidencias:

- Querer garantizar que todo el mundo tiene la opción de dar su punto de vista y aportar sus propuestas requiere una voluntad y una mirada diferente sobre cómo elaborar propuestas educativas y de cómo entender la relación museo-escuela.
- El mismo proceso, siempre que se den determinadas condiciones, ya es una herramienta de equidad e inclusión, una herramienta de actuación directa en lo que queremos que suceda en nuestro entorno cultural y educativo.
- Puesta en marcha de multitud de competencias. Trabajo cooperativo, toma de decisiones, pensamiento crítico, creatividad, capacidad de escucha, etc., son sólo algunas de las competencias que niños y jóvenes ponen en práctica.
- Esta participación directa en la generación de propuestas genera un sentido de pertenencia a niños, jóvenes, docentes, etc. Saber que “una parte de mí” está en esa propuesta hace que quieran saber cómo se desarrolla y, de alguna manera, son embajadores para otras personas (por ejemplo, las familias).
- A menudo, este tipo de procesos requieren un “atreverse” y “arriesgarse” a los que no todo el mundo está dispuesto. En estos procesos no se



puede garantizar el resultado desde el inicio, y la incertidumbre de “no saber qué va a salir” no es asumible por todos los responsables de las instituciones.

- Hay mucho margen de actuación, todavía, sobre cómo fortalecer la relación museo-escuela, y cómo hacer que ciudadanos y ciudadanas en etapa escolar formen parte de ello frecuentemente y de manera diferenciada. Por ejemplo, en el seguimiento de las propuestas, su evaluación, etc.
- Última constatación: solo hay una vía, seguir trabajando.

Así pues, seguimos trabajando y enfrentándonos a los retos educativos que nos presenta un entorno social cambiante e inestable con propuestas educativas que parten de la base. Y lo hacemos situando en el centro las personas usuarias y con el afán de involucrar al máximo número de agentes sociales y colectivos. Todo ello, para conectar y sumar experiencias

## Notas

<sup>1</sup> La experiencia ha estado doblemente premiada en los últimos dos años: por un lado, con la distinción “Buena práctica” de parte de la Federación de Municipios de Cataluña y la Fundación Carles Pi i Sunyer de Estudios Autonómicos y Locales; por otro lado, con el Premio Antoni Caparrós 2021, al mejor proyecto de transferencia universidad-empresa-sociedad en el campo de las ciencias sociales.

<sup>2</sup> MIESAC: Método Innovación Estratégica Cultural y Social de “Adhoc Cultura” la complementariedad que puede aportar la oferta de otros agentes educativos que rodean a los centros permite diversificar y consolidar estas oportunidades desde otro contexto, desde fuera.

<sup>3</sup> El grupo de valor está formado por profesionales de ámbitos diversos (ciencia, transformación digital, economía, filosofía, inteligencia artificial, arte, etc.) y tiene como objetivo incorporar el proceso participativo a aspectos transversales y multisectoriales. Es un grupo de contraste mediante el que se pretende abrir la mirada alrededor de otras disciplinas y visiones diferentes.

<sup>4</sup> En función de la edad de los escolares y/o los agentes que participan en las dinámicas, utilizamos Observatorio RSC. Con más de veinte años de experiencia en la gestión cultural participando en proyectos de estrategia, de innovación cultural y educativa en entidades culturales. Todo ello articulado en algunos de los momentos clave del “Design Thinking Sprint”.

<sup>5</sup> Vea el vídeo de AraLab Hacking en <https://youtu.be/vgqzA-voms>

**Pepe Marés Subirà** es licenciado en Historia por la Universidad de Girona, Máster en gestión y comunicación Cultural por la Universidad de Barcelona. Obtuvo el grado de especialización en Responsabilidad Social (Observatorio RSC). Con más de veinte años de experiencia en la gestión cultural, ha participado en proyectos de estrategia, innovación cultural y educativa en entidades culturales.

**Núria Serrat Antolí** es doctora en Pedagogía por la Universidad de Barcelona. Coordinadora del Grupo de Innovación Docente FODIP-UB. Docente en el Máster en Gestión del Patrimonio Cultural y Museología – Universidad de Barcelona. Perseverante en interaccionar educación y cultura de una manera fácil y colaborativa.