

proyecto



La única revolución posible de la educación surge desde la creatividad

Design for Change lleva el diseño y la creatividad al aula



por Apurva San Juan Alonso y Miguel Luengo Pierrard

Siempre nos han dicho que la creatividad, más concretamente la imaginación¹, es característica de niñas y niños, de artistas o de creadores de grandes compañías. Pero... ¿nos han explicado realmente qué es la creatividad?

De hecho, una de las primeras premisas que debemos tener en cuenta es que la creatividad y la imaginación no son lo mismo. Aunque se profundizará en las diferencias a lo largo del artículo, existe un matiz que lo cambia todo.

UN POCO DE HISTORIA DESDE LA CREATIVIDAD

Si nos remontamos 200 años atrás, a la primera revolución industrial, encontramos un momento histórico de grandes cambios donde surgen nuevas herramientas y formas de pensar. Uno de los grandes avances a nivel mundial fue el invento y el desarrollo de la máquina de vapor. Este concepto revolucionó la forma de trabajo hasta entonces conocida. Dejamos el mundo de la artesanía y de las labores manuales para pasar a un proceso de fabricación en línea, más rápido y eficiente.

Las personas que se ocupaban de tareas manuales y artesanales pasaron a trabajar en fábricas especializadas. Para ello, se necesitó implantar un sistema de educación moderno, en el que se enseñó a las nuevas generaciones cómo desempeñar esas tareas.

¿Y cuáles eran las habilidades que se pretendían potenciar en este sistema educativo? Las propias para desarrollar eficientemente las tareas en una fábrica: memorización, repetición, obediencia, disciplina e, incluso, la competencia entre compañeros; por si en el futuro fuera necesario luchar por un ascenso. Desde nuestra perspectiva actual, podría sonar a una especie de “educación para robots”.

Sin embargo, quizá sorprendan las pocas diferencias entre ese sistema educativo y el que hasta ahora hemos conocido: memorizar datos, repetirlos en un examen, tratar de ser la mejor de clase para no fracasar... y obedecer. Parece que nos siguen preparando para trabajar en una fábrica como las de la primera revolución industrial; aunque un estudio realizado por el BBVA²

determinó que solo el 36% del trabajo en España en 2018 es de este tipo. Por otra parte, hace mucho tiempo que existe una máquina, el ordenador, que desempeña mucho mejor ese tipo de tareas memorísticas y repetitivas, que conllevan la automatización del trabajo.

Por lo tanto, el sistema educativo de estos últimos años, a grandes rasgos, facilita el desarrollo de competencias que son necesarias en trabajos condenados a desaparecer. Volvamos al pasado por última vez: ¿Qué competencia usó el creador de la máquina de vapor, James Watt, para desarrollar su invento? Más allá de las obvias, como la matemática, existe una imprescindible: la creatividad.

IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD

Según la RAE, la imaginación es la "Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos" y la creatividad es la "Capacidad de creación". Así, la creatividad necesita de la imaginación para soñar; la imaginación necesita de la creatividad para hacer realidad esos sueños. La

La creatividad necesita de la imaginación para soñar y la imaginación de la creatividad para hacer realidad esos sueños

imaginación es inherente al ser humano y la creatividad hay que trabajarla.

La mayoría de los avances que se han logrado hasta ahora se han conseguido sin que desde el sistema educativo se preste atención a entrenar la creatividad. ¿Y si se nos hubiese fomentado esta habilidad en el pasado? ¿Cómo sería nuestro presente?

ESTAMOS A TIEMPO

Según la IEBS Business School, entre las 10 habilidades "blandas" más demandadas por las empresas en 2021 está la creatividad³. En Design for Change (DFC) España llevamos desde 2011 trabajando con la convicción de que niños, niñas y jóvenes son seres autónomos y capaces de pasar a la acción para cambiar su entorno. La Metodología DFC que utilizan para conseguirlo les permite desarrollar la creatividad para aportar soluciones que ellos mismos implementan. Además, fortalecen su compromiso con el entorno, puesto que eligen desde el principio sobre qué problemáticas quieren actuar. Esta característica hace de la Metodología DFC un complemento ideal para los y las profesionales de la educación que ya utilizan otras metodologías activas como Aprendizaje-servicio o Aprendizaje Basado en Proyectos. Con la puesta en práctica de la Metodología DFC, basada en el "Design Thinking" y el emprendimiento, sencilla, ágil y efectiva;





100% práctica y fácilmente adaptable a diferentes modelos pedagógicos, tanto en la Educación formal como no formal, se da la oportunidad a niños/as y jóvenes de diseñar soluciones a retos concretos.

Además, la Metodología DFC está reconocida por la Universidad Complutense de Madrid como una herramienta que facilita el empoderamiento de la infancia y la juventud. Asimismo, cuenta con las evidencias científicas de sus beneficios gracias a los estudios de universidades como Harvard o Stanford⁴.

REVOLUCIONANDO EL AULA CON EL I CAN

Aplicar la Metodología DFC convierte un lugar donde se educan niños y niñas en un espacio de aprendizaje significativo. Para construir este entorno seguro, donde los más jóvenes son responsables de sus propias ideas y de cómo llevarlas a cabo, partimos de varias premisas:

1. **Todas las personas podemos ser creativas.** No solo niñas y niños, sino también el profesorado y educadores/as que les guían y les acompañan deben ser conscientes de sus posibilidades (infinitas) a la hora de crear. ¿Qué ingredientes se necesitan?

- **Una actitud:** el optimismo, completamente necesario para cambiar el mundo.
- **Un método basado en el "Design Thinking":** una sucesión de divergencias, convergencias y síntesis con las que se evita pasar rápidamente a la solución final. De esta manera, se recorren las fases –de la Metodología DFC– que dejan volar nuestras ideas.
- **Unas técnicas sencillas** como, por ejemplo, “las ideas locas”: utilizar aquellas ideas que –en primera instancia– no se pueden realizar, pero que no serán juzgadas, porque se valoran como el punto de partida para ayudar a nuestra imaginación. Así, pueden ser utilizadas como desencadenante para conseguir ideas realizables.
- **Unos elementos como el prototipo**, cuyo fundamento es “equivócate rápido y barato”. Si

Con la Metodología DFC se da la oportunidad a niños/as y jóvenes de diseñar soluciones a retos concretos

partimos del error como aprendizaje, el miedo a la creatividad y los juicios de valor se difuminan.

- 2. La labor de los profesionales de la educación es “facilitar”.** Desde la escucha, identificar qué está necesitando el alumnado o grupo de jóvenes, y ofrecerles herramientas y sugerencias. A veces, facilitar también significa no hacer nada; solo observar y sorprendernos con aquello que son capaces de hacer si se les proporcionan las técnicas y el espacio apropiados. Consiste en “ver de verdad” al alumnado que tenemos enfrente; no la imagen de un alumnado pasivo que en el futuro podrá hacer algo, pero ahora solo escucha.
- 3. La importancia del proceso.** Si nos centramos en el resultado –que damos por sentado que tiene que “salir bien”–, restamos libertad al alumnado creyendo que los adultos tenemos más experiencia y, por tanto, sabemos mejor qué hay que hacer. Así, la creatividad se reduce a la copia. Sin embargo, esta premisa no significa que el resultado no importe⁵, sino que la persona adulta que guía tiene que aprender a valorar cuándo su aportación suma y cuándo resta.
- 4. La ética como factor clave.** En la Fase Imagina de la Metodología DFC, donde la creatividad destaca como habilidad principal, es importante ser conscientes de cuál va a ser el efecto de las ideas que estamos planteando.

Al experimentar el proceso metodológico DFC, los y las jóvenes empiezan a descubrir su propio potencial y cómo se magnifica en grupo. Descubren que tienen posibilidades reales de cambiar el mundo, su mundo. De esta forma, se desarrolla el “I CAN Mindset”: una forma de pensar que permite afrontar retos de forma ágil y en cualquier ámbito, que les invita a ser agentes activos de cambio, y que ocurre “Not by chance, by design”. En Design for Change España sabemos que somos responsables de que los cambios ocurran; responsables de educar en aprendizaje competencial para desarrollar las habilidades que ya está demandando el mercado laboral.

Necesitamos un cambio, una revolución en la forma de enseñar. Necesitamos dejar de crear máquinas de memorización y empezar a enseñar a los y las jóvenes a fomentar la creatividad para cambiar su mundo en el marco de la Agenda 2030, sumando a la consecución de

Necesitamos empezar a enseñar a los y las jóvenes a fomentar la creatividad para cambiar su mundo en el marco de la Agenda 2030

La revolución más necesaria es la revolución de la educación, porque es la única base del cambio, donde todo comienza

los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)⁶; eligiendo dónde quieren actuar, eligiendo dónde y cómo aportar (luchar) en la revolución de la educación.

Desde Design for Change España te invitamos a unirse a la revolución, a ser audaz y atreverte a que la creatividad sea una parte fundamental de tu día a día. Te invitamos a probar la Metodología DFC⁷ con tus hijos, con tus sobrinas, con tus estudianteS. Te invitamos a que les des la oportunidad de utilizar su imaginación y les des las herramientas para ser creativos. En nuestra organización llevamos más de 10 años poniendo la creatividad al servicio de los más jóvenes; no solo para prepararles para el futuro, sino para que hoy puedan aportar soluciones y cambiar las reglas del juego. Porque no son el futuro, son el presente. Y tenemos que escucharles. La revolución más necesaria es la revolución de la educación, porque es la única base del cambio, donde todo comienza. ¡Seamos la revolución de la educación que queremos ver en el mundo!

Apurva San Juan es la directora general de Design for Change España. Formada en liderazgo, emprendimiento e innovación por la Universidad de Mondragón. Con 22 años, es directora general de Design for Change España desde 2022 y cofundadora de una cooperativa que desarrolla productos para facilitar la lectura a personas con baja visión.

Miguel Luengo Pierrard es el presidente de Design for Change España. Un “despertador de sueños” a quien le encanta el trabajo con las personas. Ingeniero Industrial por la ETSII Madrid, trabajó durante 13 años como consultor en una compañía internacional, hasta que en 2011 encontró su verdadera pasión con Design for Change.

Notas

¹ Según la teoría de Guzmán López, autor de algunos libros sobre el tema, en realidad niñas y niños son imaginativos, que no quiere decir que sean creativos.

² <https://www.bbvaesearch.com/wp-content/uploads/2018/03/Cuan-vulnerable-es-el-empleo-en-Espana-a-la-revolucion-digital.pdf>

³ <https://www.iebschool.com/saladeprensa/2021/02/04/las-10-soft-skills-mas-demandadas-por-las-empresas-en-2021/>

⁴ <https://dfcspain.org/>

⁵ La Filosofía DFC nace en su seno con el objetivo de fomentar la voluntad, el compromiso y los valores HumanE™ basados en las 5 “E”: Empatía, Ética, Excelencia, Elevación y Evolución. Fomentamos esta tercera “E”, la “Excelencia”, como resultado del proceso y de la repetición del mismo para llegar a dominar la técnica, que conlleva centrar cada vez más la atención en el resultado de forma natural. Más información: <https://dfcspain.org/nuestro-metodo/>

⁶ Design for Change está reconocida como organización impulsora de los ODS por Naciones Unidas. En cada proyecto DFC se trabaja en uno o varios ODS.

⁷ Para utilizar la Metodología DFC es posible descargar la Guía para facilitar proyectos en este enlace: <https://dfcspain.org/guia-para-facilitar-proyectos-dfc/>

