

proyecto



© Samuel Bregolin Design for Change

L'única revolució possible de l'educació sorgeix des de la creativitat

Design for Change porta el disseny i la creativitat a l'aula



per Apurva San Juan Alonso i Miguel Luengo Pierrard

Sempre ens han dit que la creativitat, més concretament la imaginació¹, és característica de nenes i nens, d'artistes o de creadors de grans companyies. Però... ens han explicat realment què és la creativitat?

De fet, una de les primeres premisses que cal tenir en compte és que la creativitat i la imaginació no són el mateix. Tot i que s'aprofundirà en les diferències al llarg de l'article, hi ha un matís que ho canvia tot.

UNA MICA D'HISTÒRIA DES DE LA CREATIVITAT

Si ens remuntem 200 anys enrere, a la primera revolució industrial, trobem un moment històric de grans canvis on sorgeixen noves eines i maneres de pensar. Un dels grans avenços a escala mundial va ser l'invent i el desenvolupament de la màquina de vapor. Aquest concepte va revolucionar la forma de treballar fins aleshores coneguda. Deixem el món de l'artesania i de les feines manuals per passar a un procés de fabricació en línia, més ràpid i eficient.

Les persones que s'ocupaven de tasques manuals i artesanals van passar a treballar en fàbriques especialitzades. Per això, es va necessitar implantar un sistema d'educació modern, en què es va ensenyar a les noves generacions com exercir aquestes tasques.

I quines eren les habilitats que es pretenien potenciar en aquest sistema educatiu? Les pròpies per desenvolupar eficientment les tasques en una fàbrica: memorització, repetició, obediència, disciplina i, fins i tot, la competència entre companys; per si en el futur calgués lluitar per un ascens. Des de la nostra perspectiva actual, podria sonar com una mena d'educació per a robots².

Això no obstant, potser sorprendran les poques diferències entre aquest sistema educatiu i el que fins ara hem conegut: memoritzar dades, repetir-les en un examen, intentar ser la millor de la classe per a no fracassar... i obeir. Sembla que ens continuen preparant per a treballar en una fàbrica com les de la primera revolució industrial; tot i que un estudi realitzat pel BBVA²

va determinar que només el 36% del treball a Espanya el 2018 és d'aquest tipus. D'altra banda, fa molt de temps que hi ha una màquina, l'ordinador, que exerceix molt millor aquest tipus de tasques memorístiques i repetitives, que comporten l'automatització del treball.

Per tant, el sistema educatiu d'aquests darrers anys, a grans trets, facilita el desenvolupament de competències que calen en treballs condemnats a desaparèixer. Tornem al passat per darrera vegada: Quina competència va fer servir el creador de la màquina de vapor, James Watt, per a desenvolupar el seu invent? Més enllà de les òbvies, com la matemàtica, n'hi ha una d'imprescindible: la creativitat.

IMAGINACIÓ I CREATIVITAT

Segons la RAE, la imaginació és la "Facilitat per a formar noves idees, nous projectes" i la creativitat és la "Capacitat de creació". D'aquesta manera, la creativitat necessita la imaginació per somiar; la imaginació necessita la creativitat

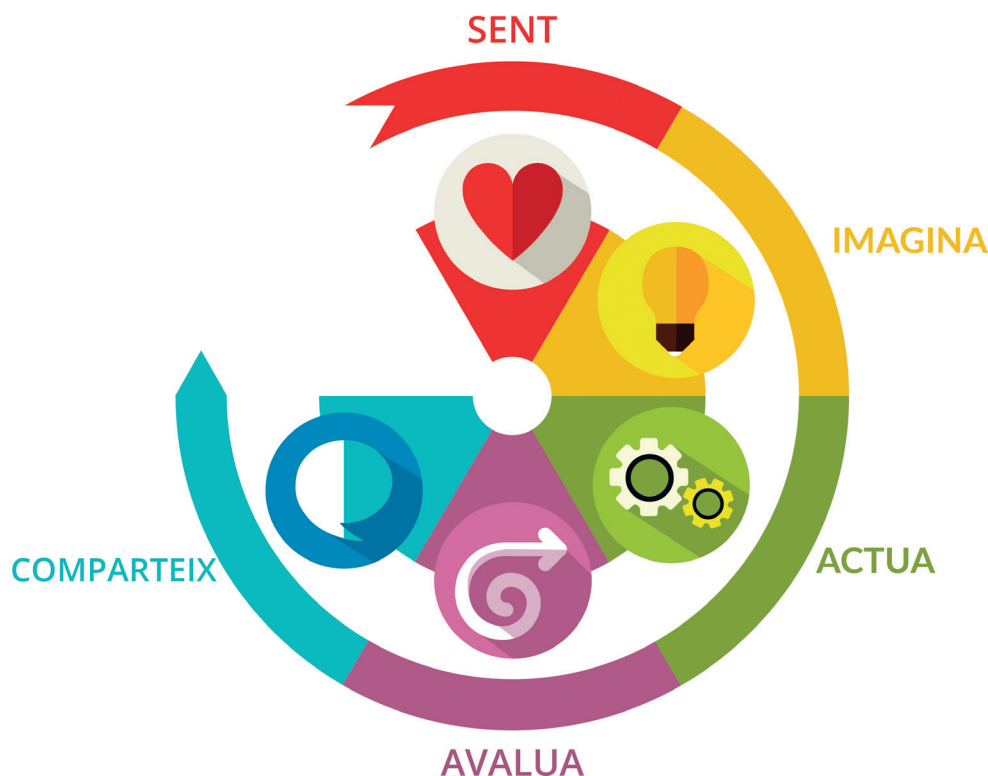
La creativitat necessita la imaginació per somiar; la imaginació necessita la creativitat per fer realitat aquests somnis

per a fer realitat aquests somnis. La imaginació és inherent a l'ésser humà i la creativitat cal treballar-la.

La majoria dels avenços que s'han aconseguit fins ara s'han obtingut sense que des del sistema educatiu es pari atenció a entrenar la creativitat. I si se'ns hagués fomentat aquesta habilitat en el passat? Com seria el nostre present?

HI SOM A TEMPS

Segons la IEBS Business School, entre les 10 habilitats "toves" més demandades per les empreses el 2021 hi ha la creativitat³. A Design for Change (DFC) Espanya portem des del 2011 treballant amb la convicció que nens, nenes i joves són éssers autònoms i capaços de passar a l'acció per canviar el seu entorn. La Metodologia DFC que utilitzen per assolir-ho els permet desenvolupar la creativitat per a aportar solucions que ells mateixos implementen. A més, enforteixen el compromís amb l'entorn, ja que escullen des del principi sobre quines problemàtiques volen actuar. Aquesta característica fa de la Metodologia DFC un complement ideal per als professionals de l'educació que ja fan servir altres metodologies actives com l'Aprenentatge-servei o l'Aprenentatge Basat en Projectes. Amb la posada en pràctica de la Metodologia DFC, basada en el "Design Thinking" i l'emprenedoria, senzilla, àgil i





Amb la Metodologia DFC es dona l'oportunitat a infants i joves de dissenyar solucions a reptes concrets

efectiva; 100% pràctica i fàcilment adaptable a diferents models pedagògics, tant a l'Educació formal com no formal, es dona l'oportunitat a infants i joves de dissenyar solucions a reptes concrets.

A més, la Metodologia DFC és reconeguda per la Universitat Complutense de Madrid com una eina que facilita l'apoderament de la infància i la joventut. Així mateix, compta amb les evidències científiques dels seus beneficis gràcies als estudis d'universitats com Harvard o Stanford⁴.

REVOLUCIONANT L'AULA AMB L'I CAN

Aplicar la Metodologia DFC converteix un lloc on s'eduquen nens i nenes en un espai significatiu d'aprenentatge. Per a construir aquest entorn segur, on els més joves són responsables de les seves idees i de com dur-les a terme, partim de diverses premisses:

1. **Totes les persones podem ser creatives.** No només nenes i nens, sinó també el professorat i els educadors/es que els guien i els acompanyen han de ser conscients de les seves possibilitats (infinites) a l'hora de crear. Quins ingredients calen?
 - **Una actitud: l'optimisme**, completament necessari per a canviar el món.
 - **Un mètode basat en el "Design Thinking"**: una successió de divergències, convergències i síntesi amb què s'evita passar ràpidament a la solució final. Així, es recorren les fases –de la Metodologia DFC– que deixen volar les nostres idees.
 - **Unes tècniques senzilles** com, per exemple, "les idees boges": utilitzar aquelles idees que –en primera instància– no es poden fer, però que no seran jutjades, perquè es valoren com el punt de partida per a ajudar la nostra imaginació. Així, poden ser emprades com a desencadenant per a aconseguir idees realitzables.
 - **Uns elements com el prototip**, el fonament del qual és "equivoca't ràpid i que sigui barat". Si partim de l'error com a aprenentatge, la por de la creativitat i els judicis de valor es difuminen.

2. **La tasca dels professionals de l'educació és la de "facilitadors".** Des de l'escolta, identificar què necessita l'alumnat o el grup de joves, i oferir-los eines i suggeriments. De vegades, facilitar també vol dir no fer res; només observar i sorprendre'ns amb allò que són capaços de fer si se'ls proporcionen les tècniques i l'espai apropiats. Consisteix a "veure de debò" l'alumnat que tenim al davant; no pas la imatge d'un alumnat passiu que en el futur podrà fer alguna cosa, però ara només escolta.
3. **La importància del procés.** Si ens centrem en el resultat – que donem per fet que ha de "sortir bé"–, prenem llibertat a l'alumnat creient que els adults tenim més experiència i, per tant, sabem millor què cal fer. Així, la creativitat es redueix a la còpia. No obstant això, aquesta premissa no vol dir que el resultat no importi⁵, sinó que la persona adulta que guia ha d'aprendre a valorar quan la seva aportació suma i quan resta.
4. **L'ètica com a factor clau.** A la Fase Imagina de la Metodologia DFC, on la creativitat destaca com a habilitat principal, és important ser conscients de quin serà l'efecte de les idees que estem plantejant.

En experimentar el procés metodològic DFC, els joves comencen a descobrir el seu propi potencial i com es magnifica en grup. Descobreixen que tenen possibilitats reals de canviar el món, el seu món. D'aquesta manera, es desenvolupa l'"I CAN Mindset": una manera de pensar que permet afrontar reptes de forma àgil i en qualsevol àmbit, que els convida a ser agents actius de canvi, i que passa "Not by chance, by design". A Design for Change Espanya sabem que som responsables que els canvis passin; responsables d'educar en aprenentatge competencial per desplegar les habilitats que ja demana el mercat laboral.

Necessitem un canvi, una revolució en la manera d'ensenyar. Necessitem deixar de crear màquines de memorització i començar a ensenyar als joves a fomentar la creativitat per canviar el seu món en el marc de l'Agenda 2030, sumant a la consecució dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)⁶; triant on volen actuar, triant on i com aportar –lluitar– a la revolució de l'educació.

Necessitem començar a ensenyar als joves a fomentar la creativitat per canviar el seu món en el marc de l'Agenda 2030

La revolució més necessària és la revolució de l'educació, perquè és l'única base del canvi on tot comença

Des de Design for Change Espanya et convidem a unir-te a la revolució, a ser audaç i atrevir-te que la creativitat sigui una part fonamental del teu dia a dia. Et convidem a provar la Metodologia DFC⁷ amb els teus fills, amb les teves nebodes, amb els teus estudiantS. Et convidem que els donis l'oportunitat d'utilitzar la seva imaginació i els donis les eines per a ser creatius. A la nostra organització fa més de 10 anys que posem la creativitat al servei dels més joves; no només per preparar-los per al futur, sinó perquè avui puguin aportar solucions i canviar les regles del joc. Perquè no són el futur, són el present. I els hem d'escoltar. La revolució més necessària és la revolució de l'educació, perquè és l'única base del canvi on tot comença. Siguem la revolució de l'educació que volem veure al món!

Apurva San Juan es la directora general de Design for Change Espanya. Formada en lideratge, emprenedoria i innovació per la Universitat de Mondragón. Amb 22 anys, és directora general de Design for Change Espanya des del 2022 i cofundadora d'una cooperativa que desenvolupa productes per facilitar la lectura a persones amb visió reduïda.

Miguel Luengo Pierrard es el president de Design for Change Espanya. Un "despertador de somnis" a qui encanta la feina amb les persones. Enginyer Industrial per l'ETSII Madrid, va treballar durant 13 anys com a consultor en una companyia internacional, fins que el 2011 va trobar la seva veritable passió amb Design for Change.

Referències

¹ Segons la teoria de Guzmán López, autor d'alguns llibres sobre el tema, en realitat, nenes i nens són imaginatius, que no vol dir que siguin creatius.

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 Filosofia DFC neix al seu si amb l'objectiu de fomentar la voluntat, el compromís i els valors HumanE™ basats en les 5 "E": Empatia, Ètica, Excel·lència, Elevació i Evolució. Fomentem aquesta tercera "E", "l'Excel·lència", com a resultat del procés i de la seva repetició per arribar a dominar la tècnica, que comporta centrar cada cop més l'atenció en el resultat de forma natural. Més informació: <https://dfcspain.org/nuestro-metodo/>

⁶ Design for Change està reconeguda com a organització impulsora dels ODS per les Nacions Unides. A cada projecte DFC es treballa en un o diversos ODS.

⁷ Per a utilitzar la Metodologia DFC és possible descarregar la Guia per facilitar projectes en aquest enllaç: <https://dfcspain.org/guia-para-facilitar-proyectos-dfc/>

