

# UNA SUMA QUE MULTIPLICA

Amb la finalitat de crear una proposta que sumi cultura+educació+igualtat d'oportunitats i multipliqui coneixement, debat i construcció de valors, Adhoc Cultura i la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona endega una metodologia (MIESAC + CDP) que es fonamenta en un procés de cocreació que pretén bastir propostes educatives i culturals que ens portin a reflexionar i construir visions pròpies i crítiques sobre la nostra realitat.



**L'objectiu és garantir una participació més activa dels usuaris finals, des de l'inici de la generació de noves propostes que s'enduguin des dels museus i institucions culturals.**

El projecte, doncs, mitjançant la intervenció directa en dinàmiques participatives i de cocreació, dona veu a les persones, en aquest cas, docents, famílies i infants (però també a altres agents com grup de valor), comerciants de la població, artistes locals, membres d'altres institucions educatives, etc.), per tal que facin propostes que voldrien treballar i que el museu, conjuntament amb l'escola, pot articular. Participar des del minut zero permet:

- Identificar, de manera directa, necessitats específiques dels infants i centres educatius.
- Donar veu a tothom: cada infant/adult és convidat a dir la seva, a proposar, a plantejar dubtes i solucions.
- Recollir les "maneres" pròpies d'infants i joves en la resolució de problemàtiques.
- Garantir una millor idoneïtat de les propostes a les necessitats dels infants i les escoles.
- Potenciar una pràctica crítica i propositiva sobre allò que ens envolta i ens importa.

Es tracta d'una manera d'entendre la renovació de les institucions i les propostes educatives i culturals (des del seu concepte, la seva programació i les seves accions) que fuig del procés de "top-down" (o fins i tot, de fora endins: una empresa aliena a la institució aconsella sobre el que cal fer).

ADHOC CULTURA  
Pep Marés  
pepmares@adhoc-cultura.com



UNIVERSITAT DE BARCELONA  
Dra. Núria Serrat  
nserrat@ub.edu



L'experiència ha estat doblement premiada en els darrers dos anys: d'una banda, amb la distinció de "Bona pràctica" per part de la Federació de Municipis de Catalunya i la Fundació Carles Pi i Sunyer d'Estudis Autonòmics i Locals; de l'altra, amb el Premi Antoni Caparrós 2021, al millor projecte de transferència universitat-empresa-societat en el camp de les ciències socials.

## LES DINÀMIQUES

Cada una de les dinàmiques té una durada d'unes 2-3h, i està dinamitzada per un/a facilitador/a que genera una bateria de preguntes reptadores de contingut. Hi participen de 8 a 15 persones per grup.

Aquestes sessions, en format focus group, generen un elevat volum d'informació que, posteriorment, s'analitza i triangula. La interpretació dels resultats genera un document marc que traça les línies programàtiques/estr/estratègiques concretes.

En funció de l'edat dels escolars i/o els agents que participen en les dinàmiques, emprem LegoSeriousPlay o bé Manual Thinking, tot plegat articulat en alguns dels moments clau del "Design Thinking Sprint".

## PRIMERES CONSTATAcions. SEGUIM TREBALLANT

...Sense ànim de voler ser exhaustius, durant quatre anys d'implantació del projecte en un total de 8 museus, amb una incidència d'unes 250 persones i una "hackatò" amb 7 museus, 30 joves i 6 mentors, hem pogut recollir algunes evidències:

El propi "procés", sempre que es donin determinades condicions, ja és una eina d'equitat i inclusió, una eina d'actuació directa en allò que volem que succeeixi al nostre entorn cultural i educatiu.

Aquesta participació directa en la generació de propostes genera un sentit de pertinença en infants, joves, docents, etc. Saber que "una part de mi" està en aquella proposta fa que vulguin saber com es desenvolupa i, en certa mesura, en són ambaixadors per a altres persones (per exemple, famílies).

Posada en marxa de multitud de competències. Treball cooperatiu, presa de decisions, pensament crític, creativitat, capacitat d'escolta, etc., són només algunes de les competències que infants i joves posen en pràctica.

Sovint, aquest tipus de processos requereixen d'un "atrevir-se" i "arriscar-se" als quals no tothom hi està disposat. En aquests processos no es pot garantir el resultat des de l'inici, i la incertesa de "no saber què sortirà"... no és assumible per a tots els responsables de les institucions.

Hi ha molt marge d'actuació, encara, sobre com enfortir la relació museu-escola, i com fer que ciutadans i ciutadanes en etapa escolar en formin part freqüent i diferenciada. Per exemple, en el seguiment de les propostes, en la seva avaluació, etc.

Darrera constatació: només hi ha una via, seguir treballant.



YOU CAN  
READ IT  
HERE

