

# L'educació en la intersecció de la tecnologia, la cultura i la creativitat (I)

Published by [Interacció](#) [1] on 26/09/2018 - 18:27 | Last modification: 09/04/2026 - 11:19



## Quan la tecnologia entra a l'educació artística, què canvia realment? Creativitat, experimentació i condicions perquè la innovació no sigui només una promesa.

La tecnologia fa temps que ha deixat de ser un element perifèric en la cultura i en l'educació. Forma part de la manera com aprenem, creem, compartim i ens relacionem. La qüestió, per tant, ja no és si ha d'entrar o no en aquests àmbits. La qüestió és una altra: **què transforma realment quan hi entra.**

Perquè no tot canvi tecnològic és, per si sol, innovació. Aquesta és una de les idees més útils d'aquest article: innovar no vol dir simplement incorporar dispositius nous o eines més sofisticades, sinó trobar formes més valuoses de fer, aprendre i crear. De fet, la mateixa tecnologia es pot entendre no només com un conjunt d'eines, sinó també com un **llenguatge**. I és aquí on la seva trobada amb l'art resulta especialment fecunda: quan l'art busca noves formes d'expressió, la tecnologia no és només un suport, sinó un camp de possibilitats

Aquesta connexió no és menor. L'art ha estat un dels espais que més intensament ha explorat els llenguatges digitals, i sovint ho ha fet des de la hibridació amb altres camps, com la ciència o la recerca. Cal recordar, en aquest sentit, que moltes pràctiques contemporànies desdibuixen les fronteres tradicionals entre disciplines. I això importa també educativament, perquè suggereix una idea de l'aprenentatge menys compartimentada i més oberta a la investigació, l'experimentació i la incertesa.

La recerca de la doctora en sociologia Paola Castaño a ['Representaciones de lo incierto: arte, astronomía y materia oscura'](#) [2] evidenciava que els estereotips que tradicionalment s'associen a la pràctica artística i a la científica no tenen cap fonament quan, a través de l'exploració i l'aprenentatge col·lectiu en igualtat de condicions, ens enfrontem a les incerteses que caracteritzen la condició humana.

Però passem de parlar de tecnologia i creativitat en abstracte a mirar **com això pren forma en pràctiques educatives concretes**. I el que hi trobem no és només digitalització, sinó una altra manera d'entendre l'aprenentatge.

A Holanda, per exemple, iniciatives vinculades a la fundació Waag[1] i a l'LKCA [2] mostren com l'educació artística i cultural pot treballar amb la tecnologia des d'una lògica transversal. La idea no és afegir eines digitals a una estructura pedagògica que continua sent la mateixa, sinó fer que art, tecnologia i creativitat **funcionin conjuntament** dins del procés d'aprenentatge. Aquí és on apareix l'enfocament **STEAM** [3], que incorpora les arts als marcs interdisciplinaris habitualment dominats per la ciència i la tecnologia.



*Taller educatiu del programa “We Learn” de la fundació Waag*

Aquesta orientació és significativa perquè desplaça el focus. A la fundació Waag com l'LKCA el centre ja no és tant la transmissió de continguts com la creació de contextos on l'alumnat pugui **explorar, provar, construir i equivocar-se**. Per això donen tanta importància a la filosofia maker<sup>[3]</sup>. No com una moda pedagògica, sinó com una manera de recuperar una idea molt potent: que s'aprèn fent.

Quan es defensa que el paper del docent no és tant oferir coneixement “ready-made” com generar condicions per al desenvolupament de la imaginació, en realitat s'està formulant una pregunta que va més enllà de l'escola. **No és també aquest un bon criteri per pensar la mediació cultural, els equipaments o els programes públics?** És a dir: volem institucions que transmetin continguts ja empaquetats o institucions capaces d'obrir processos d'experimentació i apropiació?

En aquesta mateixa línia, s'associa el concepte de *tinkering*<sup>[4]</sup>, aquesta manera d'“aprendre pensant amb les mans” que connecta molt bé amb la pràctica artística. La seva força no rau només en el component manipulatiu o lúdic, sinó en el fet que proposa un aprenentatge basat en l'assaig, l'error, la curiositat i la descoberta. En un moment en què moltes polítiques educatives i culturals tendeixen a demanar resultats ràpids, indicadors clars i impactes immediats, aquesta idea resulta especialment valuosa: **no tot allò important en educació creativa és immediatament mesurable**.



“[Do it \[4\]](#)”, taller educatiu maker per a estudiants de 6 a 16 anys

Un altre exemple molt suggeridor: la composició musical digital a l'escola primària. El cas de [Meer Muziek in de Klas \[5\]](#) no s'explica només com una iniciativa tecnològica, sinó com una aposta estructurada per reforçar l'educació musical a gran escala. El programa combina tres dimensions que sovint es pensen separatament i aquí apareixen ben articulades: la sensibilització sobre el valor de la música en el desenvolupament dels infants, la creació de nous mètodes digitals d'ensenyament i la implicació del teixit local i regional.

Aquest detall és important, perquè ajuda a no caure en una lectura massa instrumental de la tecnologia. El que sembla interessant d'aquest exemple no és només que els infants puguin fer música amb eines digitals com Ableton Learning o Soundtrap. El més rellevant és que la pràctica digital es posa al servei d'un aprenentatge que activa alhora **creativitat, col·laboració, pensament crític i comunicació**. És a dir, no es tracta només de dominar eines, sinó de desplegar capacitats culturals i expressives.

I aquí és on aquest text, ben llegit, deixa de parlar només d'educació artística per començar a interpel·lar directament les polítiques culturals. Perquè el que hi apareix de fons és una idea molt clara: **les metodologies importen, però les condicions encara més**.

Cap d'aquests projectes no funciona només per la seva qualitat conceptual o per l'atractiu dels seus dispositius. Funcionen perquè hi ha ecosistemes, recursos, aliances, finançament i una determinada visió del paper públic de la cultura i de l'educació. Cal recordar que la innovació no es produeix en el buit. Si volem pràctiques culturals i educatives més obertes, creatives i crítiques, cal sostenir-les amb estructures que les facin possibles.



?“[La precarietat en l'educació musical](#) [6]”, que es podria extrapolar al conjunt de l'ensenyament cultural: “Es pot pensar que **tot plegat es tracta d'un plantejament dirigit des d'un poder depredador que té per objectiu crear una societat acrítica i servil que menysté el talent [...]**?”

Quan les polítiques públiques debiliten l'educació artística i cultural, el que es posa en risc no és només un conjunt d'activitats o continguts, sinó una manera d'entendre la ciutadania. Perquè formar persones capaces d'imaginar, interpretar, experimentar i pensar críticament no és un luxe complementari del sistema educatiu o cultural. És una condició democràtica.

I potser aquesta és la qüestió que deixem millor plantejada que resolta, cosa que és una virtut: **si la tecnologia obre possibilitats gairebé infinites, qui decideix per a què les fem servir, amb quins recursos i al servei de quin model de societat?**

Vídeo de la competició musical digital 'Beste ringtone van Nederland' (millors tons de trucada dels Països Baixos)

[Aquí](#) [7] podeu descarregar els 36 tons de trucada creats pels infants.

## Notes

[1] [Waag](#) [8] és la fundació holandesa per l'art, la ciència i la tecnologia, pionera en l'estudi dels mitjans digitals per al canvi social i en la seva interacció entre disciplines humanístiques i científiques. A interacció n'hem ressenyat algunes iniciatives destacades que podeu tornar a consultar, com ara [Hackejar la cultura: experimentar abans que programar](#) [9]

[2] L'Institut Nacional del Coneixement per a l'Educació Cultural i l'Art Amateur ([LKCA](#) [10], Landelijk Kennisinstituut Cultuureducatie Amateurkunst), dona suport a professionals que treballen en l'educació cultural formal i informal, amb l'objectiu d'assegurar que les activitats culturals a Holanda siguin accessibles i participatives per a tothom. El seu web ofereix informació valuosa sobre iniciatives locals, polítiques culturals i experiències educatives explicades pels seus impulsors en forma d'articles, entrevistes i publicacions que poden ser d'interès per a l'àmbit local català.

[3] Llegiu l'article de Gijs Boerwinkel “[Maker education: from knowledge transfer to knowledge construction](#) [11]” (agost 2018) al web de la fundació [Waag](#) [12].

[4] Un exemple proper d'activitat educativa basada en el “tinkering” és [La Factoria de l'Aigua](#) [13], impulsada pel Museu de les Aigües AGBAR, en què els infants han de resoldre reptes relacionats amb l'aigua a partir de la metodologia assaig-error.

**Categories:** Interacció 2018

**Categories:** Interacció: jornades

**Categories:** Activitats Interacció

**Tags:** gestió cultural

**Tags:** educació i cultura

**Tags:** cultura digital

**Tags:** governança cultural

**Tags:** innovació cultural

- [14]



Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/blogs/2018/educacio-tecnologia1>

**Links:**

- [1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>
- [2] <http://interaccio.diba.cat/blogs/2017/materia-fosca>
- [3] <http://interaccio.diba.cat/blogs/2018/innovar-fusio>
- [4] <https://waag.org/en/project/do-it>
- [5] <https://www.meermuziekindeklas.nl/nl/>
- [6] <https://www.naciodigital.cat/opinio/16628/precarietat/educacio/musical>
- [7] <https://www.meermuziekindeklas.nl/nl/landings/digitaal-componeren-in-de-klas/2233/>
- [8] <http://waag.org/en>
- [9] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/hackatons>
- [10] <https://www.lkca.nl/over-het-lkca>
- [11] <https://waag.org/en/article/maker-education-knowledge-transfer-knowledge-construction>
- [12] <https://waag.org/en>
- [13] <http://www.museudelesaigues.com/agenda.php?agenda=109>
- [14] <https://interaccio.diba.cat/node/7741>