



**Ingrid Mosquera
Gende**

Profesora adjunta en la Universidad Internacional de La Rioja - UNIR. Especialista en Didáctica, TIC y microlearning activo. Docente y bloguera por vocación. @imgende.

Cuatro pilares educativos para la sociedad del mañana



Introducción

En los últimos años, los periódicos se han hecho eco de noticias que giran en torno a la idea de que los estudiantes actuales se están formando para trabajos que aún no existen. Incluso se ofrecen cifras concretas, que rondan el 65% de alumnos que están preparándose para profesiones que están por llegar (Fernández Enguita, 2017).

Hace ya algún tiempo, en una entrevista, David Perkins (2012) subrayaba que resultaba imperativo cambiar un sistema educativo que no se adaptaba a la realidad, decía que había que empezar a *educar para lo desconocido*. Hablaba de la necesidad de que preparásemos a los estudiantes para afrontar

nuevos retos, con flexibilidad. En esa misma charla, Perkins también diferenciaba dos aspectos básicos de la educación que podían ser abordados: **cómo enseñar y qué enseñar**.

El primer punto señalado por el autor hace referencia a las cuestiones didácticas y metodológicas que, dada su indiscutible importancia, indica Perkins, siempre han atraído toda la atención. Sin embargo, muchas menos publicaciones se han escrito sobre la segunda cuestión: *qué enseñar*. En ese sentido, añade, deberíamos plantearnos que los planes de estudio y los currículos actuales pueden no estar respondiendo a las necesidades de hoy en día (Perkins, 2012).



DISPONIBLE EN PDF

 [http://rutamaestra.santillana.com.co/edicion-27/cuatro pilares educativos para la sociedad del mañana/](http://rutamaestra.santillana.com.co/edicion-27/cuatro-pilares-educativos-para-la-sociedad-del-manana/)

David Perkins también adelanta la relevancia de uno de los aspectos que trataremos a continuación, la tecnología digital, presentándola como una de las mayores revoluciones globales, con una marcada repercusión en el ámbito educativo. El desarrollo de Internet, de las comunicaciones y de herramientas derivadas ha traído consigo oportunidades para un aprendizaje profundo, pudiendo ser clave en el cambio hacia una modernización de nuestra educación.

Con todo ello, a continuación, destacaremos cuatro pilares en los que creemos que debe asentarse el sistema educativo para realizar una transición hacia una educación adaptada al hoy y, sobre todo, útil para el mañana (Burns & Gottschlak, 2019).



1. Las competencias blandas

A las competencias cognitivas, debemos sumar la creciente relevancia de las competencias no cognitivas, hoy rebautizadas como **soft skills**, o habilidades blandas, haciendo referencia a una serie de competencias que se relacionan con el ámbito *intra* o interpersonal (Mosquera Gende, 2018g).

Se trata de un concepto proveniente del ámbito empresarial (World Economic Forum, 2018) y que ha sido adaptado, como muchos otros anglicismos, al contexto educativo. Las *soft skills* incluyen áreas de desarrollo tan importantes como: la creatividad, la capacidad de trabajar en grupo, el liderazgo, el pensamiento crítico o la cultura general. Además, también se consideran aspectos como la empatía, la reflexión, la capacidad de aprender de

los demás, de explicarse y de escuchar, así como la flexibilidad para cambiar de opinión o reconocer nuestros propios errores. Autocontrol, autoconocimiento y educación emocional son, igualmente, habilidades clave en este nuevo escenario competencial. En definitiva, habilidades que hoy en día se consideran básicas e imprescindibles (DeLong & Elbeck, 2018).

El siguiente paso sería plantearse cómo enseñar y cómo aprender a reconocer y desarrollar esas habilidades (Snape, 2017). Aunque tradicionalmente se han podido interpretar como cualidades inherentes a la persona, en la actualidad se considera que son competencias que se pueden trabajar y mejorar (Wible, 2015). Por supuesto, hay que decir que no se trata de conceptos novedosos, sino que son cualidades que siempre habían estado ahí, aunque no se les hubiese otorgado el merecido reconocimiento y el espacio adecuado en el panorama educativo.

2. Las metodologías activas

Tendríamos que comenzar por definir lo que entendemos por metodología pero, puesto que este no es el objetivo del presente trabajo, destacaremos algunas propuestas que forman parte de estas nuevas tendencias que sitúan al alumno en el foco del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al igual que se comentó anteriormente al hablar de soft skills, tampoco se consideran las metodologías activas como un aspecto novedoso en sí mismo, puesto que la mayoría de las metodologías que se presentan como innovadoras hoy en día son actualizaciones de antiguas propuestas (Mosquera Gende, 2019b).

Estamos haciendo referencia a metodologías en las que los alumnos cobran todo el protagonismo (Rankin, 2015), lo que les permite desarrollar no solo competencias cognitivas, sino también no cognitivas, conectándolo de forma directa con el punto anterior (Quint & Condliffe, 2018).

En gran medida, parte del carácter innovador de estas metodologías viene proporcionado por la incorporación de recursos digitales y tecnológicos, de los que hablaremos posteriormente.

El **Aprendizaje Basado en Proyectos** y su vertiente social, el **Aprendizaje Servicio** (Jagla & Tice,

2019), son, sin duda, tendencias fundamentales en el panorama educativo actual, siendo el ApS un enfoque con una vertiente social y comunitaria imprescindibles para el desarrollo de ciudadanos cívicos y comprometidos (Mosquera Gende, 2019a). Son metodologías que implican un aprendizaje significativo de los estudiantes, con productos finales que pueden resultar prácticos y suponer mejoras en el entorno más cercano de los alumnos.

Si las propuestas anteriores se conectaban de manera directa con el apartado de las competencias blandas, las siguientes se relacionan directamente con el punto que veremos en tercer lugar, el de las tecnologías digitales. El **Aprendizaje Invertido** (Woosey & Miles, 2019) y el **Learning Analytics** (Mosquera Gende, 2018a) son dos ejemplos vinculados a las TIC que contribuyen a personalizar el proceso de aprendizaje, adaptándolo al ritmo de los estudiantes y a las necesidades concretas que puedan presentar. Muchas universidades de todo el mundo, como la UNIR o la WGU, ya incorporan estos avances en su modelo educativo.

Otra propuesta que tiende puentes entre la tecnología y la metodología es el **Microlearning Activo** (Mosquera Gende, 2019e). Diferenciándose del tradicional *microaprendizaje*, en este caso los estudiantes no son meros receptores del conocimiento, sino que lo construyen y lo comparten con los compañeros en forma de pequeñas píldoras de información, en un proceso de **coenseñanza y coaprendizaje** (Mosquera Gende, 2017a) muy enriquecedor para todas las partes. Los alumnos desarrollan tanto la competencia digital, mediante el uso de herramientas digitales, como competencias *metacognitivas*, haciéndose conscientes de su propio proceso de aprendizaje.

No podemos acabar este apartado sin nombrar otra tendencia que se ha ganado un hueco en nuestras aulas, la **gamificación**, que ha creado un espacio para la diversión y la competición sana, motivando a los estudiantes y conduciéndolos, en muchas ocasiones, a mundos imaginarios o virtuales (Mosquera Gende, 2019c).

Debemos añadir que el **Aprendizaje Cooperativo** siempre suele estar presente como elemento indispensable en estas propuestas metodológicas (Gallego Ramírez, 2019), proporcionando el escenario propicio para el protagonismo activo de los alumnos, desarrollando, de nuevo, no solo las compe-

tencias cognitivas, sino también las no cognitivas, siempre implícitas en el trabajo en grupos.

Con todo ello, es necesario subrayar el hecho de que las metodologías no son compartimentos estancos y resulta fundamental encontrar la **combinación de metodologías** que mejor se adapte a nuestras características como docentes, así como al grupo de estudiantes que tengamos y a los recursos de los que dispongamos (Mosquera Gende, 2019d). En este sentido, la capacidad de **adaptación** al contexto concreto en el que nos encontremos supondrá la clave última de nuestra *multimediosidad* (Mosquera Gende, 2017b).

3. Los recursos digitales y tecnológicos

Como tercer pilar educativo para nuestros alumnos actuales, como ya adelantábamos, situamos las TIC, que conducirán directamente al cuarto punto de este artículo.

Internet, **la tecnología** y el rápido acceso a la información suponen un nuevo escenario educativo al que debemos adaptarnos, con oportunidades de interacción, accesibilidad, expresión y creación que antes no existían. Además, estos avances ofrecen la posibilidad de visualizar conceptos abstractos, y no únicamente visualizarlos, sino también elaborarlos y desarrollarlos de forma activa, como comentábamos en el apartado anterior (Perkins, 2012).

Aquí encontraríamos tecnologías como la impresión 3D, la realidad virtual, aumentada o mixta, la dronótica (Mosquera Gende, 2018c), la robótica o la programación, por poner solo algunos ejemplos. A ello hay que sumar la ingente cantidad de **herramientas digitales gratuitas** que están a nuestra disposición para gestionar el aula, evaluar a los alumnos o personalizar su aprendizaje (Mosquera Gende, 2018b).

Igualmente, **las redes sociales** suponen una posibilidad educativa que no se puede dejar escapar, conectando también con el último punto del artículo (Mosquera Gende, 2019f). Las redes permiten la construcción de nuestro entorno personal de aprendizaje (PLE) (Mosquera Gende, 2018f), mediante el establecimiento de contactos y relaciones profesionales, además de suponer una fuente de aprendizaje informal muy importante.

Todos estos recursos promueven la accesibilidad (OECD, 2017) y el acceso a la información de una forma inimaginable hace pocas décadas. La proliferación de **recursos en abierto** (REA) (Orr, Rimini, & Van Damme, 2015) facilita que el conocimiento se ponga al alcance de todos los que cuenten con una conexión a Internet.

Hay voces discordantes que opinan, e incluso legislan, en contra de la presencia de cierta tecnología en los centros educativos, por ejemplo en relación al empleo de los móviles. Existen estudios sobre la distracción que supone su uso en las aulas (Ward, Duke, Gneezy, & Bos, 2017). En contraposición, muchos otros expertos consideran que se debe educar en el uso adecuado de estos dispositivos, en lugar de prohibirlos de forma generalizada (Mosquera Gende, 2018e).

La inclusión de toda esta tecnología en la educación ha dado lugar a lo que se ha denominado como una aproximación *STEM*, dedicada a las ciencias, pero cada vez son más los profesionales, desde el propio mundo empresarial, que defienden la necesidad de incluir la parte *más humana* en la formación de ingenieros, programadores o matemáticos. Un contrapunto que viene dado por las *soft skills*. De este modo, esta *filosofía tecnológica* ha evolucionado hacia una nueva vertiente bautizada como **STEAM**, y que incluye las artes y la formación humanística como pieza imprescindible de una educación holística (Mosquera Gende, 2018d).

4. Una educación ubicua

Todos los puntos anteriores conducen hacia la figura de un aprendiz autónomo, crítico y con ganas y capacidad de seguir aprendiendo a lo largo de su vida. Flexible para adaptarse a los nuevos espacios y los nuevos retos que, con seguridad, surgirán en su camino.

En ese sentido, el *u-learning* supone un paso más avanzado que el *m-learning* y que el anterior escalón, el *e-learning* (Mosquera Gende, 2018h). El aprendizaje ubicuo permite que la educación tenga lugar en cualquier momento y en cualquier lugar, sin barreras ni fronteras.

Una educación que debe ir enfocada a formar seres humanos curiosos, con muchas ganas de aprender y con las herramientas adecuadas para hacerlo.

Personas críticas, cívicas, comprometidas y responsables con un planeta en el que la **sostenibilidad y la solidaridad** ya se empiezan a escribir en letras mayúsculas (BBC News Mundo, 2019).

A modo de conclusión

Por supuesto, quedan muchas preguntas en el aire para la **reflexión**:

¿Cuál es el objetivo de la educación? ¿Ha cambiado ese objetivo con el paso de los años? ¿Es el mismo para todos nosotros? ¿Es el mismo en todos los países?

¿Evoluciona la educación al mismo ritmo que la sociedad? ¿Van las aulas y los docentes, por delante de la legislación en relación con la innovación educativa?

¿Hacia dónde debe ir la educación? ¿Se deberían hacer cambios de contenido y no quedarnos únicamente en la forma?

Eduquemos a los alumnos hoy para conseguir, entre todos, un mundo mejor para mañana. La educación es un arma muy poderosa, usémosla con responsabilidad, inteligencia, ética y sentido común. **RM**

