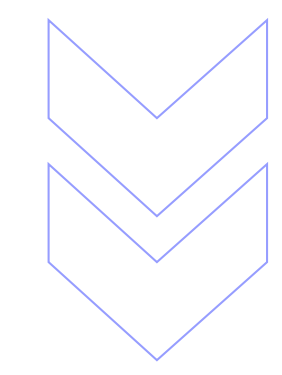


El mercado laboral necesita métodos de enseñanza modernos

Durante la última década, el mundo ha experimentado una aceleración de las herramientas digitales para la educación a distancia. La llegada de la pandemia, sin embargo, dio una nueva velocidad a este proceso.



João Borges
Cofundador y director ejecutivo de DreamShaper

Es un escenario desafiante, que necesita ser entendido en profundidad, para generar nuevos conocimientos y mapear posibilidades de acciones para el presente y el futuro. Incluso ante a una crisis humanitaria y de salud, que todos tenemos que lamentar, comienzan a surgir nuevas oportunidades para mejorar la educación en sus más variados frentes, en un escenario durante y después de la pandemia.



Las metodologías activas pueden y deben ganar cada vez más espacio.

Las metodologías activas son estrategias de enseñanza enfocadas en la participación efectiva de los alumnos en la construcción del proceso de aprendizaje. Todo de forma flexible e interconectada. El alumno se convierte, entonces, en protagonista y transformador del proceso de enseñanza, mientras que el docente asume el rol de mentor, abriendo espacios de interacción y participación de los alumnos en la construcción del conocimiento.

El aprendizaje activo aumenta la flexibilidad cognitiva, que es la capacidad de alternar y realizar diferentes tareas, y ayuda a adaptarse a situaciones y problemas inesperados, superando incluso modelos mentales rígidos y automatismos ineficientes.

Todo esto hace que estas metodologías promuevan el desarrollo de la dimensión cognitiva y socioemocional de los alumnos.

La combinación de metodologías activas con modelos híbridos ofrece importantes aportes

al diseño de soluciones actuales para alumnos y docentes.

Para lograr la eficacia en la enseñanza híbrida, el vínculo entre los dos modelos de aprendizaje (síncrono y asíncrono), debe existir una integración entre ellos, de modo que se complementen.

La integración de experiencias con tecnologías digitales tiene la misión de promover una reorganización del tiempo y el espacio del aula, promoviendo una mayor autonomía y compromiso, puntos fundamentales para la evolución intelectual y un mejor uso de los contenidos.

Además de la enseñanza híbrida, el aula invertida,

modelo en el que el docente proporciona los contenidos y, luego, en casa, el alumno intenta resolver los ejercicios e identificar sus dudas, y la gamificación, que consiste en acercar la experiencia de juego a la docencia, son otros ejemplos de metodologías activas. Estas son prácticas que los docentes de todo el mundo deben tener en consideración.

Es fundamental, en este momento, que cada institución analice su realidad y busque implementar las metodologías que mejor se ajusten a sus respectivos objetivos.



El aprendizaje a través de proyectos crea una ventaja competitiva en el mercado laboral.

En medio de las incertidumbres provocadas por la transformación digital, varios estudios publicados en los últimos años arrojan luz sobre el perfil del profesional del futuro. Uno de ellos, el informe El futuro del empleo, del Foro Económico Mundial, dejó claras algunas de las habilidades más importantes: innovación, creatividad, resolución de problemas complejos, pensamiento crítico y analítico, originalidad e iniciativa.

Aparentemente, mucha gente ya se ha dado cuenta de esto. Desde 2010, la creatividad, por ejemplo, aparece entre las diez palabras más utilizadas en los perfiles de LinkedIn. Desde el punto de vista institucional, la educación superior –e incluso la educación de nivel básico y medio– experimenta cambios

curriculares que indican una adaptación a las necesidades del siglo XXI.

Aprendizaje Basado en Proyectos y *soft skills*.

Una de las principales ventajas del ABP es el desarrollo de *soft skills*. Especialistas, desde la educación primaria hasta la superior, fueron unánimes en su entendimiento de que el despertar de las habilidades socioemocionales es un vacío a llenar en la educación del alumnado actual. Otro consenso se refiere al mejor método para conseguirlo: el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Como ha sido mencionado anteriormente, la principal diferencia entre ABP y la enseñanza expositiva y tradicional radica en la autonomía que se le otorga al alumno. Esto se debe a que la pura y simple transmisión de contenidos del profesor al alumno no exige acciones de búsqueda ni proactividad. Por otro lado, la

investigación y la resolución de problemas inherentes al ABP sitúan al alumno en el rol protagonista, favoreciendo características que incluyen la iniciativa y la creatividad.

Aquellos que tengan la oportunidad de aprender por proyectos, por tanto, tendrán más posibilidades en un mercado laboral ávido de profesionales con soft skills.

Empleabilidad a largo plazo

Desde la década de 1990, el concepto de mundo VUCA (volátil, incierto, complejo y ambiguo) ha ganado relevancia. En definitiva, las siglas hacen referencia a las constantes transformaciones que ha sufrido la sociedad



desde entonces. Es una definición perfecta para el mundo laboral actual. De hecho: el momento en que los graduados de educación superior hayan pasado por seis carreras a lo largo de sus vidas no está muy lejos, según académicos de la Universidad de Singapur, mundialmente conocida por su vertical de aprendizaje permanente.

En este escenario, las instituciones educativas que adopten el ABP estarán garantizando más que la empleabilidad inmediata. Al

“Aquellos que tengan la oportunidad de aprender por proyectos, por tanto, tendrán más posibilidades en un mercado laboral ávido de profesionales con *soft skills*.”

colocar, en el mercado laboral, a personas que están acostumbradas a reinventarse, aseguran la empleabilidad a largo plazo de los estudiantes.

Por estas y otras razones, aprender por proyectos es la mejor opción para encontrar espacio en un mercado laboral tan competitivo como el del siglo XXI, y el objetivo primordial de DreamShaper es ayudar a las instituciones de enseñanza en todo el mundo a implementar esta metodología activa. **RM**