

SEIS ELEMENTOS FUNDAMENTALES PARA LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI

El Consorcio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI, es una organización conformada por entidades públicas y privadas que inició actividades en el 2002. Su objetivo es crear un modelo de aprendizaje exitoso en el que se incorporen al sistema educativo las habilidades necesarias para desempeñarse adecuadamente en este milenio. Busca además establecer un curso de acción común que atienda las demandas académicas, cívicas y económicas.

De él hacen parte empresas privadas: Apple, Cisco Systems, Dell, Microsoft y SAP, entre otras, y organizaciones públicas: El Departamento de Educación Estadounidense, La Asociación Americana de Bibliotecólogos, La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE), El Consorcio de Redes Escolares(CoSn), entre otras.

En palabras de Tom Vilsack, Gobernador de Iowa, "La educación es la inversión más importante que se debe realizar para el futuro de una nación. El mundo de hoy es mucho más competitivo y complejo que lo que era en el pasado por lo que debemos capacitar a nuestros jóvenes con el conocimiento y las habilidades que van a necesitar para enfrentar los retos y oportunidades del mañana".

Para John Wilson, director ejecutivo de la Asociación Nacional de Educación (USA), "integrar las habilidades necesarias para el Siglo XXI en la educación Básica y Media empodera a los estudiantes para aprender y alcanzar logros en el nivel necesario para tener éxito en este siglo. La educación va a volverse más poderosa y relevante en la medida en que refleje las realidades y los retos de la vida contemporánea".

En la guía, dirigida a legisladores, el Consorcio recomendó un modelo educativo basado en la investigación que

incorporara los siguientes elementos indispensables para el aprendizaje en el Siglo XXI.

LOS 6 ELEMENTOS INDISPENSABLES

1. MATERIAS BÁSICAS

Las siguientes asignaturas se identifican como pilares fundamentales de la formación académica: Lenguaje y Comunicación; Matemáticas; Ciencias Naturales y Sociales; Lenguas Extranjeras; Cívica y Ciudadanía; Gobierno; Economía; Artes; Historia y Geografía. El Consorcio cree firmemente que el enfoque del aprendizaje en estas materias fundamentales debe ir mucho más allá de la competencia básica en ellas y llegar a la comprensión de estos contenidos académicos esenciales en niveles mucho más elevados.

2. HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Estas habilidades comprenden tres categorías amplias:

- Habilidades de información y comunicación
 - Información y alfabetismo en medios
 - Habilidades de comunicación
- Habilidades de pensamiento y de solución de problemas
 - Pensamiento crítico y pensamiento sistémico
 - Identificación, formulación y solución de problemas
 - Creatividad y curiosidad intelectual
- Habilidades interpersonales y de autonomía
 - Habilidades interpersonales y de colaboración
 - Autodirección o autonomía
 - Capacidad de rendición de cuentas y de adaptación
 - Responsabilidad social

3. HERRAMIENTAS PARA EL SIGLO XXI

En el mundo digital en que vivimos, los estudiantes necesitan aprender a usar las herramientas que les

permitan dominar las habilidades de aprendizaje esenciales para la vida diaria y la productividad en el trabajo. Esta competencia se conoce como alfabetismo en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y pueden definirse como: “el interés, la actitud y la habilidad de las personas para utilizar eficazmente las tecnologías digitales y las herramientas de comunicación con el objeto de acceder, manejar, integrar y evaluar información; construir nuevo conocimiento; y comunicarse con otros con el propósito de ser participantes efectivos en la sociedad”. Esta definición va mucho más allá de una competencia técnica estrecha y limitada, es decir de bajo nivel; debe ir acompañada de habilidades intelectuales de orden superior como pensamiento crítico y, utilización inteligente, creativa y ética de las TIC.

4. CONTEXTO PARA EL SIGLO XXI

Es importante que los estudiantes aprendan los contenidos académicos con ejemplos, aplicaciones y experiencias del mundo real, dentro y fuera de la institución educativa. Los estudiantes aprenden mejor cuando la educación es relevante, los interesa (engancha) y tiene significado para sus vidas; de esta manera no solo entienden mejor los contenidos sino que retienen más información. Por ejemplo, estudiar una enfermedad como el “Dengue” hace que la biología cobre vida. Es necesario también que las habilidades de aprendizaje se enseñen en contextos que sean válidos para el Siglo XXI. Por ejemplo, es necesario poder comunicarse y realizar trabajos colaborativos en contextos actuales haciendo uso de las herramientas del Siglo XXI.

5. CONTENIDO PARA EL SIGLO XXI

Líderes, tanto de la educación como de los negocios, identificaron tres áreas de contenido emergentes, que serán cruciales para tener éxito en las comunidades y en los trabajos.

- Conciencia global

- Alfabetismo financiero, económico y de negocios
- Alfabetismo cívico

6. EVALUACIONES PARA EL SIGLO XXI

Los ministerios y secretarías de educación, necesitan contar con evaluaciones de alta calidad que midan el desempeño de los estudiantes en los distintos elementos que caracterizan la educación para el Siglo XXI. La utilización exclusiva de pruebas estandarizadas, permite medir únicamente algunas de las habilidades y conocimientos importantes que el estudiante debe aprender. Un buen balance de evaluaciones --esto es, utilizar tanto pruebas estándar de alta calidad con propósito de rendición pública de cuentas, como evaluaciones en la clase que tienen por objeto mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula-- ofrece a los estudiantes una forma poderosa de dominar el contenido y las habilidades necesarias para tener éxito en el Siglo XXI.

CRÉDITOS:

Traducción realizada por EDUTEKA de apartes del documento "The Road to 21st Century Learning: A Policymakers' Guide to 21st Century Skills", publicado por el Consorcio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI. <http://www.21stcenturyskills.org/>

Publicación de este documento en EDUTEKA: Octubre 16 de 2004.

Última modificación de este documento: Octubre 16 de 2004.

VER ADEMÁS:

- [Actividades para enseñar Informática](#)
- [Actualización Currículo INSA de Informática](#)
- [Aprendizaje Basado en Proyectos Globales.](#)
- [Aprendizaje permanente en la economía global del conocimiento](#)

- Aprendizaje por Proyectos (ApP) utilizando las TIC (Capítulo 1)
- Aprendizaje por Proyectos (ApP) utilizando las TIC (Capítulo 2)
- Busqueda Significativa
- Ciudadanía Digital
- Club de Robótica
- Conjunto de Herramientas de CML para Alfabetismo en Medios
- Doce principios básicos para Alfabetismo en Medios
- Ejemplos de "WebQuests" en Competencias Ciudadanas
- El imperativo de la calidad
- Elaboración de Periódicos Escolares
- Electiva "Taller de Diseño Web"
- Estándares del MEN en Competencias Ciudadanas - PDF
- Estándares tanto para alfabetismo en medios como para hablar y escuchar
- Estructura de las ramas del poder público
- Foro de Aprendizaje, Espacio para Practicar la Democracia
- Funciones de las ramas del poder público
- Herramientas de las TIC que contribuyen a formar para la ciudadanía
- La CMI y las Competencias Ciudadanas
- La Creación de un Proyecto de Clase Utilizando la Metodología del Aprendizaje por Proyectos (ApP)
- La Integración de las TIC en Competencias Ciudadanas
- Lista de verificación de los pasos iniciales de "Big 6"
- Nuevas características de Google
- Procesos de participación y control ciudadano
- Recursos e Internet para formar en Ciudadanía
- Reforma electoral
- Reseña de Herramientas Informáticas
- Seis elementos claves para la educación en el siglo XXI
- Tablas de equivalencias en educación básica y media
- Tónico Tecnológico, un Nuevo Alfabetismo en Tecnología
- Valores ciudadanos que las TIC pueden promover

