

Activando las habilidades del siglo XXI. Un reto para la escuela de hoy Proyecto “Aprende para la vida”

Autor: Ouriarhni Jalbane, Sara (Maestro. Especialidad en educación infantil y primaria, Maestra de educación primaria).

Público: Maestros de educación primaria e infantil. **Materia:** Aprendizaje basado en proyectos(pedagogía). **Idioma:** Español.

Título: Activando las habilidades del siglo XXI. Un reto para la escuela de hoy Proyecto “Aprende para la vida”.

Resumen

Gracias a los cambios metodológicos promovidos por la nueva ley educativa, la forma de enseñar, aprender y evaluar han cambiado. Nuestros alumnos han de adquirir diversas habilidades del siglo XXI que les permitan desenvolverse con éxito en la gran escuela del mundo, la vida. Por ello, en la presente propuesta, hemos decantado por desarrollar algunas de ellas como el pensamiento crítico, emprendimiento, liderazgo, autonomía en el aprendizaje y trabajo en equipo entre otras. Todo ello, a través de un conjunto de actividades y dinámicas desarrolladas desde las áreas de lengua, matemáticas, ciencias naturales y educación física.

Palabras clave: Habilidades siglo XXI, cambio, metodología, alumnos, adquirir, desenvolverse, éxito, escuela, pensamiento crítico, emprendimiento, autonomía, trabajo en equipo.

Title: Promoting 21st century skills.Project"Learning for life".

Abstract

Thanks to the methodological changes promoted by the new educational law, the way of teaching, learning and evaluating have changed. Our students must acquire various 21st century skills that allow them to successfully develop in the greatest school of the world, life. Therefore, in this proposal, we have opted to develop some of them such as critical thinking, entrepreneurship, leadership, autonomy in learning and teamwork among others. All this, through a set of activities and dynamics developed from the areas of language, mathematics, natural sciences and physical education.

Keywords: Skills, 21st century, methodological changes, students, new educational law, acquire success, school, critical thinking, entrepreneurship, autonomy, teamwork.

Recibido 2018-12-28; Aceptado 2019-01-04; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103151

INTRODUCCIÓN

Tal y como se recoge en el preámbulo de la LOMCE, el aprendizaje en la escuela debe ir dirigido a formar personas autónomas, críticas, con pensamiento propio, responsables, creativas, capaces de trabajar en equipo, resolver problemas, tomar decisiones y emprender entre otras habilidades del siglo XXI. Dicho de otra forma, para que nuestro alumnado pueda ser capaz de competir con éxito en el ámbito del panorama internacional y afrontar con éxito los desafíos que plantea la vida. Se hace necesario trabajar bajo el umbral de las metodologías activas que favorezcan el desarrollo y adquisición de dichas habilidades. En el presente proyecto denominado “*Aprende para la vida*”, dirigido a los alumnos de educación primaria, desarrollaremos, desde varias áreas curriculares, actividades y dinámicas que permitan trabajar dichas habilidades.

CONCEPTO DE ALGUNAS HABILIDADES DEL SIGLO XXI

Pensamiento crítico

Uno de los objetivos básicos de la educación, aparte de transmitir los conocimientos básicos que activan el pensamiento, es enseñar a pensar de forma crítica analizando, reflexionando, tratando y evaluando la información recibida mediante un conjunto de juicios, preguntas, y/o opiniones razonables y con fundamento. Algo que nos puede llevar a tomar decisiones, sacar conclusiones y por consiguiente resolver con éxito los posibles problemas.

Haciendo eco con el filósofo estadounidense **Robert Ennis**, considerado como uno de los autores que más se profundizaron en el estudio del pensamiento crítico: “*El pensamiento crítico es un pensamiento reflexivo y razonable que*

se centra en que la persona pueda decidir qué creer o hacer". Es decir, pensar de forma crítica implica activar, en mayor o menor medida, nuestras 8 inteligencias (teoría de las inteligencias múltiples de Gardner) para analizar y reflexionar sobre la información que nos llega del exterior.

En términos de **Scriven y Paul** (1992). *"El pensamiento crítico es un proceso intelectual, disciplinado y activo que desarrolla habilidades como: conceptuar, aplicar, analizar, sintetizar, y/o evaluar información, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía hacia la creencia y la acción"*. Traduciendo este concepto en el terreno educativo, se plantea la necesidad de que los educadores planteen preguntas de distinta magnitud para estimular el pensamiento de su alumnado haciéndole pensar críticamente sobre los contenidos que adquiere en el día a día.

Creatividad

Entre las acepciones que recoge el **Diccionario de la Real Academia Española**, mencionamos: "Producir algo de la nada", "Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida"

En palabras de **Amparo Acereda y Anna López**: *"La creatividad(o pensamiento divergente) se basa en la utilización del conocimiento en nuevas formas que producen una o varias soluciones ante un problema planteado, imagina las consecuencias de esta creatividad y proyecta situaciones que aún no están controladas ni planificadas"* (Acereda, 1996; Csikszentmihalyi, 1996).

Según **Acereda** (2012) y **Anna** (2012): *"No se debería encasillar el concepto de creatividad con el de expresión artística, pues aunque es cierto que la expresión artística sería un buen vehículo de expresión de dicha capacidad, existen otras formas igualmente válidas por medio de las cuales canalizar esta potencialidad. Por ejemplo la capacidad que demuestra el sujeto para resolver problemas planteados de forma diferente a la habitual, así como la facilidad que demuestra para dar varias soluciones posibles, ya que son también rasgos indicativos de habilidad creativa"*

Por otro lado, el psicólogo estadounidense **Joy Paul Guilford** (1952) sostiene que *"la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente"*.

Liderazgo

Según el **Diccionario de la Real Academia Española**, el liderazgo es *"una situación de superioridad en que se halla una institución u organización, un producto o un sector económico, dentro de su ámbito"*.

El pedagogo y economista estadounidense **Peter Senge** lo define de la siguiente manera: *"El liderazgo implica aprender a moldear el futuro. Existe el liderazgo cuando las personas dejan de ser víctimas de las circunstancias y participan activamente en la creación de nuevas circunstancias. El liderazgo implica crear un ámbito en el cual los seres humanos continuamente profundizan su comprensión de la realidad y se vuelven más capaces de participar en el acontecer mundial, por lo que en realidad el liderazgo tiene que ver con la creación de nuevas realidades"*

Otros autores como **Konrad Fiedler**, piensan que *"el liderazgo es la capacidad de persuadir a otros para que busquen entusiastamente objetivos definidos. Es el factor humano que mantiene unido a un grupo y lo motiva hacia sus objetivos"*.

En cuanto al concepto del líder, **Joaquín Lorente** recoge en su libro "Tú puedes" en la página 74: *"El gran líder es alguien con la infatigable capacidad para poner todos y cada uno de sus cinco sentidos (las únicas vías que conectan la realidad con nuestro cerebro) más su intuición en una constante actitud límite para captar, procesar y generar vitalidad creativa y directiva, superando la permanente estupidez, mediocridad y desidia de los climas, circunstancias y entornos entregados al seguidísimo imperante"*.

Teniendo en cuenta las aportaciones de los autores mencionados anteriormente, podemos deducir que una persona líder, es aquella que es capaz de influir sobre otras personas para conseguir determinados objetivos comunes reconduciendo la situación planteada y dirigiendo las personas de su grupo de forma eficaz y productiva respondiendo así, a las demandas reales del grupo relacionado.

Trabajo colaborativo

Una sociedad abierta y global exige metodologías participativas e interactivas en las cuales, el trabajo en equipo y la colaboración representan uno de sus pilares básicos.

En el siguiente texto de **Johnson y Johnson** (1987) recogido por Ovejero (1990), se puede apreciar de forma aproximada, el sentido del aprendizaje cooperativo: *“En las situaciones del aprendizaje cooperativo, los estudiantes experimentan sentimientos de pertinencia, de aceptación y de apoyo; y las habilidades y los roles sociales requeridos para mantener unas relaciones interdependientes pueden ser enseñadas y practicadas. A través de repetidas experiencias cooperativas, los estudiantes pueden hacerse sensibles a qué conductas esperan los otros de ellos y aprender las habilidades necesarias para responder a tales expectativas. Haciéndose mutuamente responsables de la conducta social apropiada”*. (M^a Pilar, páginas 200,201; 2011).

A continuación, se citan algunas características del trabajo cooperativo en comparación con el individual (**R. I. Rodríguez y C. Luca de Tena**, 2001).

| Trabajo cooperativo | Trabajo individual |
|---|--|
| Comunicación afectiva | Comunicación escasa |
| Se ofrece ayuda a otros | Trabajo independiente y personal |
| Intento de solucionar los problemas entre todos | Intento de solucionar el problema por uno mismo |
| Pensamiento divergente y creativo | Poca creatividad |
| Confianza en los otros | Poca confianza en los otros |
| Aceptación y apoyo a los compañeros | Baja aceptación y poco apoyo a los compañeros |
| Alta implicación emocional | Implicación en función de la motivación personal |
| Posible división de las tareas | Se asume toda la tarea |
| Decrece el miedo a fracasar | Aumenta el miedo a fracasar |

Emprendimiento

Uno de los objetivos de la reforma educativa es ubicar la educación en el centro de nuestra sociedad y economía, despertando el interés de los niños/as hacia las finanzas y la buena administración del dinero. Lo que supondría la necesidad de activar las capacidades que integran las 7 competencias clave que recoge el RD 126/2014, de 28 de febrero, en su artículo 2.2 y especialmente aquellas vinculadas con la competencia del sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor.

La mayoría de los autores están de acuerdo de que el origen de la palabra *“emprender”* proviene de vocablo *entrepreneur* (que es *quién dirige una empresa o empresario*), que a su vez se origina del verbo francés *entreprendre* cuyo significado es *“emprender”*.

Teniendo en cuenta el contexto económico y social actual, podemos definir el emprendimiento como una actividad económica que se manifiesta en el inicio un nuevo negocio que provee un nuevo servicio o suministro, o bien realizar un suministro o servicio ya existente con cambios en cuanto al precio, calidad, organización interna o cualquier otra novedad que genera una mejora.

En el Diccionario de la Real Academia Española, encontramos la siguiente definición: *“Acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad o peligro”*

En 1934, **Schumpeter** citó una definición innovadora que rompió con las sendas tradicionales del concepto del emprendedor: *“El emprendedor es un innovador que implementa el cambio en los mercados a través de la realización de nuevas combinaciones que pueden tomar varias formas”* (Ángela de Miguel Sanz, página 5):

- Introducción de un nuevo bien o de una nueva calidad del mismo.
- Introducción de un nuevo método de producción.
- Apertura de un nuevo mercado.
- Conquista de una nueva fuente de abastecimiento de nuevos materiales o de sus partes.
- Creación de una nueva organización.
- Reorganización de una organización existente.

PROPUESTA EDUCATIVA

Es importante señalar que aunque las actividades que vamos a proponer son adaptadas a alumnos de 5º de primaria, se pueden realizar con alumnos de niveles superiores e inferiores alterando su grado de complejidad conforme al perfil competencial y los conocimientos previos de todos y cada uno de ellos.

En cuanto a la temporalización, podemos desarrollar la presente propuesta en cualquiera de los tres trimestres del curso durante cinco sesiones aproximadamente.

Objetivos

- Desarrollar distintas habilidades de pensamiento como definir, describir, resumir, memorizar, etc.
- Afianzar competencias vinculadas al liderazgo, motivación, protección, emprendimiento, creatividad, autonomía en el aprendizaje, trabajo en equipo, entre otros.

Competencias clave

Entre las siete competencias del currículo, recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 126/2014 por el que se establece el currículo de la educación primaria, teniendo en cuenta la temática del proyecto, contribuiremos en el desarrollo de las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia en aprender a aprender
- Competencia digital
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor.

Contenidos

- Desarrollo del pensamiento
- Emprendimiento
- Liderazgo
- Creatividad
- Trabajo en equipo

Criterios y estándares de evaluación

Las capacidades que integrarán, permitirán que los alumnos:

- Aprendan a pensar, crear, liderar, emprender acciones de forma autónoma y reflexionar sobre la información recibida.
- Trabajen en equipo de forma activa.

A continuación, detallaremos la metodología, recursos, temporalización, agrupamientos, actividades y dinámicas por áreas y sesiones.

Desde el **área de matemáticas** dedicaremos una sesión para trabajar con el "*mapa circular*"

El *objetivo* principal de esta *actividad* es enseñar a pensar definiendo conceptos que ya han trabajado en clase, repasando y estimulando su memoria.

Desarrollo de la actividad: trabajamos en grupo cooperativos de 4/5 alumnos/as. Se facilita a los niños una ficha que recoge dos círculos gráficos concéntricos. En el interior del círculo más pequeño, se le propone un concepto a definir: *los números de más de siete cifras*.

En el espacio entre los dos círculos y a través de una lluvia de ideas, los alumnos escribirán lo que saben sobre los números de más de siete cifras dando ideas, ejemplos de números y su descomposición en centenas, decenas y unidades de millón; en centenas, decenas y unidades de millar; y en centenas, decenas y unidades. Incluso, pueden dibujar una tabla donde reflejan y representan todas las centenas, decenas y unidades ya sean de millón o de millar entre otros. Fuera del círculo más grande escribirán cómo han aprendido dicho concepto (en clase, con el profesor de las clases particulares, en Internet, con sus padres, etc.).

Desde el **área de lengua** dedicaremos una sesión para trabajar con el "*mapa de burbujas*"

El *objetivo* de esta *actividad* es enseñar a pensar describiendo una situación y/o personajes determinados.

Desarrollo de la actividad: con los alumnos ya organizados en grupo reducidos de 3 a 4. Cada grupo trabajará sobre una ficha en la que viene dibujado un mapa de burbujas. En el círculo central, se propone una imagen que representa un ejemplo de *convivencia* con personajes destacados. La tarea de cada grupo consiste en describir la situación citada así como los personajes que la representan.

En las burbujas o círculos que aparecen alrededor del círculo central, los integrantes de cada grupo escribirán los adjetivos o frases que emplearon para la descripción. Al final de la sesión, el portavoz de cada grupo, expondrá su mapa a sus compañeros y se generará un debate sobre las formas de convivencia que pueden encontrar dentro y fuera de la escuela y/o familia.

Desde el **área de educación física**, dedicaremos una sesión para desarrollar la dinámica

"*Atrapa la bandera*"

El *objetivo* de esta *actividad* es motivar a los alumnos y desarrollar habilidades del liderazgo y protección en ellos.

Desarrollo de la actividad: Se divide la clase en dos grupos grandes. Con tiza o pintura blanca, el profesor de educación física y en colaboración con los alumnos, marcarán una línea blanca que partirá el terreno de juego en dos partes iguales. De esta manera, cada equipo tendrá su propio campo de batalla. En el centro de cada campo, fijaremos una bandera que puede ser de algún país determinado o simplemente de colores simples. La bandera de cada equipo tendrá un color o colores diferentes. Para evitar confusiones a la hora de identificar los integrantes de cada equipo, pues, cada equipo llevará un chaleco de un color reflectante distinto al de su rival.

El juego consiste en que los jugadores de cada grupo asalten el campo de su rival, hacerse de la bandera fijada en el centro y llevarla a su campo en un tiempo récord. Obviamente, los miembros de cada grupo tendrán que defenderse del asalto de su rival y a la vez, proteger a su líder que va en busca de la bandera. Para permanecer en el campo contrario sin ser eliminado, cada jugador debe tocar la bandera de su rival antes de ser atrapado por los jugadores del mismo. Si un jugador es detenido en el campo ajeno a su rival sin haberse tocado la bandera, abandona el juego. Gana el equipo que consigue llevar antes la bandera de sus rivales a su campo.

En el caso de que el tiempo establecido para el juego se agote, sin haberse apoderado de la bandera, pues, ganará el equipo que menos eliminaciones de jugadores tendría.

Desde el **área de ciencias naturales**, dedicaremos dos sesiones para *confeccionar y exponer un álbum de fotos con plantas naturales disecadas*.

El *objetivo* de esta *actividad* es motivar a los alumnos y desarrollar el sentido del espíritu emprendedor afianzando otras habilidades relacionadas como la creatividad, trabajo en equipo, capacidad de coordinación, tomar decisiones, llegar a conclusiones, resolución de problemas, construcción de nuevas ideas entre otros.

Desarrollo de la actividad: dividimos la clase en grupos de cinco personas, cada integrante del grupo tendrá un rol. A la hora de asignar los roles, es importante tener en cuenta las capacidades y talentos de cada uno de sus integrantes, de tal manera que cada uno de los miembros tendría un papel adecuado a sus habilidades. De esta manera, el trabajo en equipo tendría éxito y el resultado será positivo. Los roles a asignar son: el creativo (manifiesta nuevas ideas y soluciones viables), coordinador (coordina y gestiona las tareas a realizar buscando alternativas prácticas para que todo salga bien), constructor (construye nuevas ideas y las convierte en algo práctico y concreto), explorador (explora fuentes de información y recopila recursos) y comunicador (comunica los resultados con eficacia).

La tarea consiste en elaborar un álbum de plantas naturales disecadas, poniendo el nombre de cada planta, la forma que tiene, para qué sirve (en el caso de plantas medicinales) y su nombre científico. En la primera sesión, cada equipo intercambiará ideas sobre cómo organizar el trabajo, dónde buscar las plantas, cuándo puede juntarse fuera del colegio entre otras cuestiones.

El rol del profesor consistirá en orientar, guiar las ideas de los alumnos así como resolver las dudas sobrevenidas.

El equipo que ha elaborado el mejor álbum de plantas, ganará un premio a determinar por el profesor y/o el centro educativo.

En la segunda sesión, se expondrán los álbumes realizados y se elegirá el álbum ganador.

Es conveniente no desarrollar las dos sesiones de forma seguida ya que, los alumnos necesitarán tiempo para escoger las plantas y disecarlas.

En la tabla abajo, se puede apreciar las posibles responsabilidades que cada miembro del grupo pueda asumir.

| Role | Tareas a realizar |
|-------------|---|
| Creativo | Dará ideas originales que haga que el álbum sea el ganador del premio, como añadir el nombre de cada planta en inglés, incluir un índice de plantas al principio del álbum entre otras ideas. |
| Coordinador | Coordinará cuándo, dónde y cómo se van a organizar para juntar y unificar los trabajos realizado por cada integrante del grupo. |
| Explorador | Investigará sobre la forma de disecar las plantas, el nombre científico de las mismas así como su nombre de inglés. |
| Constructor | Recopilará las ideas y las plantas aportadas por los compañeros e ideará con la mejor forma de organizarlas dentro del álbum. |
| Comunicador | Expondrá el álbum de su grupo de forma atractiva y amena. |

EVALUACIÓN

Para la evaluación, tendremos en cuenta los criterios y estándares de aprendizaje establecidos al inicio del proyecto así como el grado de consecución de las competencias que integran los objetivos establecidos. Además emplearemos otras formas de evaluar como la co-evaluación (ya que la exposición de los contenidos del álbum de cada grupo será evaluada por el resto de los grupos), la heteroevaluación (el profesor evaluará la capacidad de cada miembro del grupo de cumplir con su rol).

CONCLUSIÓN

Me gustaría concluir diciendo que como buenos maestros que somos, debemos adaptar nuestros conocimientos y metodología a las nuevas exigencias de la escuela de hoy. De allí la necesidad de actualizar, enriquecer y afianzar nuestros conocimientos y habilidades profesionales especialmente en materia de las metodologías activas, las formas de evaluar y las TIC. Porque solo de esta manera, conseguiremos que nuestro alumnado este preparado para enfrentarse a los retos y demandas de los trabajos del siglo XXI.

Bibliografía

- Calderero, J. 2005. *Qué me pasa con las matemáticas*. Rompecabezas. Madrid
- Braslavsky, B. 2005. Enseñar a entender lo que se *lee*. FCE. México.
- Antunes, C. 2005. Juegos para estimular las inteligencias múltiples en el aula. Manantial. Buenos Aires.
- Amparo. A. Anna, L. 2012. *La problemática de los niños superdotados*. Editorial Síntesis. Madrid
- M^a Pilar, M. 2011. Inteligencias múltiples. Intereses y aficiones. San Pablo. Madrid
- Gardner, H. 2002 d. *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Paidós. Barcelona.
- Einon, D. 2007. *Ideas divertidas para jugar y aprender*. Grijalbo. Madrid
- Joaquín, G. 2006. *La escuela del siglo XXI: La educación en un tiempo de cambio social acelerado/ Conferencia de Sociología de la Educación*. Logroño (14 y 15 de septiembre). Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2007.