



La educación online: encierra un tesoro

B. Práctica online
1. Aprendizaje permanente

www.ontrain.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web refleja solo las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Referencia del proyecto: 2018-1-ES01-KA204-050702

Contenido

Vamos a empezar	4
¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué?	4
¿Qué contenido encontraré aquí?	4
Aprendizaje permanente: una línea de tiempo	4
Por qué es importante el aprendizaje permanente	6
Aprendizaje permanente y competencias digitales	7
Ejemplos	8
Ejercicios	8
Ejercicio 1: Reconociendo el aprendizaje permanente	9
Ejercicio 2: La escalera de aprendizaje	9
Resumen	9
Fuentes y Bibliografía	9

Vamos a empezar



Si estás leyendo esta guía, como maestro, capacitador, tutor o simplemente como ciudadano activo, ¡estás poniendo en práctica una actividad de aprendizaje permanente! El aprendizaje continuo es cualquier actividad llevada a cabo por personas de manera formal, no formal e informal, durante las varias etapas de sus vidas, con el objetivo de mejorar el conocimiento, las habilidades y las competencias, desde una perspectiva personal, cívica, social y laboral, y que abarca el aprendizaje desde la edad preescolar hasta la jubilación. Según la Resolución del Consejo de la Unión Europea sobre una agenda europea renovada para el aprendizaje de adultos 2011/c 372/01 publicada en diciembre de 2011¹, “El aprendizaje de adultos es un componente vital del continuo de aprendizaje permanente, que cubre toda la gama de actividades formales, actividades no formales e informales de aprendizaje, generales y vocacionales, llevadas a cabo por adultos después de abandonar la educación y capacitación inicial” para mejorar periódicamente las habilidades y competencias personales y profesionales.

¹ <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2011:372:0001:0006:EN:PDF>

¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué?

En este capítulo, aprenderás más sobre el concepto de aprendizaje permanente a través de algunas políticas de acción implementadas a nivel europeo, y también por qué las competencias digitales son un factor clave en el aprendizaje permanente. Estos dos elementos, el aprendizaje permanente y las competencias digitales, además de ser el núcleo del proyecto OnTrain, ahora están inextricablemente vinculados y tienen un fuerte impacto en las actividades personales y profesionales de todos nosotros.

¿Qué contenido encontraré aquí?

En este capítulo, encontrarás una breve historia del concepto de aprendizaje permanente, información sobre las acciones clave implementadas a nivel europeo para su difusión, una reflexión sobre la importancia del aprendizaje permanente y las competencias digitales. En un nivel más práctico, comprenderás cómo la digitalización está afectando la vida diaria de todos nosotros, jóvenes y mayores, y cómo hacer que los alumnos reconozcan el importante papel del aprendizaje permanente en sus vidas.

Aprendizaje permanente: una línea de tiempo

El concepto de aprendizaje permanente nació en 1995 con el Libro Blanco de Cresson "Enseñar a aprender: hacia la sociedad cognitiva"². Define los 5 objetivos de la sociedad cognitiva:

1. Comunicación entre escuela-empresa
2. Fomentar las habilidades electrónicas
3. Enseñanza de 3 idiomas (incluida la lengua materna)
4. Lucha contra la exclusión.
5. Más inversión en la formación del profesorado

La Comisión Europea invitó a los estados miembros a estudiar vías modulares para el aprendizaje compensatorio, a fin de llenar los "huecos" en la educación escolar debido al abandono escolar o las deficiencias relacionadas con la educación. Esto ya incluía centros de educación para adultos.

En 1997, el Tratado de Amsterdam (artículos 149 - 150)³ definió las competencias básicas como las competencias mínimas para disfrutar de las oportunidades de la "ciudadanía activa". La ciudadanía activa se define como la capacidad de ejercer los derechos y obligaciones del ciudadano europeo y acceder a todas las oportunidades comunes. Las competencias básicas

² https://europa.eu/documents/comm/white_papers/pdf/com95_590_en.pdf

³ <https://www.europarl.europa.eu/topics/treaty/pdf/amst-en.pdf>

incluyen habilidades transversales, que se definen también como "habilidades blandas" (resolución de problemas, trabajo en equipo, etc.).

En marzo de 2000, el Consejo Europeo de Lisboa definió el objetivo estratégico⁴ de Europa: para 2010 debe ser la economía basada en el conocimiento más dinámico del mundo para competir con las principales potencias económicas, lograr un crecimiento económico sostenible y una mayor cohesión social. La globalización, la ampliación inminente y los desafíos de la nueva economía basada en el conocimiento exigieron una estrategia para crear la infraestructura del conocimiento, promover la innovación y la reforma económica y modernizar los sistemas educativos. Para promover el aprendizaje permanente, se establecieron 4 objetivos de políticas transversales

1. Desarrollar marcos nacionales que contengan y enmarquen todos los títulos y calificaciones otorgados en todos los niveles.
2. Implementar medidas para evaluar y validar el aprendizaje no formal e informal.
3. Crear sistemas de orientación para promover el aprendizaje permanente.
4. Implementar iniciativas para promover la movilidad transnacional

Para profundizar los problemas de Lisboa, la Comisión Europea propuso a todos los Estados miembros el Memorándum sobre el aprendizaje permanente⁵. Contiene la siguiente definición:

“ El aprendizaje continuo incluye "todas las actividades de aprendizaje realizadas de manera continua, con el objetivo de mejorar el conocimiento, las habilidades y las competencias". La política de promover el aprendizaje permanente se basa en la conciencia de las instituciones de que una de sus tareas es facilitar el ejercicio por parte de todos los ciudadanos de todas las edades, estilos de vida o antecedentes profesionales para capacitar, aprender y crecer tanto humana como profesionalmente, a lo largo de la vida. Para alcanzar los objetivos, se estableció el Programa de aprendizaje permanente (LLP)⁶ como el nuevo instrumento de financiación de la Comisión Europea para el período 2007-2013, en los ámbitos de la educación y la formación, destinado a asumir e integrar los diversos programas comunitarios. que, en estas áreas, han estado operativos durante el período 2000-2006, a saber, e-Learning, Leonardo da Vinci para educación y formación profesional y Sócrates (disminuido en Comenius para la formación escolar, Erasmus para la formación universitaria, Grundtvig para el aprendizaje permanente). El objetivo de contribuir, a través del aprendizaje permanente, a la creación de una sociedad avanzada basada en el conocimiento, capaz de un desarrollo económico sostenible y una mayor cohesión social dentro de la UE, debe perseguirse, según el LLP, a través de las siguientes acciones:

1. Acciones de apoyo a los intercambios de personas.
2. intercambios entre instituciones,
3. colaboración entre países,

⁴ <https://portal.cor.europa.eu/europe2020/Profiles/Pages/TheLisbonStrategyinshort.aspx>

⁵ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:c11047&from=EN>

⁶ https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/erasmusplus/files/lifelong-learning-programme-factsheet_en.pdf

4. fomentar una mayor participación de personas de todas las edades en el aprendizaje permanente, incluidas aquellas con necesidades especiales o de grupos desfavorecidos.

En marzo de 2010, la Comisión Europea presentó la nueva Estrategia Europa 2020⁷, desarrollada con el objetivo de facilitar la salida de la crisis económica y delinear un modelo de desarrollo para responder adecuadamente a los desafíos de la década 2010-2020.

Adoptada por el Consejo en junio de 2010, la agenda 2020 establece tres prioridades principales estrechamente interrelacionadas que se implementarán a través de acciones concretas a nivel europeo y nacional para garantizar un crecimiento que sea:

1. Inteligente, es decir, capaz de invertir en educación, investigación e innovación;
2. Sostenible, atento a las políticas energéticas y respetuoso con el cambio climático;
3. Inclusivo, listo para promover la cohesión social y territorial y mejorar el mercado laboral.

Europa 2020 tiene una fuerte continuidad con las líneas políticas y los objetivos establecidos para 2010 con la Estrategia de Lisboa, renovando el enfoque en los tres objetivos principales de la planificación previa: aumentar la competitividad, aumentar el empleo y la calidad del mercado laboral, promover el desarrollo de la sociedad fortaleciendo la investigación, la educación y la innovación.

El programa Erasmus +⁸, el programa de financiación de la Comisión Europea para el período 2014-2020, tiene como objetivo contribuir a la estrategia Europa 2020 para el crecimiento, el empleo, la equidad social y la inclusión, así como a los objetivos de ET2020, el marco estratégico de la UE para Educación y entrenamiento. Uno de los temas específicos abordados por el programa es promover la educación de adultos, en particular con respecto a las nuevas habilidades y competencias requeridas por el mercado laboral.

Por qué es importante el aprendizaje permanente

El aprendizaje permanente tiene el objetivo de permitir que cada individuo que lo practica responda con eficacia a las nuevas necesidades, cambios y desafíos que surgirán durante la vida de todos. Estos eventos pueden ser personales, pero en particular sociales, laborales y profesionales. Se puede adquirir conocimiento y desarrollar conjuntos de habilidades en cualquier lugar, en cualquier momento: esto significa que el aprendizaje es inevitable. Sin

⁷ <https://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf>

⁸ https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/node_en

embargo, el aprendizaje permanente se trata de crear y mantener una actitud positiva hacia el aprendizaje, tanto para el desarrollo personal como profesional. El aprendizaje permanente puede mejorar nuestra comprensión del mundo que nos rodea, brindarnos más y mejores oportunidades y mejorar nuestra calidad de vida.

Piensa en la difusión de los ordenadores e Internet en los últimos 20/30 años: cada tarea tuvo que actualizarse y adaptarse al uso de nuevos dispositivos y nuevas formas de trabajar completamente diferentes de antes y con tasas de actualización mucho más rápidas.

Pero, ¿qué contenido debería inspirar el aprendizaje permanente como una "base común"? Un documento de referencia europeo es la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006⁹, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, que identifica 8 competencias clave: comunicación en la lengua materna; Comunicación en lenguas extranjeras; Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; Competencia digital; Aprendiendo a aprender; Competencias sociales y cívicas; Sentido de iniciativa y emprendimiento; y Conciencia y expresión cultural¹⁰.

Aprendizaje permanente y competencias digitales

De acuerdo con las recomendaciones del Consejo¹¹, "la competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad y su participación en ellas. Incluye alfabetización en información y datos, comunicación y colaboración, alfabetización mediática, creación de contenido digital (incluida la programación), seguridad (incluido el bienestar digital y competencias relacionadas con la ciberseguridad), preguntas relacionadas con la propiedad intelectual, resolución de problemas y pensamiento crítico".

Por lo tanto, todos deberíamos ser capaces de utilizar las tecnologías digitales "para apoyar nuestra ciudadanía activa y la inclusión social, la colaboración con otros y la creatividad hacia objetivos personales, sociales o comerciales. Las habilidades incluyen la capacidad de usar, acceder, filtrar, evaluar, crear, programar y compartir contenido digital".

Las competencias digitales desempeñan un papel preliminar, fundamental y estratégico para todas las demás competencias: es precisamente por esta competencia que será más fácil mejorar la competencia lingüística, expresiva y comunicativa y encontrar el propio método de

⁹ <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>

¹⁰ On the 22nd of May 2018 (2018/C 189/01) the Council updated the definitions of key competences: Literacy competence, Multilingual competence, Mathematical competence and competence in science, technology and engineering, Digital competence, Personal, social and learning to learn competence, Citizenship competence, Entrepreneurship competence, Cultural awareness and expression competence.

¹¹ See Recommendations of 2006 mentioned above

estudio e investigación. A menudo se cree erróneamente que son las generaciones mayores las que necesitan más apoyo para aprender habilidades digitales. Necesitamos disipar este cliché: muchos nativos digitales, a pesar de su aptitud natural para relacionarse de manera online, ignoran muchas de las habilidades digitales, como aquellas relacionadas con la seguridad online. Las competencias digitales y el aprendizaje permanente son las dos caras de la misma moneda, para aquellas personas que quieran crecer constantemente como ciudadanos activos.



Los capacitadores deben usar las TIC tanto como recurso y como herramienta en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que, como se indica en L.U. 1 Introducción al E-Learning, no solo es la abreviatura de "aprendizaje electrónico", es decir, el aprendizaje mediante el uso de tecnologías electrónicas: el aprendizaje online utiliza tecnologías multimedia e Internet para mejorar la calidad del aprendizaje al facilitar el acceso a recursos y servicios, también como intercambios y colaboración remota.

Ejemplos



En los últimos años, en paralelo con la propagación de los teléfonos inteligentes y otros dispositivos portátiles, se han desarrollado nuevas tecnologías y aplicaciones que ya no requieren el aprendizaje de habilidades básicas TIC. El enfoque se ha desplazado de la adquisición de habilidades digitales para el uso de la tecnología para adquirir habilidades para usar y aprovechar los servicios que la tecnología puede ofrecer (por ejemplo, para la administración pública y los servicios). Ejemplos de uso diario de tecnología que necesitan competencias a lo largo de un proceso de aprendizaje permanente son:

- leer periódicos online
- banca en casa
- compras online

Estos son solo tres de los muchos ejemplos de cómo la tecnología afecta en nuestra forma de hacer las cosas, haciendo posible simplemente usar un dispositivo electrónico para actividades que en el pasado requerían un enfoque diferente. Pero esta nueva forma necesita práctica y aprendizajes constantes.

Ejercicios

Podríamos argumentar fácilmente que la vida cotidiana es el mejor gimnasio para el aprendizaje continuo. No solo tenemos que pensar en la escuela o en nuestros cursos de pasatiempos a los que asistimos por la noche después de nuestras horas de trabajo como los únicos lugares donde se pone en práctica el aprendizaje. El aprendizaje permanente es

siempre posible, en cualquier contexto de la vida. Al mismo tiempo que le decimos a un amigo: "¡Ah, ya veo cómo funciona, ahora puedo usarlo!". Hemos implementado un proceso de aprendizaje que aumentará nuestras habilidades personales, tanto desde un punto de vista personal como profesional.

Ejercicio 1: Reconociendo el aprendizaje permanente



Si estás trabajando con un grupo de clase, sea cual sea la materia que quieren aprender, los alumnos suelen estar muy motivados con la materia (simplemente porque quiere ganar conocimientos o con fines prácticos o profesionales), pero no son conscientes de que el proceso de aprendizaje en el que se encuentran es, en todos los efectos, un proceso de aprendizaje permanente. Pregúntales si conocen el significado del aprendizaje a lo largo de toda la vida y si, en su opinión, el curso que siguen en realidad cae dentro de la esfera del aprendizaje a lo largo de toda la vida y por qué. Anota las respuestas en una pizarra. Esas respuestas serán las definiciones de aprendizaje permanente para tus alumnos.

Ejercicio 2: La escalera de aprendizaje



Según Norman Longworth¹², el alumno, durante el proceso de aprendizaje, atraviesa un viaje personal desde la ignorancia hasta la sabiduría, y este viaje se representa como una escalera en la que cuanto más se sube, más distancia hay entre los escalones. Los pasos son, de abajo hacia arriba: ignorancia, información, conocimiento, pensamiento crítico, comprensión, sabiduría. Tú, como maestro, puedes preguntarte a ti mismo primero, y luego a la clase de alumnos, cuántos pasos tú y los alumnos subisteis en la escalera de la materia que están aprendiendo, cuánto tiempo os costó y cuánto tiempo pensáis que será necesario para llegar al siguiente paso.

¹² see: "Lifelong Learning in Action: Transforming Education in the 21st Century" by Norman Longworth, Routledge, 2003 at <https://books.google.it/books?id=kz2kfz8WKaYC&printsec=frontcover&hl=it#v=onepage&q&f=false>

Resumen



En este capítulo has realizado un viaje en la escala del aprendizaje permanente! Ahora debes saber cómo nació y se desarrolló el concepto, y por qué mantuvo un papel central en las políticas educativas de la Unión Europea. Si eres profesor o formador, también habrás descubierto nuestro consejo sobre cómo hacer que tus alumnos conozcan el concepto de aprendizaje permanente mediante dos ejercicios muy simples que puedes poner en práctica en cualquier momento con cualquier grupo de alumnos.

Fuentes y Bibliografía

Faure, Edgar (1972): Learning to be: the world of education today and tomorrow, UNESCO International Commission on the Development of Education

Delors, Jacques (1998): Nell'educazione un tesoro, Armando Editore

Longworth, Norman (2007): Città che imparano, Raffaello Cortina Editore

V.A. (2010): Il lifelong learning e l'educazione degli adulti in Italia e in Europa, TreeLLLe

V.A. (2019): Quaderni di orientamento, n. 51, at <http://www.regione.fvg.it/quaderni/quaderno51/#1>