

## **EL CONTEXTO EDUCATIVO PARA LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS EN PROGRAMAS COMPETENCIALES HACIA LA METALITERACY**

En un mundo globalizado cuyos efectos más patentes por ahora son la internalización de los mercados, el nuevo protagonismo de países emergente, la deslocalización o desplazamiento de producción de bienes a países con costes más eficientes, la Unión Europea, representada ejecutivamente por la nueva Comisión, en ejercicio desde diciembre de 2019, tiene como uno de sus pilares de actuación la “Transformación Digital”, una fase en la que las competencias digitales se definen como esenciales. El objetivo es que la Unión no quede rezagada en el avance de un nuevo modelo socioeconómico donde se hace imprescindible que la población adquiera una cualificación, profesional y educativa, suficiente para el desarrollo de este un nuevo modelo.

### **1.1. Competencias digitales en Educación: el caso de la Unión Europea**

Ya en 2007, en el Foro Europeo de Competencia Digital, la Comisión adoptó la “Comunicación sobre cibercapacidades para el siglo XXI”, asumida por el Consejo de Competitividad y que se plasmaría en la Agenda Digital Europea de 2010, entre cuyas siete áreas prioritarias de acción se hallaba la alfabetización digital e inclusión. En este marco se enunciaron las competencias digitales como fundamento de la innovación.

Así definidas, las competencias digitales recibieron una necesaria impronta educativa, de lo que se encargó el Instituto de Prospectiva Tecnológica (IPTS) de la Comisión Europea, en 2010, incorporándolas al proyecto DIGCOMP, entre cuyos objetivos estaría diseñar estas competencias en términos de conocimientos, destrezas y actitudes. El proyecto ha producido tres documentos clave por impulso del Joint Research Centre’s Institute for Prospective Technological Studies (JRC- IPTS): *Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding*, en 2011, para la conceptualización de las competencias, modo de ser implementadas en planes para una política; *Online Consultation for a Framework on Digital Competence*, en 2012, presentando qué significa ser competente digital; *Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks*, en 2013, sobre estrategias de aplicación.

El siguiente paso suponía crear un modelo de aplicación y así habrían de editarse dos informes significativos: el informe DigComp 2.0 de Vuorikari et al. (2016) para implementar un modo de desarrollo de políticas adecuadas, una planificación para educación (con atención especial al desarrollo de programas para población adulta, y de programas de desarrollo profesional para docentes), formación y empleabilidad, junto con un modelo de evaluación y certificación; el informe DigComp 2.0 de Carretero, Vuorikari y Punie (2017), que actualizaba las 21 competencias de 2013, a las que se reconoce ocho niveles competenciales, con ejemplos de uso, a su vez desarrollados en tres categorías de actividades. Estos informes recibieron en cada país de la Unión un desarrollo normativo con una especial atención a la formación de los docentes (en España, el *Marco Común de Competencia Digital Docente*, 2017). El modelo educativo se plasmaría en el Espacio Europeo de Educación Superior, cuando se traslada a las universidades, en las que el Proyecto Tuning sería el instrumento de inmersión.

El big data ha tenido, por su parte, un efecto muy notorio en la Educación al dar origen a la “educación abierta”, concepto planteado en los años 70 del siglo XX, cuyos factores son las TIC,

el e-learning, junto con las plataformas digitales. Asimismo, también ha provocado la aparición de nuevas y necesarias multialfabetizaciones para poder interactuar con estos objetos digitales. Un paso más es la aparición de nuevas plataformas sociales de aprendizaje, influidas por la Web 2.0 en la que la colaboración, participación y co-creación de objetos más allá de su consumo, pasan a ser requerimientos necesarios para el éxito no solo en estos entornos sino en cualquier entorno laboral o de formación continua.

Las plataformas educativas digitales actuales llevadas a cabo por las principales universidades del mundo son un medio para posibilitar que la Metaliteracy emerja en la Educación Superior como marco pedagógico (O'Brien, Forte, Mackey & Jacobson, 2017). Asimismo, el impulso evaluador de las universidades, la importancia de los rankings y la utilización técnicas de Big Data para el análisis de datos educativos y la obtención de insights significativos sobre el entorno de aprendizaje (*Learning Analytics*), hacen de las plataformas educativas abiertas la canalización adecuada para propuestas en el ámbito de la Metaliteracy en la Educación Superior.

### **1.2. Nuevos profesionales para nuevas profesiones en el siglo XXI**

Un desarrollo sólido y sostenible de la “nueva economía” y la Sociedad del conocimiento implica una transformación profunda del mundo laboral y la empleabilidad, en la que el mayor requerimiento es la contratación de profesionales capaces en el trabajo colaborativo y con acreditadas competencias tanto digitales como comunicativas. Es un escenario al que no han podido sustraerse las universidades, por cuanto la excelencia profesional de los egresados se ha convertido en uno de los indicadores más evidentes en los rankings internacionales más prestigiosos. Quedaba acreditado el aprendizaje competencial en Educación Superior, cuyos elementos nodales son la personalización, cooperación, comunicación, “informalidad” y “prosumición”. El Grupo sobre Liderazgo para el Cambio, en la universidad de Harvard, determinaba las competencias propias de este aprendizaje: pensamiento crítico y resolución de problemas; colaboración y liderazgo; agilidad y adaptabilidad; iniciativa y espíritu empresarial, comunicación oral y escrita eficaz; acceso y análisis a la información; curiosidad e imaginación. Se hacen necesarios programas educativos competenciales ad hoc.

Sin duda, el objetivo de estos análisis contextuales era diseñar un mapa de nuevas competencias de profesionales para nuevas profesiones, de acuerdo a las metas que se fijaba la Agenda Digital de la Unión Europea. En España se publicaba el *Libro Blanco para el diseño de las titulaciones universitarias en el marco de la Economía digital* (Ministerio de Industria, Energía y Turismo, 2015), donde se identifican nichos de trabajo y promotores de desarrollo, para los que las competencias digitales e infocomunicacionales son precisas: la Ciencia de datos, las redes de comunicación y centros de proceso de datos junto con la estrategia digital, seguridad digital, videojuegos y realidad virtual, serious games, gamificación, diseño, arte digital y new media, animación y 3D, contenidos digitales 2.0, marketing y comunicación junto con el mobile marketing, gestión de proyectos y e-commerce, legislación y empresas digitales.

Respecto del futuro en el trabajo es muy atractivo el análisis de Störmer et al. (2014), que contempla cuatro escenarios: una flexibilidad obligatoria; la aparición de una “gran brecha”; habilidades en activismo; innovación y adaptación. Es un escenario móvil, en el que la formación permanente y el aprendizaje continuo son prioritarios, como se expone en el

informe *Getting Skills Right* (OCDE, 2019), en donde se exponen siete acciones necesarias para impulsar políticas dirigidas al aprendizaje permanente, planteando la definición de la acción y luego qué se puede hacer: fomentar la gobernanza para anticipar las habilidades que van a ser necesarias; impulsar políticas a partir de las evidencias de las habilidades detectadas; ayudar a las personas en la formación de esas nuevas habilidades; proveer a los trabajadores de soporte para esa formación contra su obsolescencia; sostener una formación permanente; estimular a los empleadores en esta política formativa; construir en los trabajadores una mentalidad de trabajo cambiante.

A partir de este escenario se ha redefinido el empleo, por desaparición o nacimiento de puestos de trabajo, como por transformación de sus actividades. La significación, línea cronológica y las tendencias en los empleos (FMI, 2018) se orientan hacia una “Cuarta Revolución Industrial”, diferenciando con claridad las “destrezas en procesos”, las “habilidades básicas” (entre ellas el aprendizaje activo y la alfabetización digital) y las “habilidades y competencias” (flexibilidad cognitiva, creatividad, razonamiento lógico, visualización). Por su parte, las empresas hacen una exposición de aquellas capacidades y competencias cuya demanda crece en el futuro próximo: pensamiento crítico, analítico y de innovación; creatividad e iniciativa; aprendizaje activo; liderazgo e inteligencia emocional en entornos colaborativos; resolución de problemas complejos. Sin duda, este contexto justifica la necesidad de diseño de programas competenciales (por su naturaleza la Metaliteracy parece idónea, con una enriquecedora perspectiva desde la Educomunicación), dentro de políticas estratégicas en universidades mediante la alfabetización académica.