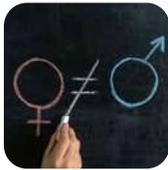




1. Habilidades Blandas Esenciales

Según estimaciones del Foro Económico Mundial publicadas en 2020, en los próximos años se perderán alrededor de 85 millones de puestos de trabajo por la creciente división del trabajo entre humanos, dispositivos y algoritmos, pero a la vez se estarán creando nuevas oportunidades adaptadas a las nuevas dinámicas de producción y consumo. Por esta razón, los planes educativos no pueden permanecer inalterables o rígidos, puesto que ahora se requieren habilidades blandas básicas y transversales a todas las áreas del conocimiento como son: la creatividad, la flexibilidad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

Estas habilidades se comienzan a desarrollar desde la educación básica y se fortalecen y refinan en la educación media y las universidades, así como en la vida de adulto en la etapa laboral; de esta forma, las habilidades blandas son importantes no solo para lograr una mayor adaptabilidad a los futuros trabajos, sino mejorar la calidad de vida de los individuos.

**VoxEU**

Abordar las raíces de las desigualdades educativas cambiando las creencias de los padres

12 de diciembre de 2021

En casi todos los rincones del mundo se ha documentado el aumento de las desigualdades educativas y de ingresos, con disparidades asociadas en la inversión de los padres en los hijos. En este documento se presentan los resultados de dos experimentos de campo que revelan cómo el cambio de creencias de los padres sobre el papel de los aportes de los mismos en el desarrollo infantil puede conducir a una mayor inversión de los padres y ser una vía para reducir las brechas socioeconómicas en las habilidades de niñas y niños





2. Educación Básica de Calidad

Según un informe de UNICEF en 2019, más de 175 millones de niños y niñas no recibían educación preescolar, y la desigualdad en el acceso sigue siendo alta. Aunque se ha alcanzado la igualdad en la educación primaria en casi dos tercios de los países, las niñas siguen teniendo menos probabilidades que los niños de comenzar la educación secundaria; los niños y las niñas con discapacidades y la identificación como minoría étnica son otros obstáculos para el acceso al sistema. El organismo concluye que, además del reto de aumentar la matriculación en los niños y las niñas en educación básica, hay que prestar atención a las infraestructuras que posibilitan el aprendizaje, la formación de docentes y la creación de entornos de aprendizajes sanos y seguros, no solo durante la jornada escolar sino también fuera de esta, en el hogar.



BROOKINGS

La dotación para el personal y la remuneración están en el centro de la construcción de un mejor sistema para la primera infancia

01 de diciembre de 2021

Durante la pandemia muchas guarderías experimentaron pérdidas económicas por la disminución de niños en el servicio, pero a medida que los padres regresan al trabajo, están enfrentando problemas para prestarlo por la falta de personal y la dificultad de contratación. Debido al aumento de los salarios en otros sectores, el sector del cuidado infantil se ha reducido 10% frente al momento previo a la pandemia según datos oficiales. La falta de personal tiene implicaciones reales y directas para las niñas y los niños, que se benefician de las relaciones consistentes con los adultos y para las familias trabajadoras que dependen del cuidado infantil para realizar su trabajo. Según una encuesta reciente, un tercio de estas instituciones informaron que tiene problemas para encontrar personal y una cuarta parte tuvo que reducir las horas de funcionamiento. Por esto se han puesto en marcha algunos fondos federales para la atención y educación temprana, y esto representa una oportunidad de recopilar datos sobre cuidado infantil y aprender como los apoyos financieros pueden estabilizar mejor a esta fuerza laboral.





Planes

3. Formación Continua

En Europa y Estados Unidos se estima que la demanda de habilidades físicas y manuales que implican un trabajo repetitivo disminuya en 30% en la próxima década, según McKinsey & Company, a diferencia de las habilidades tecnológicas, como la codificación, que aumentarán en más de la mitad. Las trayectorias profesionales se ven cada vez más alteradas por estas disrupciones, creando una necesidad creciente de aprendizaje permanente, en todas las edades dentro y fuera de las escuelas tradicionales, incluso después de la educación formal.



ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL DEL TRABAJO

Los beneficios del aprendizaje permanente

25 de noviembre de 2021

Esta serie de vídeos pone de relieve los puntos clave abordados en el informe “La formación y el aprendizaje permanente para el futuro del trabajo”, que hace hincapié en la Declaración del Centenario y en el llamamiento del Consejo de Administración de la OIT sobre las competencias y el aprendizaje permanente. Al igual que el informe, los vídeos se dividen en seis capítulos que examinan el papel de la OIT y de sus integrantes para hacer posible el trabajo decente, mediante el desarrollo de las competencias y el aprendizaje permanente. El informe pretende contribuir al debate sobre cómo los sistemas de desarrollo de competencias pueden responder a la crisis y a los retos de hoy y de mañana, creando al mismo tiempo empleo decente, productividad y crecimiento sostenido para todas las personas.





4. Formación Postsecundaria Pertinente

El sector empresarial ha estado alertando sobre las crecientes diferencias entre las competencias que se demandan y las que realmente tiene la fuerza de trabajo; los gobiernos han defendido la necesidad de fomentar el talento técnico para aumentar la competitividad de los países. El informe de Deloitte estima que alrededor de 2,4 millones de puestos en el sector manufacturero no podrán cubrirse si no se realizan cambios. No obstante, el camino para esto no parece sencillo; dada la velocidad de los cambios que se producen, es necesaria una mayor colaboración entre los sectores políticos, instituciones educativas, empresas e inversores.



RAND CORPORATION

El aprendizaje social y emocional es la piedra angular

14 de diciembre de 2021

Este informe ofrece un ejemplo de dos escuelas secundarias de Opportunity by Design en las que las prácticas para apoyar el aprendizaje social y emocional de las y los estudiantes se implementaron en toda la escuela y se integraron en la instrucción académica del profesorado.



5. Educación STEM

La tecnología ha proporcionado una importante línea de vida social durante el tiempo de la COVID-19, conectando a las personas con sus seres queridos y trabajos, lo que evidencia la digitalización aún mayor en un futuro próximo. La gente joven necesita desarrollar la fluidez digital y sus habilidades en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) si quiere estar equipada para progresar en las dinámicas de trabajo contemporáneas. Esta fluidez digital se basa en la alfabetización digital básica, añadiendo la capacidad de aplicar el pensamiento crítico y las consideraciones éticas al utilizar o desarrollar tecnologías digitales y/o tratamiento de datos.

**SPRINGEROPEN**

Investigación sobre la enseñanza del inglés en la universidad basada en la tecnología de minería de datos

27 de noviembre de 2021

Para mejorar la eficiencia y la calidad de la enseñanza del inglés en la universidad, se analiza la viabilidad y el proceso de aplicación de la tecnología de minería de datos en la enseñanza del inglés en la universidad. El proceso consistió en realizar todo el proceso de minería de clasificación de datos, a su vez se propuso un nuevo programa de enseñanza. Se utilizaron encuestas en línea para recopilar datos y se adoptó la integración, limpieza, conversión y reducción de datos y otras tecnologías de preprocesamiento. Con esta información, se generó el árbol de decisión mediante el algoritmo C4.5 y se llevó a cabo la limpieza. Se completó el modelo de árbol de decisión de análisis de resultados. Finalmente, se llevó a cabo un estudio detallado del aprendizaje de inglés de los estudiantes en la Universidad. Los resultados mostraron que la tasa de calificación del rendimiento de los estudiantes en inglés aumentó del 20-30% al 50-60%.



6. Innovación de la Educación

Antes de la pandemia se venían generando iniciativas para crear materiales y contenido educativos de forma más tecnológica e intuitiva. Diferentes empresas de tecnología como Amplify y Knewton han estado digitalizando libros de textos y creando contenido basado en el aprendizaje gamificado, y otras como Coursera, edX y Khan Academy han revolucionado la educación a través de los cursos masivos abiertos en línea (MOOC). Sin embargo, aún quedan muchos retos en los niveles de primaria y secundaria, como lo puso en evidencia la pandemia, cuando más de la mitad de la población en 71 países no tenía acceso a internet con fines de aprendizaje remoto. Asimismo, se requiere más innovación en los planes de estudios escolares, equilibrando las habilidades duras como la lectura, la escritura y la matemática con las habilidades sociales como la resolución de problemas y la creatividad. Por tanto, resulta provechoso ampliar la investigación de la pedagogía, hacer uso de datos y ensayos que permitan el mejor desempeño con todo tipo de grupos de estudiantes, incluso los de difícil acceso.



SPRINGEROPEN

El diseño de la gamificación para la geometría en las escuelas primarias: ideas de los diseñadores

17 de diciembre de 2021

La ludificación, utilizada popularmente en el ámbito del *marketing* y la empresa, ha ido ganando interés en contextos educativos por su potencial para dinamizar procesos que, de otro modo, serían difíciles. Un entorno lúdico transfiere los elementos motivacionales de los juegos a las actividades de aprendizaje, involucrando así a la población infantil en la tarea de aprendizaje y transformando los entornos convencionales del aula en entornos inteligentes. Este artículo presenta el proceso de diseño de una intervención de gamificación en geometría a nivel elemental, basado en Huang y Soman. Se describe cómo los conocimientos procedentes de diversas fuentes ayudaron a perfeccionar una intervención utilizada anteriormente en una escuela.