

# NOOCs DE APRENDIZAJE

Desafíos de pensamiento  
para impulsar  
un aprendizaje innovador



PREMIOS INTERNACIONALES



COMPROMETIDOS CON LOS  
OBJETIVOS DE DESARROLLO  
SOSTENIBLE

# El currículo de los proyectos, de los retos y de las preguntas

Los nuevos proyectos educativos representan la **transformación educativa** en la que la escuela ya se encuentra inmersa.

Se plantean situaciones o preguntas significativas para ayudar al alumnado a razonar y analizar la información más relevante y útil, y a familiarizarse con el uso de diferentes tipologías de fuentes de información.

## PREGUNTAR

¿Qué debo buscar y qué preguntas debo plantear?

1

## RECOPILAR

¿Dónde debo buscar y a quién hago estas preguntas?

2

3

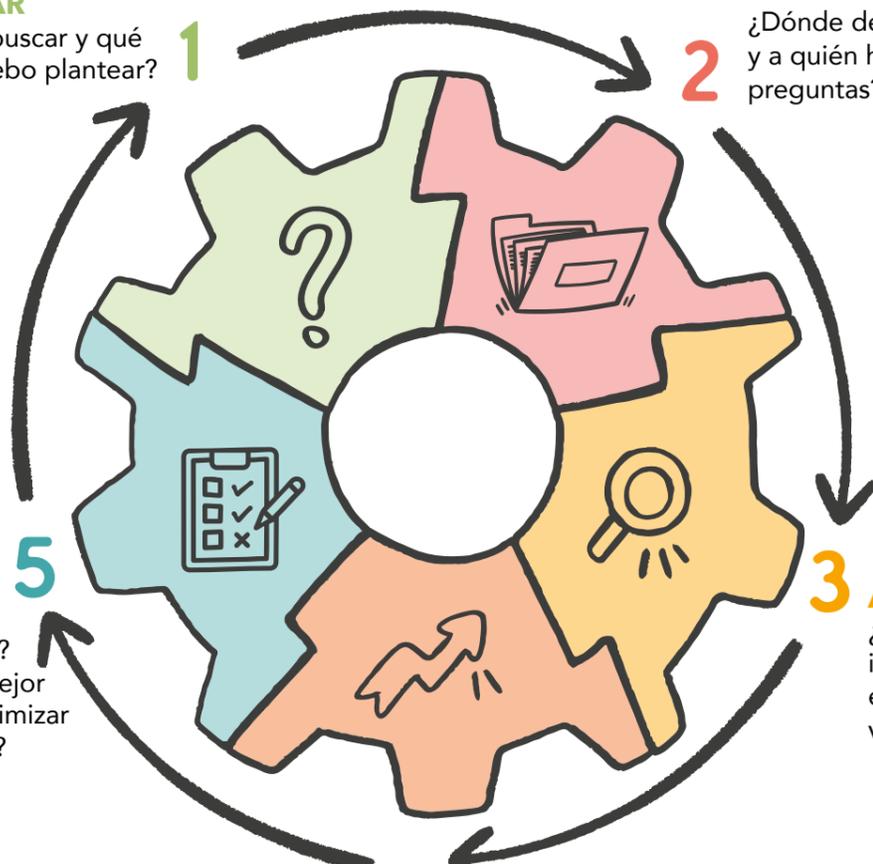
## ANALIZAR

¿Cómo sé que la información que encuentro es útil, válida y auténtica?

4

## APLICAR

¿Cómo utilizaré lo que he descubierto y aprendido?



## EVALUAR

¿He logrado mis objetivos?  
¿Cuál es la mejor forma de optimizar este proceso?

5

## La adaptabilidad, una competencia clave para el s. XXI

La escuela actual ofrece nuevas oportunidades de aprendizaje y ayuda al alumnado a desarrollar la competencia de la **adaptabilidad**, uno de los grandes activos de diferenciación que tenemos como seres humanos.

Los **NOOCs de aprendizaje Vicens Vives** son la respuesta a este nuevo contexto escolar. Son una propuesta de **educación innovadora, personalizada, inclusiva y socialmente responsable** para crear un futuro mejor.



# Aprendizaje competencial para la educación del futuro

Los **NOOCs de aprendizaje Vicens Vives** son nanocursos con una metodología experiencial, digital y 100% competencial. Están **vinculados al currículo LOMLOE**, proponen un trabajo transversal y **pautado**, y tienen una **duración de 4 a 6 sesiones de trabajo**.

Se pueden trabajar a lo largo de un curso escolar o de forma independiente y aislada para vincularlo con la programación de aula que cada centro tenga definida.

## ¿Por qué elegir los NOOCs de aprendizaje Vicens Vives?

-  **Personalización:** se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante.
-  **Innovación educativa:** ofrecen herramientas innovadoras para una enseñanza efectiva.
-  **Competencias para la vida:** desarrollan la creatividad, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.
-  **Vinculación curricular con la LOMLOE.**
-  **Impacto social:** se promueve una educación inclusiva y socialmente responsable, trabajando los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.



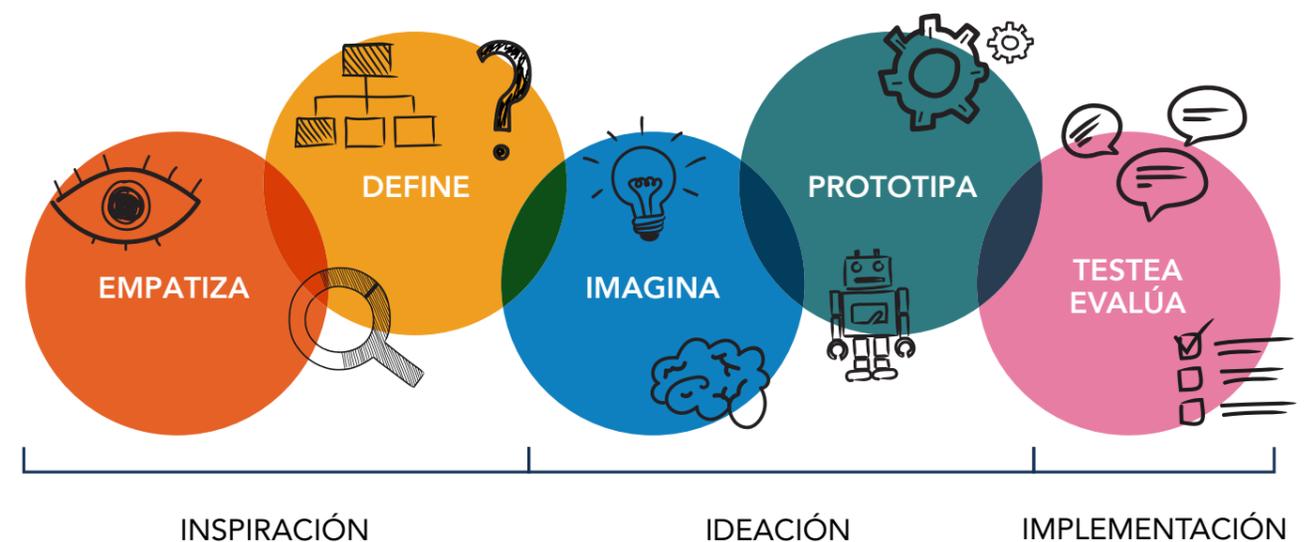
## Un enfoque pedagógico innovador

Inspirados en el modelo *Design Thinking*, nuestros NOOCs ofrecen **situaciones de aprendizaje transdisciplinares** que integran diversos ámbitos de conocimiento.

A través de este enfoque, los NOOCs permiten explorar ámbitos de conocimiento diversos como la **inteligencia emocional**, los **objetivos de desarrollo sostenible**, los **saberes culturales y humanísticos**, el **currículo local**, las **competencias digitales** y la **creatividad** en una propuesta única.

En cada NOOC de aprendizaje se plantea un **Reto**, que supone la elaboración de un producto, sea físico o digital, para dar solución al desafío planteado.

→ **Metodología maker al alcance de tu clase.**



Desata la creatividad para encontrar soluciones impactantes.

Escanéame y descúbrelos.



# Material para el docente

Todos los NOOCs se han diseñado desde una **narrativa transmedia** con vídeos de corta duración, presentaciones descargables e interactivas, y presentan una secuencia didáctica propia para cada colección.

## Secuencia didáctica de un NOOC de aprendizaje de la colección **Salvemos el planeta**



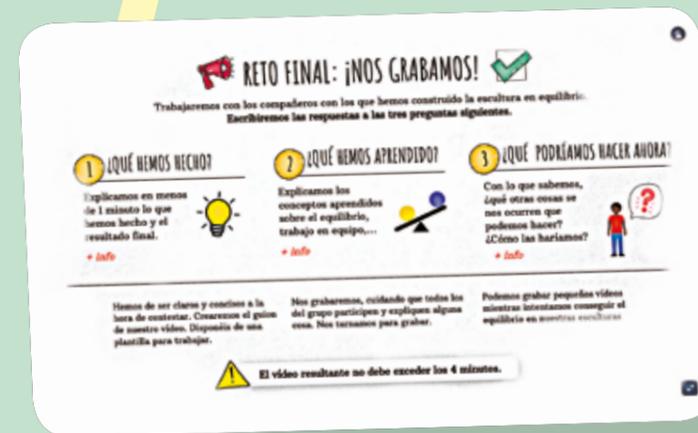
**1. Antes de empezar**, donde se muestra cómo navegar por el curso, los aprendizajes que se desarrollarán, el reto al que se enfrentará el alumnado...

*"Los vídeos y materiales facilitados son de gran ayuda. Los alumnos y las alumnas exploraron nuevas formas de expresión artística."*

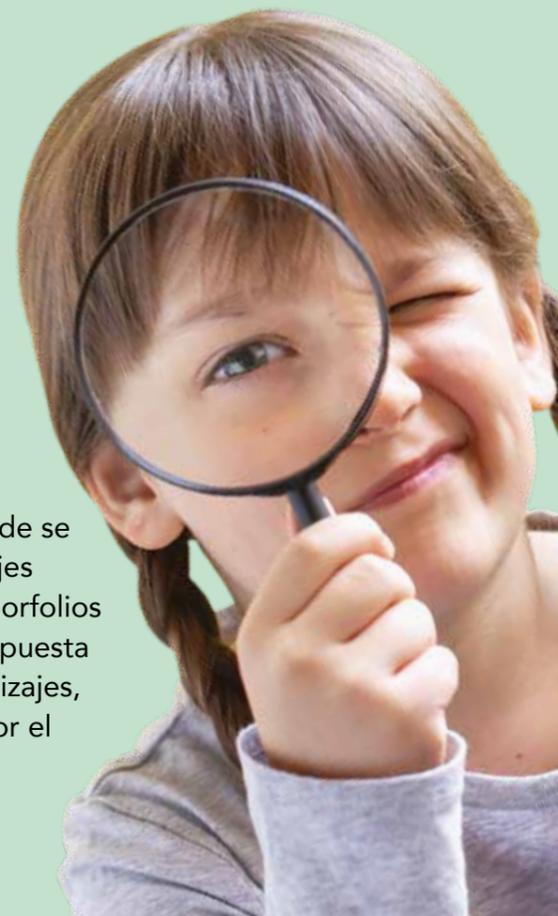
**María Guadalupe**  
Profesora de Bachillerato



**2. Ideas clave y práctica**, donde se encuentran algunos conceptos iniciales que se necesitarán para realizar la parte práctica, en la cual se podrán hacer las creaciones necesarias (prototipos, obras, aplicaciones...) para resolver el reto.



**3. Qué hemos aprendido**, donde se realiza una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos y que podrán utilizar en los portfolios del alumnado. Además, se hace una propuesta de instrumentos para evaluar los aprendizajes, aplicables tanto por el profesor como por el alumnado para autoevaluarse.



# Secuencia didáctica de un NOOC de aprendizaje de la colección Patrimonio cultural



**2. Ideación**, donde se llevan a cabo las ideas planteadas previamente, para crear el producto necesario.

**Toma de decisiones**

Primero con vuestro grupo, y después a nivel clase tenéis que decidir cómo trabajaréis los siguientes aspectos:

**1. Pintor o pintores**  
Podéis trabajar todos los grupos sobre un mismo pintor, o cada grupo en uno diferente.

**2. Técnica**  
Igual que con los pintores, se puede seleccionar una técnica para todos los grupos, o cada grupo elegir una técnica diferente.

**3. Aspectos del Quijote a trabajar**  
Podéis distribuir los capítulos más relevantes del Quijote para representarlos de forma visual con las imágenes que generéis, o también podéis decidir abordar el contenido desde otras perspectivas: desde los personajes, las rutas del Quijote, los escenarios...  
¡Vosotros decidist!

**1. Pintores de todos los tiempos**

Repasemos el estilo de alguno de los pintores españoles más importantes de la historia del arte hasta llegar a la actualidad. Podéis investigar sobre sus obras en los siguientes enlaces o ampliar vuestra búsqueda en otras fuentes. Y si preferís algún otro artista, también lo podéis añadir a vuestra investigación.

Velasquez (1591-1660)	Verille (1607-1682)	Goya (1746-1828)
Picasso (1881-1973)	Miró (1893-1983)	Salvador Dalí (1904-1989)

**DreamStudio**

**¿Qué es?**  
Esta IA, previo registro, permite además seleccionar algunos parámetros como el número de imágenes y dimensiones de la imagen generada.

**Utiliza el siguiente texto de prueba**  
una pintura al óleo que represente el fragmento del Quijote "En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme" con el estilo de Picasso

**Resultado de imágenes creadas:**

**¿Preparados para construir vuestro libro digital ilustrado?**

No os olvidéis de añadir una **introducción** que permita al lector entender el **propósito** de vuestro trabajo, los **pasos**, **decisiones** tomadas y lo que se van a encontrar, como consecuencia, en las siguientes páginas.



**1. Inspiración**, donde se introduce el reto y se investiga sobre la temática para definir los procedimientos a seguir en la siguiente fase y trabajar la situación planteada.



*"Quedamos fascinados al descubrir lo que pudimos hacer con materiales simples."*

**Manu Guzmán**  
Profesor de Primaria



**3. Implementación**, donde se pone en práctica el producto creado y se lleva a cabo la evaluación y reflexión sobre los aprendizajes adquiridos para incluirlos en el porfolio de aprendizaje.

**¿Cómo valoráis los resultados obtenidos? ¿Han sido los esperados?**

Dedicad unos minutos a **reflexionar** sobre el **proceso creativo** que habéis seguido, así como el resultado obtenido. Comentad **en grupo** qué aspectos se podrían mejorar, qué cosas haríais diferentes de volverlo a repetir y qué os ha parecido más gratificante.

**El reto final**

Vamos a organizar una **exposición, virtual o física**, con todos los libros que habéis creado.

Para ello, podéis, **compartirlos en formato digital** a través de vuestras redes, o incrustarlos en vuestros blogs de aula, web de centro...

También podéis **asociar cada libro a un código QR**, imprimirlos y distribuirlos por diferentes espacios de vuestro centro, para que cualquiera pueda leer el código y acceder a consultar vuestros libros.

## Herramientas y recursos para guiar el aprendizaje

En la **Biblioteca de materiales** aparece la descripción de los recursos y los materiales necesarios para trabajar.

**1 POSIBLES MATERIALES**

Os proponemos ideas para comenzar en esta lista de materiales, que por supuesto podéis ampliar con todo lo que creáis interesante y también con lo que los alumnos propongan. Se puede invitar a las familias a participar de esta actividad, aportando recursos que crean que se podrían aprovechar.

- Piezas de lego
- Clips de papel
- Botones
- Tapones plásticos de botella
- Tapones de corcho
- Plastilina
- Cartón reciclado
- Arandelas y tuercas
- Hilos
- Pinzas de tender ropa
- Piedrecitas
- Gomas elásticas
- Cartones de huevos

*"La guía didáctica y el material trabajado facilitaron nuestra labor."*

**Juan Robert**  
Profesor de Primaria

Con propuestas de juegos para consolidar los conocimientos aprendidos.

**CATAPULTA**

Hemos protegido el planeta de los proyectiles de plástico con una fortaleza de molinos y placas solares.

Podéis cambiar la dirección del disparo con las flechas derecha o izquierda y pulsa el espacio en a para disparar los proyectiles de plástico. Disponéis de cinco disparos.

¡Mucha suerte!

**Guía visual** con todos los recursos de trabajo que lo conforman.

**¿Qué haremos en cada fase del proceso de diseño?**

**BLOQUE DE INSPIRACIÓN**

- INSPIRACIÓN:** Videos de introducción a la actividad visual. ¿Cómo se imaginaron al personaje del Quijote pintores españoles como Goya o Picasso?
- NOOC:** Toma de decisiones sobre los fragmentos del Quijote que se representarán, la técnica y el estilo del pintar para las ilustraciones.

**BLOQUE DE IDEACIÓN**

- IDEACIÓN:** Generación de imágenes utilizando un modelo de aprendizaje automático (AI). Selección de las más representativas.
- PROCESO:** Creación de un libro digital ilustrado sobre las nuevas interpretaciones del Quijote con las imágenes generadas por la IA.

**BLOQUE DE IMPLEMENTACIÓN**

- PROCESO:** Horario de una lección con un código QR o un...
- PORTFOLIO:** Portafolio: Documentación del proceso y reflexión individual.

**Instrumentos para evaluar**

A continuación encontraréis enlaces a diferentes instrumentos de evaluación que podéis utilizar durante el transcurso de este NOOC. Podéis utilizarlos directamente, en formato digital o en formato papel tras imprimirlos, pero también podéis crear una copia de los mismos para modificarlos y adaptarlos a las necesidades de vuestro alumnado.

- Biblioteca creación de una ventura.**
- Biblioteca de valoración de un vídeo reflexivo.**
- Biblioteca de valoración de la explicación y exposición del trabajo realizado por el grupo de estudiantes.**

**Guía docente** con las orientaciones didácticas, el planteamiento de la Situación de aprendizaje, la vinculación curricular según el nivel educativo y el proceso de evaluación competencial para poder evaluar el desarrollo del NOOC.

**Vinculación curricular**

1º ciclo Primaria

- Educación Artística
- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

6-7 sesiones

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia digital.
- Competencia en comunicación lingüística.

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

- Recoger y clasificar materiales atendiendo sus propiedades para poder utilizarlos.
- Experimentar con varios materiales y objetos reciclados para construir esculturas en equilibrio a través del ensayo error.
- Trabajar de manera colaborativa con otros compañeros para obtener un mejor resultado.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS + CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**SABERES BÁSICOS**

Entra aquí como invitado y prueba un Nooc de aprendizaje.

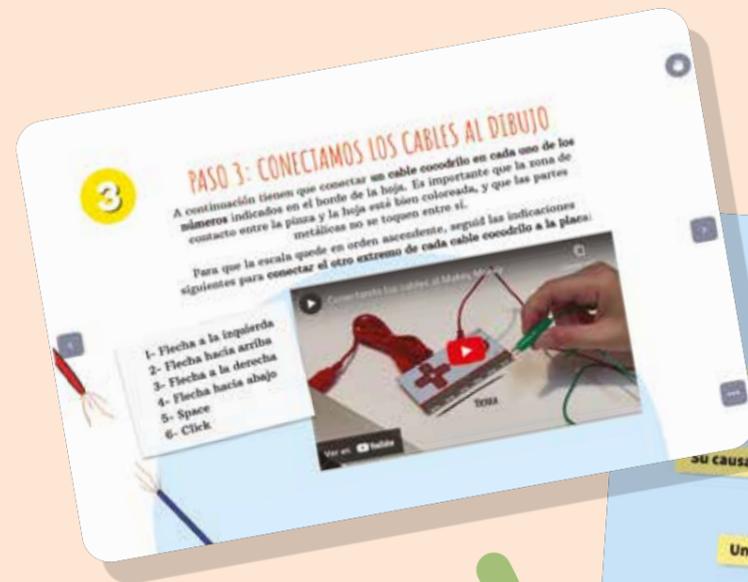


¡Confía en los NOOCs de aprendizaje Vicens Vives, tus aliados para potenciar tu labor docente!

# Material para el alumnado

Todos los **NOOCs de aprendizaje** han sido diseñados con recursos multimedia para **motivar al alumnado** y fomentar su implicación en la resolución individual y en equipo de los retos planteados.

## Recursos en formato digital

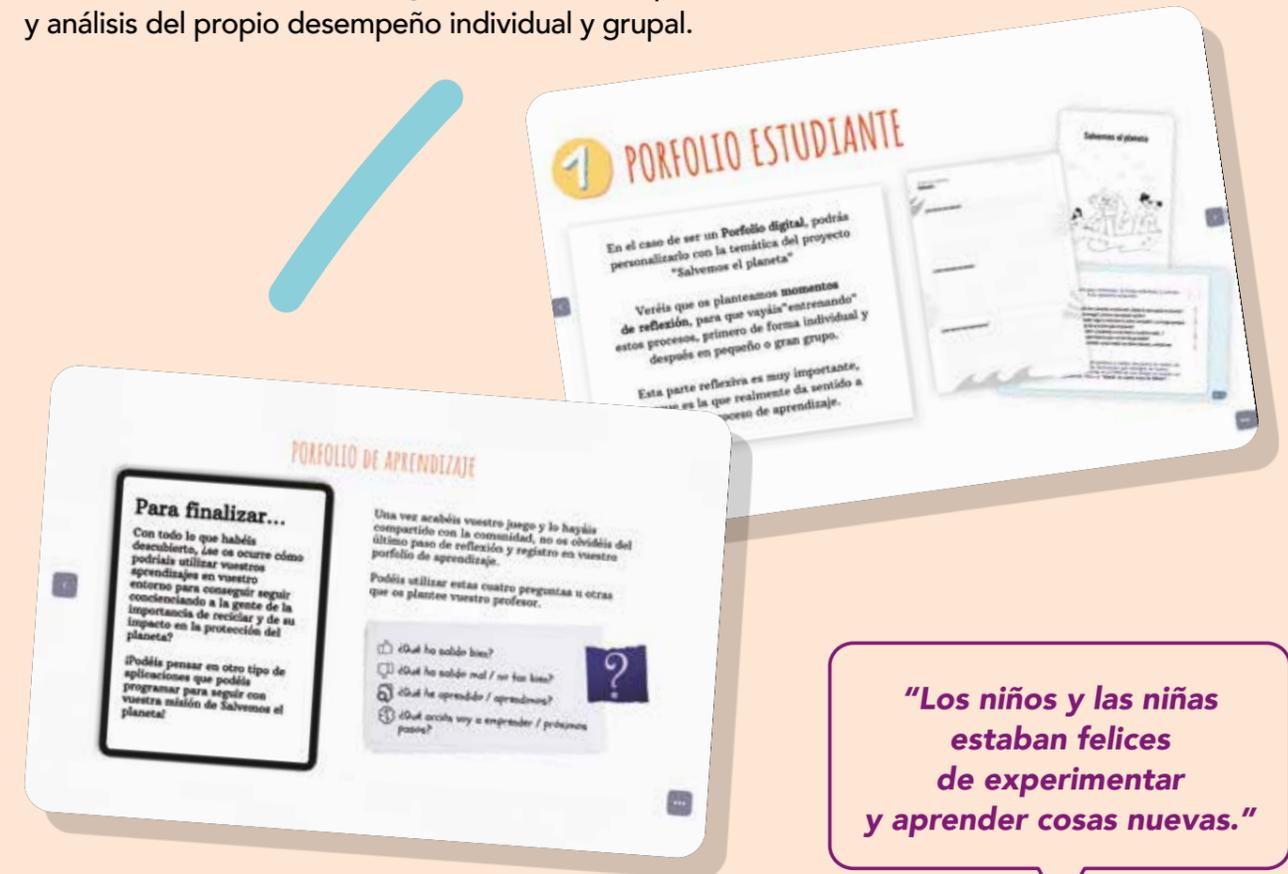


**Materiales interactivos y videoguías** para resolver el desafío.



**Contenidos motivadores** para presentar el reto.

**Herramientas de evaluación y autoevaluación**, portfolio y análisis del propio desempeño individual y grupal.



*“Los niños y las niñas estaban felices de experimentar y aprender cosas nuevas.”*

**Inmaculada Rodríguez**  
Docente de Infantil



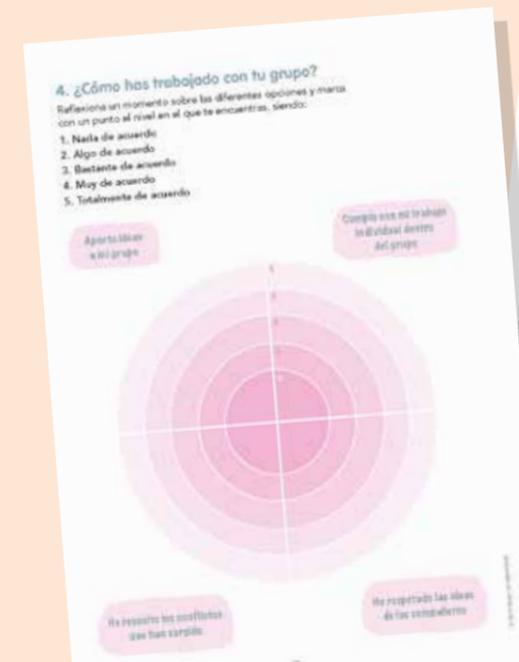
## Recursos en papel

Todos los NOOCs se acompañan de un **Diario de aprendizaje** en formato papel en el que se registra todo el proceso de trabajo individual y grupal.

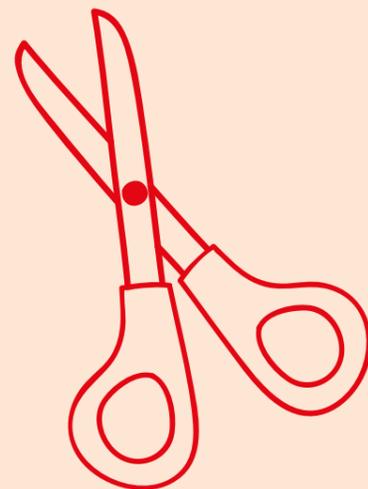
En el **Diario de aprendizaje** encontramos un conjunto de actividades secuenciadas que ayudan al alumnado a seguir un **esquema de actuación competencial**.



Finalmente, se acompaña al alumnado a realizar un **proceso de reflexión** y síntesis de todo lo aprendido, con el objetivo de fomentar la mentalidad de crecimiento y el **progreso personal y colectivo**.



El Diario de aprendizaje puede personalizarse para cada institución o centro educativo.



# Colecciones e itinerarios

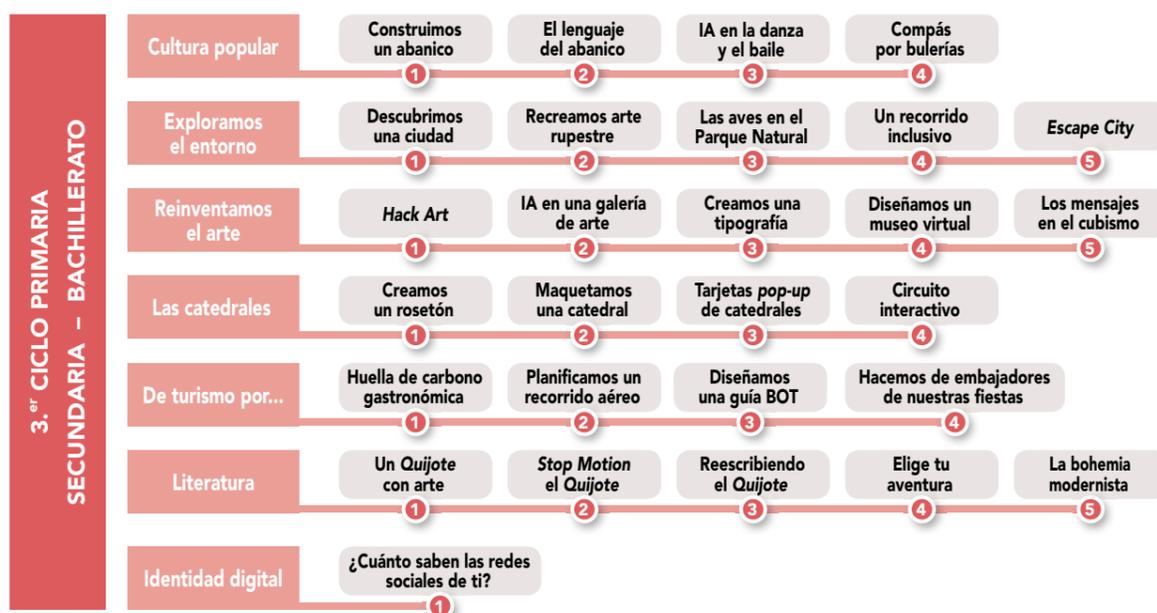
## COLECCIÓN DE NOOCs SALVEMOS EL PLANETA

Salvar el planeta es responsabilidad de todos. ¿Qué podemos hacer para cambiar esta situación? Con la colección *Salvemos el planeta* tu alumnado explorará una nueva manera de pensar y actuar desde una actitud *maker*. ¡Tú también puedes hacer que todo cambie!



## COLECCIÓN DE NOOCs PATRIMONIO CULTURAL

Colección enfocada a que el alumnado se interese por la riqueza y variedad de nuestro patrimonio a partir de la realización de retos de pensamiento y productos finales siguiendo el modelo de *Design Thinking* y herramientas de su tiempo: digital, *STEAM* y cultura *maker*.



## MESA DE MEZCLAS: Itinerarios temáticos

Las dos colecciones se pueden desagrupar para trabajar los NOOCs desde otras miradas educativas, construyendo nuevas temáticas o ámbitos como los siguientes:

### Inteligencia artificial

Exploramos diferentes herramientas de IA para dotar al alumnado de los valores y las competencias necesarias para la vida y el trabajo en la era de la IA.

- NOOC "IA en la danza y el baile"
- NOOC "IA en una galería de arte"
- NOOC "Diseñamos una guía BOT"
- NOOC "El lenguaje del abanico"
- NOOC "Un Quijote con arte"



### Nuevas formas de comunicar

En una sociedad en la que la tecnología es un pilar básico en las relaciones cotidianas, el mensaje no es únicamente lo importante sino también la manera en la que se comparte y conecta con el mayor número de personas.

- NOOC "Activistas y Activismo"
- NOOC "Mensaje en un holograma"
- NOOC "Stop motion el Quijote"
- NOOC "Jugando con la luz"
- NOOC "Pareja de equilibristas"



### Una mirada con arte

Este itinerario desarrolla una mirada diferente al concepto tradicional de arte y convierte a los estudiantes en artistas de lo imposible, aprendiendo nuevas tendencias y convirtiendo el arte en algo más cotidiano y cercano.

- NOOC "Trash Art"
- NOOC "Arte electrónico"
- NOOC "Los mensajes en el cubismo"
- NOOC "Hack Art"
- NOOC "Recreamos arte rupestre"
- NOOC "Reciclado y arte: drawbots"

## Aumentamos la realidad

La realidad aumentada y virtual nos ofrece una nueva manera de ver y enriquecer la vida, consiguiendo experiencias de aprendizaje inmersivas y con impacto en los estudiantes.

- NOOC "Limpiar el mar"
- NOOC "Historias aumentadas"
- NOOC "Feria medioambiental"



**"Los alumnos y las alumnas se comprometieron con el proyecto y se despertó la concienciación medioambiental."**

**Mónica Santiago**  
Profesora de ESO

## Aprendemos en el entorno

Convierte el entorno del centro educativo en un escenario perfecto donde aprender y experimentar junto a otros, investigando, descubriendo, creando y compartiendo conocimiento.

- NOOC "El aire que respiramos"
- NOOC "La salud de la Tierra"
- NOOC "Escape City"
- NOOC "Elige tu aventura"
- NOOC "Planificamos un recorrido aéreo"



## Programamos con *micro:bit*

El editor *MakeCode* de Microsoft es la forma perfecta de comenzar a programar y crear con el *BBC micro:bit*. Los bloques con código de colores resultan familiares para cualquiera que haya utilizado *Scratch* y lo suficientemente potentes como para acceder a todas las funciones de este pequeño ordenador.

- NOOC "Sensores y plantas"
- NOOC "Diseña una *Smart City*"



## Diseñadores de apps

Aprender a programar en *Scratch* para crear aplicaciones y juegos es una manera divertida de desarrollar el pensamiento lógico del alumnado y su creatividad.

- NOOC "Proteger la Tierra"
- NOOC "Enseñamos reciclaje"
- NOOC "Huella de carbono"
- NOOC "Diseñamos una guía BOT"
- NOOC "Anima tu mundo"
- NOOC "Jugamos a reciclar"
- NOOC "Hack Art"



## ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) tratan temas complejos y variados difíciles de enseñar al público de infantil y de primaria. Podemos realizar una primera aproximación a estos objetivos a través de experiencias de aprendizaje con impacto en las que el alumnado es el protagonista.

- NOOC "Pinturas en la naturaleza"
- NOOC "Superhéroes de los ODS"
- NOOC "La fuerza del viento"
- NOOC "Los materiales de *Los tres cerditos*"
- NOOC "Helados emocionales"



## Descubrir la electricidad

A partir de actividades sencillas y de forma progresiva, se trabajan los conceptos básicos de la electricidad, con los cuales el alumnado podrá comenzar a realizar sus primeros proyectos eléctricos manipulativos.

- NOOC "Detectives de materiales"
- NOOC "Ilumina el planeta"
- NOOC "Circuitos de papel"
- NOOC "Circuitos modulares"



# Mapa de talentos y credenciales

Los **NOOCs de aprendizaje** permiten **identificar talentos** en el alumnado para **motivar y acompañar futuras vocaciones** que conduzcan a desarrollar la competencia vital del aprender a aprender.

## Se potencian competencias transversales como...

- ✓ El pensamiento crítico.
- ✓ La resolución creativa de problemas.
- ✓ El liderazgo y la iniciativa emprendedora.
- ✓ El trabajo colaborativo o en equipo.
- ✓ La comunicación efectiva.
- ✓ La gestión y el análisis de la información.

## Credenciales y gamificación

El alumnado puede obtener unas **credenciales digitales graduadas en tres niveles**, que reconocen los aprendizajes logrados:

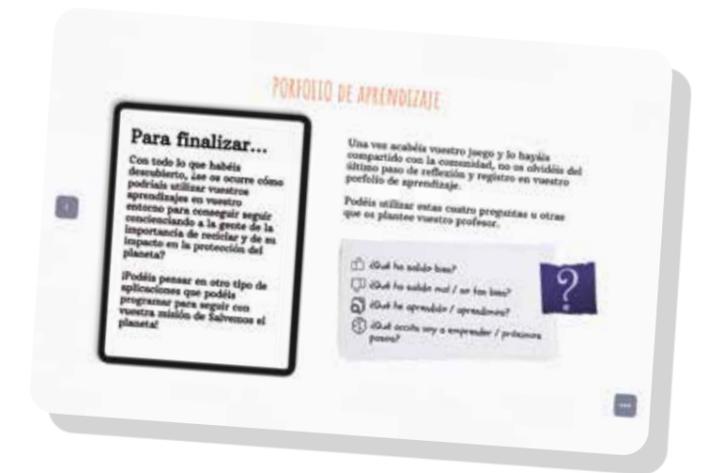


- Estas **insignias digitales** están acreditadas por el centro educativo, por una entidad externa relacionada con el aprendizaje y la innovación, y por Vicens Vives.

# Evaluación competencial

Los **NOOCs de aprendizaje** no solo **transforman la forma cómo aprendemos**, sino también **cómo evaluamos**.

Nuestro modelo de evaluación competencial se basa en el **Portafolio de Aprendizaje**, con el que los estudiantes pueden mostrar su progreso, logros y evidencias de lo que son capaces de hacer. Puede incluir ensayos y artículos (basados en texto), blog, multimedia (grabaciones de demostraciones, entrevistas, presentaciones, reportajes, etc.) y/o gráficos.



Cada NOOC de aprendizaje incluye **rúbricas de evaluación** para valorar cada uno de los procesos trabajados.



# Fuentes y referencias

El proyecto **NOOCs de aprendizaje Vives** se ha diseñado desde la inspiración combinada de estas 10 fuentes y/o referencias:

## 1. EL MOVIMIENTO MAKER APLICADO A LA EDUCACIÓN

**Descripción:** El movimiento *maker* se enfoca en el aprendizaje a través de la creación y la experimentación práctica. Aplicado a la educación, fomenta la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

**Origen:** Surge de la cultura del “hazlo tú mismo” y se populariza en los espacios de *makerspaces* y *Fab Labs*.

**Personas relevantes:** Dale Dougherty, fundador de la revista *Make*, y Seymour Papert, pionero en el aprendizaje basado en proyectos.

## 2. EL PROYECTO FABLAB SCHOOL DE LA UNIVERSIDAD DE STANFORD

**Descripción:** El proyecto *FabLab School* busca integrar los principios del movimiento *maker* en el ámbito educativo. Proporciona a los estudiantes acceso a herramientas y tecnologías de fabricación digital para impulsar la creatividad y la innovación.

**Origen:** Iniciado por el Stanford Graduate School of Education en colaboración con el MIT.

**Personas relevantes:** Paulo Blikstein, director del *FabLab School*, y Gershenfeld, director del Center for Bits and Atoms en el MIT.

## 3. EL ÁMBITO STEAM EN LA EDUCACIÓN

**Descripción:** *STEAM* se refiere a la integración de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en el currículo educativo. Este enfoque multidisciplinario fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

**Origen:** Surge como una extensión del enfoque *STEM* (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) para incluir el arte como una dimensión esencial.

**Personas relevantes:** John Maeda, experto en diseño y tecnología, y el movimiento *STEM to STEAM*.

## 4. LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA “MENTALIDAD DE CRECIMIENTO”

**Descripción:** La mentalidad de crecimiento se refiere a la creencia de que las habilidades y la inteligencia pueden desarrollarse a través del esfuerzo, la práctica y la perseverancia. Esta línea de investigación destaca la importancia de una actitud positiva hacia el aprendizaje y el crecimiento personal.

**Origen:** Carol Dweck, psicóloga de la Universidad de Stanford, popularizó el concepto de la mentalidad de crecimiento a través de sus investigaciones.

**Personas relevantes:** Carol Dweck, autora del libro “*Mindset: La actitud del éxito*”.

## 5. EL MODELO DESIGN THINKING PARA LA EDUCACIÓN

**Descripción:** El *Design Thinking* es un enfoque centrado en el usuario que busca soluciones creativas a problemas complejos. Aplicado a la educación, promueve el pensamiento crítico, la empatía y la colaboración entre los estudiantes.

**Origen:** Se originó en IDEO, una firma de diseño, y fue popularizado por la Escuela de Diseño de Stanford.

**Personas relevantes:** Tim Brown, CEO de IDEO, y David Kelley, fundador de IDEO y director de la Escuela de Diseño de Stanford.

## 6. LA FACILITACIÓN Y AUTONOMÍA DEL APRENDIZAJE EN EL AULA

**Descripción:** Este enfoque pedagógico implica que los docentes actúen como facilitadores del aprendizaje, promoviendo la autonomía y la autorregulación en los estudiantes. Se busca que el alumnado sea activo en su proceso de aprendizaje.

**Origen:** Se basa en teorías constructivistas y enfoques educativos como el aprendizaje autoorganizado y el aprendizaje basado en proyectos.

**Personas relevantes:** Lev Vygotsky, teórico del constructivismo, y Jean Piaget, psicólogo del desarrollo.

## 7. EL DESARROLLO DEL TALENTO EN LA EDUCACIÓN

**Descripción:** El desarrollo del talento se enfoca en identificar y nutrir las habilidades y capacidades únicas de cada estudiante. Busca proporcionar oportunidades y apoyo especializado para que los estudiantes alcancen su máximo potencial.

**Origen:** Surgió de la necesidad de superar los modelos educativos que se centran en la homogeneidad y no valoran las habilidades individuales.

**Personas relevantes:** Howard Gardner, creador de la teoría de las inteligencias múltiples, y Joseph Renzulli, teórico de la educación del talento.

## 8. EL ARTE DE LAS PREGUNTAS EN LA EDUCACIÓN

**Descripción:** El arte de hacer preguntas poderosas estimula el pensamiento crítico, la reflexión y la participación de los estudiantes. El docente utiliza preguntas estratégicas para guiar y profundizar el aprendizaje.

**Origen:** Basado en el método socrático de hacer preguntas para promover el diálogo y el razonamiento crítico.

**Personas relevantes:** Sócrates, filósofo griego, y Neil Postman, educador y crítico cultural.

## 9. EL APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI

**Descripción:** Las competencias del siglo XXI se refieren a habilidades y capacidades necesarias para enfrentar los desafíos actuales, como la comunicación efectiva, la colaboración, el pensamiento crítico, la creatividad y la alfabetización digital.

**Origen:** Surge de la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio y digitalmente conectado.

**Personas relevantes:** Partnership for 21st Century Skills (P21) y Tony Wagner, autor de “*The Global Achievement Gap*”.

## 10. LAS CAPACIDADES HUMANAS EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**Descripción:** En la era de la Inteligencia Artificial, las capacidades humanas como la empatía, la creatividad y el pensamiento crítico adquieren una mayor relevancia. Estas habilidades son únicas en los seres humanos y complementan las capacidades de la IA.

**Origen:** Con la creciente automatización y avances en la IA, se enfatiza la importancia de las habilidades humanas en el entorno educativo y laboral.

**Personas relevantes:** Yuval Noah Harari, autor de “*Sapiens*” y “*21 Lessons for the 21st Century*”, y Ken Robinson, experto en educación y creatividad.



# ¡Súmate a la comunidad virtual de Vicens Vives!

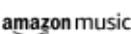
Te acompañamos todos los días del año estés donde estés.

Accede a nuestro blog y escucha nuestro pódcast #EstaMeLaSé para aprender contenidos de los más grandes expertos en educación y descubrir recursos y propuestas didácticas para tu aula.

Síguenos en las Redes Sociales para estar al día y encontrar docentes como tú.



Disponible en las plataformas:  Google Podcasts  Apple Podcasts

 Spotify  Anchor  amazon music  iVooX

 **Vicens Vives**

Para más información  
visita nuestra web  
[www.vicensvives.com](http://www.vicensvives.com)

