

Conclusiones del Consejo sobre el papel de la educación infantil y primaria en el fomento de la creatividad, la innovación y la competencia digital

(2015/C 172/05)

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

EN EL CONTEXTO DE LOS ESFUERZOS DE LA UNIÓN POR CREAR UNA ECONOMÍA DIGITAL ⁽¹⁾,

VISTOS:

1. La Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, que define los conocimientos, capacidades y actitudes necesarios para desarrollar la competencia digital ⁽²⁾ como una de las competencias clave que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo ⁽³⁾, y que pone de relieve el papel fundamental que desempeñan la educación y la formación para garantizar que todos los jóvenes tengan la posibilidad de desarrollar y mejorar dicha competencia.
2. Las Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, de 22 de mayo de 2008, sobre el fomento de la creatividad y la innovación en la educación y la formación, que destacaba en particular el papel crucial que desempeñan los profesores y el entorno de aprendizaje a la hora de alimentar y respaldar el potencial creativo de cada niño ⁽⁴⁾.
3. Las Conclusiones del Consejo, de 12 de mayo de 2009, sobre un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación ⁽⁵⁾, que fijaban el incremento de la creatividad y la innovación en todos los niveles de la educación y la formación como uno de los cuatro objetivos estratégicos del marco, y señalaban la adquisición de competencias clave transversales, como la competencia digital, como un desafío importante a este respecto.
4. Las Conclusiones del Consejo de 27 de noviembre de 2009 sobre la alfabetización mediática en el entorno digital, que insistían en la necesidad de promover no solo un mayor acceso a las nuevas tecnologías sino también el uso responsable de las mismas ⁽⁶⁾.
5. Las Conclusiones del Consejo de 20 de mayo de 2011 sobre educación infantil y atención a la infancia ⁽⁷⁾, que reconocían que una educación infantil y una atención a la infancia con un elevado nivel de calidad complementan el papel central de la familia y sientan las bases esenciales para la adquisición del lenguaje, el éxito del aprendizaje permanente, la integración social, el desarrollo personal y la capacidad de empleo, a la vez que fomentan la adquisición de capacitaciones cognitivas y no cognitivas.
6. Las Conclusiones del Consejo de 29 de noviembre de 2011 sobre las competencias culturales y creativas y su papel en la creación del capital intelectual de Europa ⁽⁸⁾, que reconocía dichas competencias como fuentes de crecimiento sostenible e integrador en Europa, particularmente mediante el desarrollo de productos y servicios innovadores.
7. Las Conclusiones del Consejo de 29 de noviembre de 2011 sobre la protección de los niños en el mundo digital ⁽⁹⁾, que insistían en la importancia de elevar la concienciación de los niños sobre los posibles riesgos con que se encuentran en el mundo digital y llamaba a la constancia en el fomento de la seguridad en línea y la alfabetización mediática en las escuelas, así como en los primeros niveles de la educación infantil y en las guarderías.
8. Las Conclusiones del Consejo, de 26 de noviembre de 2012, sobre alfabetizaciones múltiples, que señalaban que el impacto de las nuevas tecnologías en la alfabetización no se ha aprovechado plenamente en los sistemas educativos, y que la revisión de los materiales y métodos de aprendizaje teniendo en cuenta la creciente digitalización, así como el apoyo a los profesores en el uso de las nuevas pedagogías, puede reforzar la motivación de los alumnos ⁽¹⁰⁾.

⁽¹⁾ Conclusiones del Consejo Europeo de 24 y 25 de octubre de 2013 (EUCO 169/13, sección I, y en particular los apartados 1 a 12).

⁽²⁾ «La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet.» etc.

⁽³⁾ DO L 394 de 30.12.2006, p. 10.

⁽⁴⁾ DO C 141 de 7.6.2008, p. 17.

⁽⁵⁾ DO C 119 de 28.5.2009, p. 2.

⁽⁶⁾ Documento 15441/09.

⁽⁷⁾ DO C 175 de 15.6.2011, p. 8.

⁽⁸⁾ DO C 372 de 20.12.2011, p. 19.

⁽⁹⁾ DO C 372 de 20.12.2011, p. 15.

⁽¹⁰⁾ DO C 393 de 19.12.2012, p. 1.

9. Las Conclusiones del Consejo, de 26 de noviembre de 2012, relativas a la Estrategia europea en favor de una internet más adecuada para los niños ⁽¹⁾, que insistían en el importante cometido que desempeñan el sector educativo y los padres de ayudar a los niños a aprovechar las oportunidades que ofrece internet de forma segura y beneficiosa, así como en la necesidad de que docentes y padres se mantengan al día respecto de unos cambios tecnológicos en constante evolución.
10. Las Conclusiones del Consejo, de 20 de mayo de 2014, sobre formación eficaz de los docentes, que destacaba la importancia de que los docentes adquieran una comprensión suficiente de los instrumentos de aprendizaje digital y de los recursos educativos abiertos para poder utilizarlos eficazmente en la enseñanza y permitir a los docentes desarrollar su propia competencia digital ⁽²⁾.

Y A LA LUZ DE OTROS ELEMENTOS DE REFERENCIA, INDICADOS EN EL ANEXO DE LAS PRESENTES CONCLUSIONES, RECONOCE QUE:

1. Fomentar la creatividad, la innovación y la competencia digital mediante la educación en los primeros años ⁽³⁾ puede dar beneficios más adelante, al sentar las bases del aprendizaje posterior, al permitir que el conocimiento se desarrolle a un nivel mucho mayor y al mejorar en general la capacidad de cada niño de desarrollar un pensamiento creativo y crítico y hacerse ciudadano responsable de la Europa de mañana, capaz de hacer frente a los retos de un mundo cada vez más interconectado y globalizado.
2. La capacidad de innovar y desarrollar nuevos productos y servicios descansa, en gran medida, en aprovechar los beneficios de la revolución digital que está transformando las economías y las sociedades a una velocidad asombrosa, lo que significa que en las décadas futuras, el éxito económico dependerá, entre otras cosas, de los ciudadanos que desplieguen capacidades creativas e innovadoras y que posean una competencia digital de alto nivel.
3. Para satisfacer la demanda creciente de usuarios con competencia digital y profesionales de las TIC, Europa tiene que responder al reto de facilitar posibilidades para que cada ciudadano libere su potencial creativo o innovador y desarrolle su competencia digital mediante el aprendizaje permanente.

EN CONSECUENCIA ACUERDA LO SIGUIENTE:

Por lo que respecta a la creatividad y la innovación:

1. Los sistemas educativos y de formación, junto con el aprendizaje no formal e informal, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades de creación e innovación desde una edad temprana, como factores clave no solo de mejora de la competitividad económica y la empleabilidad futuras, sino también, y con la misma importancia, de fomento de la realización y desarrollo personales, de inclusión social y de ciudadanía activa.
2. Los docentes y profesionales de la educación infantil y la atención a la infancia tienen un papel fundamental que desempeñar en la estimulación de la curiosidad, la imaginación y la disposición a experimentar de los niños, y en ayudarles a desarrollar no solo las competencias básicas y los conocimientos específicos, sino también las competencias transversales necesarias para la creatividad y la innovación, como el pensamiento crítico, la solución de problemas y la iniciativa.
3. El aprendizaje mediante el juego, que puede incluir juegos y herramientas digitales con valor pedagógico, no solo estimula la imaginación, la intuición y la curiosidad, sino también la capacidad para la cooperación y la solución de problemas, y es por lo tanto importante para el desarrollo y el aprendizaje de cada niño, sobre todo en los primeros años.
4. Todo ello tiene consecuencias importantes en cuanto a la modernización de los planteamientos pedagógicos, los recursos didácticos y el entorno educativo, así como a la formación inicial y el desarrollo profesional continuo de los docentes y de los profesionales de la educación infantil y la atención a la infancia, que tiene que garantizar que estos sean capaces de nutrir la creatividad y la innovación de los niños dando ejemplo de estos aspectos en su propia enseñanza.

y por lo que respecta a la competencia digital:

5. Si bien las herramientas digitales no pueden emplearse para sustituir las actividades, experiencias y materiales esenciales de clase, el hecho de facilitar dichas herramientas e integrarlas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, cuando convenga, puede contribuir a mejorar la calidad y eficacia de estos últimos, además de aumentar la motivación, la comprensión y los resultados de aprendizaje de los alumnos.

⁽¹⁾ DO C 393 de 19.12.2012, p. 11.

⁽²⁾ DO C 183 de 14.6.2014, p. 22.

⁽³⁾ Las etapas educativas a que se refieren las presentes Conclusiones corresponden, a grandes rasgos, a las siguientes:

- nivel CINE 02 (educación preprimaria): «Educación concebida para dar apoyo temprano al desarrollo como preparación para la participación en la escuela y en la sociedad. Programas concebidos para niños desde los tres años de edad hasta el inicio de la educación primaria».
- nivel CINE 1 (educación primaria): «Programas principalmente destinados a proporcionar a alumnos destrezas básicas en lectura, escritura y matemáticas y sentar una base sólida para el aprendizaje».

6. Un desarrollo de la competencia digital eficaz y acorde con la edad en la educación infantil y la atención a la infancia así como en la educación primaria tiene implicaciones importantes en cuanto a planteamientos pedagógicos, evaluación, recursos pedagógicos y entornos de aprendizaje, así como en cuanto a reducción de la brecha digital.
7. Es igualmente importante el hecho de que esto tiene consecuencias para la formación inicial y para el desarrollo profesional continuo tanto de los docentes como de los profesionales de la educación infantil y de la atención a la infancia, con el fin de garantizar que desarrollen la capacidad, metodología y competencias para promover el uso eficaz y responsable de las nuevas tecnologías con fines pedagógicos y para apoyar a los niños en el desarrollo de la competencia digital.
8. En un mundo en que muchos niños tienden a sentirse bastante cómodos con los medios digitales, la educación y la formación tienen también un papel importante que desempeñar en el fomento del uso seguro y responsable de las herramientas digitales y en el desarrollo de la alfabetización en medios de comunicación, es decir la capacidad no solo de acceder al contenido creado digitalmente, sino, lo que es más importante, de interpretar, usar, compartir, crear y valorar críticamente dicho contenido.

INSTA A LOS ESTADOS MIEMBROS, TENIENDO PRESENTES LA SUBSIDIARIEDAD Y LA AUTONOMÍA INSTITUCIONAL,

Por lo que respecta a la creatividad y la innovación:

1. A que fomenten que los centros de formación de docentes, los centros de formación de profesionales de la educación infantil y de la atención a la infancia y los proveedores de formación en el puesto de trabajo adapten sus programas con el fin de acoger las nuevas herramientas de aprendizaje y desarrollen la pedagogía apropiada con el fin de favorecer la creatividad y la innovación desde una edad temprana.
2. A que animen a los proveedores de formación o a las autoridades correspondientes, en su caso, a equipar adecuadamente las escuelas y centros de educación infantil y de atención a la infancia, con el fin de nutrir las capacidades creativas e innovadoras.
3. A que alienten a los proveedores de programas de desarrollo profesional inicial y continuo tanto para los docentes como para los profesionales de la educación infantil y la atención a la infancia a tener en cuenta métodos eficaces para fomentar la curiosidad, la experimentación, el pensamiento creativo y crítico, y la comprensión cultural, por ejemplo mediante el arte, la música y el teatro, y a explorar las posibilidades de asociaciones creativas.
4. A que promuevan el desarrollo de actividades de aprendizaje formal, no formal e informal para los niños, que tengan por objeto fomentar la creatividad y la innovación, sin dejar de reconocer también el importante papel de los padres y las familias.

y por lo que respecta a la competencia digital:

5. A que faciliten el acceso y la promoción de las TIC y el desarrollo de la competencia digital mediante una exposición a las herramientas digitales adaptada a la edad, y la integración de las mismas a lo largo de toda la educación infantil y primaria, sin dejar de reconocer la importancia del papel de los padres y las familias, así como las diferentes necesidades de aprendizaje a edades diferentes.
6. A que fomenten el desarrollo y el uso de las herramientas digitales con fines docentes, y de planteamientos pedagógicos capaces de contribuir a mejorar las competencias en todos los ámbitos-incluso y en particular la alfabetización, el cálculo, las matemáticas, las ciencias, la tecnología y las lenguas extranjeras-con el fin de hacer frente a algunos de los retos señalados en estudios internacionales recientes ⁽¹⁾.
7. A que apoyen a los proveedores de formación o a las autoridades correspondientes, en su caso, al equipar adecuadamente escuelas y centros que imparten educación infantil, con el fin de fomentar el desarrollo, adaptado a la edad, de la competencia digital, en particular ampliando la provisión de diversas herramientas digitales e infraestructuras.
8. A que animen a los formadores de docentes y formadores de educación infantil y de atención a la infancia, a los docentes, a los profesionales de la educación infantil y la atención a la infancia y a los directores de escuela, a desarrollar ellos mismos-mediante el desarrollo profesional tanto inicial como continuo-un nivel suficiente de competencia digital, incluida la capacidad de utilizar las TIC con fines docentes, así como a desarrollar métodos eficaces para promover la alfabetización en medios de comunicación desde una edad temprana.

⁽¹⁾ Los resultados de PISA 2012 (examen de estudiantes de 15 años en lectura, matemáticas y ciencias) muestran un progreso hacia el valor de referencia para 2020 del 15 % máximo de alumnos con rendimiento insatisfactorio en aptitudes básicas, aunque la UE en conjunto está considerablemente retrasada en el área de las matemáticas. Se recomienda un esfuerzo constante en todas las áreas, en particular por lo que se refiere a alumnos de posición socioeconómica inferior. Los resultados de la Primera Encuesta Europea de Competencias Lingüísticas (2012) muestran un nivel bajo en general tanto en la primera lengua extranjera examinada como en la segunda, aunque hay variaciones según los Estados miembros.

9. A que exploren el potencial de las herramientas digitales para apoyar el aprendizaje en diferentes contextos y faciliten planteamientos del aprendizaje más personalizados, que se puedan adecuar a un amplio abanico de aptitudes—desde los alumnos muy dotados a los de escasas aptitudes—así como a los niños que procedan de entornos desfavorecidos y los niños con necesidades especiales.
10. A que fomenten la comunicación y la colaboración entre escuelas y entre docentes en los niveles regional, nacional, europeo e internacional, incluso por medio de hermanamiento electrónico o eTwinning.
11. A que exploren el potencial de la cooperación con la comunidad de código abierto sobre herramientas educativas innovadoras y creatividad digital.
12. A que hagan esfuerzos por promover la educación y alfabetización en medios de comunicación, en particular, el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales en la educación infantil y primaria.

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS Y A LA COMISIÓN A QUE:

1. Adopten las medidas e iniciativas oportunas con objeto de fomentar la creatividad, la innovación y las competencias digitales en la educación infantil y en la educación primaria, aprovechando de modo eficaz los recursos europeos, como el programa Erasmus+ y los Fondos Estructurales y de Inversión Europeos para dar apoyo a tales medidas e iniciativas.
2. Fomenten y desarrollen la cooperación, el intercambio de buenas prácticas y el aprendizaje mutuo sobre el tema del fomento de la creatividad, la innovación y las competencias digitales en la educación infantil y en la educación primaria, así como por medio del aprendizaje no formal e informal.
3. Hallen, por medio de la investigación, ejemplos de los métodos y prácticas más eficaces para que los docentes y los profesionales de la educación infantil y de la atención a la infancia, en cada etapa de la educación infantil y atención a la infancia y de la educación primaria, ayuden a los niños a desarrollar capacidades creativas e innovadoras así como a desarrollar la competencia digital. Consideren en este contexto la aplicación, según proceda, de los «Key principles of the Quality Framework» (principios fundamentales del marco de calidad) en relación con la educación infantil y la atención a la infancia.

E INVITA A LA COMISIÓN A QUE:

1. Prosiga los trabajos en curso en el contexto de los grupos de trabajo «ET2020» sobre aptitudes transversales y sobre aprendizaje digital y en línea, para fomentar la creatividad, la innovación y la competencia digital, según proceda, desde una edad temprana.
 2. Promueva la cooperación y el aprendizaje mutuo en el nivel europeo, tanto en el contexto del marco estratégico «ET2020» como por medio del programa Erasmus+.
 3. Prosiga la supervisión de las áreas a que se refieren estas Conclusiones en el marco de las herramientas e informes existentes evitando al mismo tiempo cualquier carga administrativa añadida.
-

ANEXO

Otros elementos de referencia

1. Informe definitivo del grupo de expertos de alto nivel sobre alfabetización, de septiembre de 2012 ⁽¹⁾.
2. Comunicación de la Comisión de 25 de septiembre de 2013 sobre Apertura de la educación: «Docencia y aprendizaje innovadores para todos a través de nuevas tecnologías y recursos educativos abiertos» ⁽²⁾.
3. Publicación de la Comisión Europea, de 2013: «Comenius-Examples of good practices» ⁽³⁾.
4. Publicación de la Comisión Europea, la Red Escolar Europea y la Universidad de Lieja, de 2013: «Survey of Schools-ICT in Education» ⁽⁴⁾.
5. Publicación de la OCDE, de 2013: «Innovative Learning Environments» ⁽⁵⁾.
6. Conferencia europea de alto nivel sobre «La educación en la era digital», celebrada en Bruselas el 11 de diciembre de 2014.
7. Informe de 2014 del Grupo temático sobre educación infantil y atención a la infancia «Proposal for key principles of a Quality Framework for early childhood education and care» ⁽⁶⁾.

⁽¹⁾ Véase http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report_en.pdf

⁽²⁾ Doc. 14116/13 + ADD 1.

⁽³⁾ Véase http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius_en.pdf

⁽⁴⁾ Véase <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KK-31-13-401-EN-N.pdf>

⁽⁵⁾ Véase http://www.oecd-ilibrary.org/education/innovative-learning-environments_9789264203488-en

⁽⁶⁾ http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/eccec-quality-framework_en.pdf