

Formación en Competencias del Siglo XXI

Una mirada desde Australia y
Nueva Zelanda (2018)

Rodrigo Cerón Prandi

Rector

Escuela de Contadores Auditores de Santiago

Qué vamos a hablar hoy

- Enseñanza, Aprendizaje, Educación ... hoy y mañana
- Cuál es la proyección de las carreras ... trabajo
- Cómo avanzar a desarrollar competencias para mañana... hoy.



Cómo es la educación contable hoy

- Hay gran cantidad de instituciones de educación superior
- Competitividad en otros mercados:
 - movilidad estudiantil
 - Idiomas
 - tecnologías.
- Contenido de los programas y currículos.
 - Competencias de hoy, de ayer y las que necesitaran nuestros egresados



Qué es la contabilidad

- La contabilidad se ocupa de registrar y resumir las operaciones mercantiles de un negocio con el fin de interpretar sus resultados.



La Profesión mañana... hoy.

- **GESTIÓN !**
 - Adopción de normas internacionales,
 - Competir con productos globales,
 - El valor lo aportan las marcas,
 - Es posible contratar servicios en otros países,
- **Globalización de la economía**
 - Tecnologías de la información y comunicación y sus alcances,
 - Apertura de fronteras e integración,
 - Acuerdos de libre comercio y cooperación,
 - Internet de las cosas,
- **Certificación Profesional o Marco de Cualificaciones**



Cómo formar hoy

- Considerando las exigencias de los entornos **presente y futuro**.
 - Capaces de entender y adecuarse a nuevos desafíos y oportunidades
- Centrado en las **tecnologías** de la **información**.
 - No solo como usuarios, sino que como participes.
- Conocer **idiomas** extranjeros y el **nuestro**.
 - TI -> Comunicaciones
- Con formación integral: **Ética y valores**, mas cultura general.
- Con adecuados **cuerpos académicos**.
 - Enseñar desde la praxis, learning by doing.

Cuál es el desafío de la Educación Superior

- Formar **profesionales** capaces de identificar **problemas** en las distintas áreas de la sociedad y de **entregar soluciones**.
- Generar mayor **capacidad de respuesta** a los problemas con los que se enfrenta la humanidad y las necesidades económicas, sociales y culturales.



Cuál es un camino ...

- Modificar la metodología de enseñanza
 - **Transmisión** de conocimientos/Experiencia de los docentes
 - **Aprendizaje**, mediante la experiencia y el hacer
 - **Aprender haciendo**
- Inculcar en el estudiante la necesidad de aprender
- La formación integral del alumno

Para Pensar ...

Cambios paradigmáticos

Es imposible que existan máquinas voladoras más pesadas que el aire (Lord Kelvin, Presidente de la Royal Society, U.K. 1882).



El caballo está aquí para quedarse, el automóvil es sólo una novedad (Gerente del Banco de Michigan a Henry Ford, USA. 1908)



No hay probabilidad que el hombre pueda utilizar la fuerza del átomo (Dr. Robert Milliken, Premio Nobel de Física, 1929)



Hay un mercado mundial para alrededor de 5 computadores (Thomas Watson, Presidente IBM, 1943).



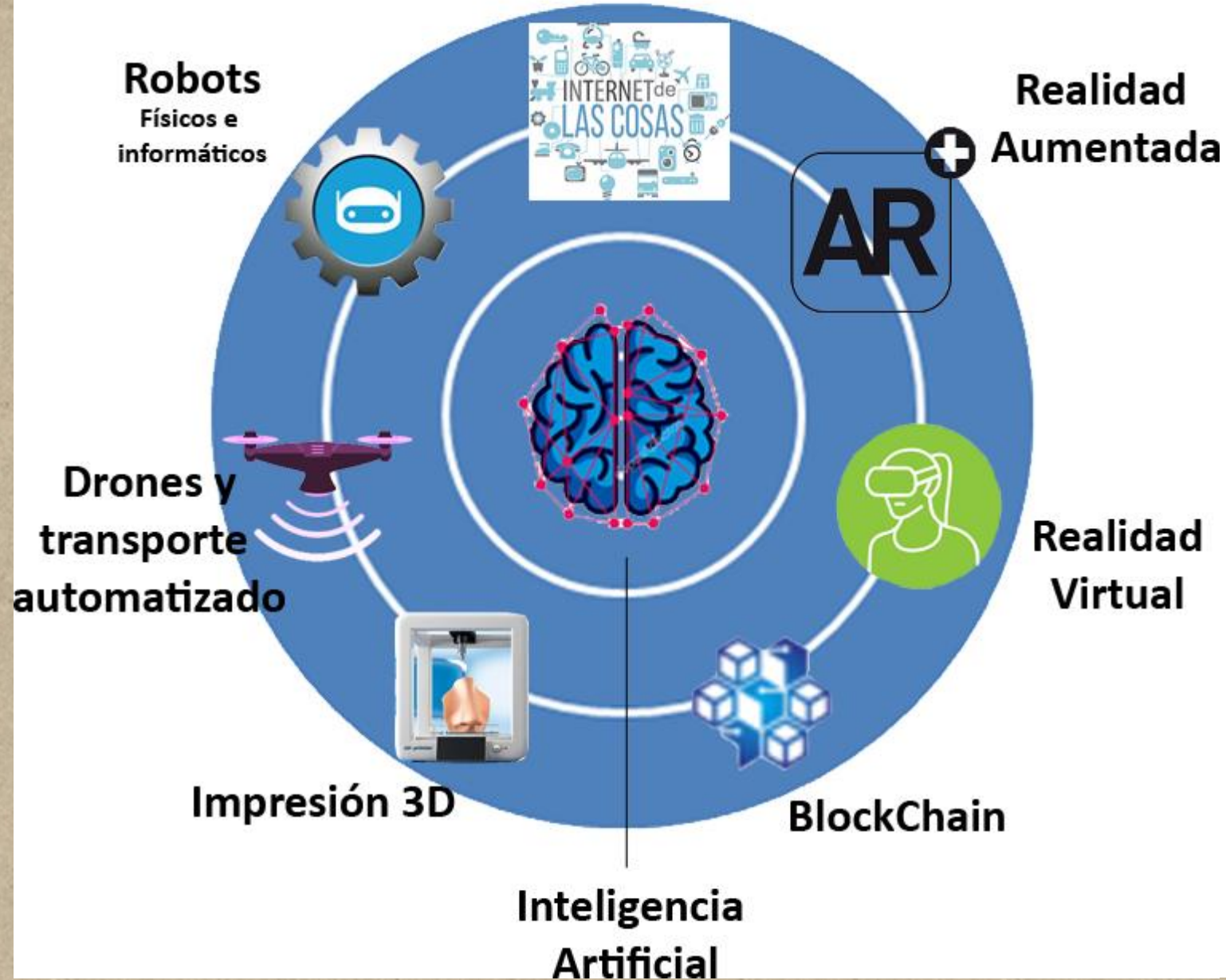
VERTEBRAL

Qué si sabemos...

- Para el año 2050 seremos casi 9 mil millones de habitantes
- La Robótica y la industria 4.0 son una realidad hoy.
- La tecnología avanza rápidamente
 - El conocimiento de la medicina. 0 -> 2010 = 2010 ->2015.
 - Implantes de órganos humanos.



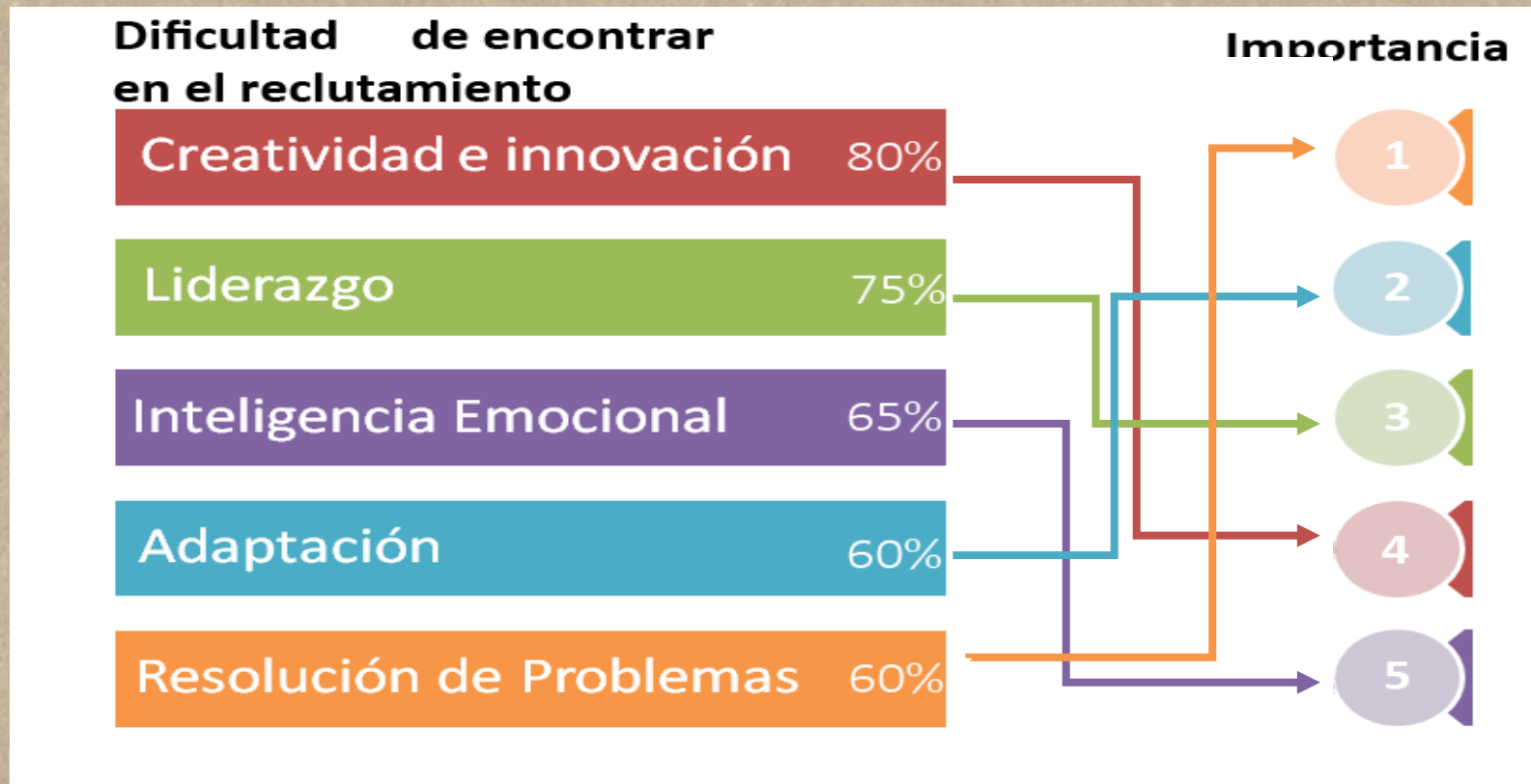
Internet de las cosas



HOY !

Cuáles son las Competencias a desarrollar el 2030

- Las Competencias mas complejas de ser reemplazadas por procesos automatizados



1: Competencias Basales

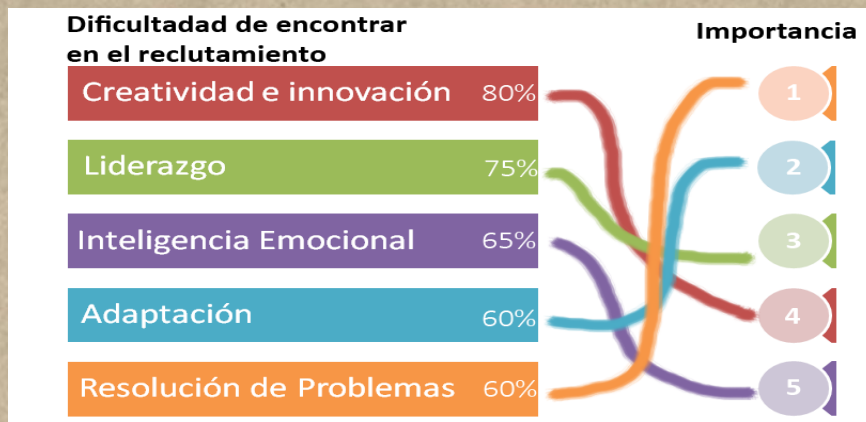
- Competencias que forman a las personas, y son mas importantes que en el pasado, donde las competencias técnicas eran las relevantes.
 - Primarán las habilidades frente al saber académico.
 - Las habilidades basales son las habilidades esenciales para transmitir y recibir información que es crítica para la capacitación y el éxito en el lugar de trabajo, sirven como base para apoyar las Operaciones y tareas adicionales y los futuros aprendizaje.
 - Estas habilidades mejoran la empleabilidad y los colaboradores son más competitivo en el mercado laboral.



2: Competencias Genéricas

- La digitalización y el acceso universal a la información va a requerir trabajadores mas completos, en su formación como persona y en las competencias genéricas que en la especialización.

- Creatividad
- Pensamiento Crítico
- Comunicaciones Efectivas y eficientes (lenguajes)
- Colaboración y Liderazgo



3: Horizontes de la digitalización

- La digitalización y el acceso universal a la información va a forzar que nuestros horizontes como trabajadores y como personas se expandan y entonces nacen nuevas competencias.

Conocimiento

Disciplinas – Interdisciplinas – Epistemología – Actuar

Competencias

Conocimientos – Sociales – Emocionales – Prácticas

Aptitudes y Valores

Personales – Sociedad – Globales

Future Work Skills 2020

While all six drivers are important in shaping the landscape in which each skill emerges, the color-coding and placement here indicate which drivers have particular relevance to the development of each of the skills.

KEY



Drivers—disruptive shifts that will reshape the workforce landscape



Key skill needed in the future workforce

extreme longevity
Increasing global lifespans change the nature of careers and learning

computational world
Massive increase in sensors and processing power make the world a programmable system

superstructured organizations
Social technologies drive new forms of production and value creation

rise of smart machines and systems
Workplace robotics nudge human workers out of rote, repetitive tasks

new media ecology
New communication tools require new media literacies beyond text

globally-connected world
Increased global interconnectivity puts diversity and adaptability at the center of organizational operations

Trans-disciplinarity

Design Mindset

Virtual Collaboration

Sense-Making

Novel and Adaptive Thinking

Social Intelligence

New Media Literacy

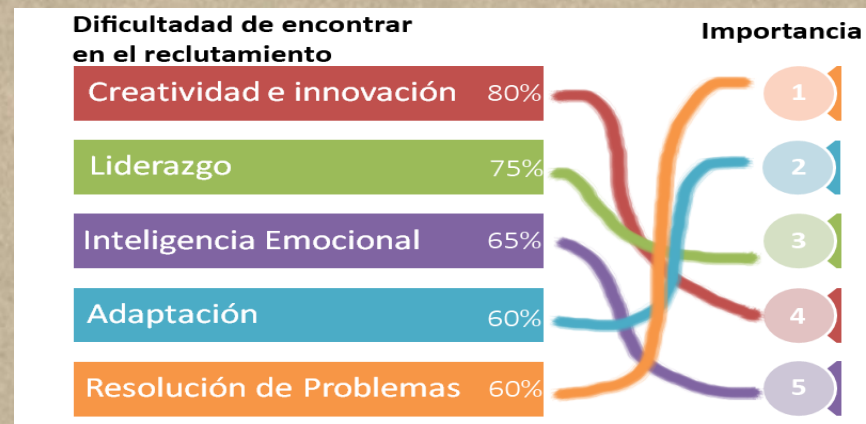
Cognitive Load Management

Cross Cultural Competency

Computational Thinking

4: Digitalización fuerza a la educación permanente

- La digitalización y el acceso universal a la información va a forzar a estar en constante desarrollo.
 - La velocidad del cambio con la Ley de Moore hace duplicar el capacidad de procesamiento cada 18 meses
 - Hoy se está duplicando el conocimiento cada 5 años



Bow Valley College, Canadá

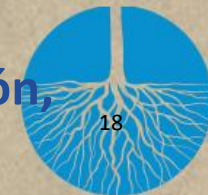
Espíritu empresarial basado en la comunidad

Reconocimiento a nivel mundial- 1 lugar Mejores prácticas



En este College se creó la figura de **emprendedor residente** para acompañar a los miembros de la comunidad (docentes, estudiantes) en el diseño y lanzamiento de emprendimientos sociales.

- Creación de un club emprendedor
- Almuerzos semanales de emprendimiento “WannaB Wednesday” para aprender de emprendedores exitosos
- Luego alumnos construyen ideas a través de Design Thinking
- Creación de un congreso de emprendimiento para alumnos de colegios, docentes y padres, para educar acerca del emprendimiento como una posible opción de carrera no tradicional
- Para la realización de estas actividades se ha contado con el apoyo de donaciones de privados, bancos, gobierno, emprendedores locales, e incubadoras y aceleradoras de la región.
- Cursos, charlas y desafíos están orientados a habilitar para el Habilitar el emprendimiento como carrera. Se orientan a desarrollar habilidades **de creatividad, proactividad, liderazgo, adaptabilidad, colaboración, pensamiento crítico, evaluación de riesgos, comunicación, ética e Integridad**



VERTEBRAL

Waikako Institute of Technology (WINTEC)

DESIGN FACTORY: SER RELEVANTES PARA LA INDUSTRIA Y SOCIEDAD

Espacio de co-creación en donde equipos interdisciplinarios de estudiantes trabajan con Empresas/Sociedad para resolver problemas complejos

Se enseña innovación, design thinking, empatía.

Competencias a formar:

- Trabajar con otras disciplinas
 - Trabajar con Industria y co-crear
 - Comunicación
 - Resolución de problemas
 - Habilidades blandas (empatía, agilidad, colaboración, curiosidad, eficacia)
 - Lidar con situaciones complejas y ambiguas
 - Automotivación, “Can do attitude” (puedo hacerlo)
 - Conciencia de las tendencias globales
 - Se contribuye a la empleabilidad de los estudiantes, al trabajar en equipos diversos y en contacto con la industria, en base a proyectos
-
- **Empatizar- definir el problema- brainstorming de ideas, prototipos, test**





Curso 15 semanas, alumnos de varios programas