

Adquisición de competencias básicas en la formación de futuros docentes

Salvador Oriola^a, Alba Montoya^b y Adrien Faure^c

Universidad de Barcelona (^asalvaoriola@ub.edu, ^balbamontoya@ub.edu, ^cadrienfaure@ub.edu)

Abstract

The main goal pursued by primary schools today is to provide students with the necessary elements that allow them to acquire basic competences so they can deal with everyday problems effectively and satisfactorily. Teachers, faced with this new reality, will have to readapt their role in the classroom and place students as the protagonists of their own learning, so that they can learn more and better. Education faculties conscious of the methodological revolution that all this implies are beginning to modify their study plans, imparting the didactic through procedural and transversal learning. The aim is to equip future teachers with tools to be able to compete proficiently in a changing society. The objective of this paper is to expose some of the methodologies (cooperative work, work by projects, gamification ...) and resources (emotional education, TAC ...) that are being implemented in the Faculty of Education at the University of Barcelona. The evaluations and the positive results of both, professors and students involved, confirm the good acceptance of competency-based learning in that faculty.

Keywords: *competences, faculty of education, University of Barcelona, teacher's degree, methodologies, resources*

Resumen

El objetivo principal que persiguen las escuelas de primaria en la actualidad es proporcionar a los alumnos los elementos necesarios que les permitan adquirir unas competencias básicas para que puedan hacer frente a los problemas cotidianos de forma eficaz y satisfactoria. Los maestros ante esta nueva realidad tendrán que readaptar su rol dentro del aula y situar a los alumnos como los protagonistas de su propio aprendizaje, para que aprendan más y mejor. Las facultades de educación conscientes de la revolución metodológica que todo ello implica están empezando a modificar sus planes de estudio, impartiendo las didácticas a través de aprendizajes procedimentales y transversales. La finalidad es dotar a los futuros docentes de herramientas para poder ejercer su profesión de forma competente en una sociedad cambiante y en constante evolución. El objetivo de este trabajo es exponer algunas de las metodologías (trabajo cooperativo, trabajo por proyectos, gamificación...) y recursos (educación emocional, TAC...) que se están implantando en la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona. Las valoraciones y los resultados positivos tanto de los profesores como de los alumnos implicados confirman la buena aceptación de los aprendizajes competenciales en dicha facultad.

Palabras clave: *competencias, facultad de educación, Universidad de Barcelona, grado de maestro, metodologías, recursos*

Introducción

La formación integral de los alumnos a través del desarrollo y el logro de competencias básicas es el principal objetivo que se persigue en las escuelas de primaria. Hoy en día estamos inmersos en una importante revolución metodológica donde las clases magistrales han sido reemplazadas por ambientes, proyectos, trabajos en equipo, liderazgo, etc. Por ello las facultades de educación, encargadas de formar a los futuros docentes, han empezado a modificar sus planes docentes, dejando a un lado las metodologías basadas principalmente en la acumulación de conceptos. En el grado de maestro de Educación Primaria de la UB, concretamente en el Departamento de Didácticas Aplicadas, se está apostando por clases de carácter competencial donde los alumnos hacen un aprendizaje multidimensional, es decir, en las clases se trabaja la didáctica de una forma procedimental y transversal. Todas las áreas, además de contenidos propios, también incorporan conocimientos sobre ámbitos que no suelen tener un espacio específico dentro las facultades como por ejemplo la educación emocional, las tecnologías para el aprendizaje y la comunicación (TAC), el trabajo cooperativo, la gamificación, la creatividad, etc.

Objetivos

El presente trabajo tiene como objetivo difundir la renovación docente que vive actualmente la facultad de educación de la Universidad de Barcelona a través de la muestra de algunos recursos y metodologías que se están implementando en las clases de las didácticas aplicadas.

Desarrollo de la innovación

La génesis del cambio de perspectiva metodológico y la incorporación de nuevos recursos en las aulas de la universidad se produjo con la aprobación de la LOE y la inclusión de las TAC en las aulas. A partir de ese momento los alumnos universitarios empezaron a manifestar un descontento significativo en relación a su formación. El contenido y las metodologías de las didácticas impartidas en la universidad se alejaban de la realidad de las aulas de primaria que percibían cuando realizaban las prácticas. Todo ello propició constantes quejas y desmotivación, lo cual se reflejaba en un clima de aprendizaje negativo y bajas cualificaciones académicas.

Ante esta situación y aprovechando la incorporación al departamento de un elevado número de profesores asociados, vinculados directamente con las aulas de educación primaria y secundaria, se empezaron a modificar los planes de estudio incorporando toda una serie de metodologías y recursos que pudieran dar una respuesta eficaz a las demandas de la educación actual. Estos planes, dejaron de ser documentos reproductivos, para convertirse

en documentos productivos y contextualizados, es decir, instrumentos vivos y flexibles que cada año se revisan y se modifican a partir de las valoraciones que realizan alumnos y profesores, de la normativa y la legislación educativa estatal, de los nuevos avances científicos (neurociencias, educación emocional...), de las indicaciones de la Unión Europea dentro del marco para la cooperación en materia de educación, etc.

Este cambio de perspectiva, hacia un modelo de aprendizaje competencial y funcional ha repercutido principalmente en la modificación de las metodologías utilizadas. Con el concepto metodología se hace referencia a cómo se llevarán a cabo las clases e integra todas las decisiones, materiales, organización espacial y temporal... orientadas a organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrollará en las aulas (Ballester y Sánchez, 2010). A continuación pasamos a explicitar las innovaciones metodológicas más significativas que se están llevando a cabo en el contexto de la facultad de educación de la UB.

Diseño y aplicación de rúbricas *online*

La evaluación en el aprendizaje competencial juega un papel fundamental, pues tiene que ir más allá de las tradicionales notas y convertirse en un instrumento que ayude a los alumnos a identificar sus propias dificultades. Para ello los alumnos han de conocer y pactar junto con los profesores aquellos criterios y procedimientos sobre los que se les evaluará. Por lo tanto, todos participan en la evaluación a través del diseño de rúbricas y de acuerdo con Alsina (2013):

- Permiten al estudiante autoregular y liderar su propio estudio, autoevaluándose y favoreciendo la asunción de responsabilidad sobre los aprendizajes.
- Reducen la subjetividad de la evaluación facilitando que, diferente profesorado que imparte una misma asignatura se coordine y comparta los criterios de evaluación.
- Facilitan un feedback casi inmediato, dado que permite acortar sustancialmente el tiempo de regreso al ofrecer unos resultados cuantitativos y cualitativos basados en estándares conocidos previamente al desarrollo de la tarea.

Para el diseño de las rúbricas se utiliza la plantilla corubrics disponible en los complementos de las hojas de cálculo de Google.

Gamificación

La gamificación o ludificación consiste en adoptar la mecánica de los juegos en ámbitos en principio ajenos a ellos con el fin de motivar a los participantes (Teixes, 2014). En nuestro caso adoptamos aquellas características que más nos interesan de este tipo de metodologías y concretamente la aplicamos en las aulas a partir de:

- La participación en premios y concursos. Informamos a los alumnos de las bases de premios o concursos que tienen relación con los contenidos de la asignatura para poder así motivarlos y que participen voluntariamente en ellos con el objetivo de poder ganar.
- El uso en clase de aplicaciones como Kahoot, Socrative, Brainscape, Cerebriti, etc., para trabajar de forma lúdica contenidos de clase.

- Invención de juegos para el aula. Se propone a los alumnos que inventen un juego y lo pongan en práctica con los compañeros de clase para comprobar si cumple con las expectativas que se tienen.

Tecnologías para el aprendizaje y la comunicación

El uso y la evolución constante de las tecnologías en la sociedad actual es la razón por la que la adquisición y el desarrollo de la competencia digital se haya convertido indispensable en la formación integral de todos los alumnos. Los futuros docentes tendrán que conocer y utilizar un amplio abanico de nuevas tecnologías que favorezca el conocimiento y el buen uso de éstas entre sus alumnos. Por ello en las clases de didáctica además de utilizar las TAC como recurso para enriquecer las experiencias de aprendizaje también se hará hincapié en las infinitas posibilidades que ofrecen éstas en la creación de nuevos recursos, la interacción o el trabajo cooperativo, entre otras. El docente tendrá que actualizarse de forma continua para poder dotar a los alumnos de herramientas funcionales que les permitan ser prudentes y responsables ante el uso masivo de dichas tecnologías. En las aulas universitarias con el uso y el aprendizaje de las TAC nos referimos a:

- Edición de audio, imagen y video a través de softwares y aplicaciones como Audacity, Reaper, iMovie, Pinnacle, Quick...
- Flipped Classroom. Esta metodología conocida como clase invertida se lleva a cabo a través de las explicaciones de algunos contenidos mediante un vídeo que los alumnos visionarán en sus casas. Las clases presenciales se aprovecharán para solucionar dudas y debatir sobre los contenidos visionados (Prats, Simón y Ojando, 2017). Todo ello favorece un mejor aprovechamiento de las clases presenciales, las cuales se dedican principalmente a aprendizajes procedimentales, dejando en un segundo plano las explicaciones teóricas.
- El aprendizaje y uso de la Realidad aumentada y los códigos QR para crear cuadernos virtuales, tareas con complementos digitales...
- Fomentar la creación a través del conocimiento de editores de partituras, secuenciadores, tablas de mezclas virtuales...
- La presentación de mSchools Toolbox como plataforma online de aplicaciones y contenido educativo validado y comprobado dirigido a escuelas, docentes, padres y alumnos. Los contenidos, seleccionados por docentes y expertos de la educación, garantizan que todas las experiencias y los recursos expuestos sean significativos en cuanto a su funcionalidad dentro de las aulas. Además, sirve como espacio para compartir y evaluar contenidos educativos realizados por alumnos y docentes.

Educación emocional

La educación emocional como recurso de primer orden para la formación integral de las personas ha ido ganando terreno dentro de las aulas en las últimas décadas, gracias a los beneficios intrapersonales e interpersonales que aporta a los alumnos, como el aumento de motivación, la mejora de resultados académicos, clima social positivo... (Bisquerra, 2009). Pese al auge actual de este concepto, los docentes han sabido siempre que en una clase es imposible separar la parte emocional de la parte académica (Cohen, 1999), es decir, que

hace falta conocer a los alumnos, escucharlos, saber cómo piensan y qué sienten para sacar un mayor rendimiento por lo que a la parte académica respecta. En la facultad de educación se priorizan asignaturas académicas dejando un espacio residual a temas de carácter socio-emocional como tutorías, orientación académica, resolución de conflictos..., por ello los profesores han de ser capaces de trabajar estos temas de forma interdisciplinar. Desde las didácticas se intenta diseñar actividades que además de tratar contenidos propios de cada área también estén relacionadas o sirvan como recursos para conocer los pilares básicos de la educación emocional como son: conciencia emocional, control emocional, autoeficacia emocional, competencias sociales y competencias para la vida y el bienestar (GROP, 2018).

Resultados

La implementación de los citados recursos metodológicos en las aulas de la facultad de educación ha repercutido de forma positiva, tal y como confirman los siguientes resultados:

- Mejora significativa del clima social de las aulas. Elevada asistencia (85% aprox.) a las clases y participación activa de los alumnos a través de preguntas, aportaciones en los foros...
- Mejora de la motivación y las calificaciones. Las encuestas de evaluación que realizan los alumnos sobre las asignaturas que incorporan las citadas metodologías es de 8.83 y la nota media de las calificaciones académicas de los grupos se sitúa en torno 8.15.
- Los alumnos cuando realizan las prácticas manifiestan tener un amplio abanico de recursos metodológicos que les ayudan a hacer frente a las múltiples realidades educativas presentes en las escuelas del siglo XXI.

A modo de conclusión

En la actualidad vivimos inmersos en una sociedad en la que las nuevas tecnologías y los cambios sociales no ceden, es lo que se conoce como realidad VUCA (en inglés Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity). En este contexto, cualquier docente es consciente de la necesidad de estar al día, reciclándose constantemente, por lo que respecta al uso de las nuevas metodologías y las TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento), para poder así emplear en sus clases recursos didácticos efectivos, que se adapten a las múltiples realidades sociales presentes en cualquier aula. Ante este nuevo escenario educativo las facultades de educación tienen la responsabilidad de actualizarse para formar a futuros docentes competentes que puedan hacer frente a los retos que propone una sociedad cambiante y en constante evolución.

Referencias

- ALSINA, J. (2013). (Coord.). *Rúbriques per a l'avaluació de competencies*. Barcelona: Octaedro, S. L.
- BISQUERRA, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Editorial Síntesis.
- COHEN, J. (Ed.). (1999). *Educating Minds and Hearts*. Alexandria, Virginia: ASCD.



- GROP (2018). *Grup de Recerca i Orientació Psicopedagògica*.
<<http://www.ub.edu/grop/es/>> [Consulta: 20 de febrero de 2018]
- PRATS, M. A., SIMÓN, J. y OJANDO, E. S. (2017). (Coords.). *Diseño y aplicación de la flipped classroom*. Barcelona: Graó.
- TEIXES, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.

