

CURSO DE FORMACIÓN PARA FUNCIONARIOS EN PRÁCTICAS
CFIE de Zamora

TAREA DE APLICACIÓN INDIVIDUAL:
LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DOCENTES

Nuria Corral Sánchez (Geografía e Historia)
IES MAESTRO HAEDO

El desarrollo de todas las competencias docentes del modelo propuesto por la Junta de Castilla y León es necesario para garantizar una educación de calidad. Además, es evidente que nacen de las demandas de la sociedad del siglo XXI y deben responder a los nuevos retos que plantea la actualidad. En este ensayo se pretende reflexionar sobre estas competencias desde dos puntos de vista: una general, a modo de breve introducción con ejemplos y observaciones acerca de cada una de ellas, y otra más concreta, en torno a las competencias trabajadas específicamente mediante varias experiencias educativas.

Para comenzar esas breves reflexiones generales, subrayaremos la relevancia de la **competencia científica y cognitiva**. Esta conecta con la gran exigencia social –y económica– de una mayor inversión en investigación –y, en concreto, en I+D+i– que existe en la actualidad¹. Sin embargo, también deben tenerse en cuenta otras necesidades, de carácter más psicológico. Así, las **competencias intra e interpersonal y social-relacional** se revelan como clave después de que una pandemia haya obligado al confinamiento y (auto)reclusión de la población², con un aumento desorbitado, en paralelo, de las peticiones de atención psicológica³. En este sentido, también resulta vital aprender nuevas y más eficientes estrategias de **gestión de la convivencia** y, en última instancia, de **organización del centro educativo**, que es el eje vertebrador que conecta el sistema educativo, en abstracto, y la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el claustro, el alumnado, las familias y el resto del personal laboral⁴. Por ello, el

¹ Rodríguez, A. "Grecia, Portugal y Polonia superan a España en I+D y la hunden en la cola europea", *La Vanguardia*, 03/01/2021. <https://www.lavanguardia.com/economia/20210103/6131625/grecia-portugal-polonia-superan-espana-inversion-i-d-hunden-cola-europea.html>

² UNESCO. "Covid-19. Problemas sociales y psicológicos de la pandemia", 16/12/2020. <https://es.unesco.org/news/covid-19-problemas-sociales-y-psicologicos-pandemia>

³ Gosálvez, P. "España, en terapia", *El País*, 14/11/2021. <https://elpais.com/sociedad/2021-11-14/espana-una-semana-en-terapia.html>

⁴ Isaacs, D. "Centro educativo. ¿Organización o Comunidad?", *Estudios sobre educación*, 2, 2002, pp. 97-110.

trabajo en equipo es indispensable para lograr un buen funcionamiento del centro y los docentes debemos ser conscientes de ello.

No podemos perder tampoco de vista que las **competencias lingüística y didáctica** resultan nucleares, ya que la comunicación efectiva es vital para cualquier relación o tarea y, por nuestra función como docentes, la didáctica debe ser el conector que enlace todas las competencias. Asimismo, trabajar en nuestras **habilidades digitales y de innovación** redundará en una adaptación de esa competencia a las necesidades del alumnado, que son tan cambiantes en 2021 como lo es el mundo que nos rodea. Sobre este último aspecto, sería conveniente reflexionar sobre estas transformaciones y si con ellas estamos preparando "trabajadores eficientes" o "ciudadanos libres"⁵.

Como ya advertíamos en la introducción, en las siguientes páginas se desarrollarán algunas experiencias educativas que ponen énfasis únicamente en algunas de las competencias descritas, con el propósito de realizar un acercamiento más concreto y preciso a esa selección. Estas experiencias educativas son proyectos y actividades desarrollados o en desarrollo durante el presente curso académico en el IES Maestro Haedo (Zamora).

Debido a mi propia trayectoria profesional, en la que la carrera investigadora sirvió de iniciación a la docente, trato de fomentar la **competencia científica y cognitiva** en mi labor educativa diaria. Por un lado, impulsando la curiosidad y el uso de estrategias de indagación, en el marco de pequeñas investigaciones. Por otro, trabajando con diversas herramientas de divulgación para difundir los resultados obtenidos de una forma dinámica y atractiva. En relación con esta competencia, expondré dos proyectos que he diseñado en el programa bilingüe en inglés de la ESO: uno de ellos está finalizado y el otro aún está en fase de desarrollo.

En la asignatura *Geography and History*, de 4º ESO bilingüe, los alumnos han realizado **breves investigaciones sobre la época de las revoluciones**, entre la independencia de Estados Unidos, en 1776, y las revoluciones de 1848. Después, hemos elaborado de forma colaborativa una revista, llamada "Révolution", a partir de diversos tipos de fuentes primarias y secundarias. Por parejas e imitando la estructura de una revista actual, han redactado una serie de artículos enfocados a la hipotética sociedad de la época: entrevistas, tests, recomendaciones culturales y de ocio, dossiers sobre política, etc. Recogiendo los trabajos de los alumnos, he editado y maquetado, utilizando la aplicación Pages, una publicación a modo de revista electrónica –en formato PDF y EPUB–, para la que he diseñado también una portada en Canva (figuras 1 y 2).

Por otro lado, en la materia *Geography and History*, de 2º ESO bilingüe, está previsto realizar durante el segundo trimestre un **proyecto de investigación sobre la mujer en la Edad Media**. Se les asignará, por parejas, una mujer medieval (o grupo de mujeres, como las beguinas) sobre la que deberán recopilar información a partir de distintas fuentes. Su síntesis, después, será compartida por dos vías: una visual –recreación de un "perfil de Instagram" a modo de manualidad en cartulina– y otra auditiva

⁵ Moraleda, A. y Bueno, O. "Innovación educativa: ¿Preparar trabajadores eficientes o ciudadanos libres?", *El País*, 08/01/2018. https://elpais.com/retina/2018/01/02/tendencias/1514904902_524890.html

–un podcast de duración aproximada de 10 minutos–, para el programa colectivo “Magistra vitae”, en alusión a la Historia como maestra de la vida.

En cuanto a la difusión de resultados, en los pasillos del centro se expondrán ambos proyectos. Para 4º ESO, en un cartel se incluirá la portada de la revista “Révolution” (figura 2) y un código QR donde se podrá leer la publicación completa en PDF (actualmente, en fase final de desarrollo). Asimismo, el código QR de acceso al podcast “Medieval Haedo” y los perfiles creados en 2º ESO se expondrán igualmente en un mural del instituto. Ambos proyectos serán compartidos, habiendo recibido los permisos pertinentes, en las redes sociales del centro y en la cuenta de Instagram “Histogramers”, plataforma que dirijo con el objetivo de visibilizar proyectos didácticos y de investigación –en educación secundaria y universitaria– relacionados con la Historia, así como para acercar la disciplina al alumnado. Esta conexión con la sociedad suele motivar al alumnado, al ver una repercusión de su trabajo más allá del aula, lo que animará más sus inquietudes científicas. En el futuro, me gustaría seguir desarrollando esta competencia, trabajando también esta perspectiva científica en cursos de Bachillerato, como ya se hace desde los planes de Bachillerato de Investigación implantados en algunos centros.

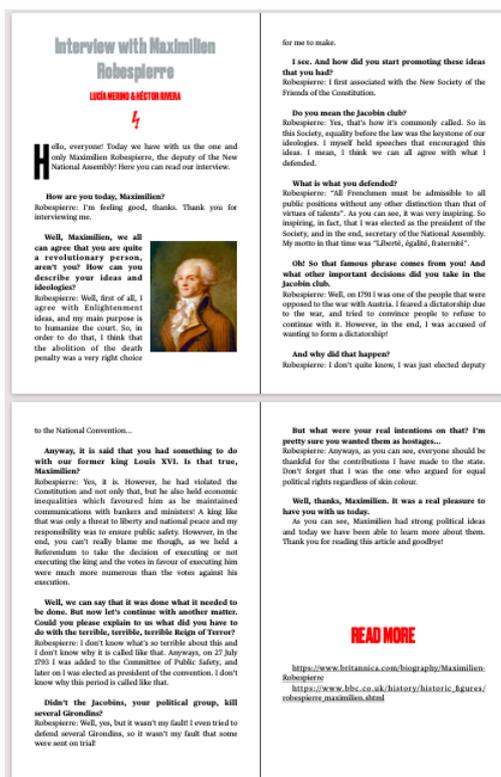


Figura 1. Uno de los artículos maquetados.

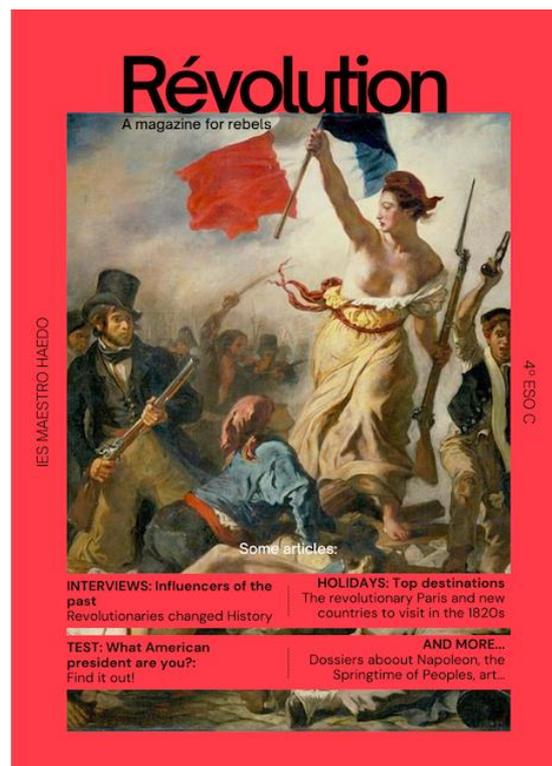


Figura 2. Portada diseñada en Canva.

Actividades como las arriba expuestas me permiten trabajar, al mismo tiempo, otras competencias, como la **digital** (software para la edición de podcasts, de revistas, de diseño gráfico) y la de **innovación y mejora** (empleo de metodologías activas). Estas dos últimas competencias también son desarrolladas en otras actividades más cotidianas, como la última experiencia educativa que incluiré en esta tarea. Esta ha sido resultado de aplicar

algunas de las estrategias abordadas durante el curso de formación de funcionarios en prácticas del CFIE de Zamora.

Dicha experiencia se ha planteado como una **actividad inicial sobre las antiguas civilizaciones fluviales**, para la Unidad Didáctica 3 “Mesopotamia y Egipto”, de la asignatura *Geografía e Historia* en 1º ESO. En este caso, he empleado la plataforma Mentimeter para elaborar dos presentaciones, así como la página web Flamingtext para el diseño de rótulos atractivos. Ambas herramientas eran desconocidas para mí hasta la realización de este curso. La primera de las presentaciones de Mentimeter está destinada a activar los conocimientos previos del alumnado, recurriendo a una nube de palabras y a una pregunta con escalas (figuras 3 y 4)⁶.



Figura 3. Portada de la presentación sobre conocimientos previos.

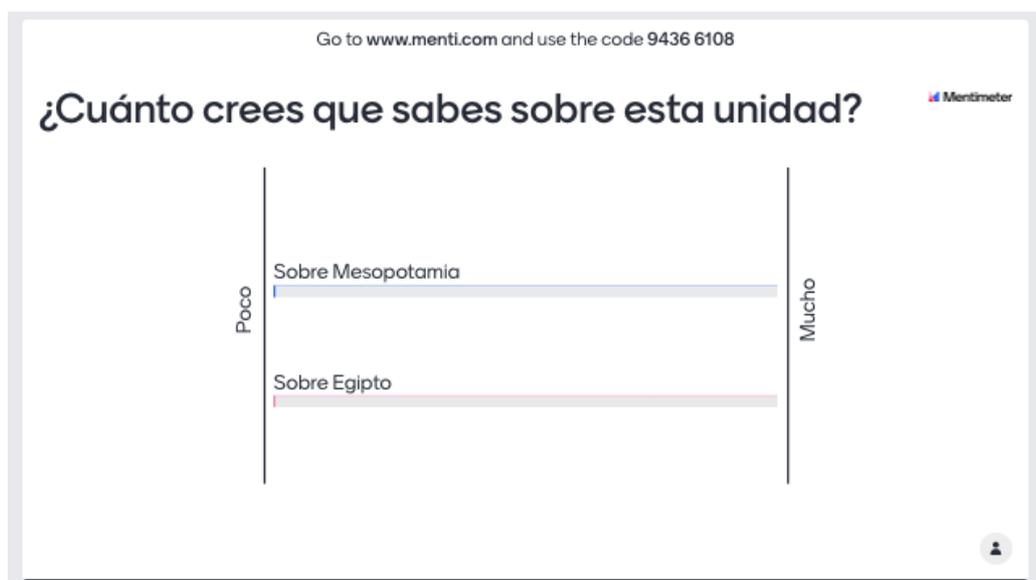


Figura 4. Tercera diapositiva de la presentación: escala sobre conocimientos previos.

⁶ Acceso a la primera presentación en Mentimeter: <https://www.menti.com/tdmondhoh5>.

La segunda recurre al trabajo con rutinas de pensamiento, concretamente la KWL (figura 5)⁷. En ella se explica el funcionamiento de la rutina (*know, want, learn*) y se cuestiona al alumnado sobre los dos primeros aspectos: “qué sabemos” y “qué queremos saber”. Por último, se deja la cuestión “qué hemos aprendido” para que realicen una breve redacción al final de la unidad, resumiendo sus descubrimientos en torno a ella (figuras 6 y 7).

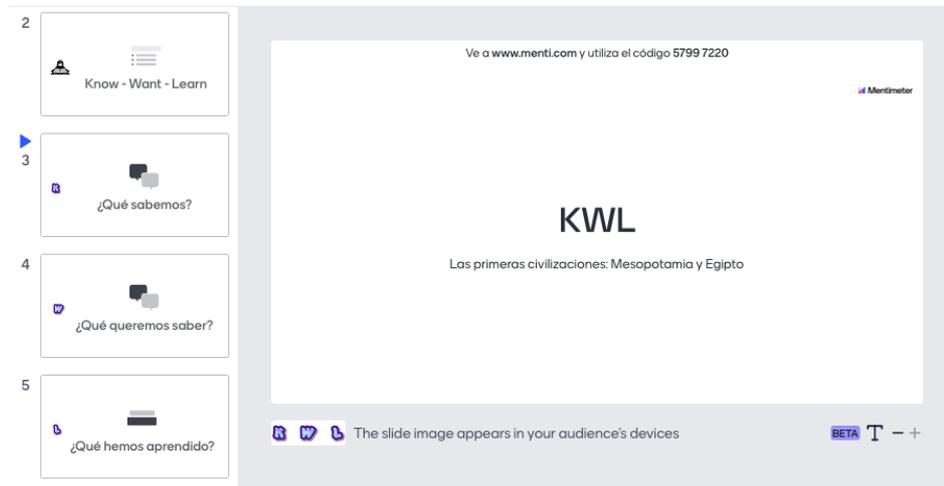


Figura 5. Diapositivas de la segunda presentación.



Figura 6. Explicación de la actividad en la segunda diapositiva.

⁷ Acceso a la segunda presentación en Mentimeter: <https://www.menti.com/f5t52vmxdx>.

Ve a www.menti.com y utiliza el código 5799 7220

Mentimeter



¿Qué hemos aprendido?

Haz una pequeña redacción a modo de resumen sobre lo más importante que hayas aprendido en esta unidad. Procura responder a las preguntas que nos hicimos en la letra W.

Figura 7. Última diapositiva con las instrucciones para la última parte de la actividad.

La inclusión de los rótulos, el dinamismo de las presentaciones de Mentimeter y la participación del alumnado mediante dispositivos electrónicos —sus propios teléfonos móviles o bien los ordenadores o tabletas del centro— pueden suponer importantes alicientes para lograr la atención del alumnado y despertar su interés por la Unidad a trabajar. Como ilustra esta última experiencia y ya había comentado previamente, considero que para los docentes resulta fundamental el desarrollo de las competencias digital y de innovación y mejora.

Por último, es conveniente señalar que, como pilar angular de estas destrezas, se sitúa, por supuesto, la competencia didáctica. Como un árbol y sus ramas, esta es la guía que debe orientar nuestras actuaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollándose, a partir de ella, el resto de competencias. Pero, como en la naturaleza, el árbol necesita diversos elementos para sobrevivir. Por ello, continuando con la anterior metáfora, la formación continua y las inquietudes por el conocimiento serían el agua y los nutrientes que el árbol docente necesita para crecer, junto a todas sus ramas, fuerte, estable y hermoso.