

# El trabajo en equipo, la competencia comunicativa y lingüística y la competencia digital a través del proyecto interdisciplinar “El Ministerio del Tiempo”



**Tarea de aplicación individual Curso Formación para Docentes en Fase de Prácticas 21-22**

**Dirección Provincial de Educación de Zamora**

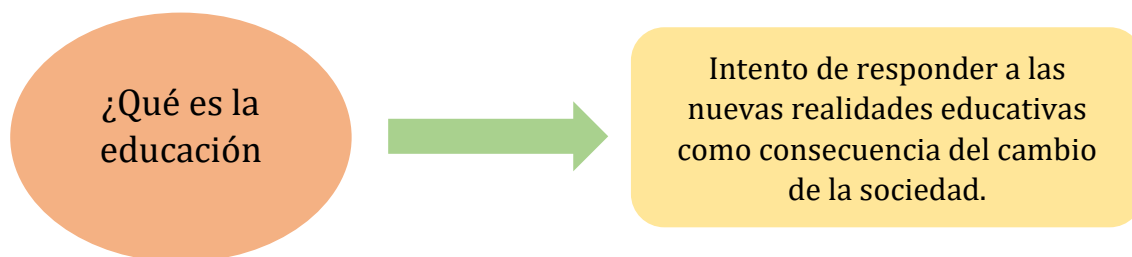
**Autora: Pilar Bernardo Jambrina**

**Coordinador: Antonio Luis García Morán**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>1. COMPETENCIA EN TRABAJO EN EQUIPO</b> .....	4
<b>2. COMPETENCIA COMUNICATIVA Y LINGÜÍSTICA</b> .....	6
<b>3. COMPETENCIA DIGITAL (TIC)</b> .....	9
<b>CONCLUSIONES</b> .....	11

## INTRODUCCIÓN



Así aparece en la introducción del Modelo de Competencias Profesionales del Profesorado elaborado por la Red de Formación del Profesorado de Castilla y León.

¿Y qué mayor transformación de nuestra realidad, de nuestro día a día, que aquella generada por una pandemia mundial?

Ese cambio se produjo a marchas forzadas, cuando un 13 de marzo 2020, tuvimos que avisar a nuestros alumnos de que el lunes no volveríamos a las aulas en una larga temporada. Y sí, de un día para otro tuvimos que dar respuesta a una nueva realidad educativa y social.

Este es el origen, y se podría decir, el motor, del proyecto interdisciplinar denominado "**El Ministerio del Tiempo**" que se presenta a continuación, elaborado con la herramienta Genial.ly (enlace adjunto al final del documento).

Surgió como una forma de seguir transmitiendo nuestros conocimientos y saberes al alumnado en las materias de historia, inglés y francés para que su proceso de aprendizaje no quedara interrumpido. La buena consecución de objetivos hizo que aquello que inicialmente se creara como recurso puntual a una situación de emergencia, en la que no se pudo enseñar y evaluar como hasta entonces, tenga en la actualidad una continuidad en el tiempo.

Con su elaboración y puesta en marcha, hay una aplicación directa de, entre otras, tres competencias docentes englobadas dentro del ámbito **Saber Hacer Cómo:**

1. **Competencia en trabajo en equipo**
2. **Competencia comunicativa y lingüística**
3. **Competencia digital (TIC)**

## 1. COMPETENCIA EN TRABAJO EN EQUIPO

Sin lugar a dudas, este proyecto interdisciplinar requirió de una estrecha colaboración entre los departamentos de historia, inglés y francés para poder ser llevado a cabo. Además, se añadió la dificultad de que, de un día para otro, toda la sociedad fuimos confinados en nuestros hogares, por lo que la única vía de comunicación fue a través de una pantalla de ordenador.

Pusimos nuestras ganas y predisposición al servicio de un objetivo común: diseñar unos materiales educativos interactivos donde el alumno fuera el protagonista y se olvidara durante las horas que dedicaba a resolver las distintas actividades y retos que le proponíamos de la realidad del exterior.

Cada profesora ponía de su parte los conocimientos, saberes y destrezas de su materia junto a su competencia digital, ayudándonos unas a otras en todo momento, para sacar el máximo partido a la herramienta, para algunas desconocida hasta ahora. La implicación y el compromiso colectivos superaron todos los obstáculos y dificultades y el resultado fue plenamente satisfactorio.

Además, esta competencia en trabajo en equipo fue transmitida a nuestro alumnado que aprendió a cooperar activamente con compañeros de distintos grupos y niveles.

En definitiva, con este tipo de proyectos y con otras iniciativas llevadas a cabo en el aula se demuestra, una vez más, que el trabajo en equipo es una competencia clave en nuestra labor docente para garantizar una enseñanza de calidad.

En este sentido, extraídos del Modelo de Competencias Profesionales del Profesorado, cabe destacar los siguientes componentes que están presentes en este proyecto:



### ACTITUDES

Superar la cultura individualista

Confiar en el trabajo de los demás

Defender la utilidad e importancia de la tarea en equipo

### COMPORTAMIENTOS

Lealtad con uno mismo y con los demás

Autodeterminación, optimismo e iniciativa

Aprendizaje de los errores y saber escuchar

Cada una de las sesiones se organizó en “puertas” que nuestros detectives del tiempo debían cruzar para resolver dos misiones.

A continuación, se muestran ejemplos de actividades relacionadas con las tres asignaturas, reflejo de ese trabajo en equipo interdisciplinar. Cada integrante formulaba sus propuestas e ideas de actividades relacionadas con la materia, y entre todas nos aportábamos *feedback* para una reflexión y mejora continua, donde el producto final fue un proyecto holístico y con un objetivo común.

Puerta 2 dedicada a Goya (Historia):

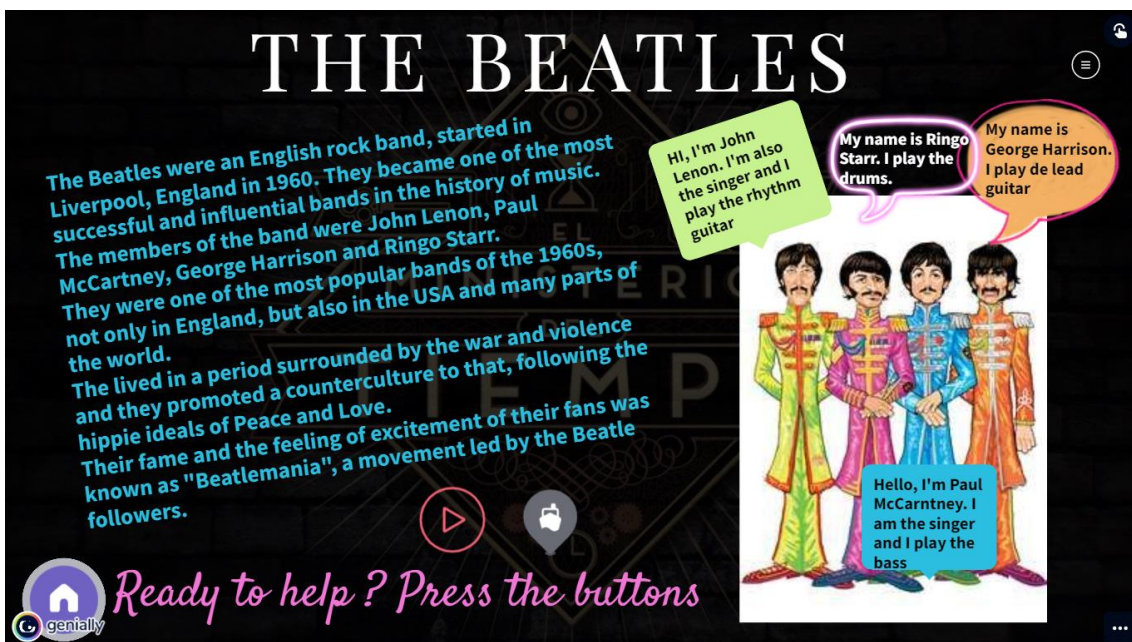


The image shows a screenshot of a Genially interactive puzzle game. The title is "RECUPERA EL CUADRO" in large orange letters. Below the title, it says "Acierta las preguntas y completa el puzle". On the left, there is a puzzle piece that has been placed into a larger white puzzle frame. On the right, there is a question: "¿Cuál es el nombre completo de Goya?". Below the question, there are two orange buttons with white text: "Francisco José de Goya y Lucientes" and "Francisco de todos los Santos". The Genially logo is visible in the bottom left corner.

Puerta 5 dedicada a Luis XIV (Francés):



Puerta 8 dedicada a *The Beatles* (Inglés):



## 2. COMPETENCIA COMUNICATIVA Y LINGÜÍSTICA

Gran parte del éxito de este proyecto se debe a la forma de introducir la idea del Ministerio del Tiempo a sus destinatarios. La narrativa (*storytelling*) que envuelve las diferentes misiones a las que se accedía a través de los distintos viajes o puertas fue clave para presentar nuestra idea al alumnado de forma interactiva y atractiva y para convertirlos en protagonistas desde el minuto uno.

Por ello, es esencial tener una buena competencia comunicativa y lingüística para este y otro tipo de actividades y para nuestra práctica docente en el día a día.

Pongámonos en contexto: confinados en nuestros hogares durante tres meses, 24 horas al día en el mismo espacio físico y rodeados de las mismas personas, sin el estímulo del exterior y sin un estrecho contacto social con sus amigos, necesitábamos de una historia potente para que nuestros alumnos se engancharan y completaran todas las actividades que les planteamos desde el disfrute por aprender.

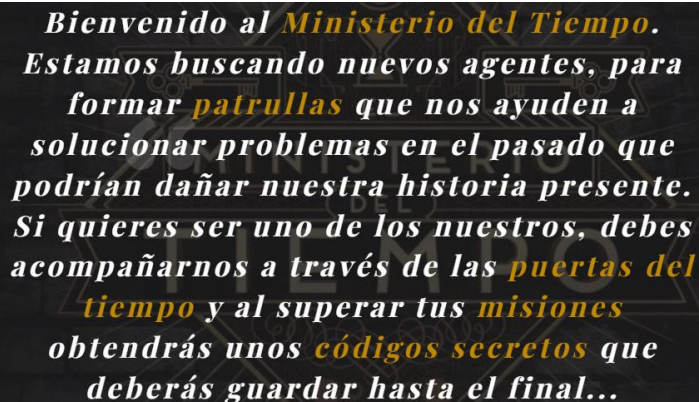
A través de esta competencia, utilizamos la lengua (no solo extranjera, también en la asignatura de historia), como herramienta para transmitir conocimientos e ideas, pero también para hacerles reflexionar y para expresar sus propias ideas y pensamientos. Es decir, se trata de gestionar la información y transformarla para convertirla en autoaprendizaje.

Cada día, una de nosotras era la encargada de introducir el nuevo viaje en nuestra videollamada diaria, y luego eran los alumnos los que debían resolver las diferentes misiones sirviéndose de destrezas lingüísticas y no lingüísticas y trabajando no solo de manera individual, sino también en equipo.

Por ello, ambas competencias (trabajo en equipo y lingüística) van de la mano y deben estar presentes tanto en el profesorado como en el alumnado.

En este caso, dentro del *Genial.ly* que fue nuestra principal herramienta para presentar los contenidos y actividades, hay numerosos ejemplos de la competencia lingüística puesta en práctica:

La narrativa está presente desde el principio:



*Bienvenido al **Ministerio del Tiempo**.  
Estamos buscando nuevos agentes, para  
formar **patrullas** que nos ayuden a  
solucionar problemas en el pasado que  
podrían dañar nuestra historia presente.  
Si quieres ser uno de los nuestros, debes  
acompañarnos a través de las **puertas del  
tiempo** y al superar tus **misiones**  
obtendrás unos **códigos secretos** que  
deberás guardar hasta el final...*



Haciéndoles partícipes desde la primera misión (entrevista personal para ser agentes del Ministerio del Tiempo):



1. ¿Por qué te gustaría formar parte de este Ministerio y viajar en el tiempo?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿De quién depende el Ministerio del Tiempo?  
\_\_\_\_\_
3. ¿Cuál es el objetivo de este Ministerio?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿Por qué debemos evitar que se cambie la historia?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Con cuál de nuestros tres famosos agentes (Julián Martínez, Alonso de Entrerríos y Amelia Folch) te gustaría trabajar?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿A qué periodo de la historia de España te gustaría viajar?  
¿Por qué?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. ¿A qué lugar del mundo y momento del pasado querrías viajar? ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Y también a través de las distintas actividades:





### 3. COMPETENCIA DIGITAL (TIC)

Por último, sin lugar a dudas, la competencia digital está muy presente en la elaboración de este proyecto y va de la mano con las dos competencias previamente citadas.

Gracias al trabajo en equipo, entre todas compartimos los conocimientos que teníamos sobre la herramienta Genial.ly, fue introducida a aquellas que no la conocían y descubrimos nuevas funcionalidades de esta.

El saber colectivo y el compartir experiencias nos enriquece en nuestra labor docente, una labor de aprendizaje y actualización permanente.

De igual forma, nuestra competencia comunicativa y lingüística se vio potenciada por el uso de herramientas TIC ya que en todo momento tuvimos en mente que nuestros destinatarios son nativos digitales y su día a día discurre entre pantallas.

He aquí una reflexión personal, ¿cómo darle la espalda a la realidad?

Vivimos en la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías y, como bien se ha mencionado al principio de este trabajo, la educación es el intento de dar respuesta a una nueva realidad en continuo cambio. Nosotros, en nuestra labor docente, queremos formar a los ciudadanos del mañana, hombres y mujeres críticos y reflexivos con el mundo en el que viven que sepan enfrentarse a los retos del futuro.

Por lo tanto, no podemos darle la espalda a las TIC, que nos abren tantas puertas y que han supuesto una revolución en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dándole un enfoque más práctico y colocando a nuestro alumnado en el centro. La fusión de las TIC con las metodologías activas, además de alejarse de un enfoque puramente tradicional, fomenta un aprendizaje dinámico en el plano social.

Este proyecto fomentó el desarrollo de nuestra competencia digital desde la motivación por aprender y desde una predisposición positiva hacia las TIC y el resultado no pudo ser más satisfactorio. Además, sirvió para adaptarnos a nuevas necesidades educativas generadas por la situación de pandemia.

A continuación, se presenta el Genial.ly que se convirtió en fiel compañero para narrar nuestra historia y para que nuestro alumnado construyera su aprendizaje desde la diversión y la motivación personal de resolver diferentes retos como verdaderos Agentes del Tiempo.

<https://view.genial.ly/5ec7baf97607860d83c507b7/presentation-ministerio-del-tiempo>

## CONCLUSIONES

A través de este trabajo se pueden extraer una serie de conclusiones que nos llevan a pensar que la realidad educativa actual dista en gran medida de aquella que recibimos hace unos años.

Por este motivo, la función docente implica mucho más que la preparación de materiales relacionados con nuestra materia y la impartición de contenidos. Hoy en día, esta visión tradicional de la enseñanza se está transformando a pasos agigantados y el proceso de aprendizaje no se reduce al entorno físico de la clase. De igual modo, los constantes cambios sociales demandan nuevas habilidades, capacidades y destrezas docentes que nos lleven a transmitir a nuestro alumnado un aprendizaje que tenga una aplicación (directa o indirecta) en la vida real.

Esto se materializa en las competencias docentes que aspiramos transmitir a nuestros alumnos para convertirlos en personas reflexivas, críticas, dinámicas, sociables, sensibles y con una buena capacidad de adaptación y respuesta.

Algunas de estas competencias expuestas en el presente trabajo versan sobre la necesidad de trabajar en equipo, la capacidad de ser buenos comunicadores y la integración y el uso responsable de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, no podemos olvidar otras competencias docentes igualmente importantes como la capacidad de organización y gestión, la competencia didáctica, la búsqueda por innovar y mejorar en nuestra práctica docente y aquellas que ayudan a nuestros alumnos en el plano social y emocional, para una adecuada gestión de las emociones.

En definitiva, como profesores somos referentes para nuestro alumnado, por lo que trabajar hacia un modelo de competencias docentes es una garantía de éxito para una educación de calidad y para el futuro de nuestras generaciones. Está en nuestras manos ser profesores implicados, inspiradores y agentes de motivación en el aula, buscando una actualización constante, aprendiendo día a día de nuestra maravillosa profesión y transmitiéndoles esa pasión por aprender que se prolongue durante toda la vida.