

El desarrollo de competencias profesionales dentro del marco del EEES. El caso de los grados

ISABEL RUIZ MORA
Universidad de Málaga
isabelruiz@uma.es

María Jesús RUIZ MUÑOZ
Universidad de Málaga
mariajesus@uma.es

Daniel GUERRERO NAVARRO
Universidad de Málaga
dguerrero@uma.es

Recibido: 30/07/2012

Aceptado: 29/10/2012

Resumen

Desde el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) se potencia el desarrollo de destrezas profesionales desde la Universidad y esta situación se plantea como uno de los retos de este nuevo contexto educativo, caracterizado por cambios en la metodología docente y en el rol que estudiantes y docentes desempeñan en el aula. En el presente trabajo profundizamos en las posibilidades que ofrecen las herramientas docentes basadas en el aprendizaje colaborativo, para potenciar las competencias profesionales en los Estudios de Comunicación.

Palabras Clave: Estudios de Comunicación, Espacio Europeo de Educación Superior, EEES, aprendizaje colaborativo, competencias profesionales

Professional skills development within the framework of the EHEA. The case of Communication studies.

Abstract

European Higher Education Area (EHEA) enhances professional skills development from the University and this situation is seen as one of the challenges of this new educational context, characterized by changes in the teaching methodology and the role played by students and teachers. This paper goes into the potential of educational tools based on collaborative learning, in order to enhance professional skills in Communication Studies.

Keywords: Communication Studies, European Higher Education Area, EHEA, collaborative learning, professional skills

Referencia normalizada

RUIZ MORA, Isabel; RUIZ MUÑOZ, María Jesús y GUERRERO NAVARRO, Daniel (2012): "El desarrollo de competencias profesionales dentro del marco del EEES. El caso de los grados en Comunicación". *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 18, núm. especial noviembre, págs.: 839-847. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Desarrollo; 3.1. Análisis DAFO. 4. Conclusiones. 5. Referencias bibliográficas.

1. Introducción

Peinado y Fernández (2011: 392) en su trabajo sobre la motivación de los alumnos de Grado en la elección de los estudios de Comunicación en las universidades de Madrid,

resuelven que una de las motivaciones que argumentan los estudiantes en su elección es “la posibilidad de recibir conocimientos que les faculten en las principales técnicas de las profesiones que aspiran ejercer”. Como observamos, esta razón está muy relacionada con la adquisición de competencias profesionales.

Consideremos también que en el ámbito profesional de la Comunicación, se valora especialmente la disposición y la preparación para participar en trabajo en equipo productivo, para lo cual resultan especialmente adecuadas las metodologías de aprendizaje colaborativo (AC). Estos instrumentos se revelan particularmente eficaces a la hora de fomentar en el alumnado el pensamiento crítico, los valores deontológicos y la resolución constructiva de problemas comunes, aspectos esenciales en la educación para la ciudadanía del siglo XXI (Barkley, Cross y Howell, 2007: 9). En suma, nos encontramos ante nuevas metodologías en las que los estudiantes son los protagonistas activos y el docente se convierte en catalizador del aprendizaje (Ruiz y Olmedo, 2012).

Son numerosas las técnicas y herramientas aplicadas por los docentes universitarios que tienen su base en el AC. Para la realización del presente estudio hemos realizado una selección atendiendo a su generalización en el uso y a su versatilidad a la hora de resultar aplicables al desarrollo de competencias profesionales en Comunicación.

Siguiendo estos parámetros, entre las diferentes técnicas, consideraremos el juego de rol, los debates, el método del caso (MdC), los concursos y el trabajo por proyectos. Además, nos centraremos en las que se explican a continuación, con el fin de facilitar su identificación (Imbernón y Medina, 2008: 29-31):

- Incidente crítico. Se divide la clase en pequeños grupos de trabajo que trabajan individualmente y en gran grupo, durante la puesta en común. Se presenta al grupo una situación problemática que tiene una solución y el grupo recaba información complementaria para analizar si la solución es la más adecuada. Después de esta fase, se trabaja buscando otras soluciones que conduzcan a la toma de una decisión, se debaten las propuestas en grupo reducido y se llega a una solución consensuada. Posteriormente, se ponen en común las soluciones de los distintos grupos y se reflexiona sobre el proceso y la decisión.
- 4 esquinas. El profesor selecciona cuatro respuestas u opiniones típicas y las escribe en carteles que coloca en cuatro rincones del aula. Los asistentes se pasean, leen las declaraciones y se quedan en el rincón con el que coinciden. Los grupos escogen a un portavoz y discuten su decisión, se pueden cambiar de lado si les convence otro argumento e informan después en el plenario. El profesor realiza la puesta en común.
- Puzzle. Se constituyen grupos pequeños. Se reparte la materia de modo que cada miembro del grupo reciba una parte proporcional (según dificultad y extensión). Para tratar esta parte, cada miembro se encuentra con miembros de otros grupos que han seleccionado lo mismo en un grupo nuevo (grupo experto). Hay tantos grupos expertos como partes de la materia. Cuando han acabado su trabajo, los expertos vuelven a sus grupos básicos. Entonces, los expertos juntan los elementos del puzzle; cada uno tiene el rol del profesor y explica su cono-

cimiento de la parte de la materia. Al final, cada miembro del grupo tendría que conocer todo el material. Después, un miembro del grupo experto explica su parte del tema al plenario y el profesor matiza, amplía y expone la materia.

- Flash. Cada estudiante expresa por turnos su opinión en referencia a un problema o experiencia. No se discute hasta que todos los participantes ha hablado.

Junto con estas técnicas, incluimos una serie de herramientas que propician también el aprendizaje de habilidades profesionales a través del trabajo colaborativo. En este caso incluimos, conferencias y videoconferencias, chats, foros, wikis, blogs, redes sociales (profesionales y no profesionales) y diario de prácticas.

2. Metodología

Como objetivo nos planteamos profundizar en las posibilidades que ofrecen las herramientas y recursos educativos, con el fin de potenciar las competencias profesionales en los estudios de Comunicación a través del AC. Para ello, hemos seguido el siguiente diseño metodológico:

1. Identificación de las competencias profesionales de cada título de grado de Comunicación, basados en el Libro Blanco de los Títulos de Grado en Comunicación (ANECA, 2005) donde se concretan los perfiles profesionales (competencias) para los títulos de Grado de Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas (ANECA, 2005: 30-34).
2. Exploración de técnicas y herramientas basadas en el aprendizaje colaborativo encaminadas a fomentar el desarrollo de las competencias profesionales. Para llevar a cabo las fases 1 y 2 hemos aplicado la técnica del análisis de contenido, como herramienta que nos permitirá la recogida, sistematización y comparación de los datos; contrastando la relación existente entre diferentes variables y la comparación de los contenidos (Igartua, 2006). De acuerdo con esta técnica, hemos procedido al diseño de una ficha de análisis para el registro de datos.
3. Propuesta de implementación basada en el AC para cada titulación, enfocada en la adquisición de competencias profesionales.
4. Evaluación de la viabilidad de la propuesta mediante una matriz DAFO.

3. Desarrollo

A continuación presentamos las propuestas de implementación de herramientas y técnicas de AC indicadas para alcanzar las competencias profesionales de los títulos de Comunicación.

Tabla 1. Propuesta Grado Comunicación Audiovisual

1. Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción audiovisual					
Juego de Rol	Conferencias	Incidente Crítico	Foros	Chats	Diario
RRSS espec.	Concursos	MdC	Trabajos por proyectos		
2. Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales, responsabilizándose de la dirección de actores y ajustándose al guión, plan de trabajo o presupuesto					
Diario	MdC	Conferencias	Trabajo por proyectos	Videoconferencias	
Foros	RRSS Esp.	Concursos	Wiki	Chats	Juego de rol

3. Capacidad para planificar y gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones mono-cámara y multi-cámara para TV, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases de la producción televisiva					
Juego de rol	Conferencias	Videoconferencias	Foros	MdC	Chats
Diario	RRSS Esp.	Wikis	Concursos	Trabajos por proyectos	
4. Capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros					
Juego de rol	Conferencias	Videoconferencias	Foros	MdC	Chats
Diario	RRSS Esp.	Wikis	Concursos	Trabajos por proyectos	
5. Capacidad y utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija					
Juego de rol	Conferencias	Videoconferencias	Foros	MdC	Chats
Diario	RRSS Esp.	Wikis	Concursos	Trabajos por proyectos	
6. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos					
Juego de rol	Conferencias	Videoconferencias	Foros	MdC	Chats
Diario	RRSS Esp.	Wikis	Concursos	Trabajos por proyectos	
7. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las NNTT					
Videoconferencias		Chats	Foros	Diario	RRSS esp.
Concurso	MdC	Trabajo por proyectos		Conferencias	
8. Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes					
Chats	Foros	Concursos	Diario	RRSS espec.	
Concursos	MdC	Trabajo por proyectos			
9. Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio					
Concursos	Diario	RRSS espec.	Foros	Chats	
Trabajo por proyectos		MdC			
10. Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia					
Conferencias	Debates	Videoconferencia	Foros	Wikis	Blogs
Concursos	Chats	Diario	RRSS esp.	Trabajos por proyectos	
11. Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales					
Conferencias	Flash	Debates	Chats	Foro	Blogs
Videoconferencias		Puzzle	RRSS espec.	Trabajo por proyectos	
12. Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial					
Conferencias	Chats	Debates	Diario	Blogs	Foros
Videoconferencias	Juego de rol	Incidente Crítico	RRSS esp.	MdC	Trabajo por proyectos
13. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales					
Conferencias	Concursos	Diario	Foros	Blogs	Chats
Videoconferencia	RRSS Esp.	MdC	Juego de rol	Trabajos por proyectos	
14. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases					
Conferencias	Diario	Concursos	Foros	Blogs	Chats
Juego de rol	RRSS Esp.	MdC	Videoconferencia	Trabajos por proyectos	
15. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual					
Conferencias	Diario	Concursos	Foros	Blogs	Chats
Juego de rol	RRSS Esp.	MdC	Videoconferencia	Trabajos por proyectos	Wiki

16. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo					
Conferencias	Diario	Concursos	Foros	Blogs	Chats
Juego de rol	RRSS Esp.	MdC	Videoconferencia	Trabajos por proyectos	Wiki
17. Capacidad para buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de documento audiovisual en una base de datos, así como su utilización en diferentes soportes audiovisuales utilizando métodos digitales					
Blogs	Foros	Wikis	Conferencias		Chats
RRSS espec.	MdC				
18. Capacidad para aplicar principios y funciones de la identidad visual para la creación de un manual de normas para la identidad visual corporativa de una empresa					
Foros	Wikis	Blogs	Chats	Concurso	Trabajo por proyectos
19. Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva y radiofónica así como las distintas variables influyentes en su configuración y procesos tanto comunicativos como espectaculares por ellos generados					
Debate	Foros	Wikis	Blogs	Chats	Trabajo por proyectos
20. Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia					
Foros	Chats	Diario	RRSS esp.	Trabajos por proyectos	
21. Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual					
Conferencia	Flash	Foro	Chats	Trabajo por proyectos	Diario
RRSS espec.					
22. Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora					
Diario	RRSS espec.		Trabajos por proyectos		
23. Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración					
Diario	RRSS espec.		Trabajos por proyectos		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Propuesta Grado Periodismo

1. Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa					
Juego de Rol	Diario	Debates	Flash	Concurso	
2. Capacidad para leer y analizar textos y documentos especializados					
Diario	MdC	Trabajo por proyectos			
3. Capacidad básica para comprender la producción informativa o comunicativa, escrita o audiovisual, en inglés					
Juego de rol	Blogs	Debates	Flash	Diario	MdC
RRSS Esp.	Trabajo por proyectos				
4. Capacidad básica de comunicación en otras lenguas extranjeras: francés, portugués e italiano					
Juego de Rol	Chats	Concursos	Flash	Foro	RRSS
Videoconferencias	Conferencias	Debates	Blogs	Trabajos por proyectos	
5. Capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales, en sus nuevos soportes digitales, mediante la hipertextualidad					
Juego de Rol	Wiki	Blogs	Debates	Videoconferencias	Trabajo por proyectos
MdC	Conferencias	Diario			
6. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos					
Juego de Rol	MdC	Trabajo por proyectos			Concursos
7. Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas					
Juego de Rol	Blogs	Concurso	Trabajo por proyectos	Foros	Wiki
RRSS espec.					
8. Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos					
MdC	Concursos		Trabajo por proyectos		

9. Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos					
Juego de Rol	Blogs	RRSS espec.	Foros	Chats	MdC
Wiki	Diario	Concursos	Trabajo por proyectos		
10. Capacidad y habilidad para el desempeño de las principales tareas periodísticas, desarrolladas a través de áreas temáticas, aplicando géneros y procedimientos periodísticos					
Juego de Rol	Blogs	RRSS espec.	Debates	Conferencias	Foro
MdC	Videoconferencias	Conferencias	Concursos	Trabajos por proyectos	
11. Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo					
MdC			Trabajo por proyectos		
12. Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes					
MdC			Trabajo por proyectos		
13. Comprensión de los datos y de las operaciones matemáticas efectuadas con algunos de ellos de uso corriente en los medios de comunicación y capacidad y habilidad para saber utilizar datos y estadísticas de manera correcta y comprensible para la divulgación					
MdC			Trabajo por proyectos		
14. Capacidad y habilidad de exponer razonadamente ideas, a partir de los fundamentos de la retórica y de las aportaciones de las nuevas teorías de la argumentación, así como de las técnicas comunicativas aplicadas a la persuasión					
Juego de Rol	Videoconferencias	Conferencias	MdC	Flash	Foros
Blogs	Puzzle	Debates	RRSS	RRSS espec.	
15. Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de auto evaluación, así como habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad					
Juego de Rol	Incidente Crítico	Foros	Debates	Trabajo por proyectos	
Flash	Diario	MdC			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Propuesta Grado Publicidad y Relaciones Públicas

1. Capacidad y habilidad para ejercer como profesionales que se encargan de la atención al cliente de la agencia, asistiéndole de manera continuada antes, durante y después de la realización de sus acciones de comunicación					
MdC		Puzzle	Juego de Rol		4 esquinas
Wiki	Blogs	Chats	Diario	Foros	RRSS Esp.
Videoconferencias		Incidente Crítico		Debates	
2. Capacidad y habilidad para responsabilizarse del área de comunicación de una organización					
Wiki	Blogs	Chats	Diario	RRSS Esp.	Foros
4 esquinas		MdC		Videoconferencias	
Juego de Rol		Puzzle	Debates	Incidente Crítico	
3. Capacidad y habilidad para establecer el plan de comunicación					
Diario	Puzzle	Foros	Wiki	Blogs	Chats
Incidente Crítico		RRSS Esp.		MdC	
4 esquinas		4 esquinas			
4. Capacidad y habilidad para el ejercicio liberal de la profesión y la docencia prestando asesoramiento a agencias de comunicación o a sus clientes en materias vinculadas con la comunicación					
Chats	Flash	Puzzle	Wiki	Trabajo por proyectos	
4 esquinas		Blogs	Concursos	MdC	Debates
Videoconferencias		Incidente Crítico		Juego de Rol	Foros
Diario		RRSS Esp.		MdC	
5. Capacidad relacional y de indagación para establecer una interacción fluida y competente entre el anunciante y la agencia					
Puzzle	Concursos	Trabajo por proyectos		Método del Caso	
Wiki	Flash	Debates	Foros	RRSS Esp.	Juego de Rol
Videoconferencias		Chats	Diario	MdC	Blogs

6. Capacidad y habilidad para ejercer las funciones que desarrolla el departamento de medios de una agencia y de las centrales de medios					
Chats	Diario	RRSS Esp.	MdC	Puzzle	
Puzzle	Juego de Rol	Incidente Crítico		Foros	
Blogs	Wiki	4 esquinas			
7. Capacidad para definir y gestionar los presupuestos de comunicación					
4 esquinas	Incidente Crítico	Foros	Wiki	Blogs	RRSS Esp.
MdC	Trabajo por proyectos	Chats	Diario	Puzzle	Concursos
8. Capacidad y habilidad para dar forma creativa al mensaje					
Trabajo por proyectos		MdC		Videoconferencias	
Wiki	Blogs	RRSS Esp.		Puzzle	Concursos
4 esquinas	Foros	Flash	Debates	Incidente Crítico	
9. Capacidad y habilidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos					
Foros	Blogs	Diario	RRSS Esp.	MdC	Concursos
10. Capacidad y habilidad para ejercer como expertos en la gestión estratégica de la imagen corporativa de una empresa					
Trabajo por proyectos		Incidente Crítico		MdC	
4 esquinas		Flash	Debates	Foros	Wiki
Blogs	Chats	Diario	Puzzle	RRSS Esp.	
11. Capacidad y habilidad para identificar, valorar, gestionar y proteger los activos intangibles de la empresa, añadiendo valor a sus productos y servicios y reforzando la reputación de la misma					
4 esquinas	Puzzle	Trabajo por proyectos		Juego de Rol	MdC
Wiki	Blogs	Chats	Diario	RRSS Esp.	Foros
Incidente Crítico		Videoconferencias		Flash	Debates
12. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia)					
Puzzle	Chats	Wiki	Foros	4 esquinas	Blogs
Juego de Rol	Diario	MdC	RRSS Esp.	Trabajo por proyectos	Incidente Crítico

Fuente: Elaboración propia

3.1. Análisis DAFO

Mediante la matriz DAFO hemos valorado las propuestas presentadas para alcanzar las competencias profesionales en los estudios de Comunicación mediante el AC. Para ello, nos hemos aproximado a las debilidades y fortalezas (centradas en la propuesta en sí y en el docente) y a las amenazas y oportunidades (enfocadas en el entorno y los estudiantes como receptores de las propuestas) de las propuestas.

Tabla 4. Matriz DAFO

Debilidades	Fortalezas
<ul style="list-style-type: none"> -Desconocimiento de técnicas y herramientas por parte del docente -Dificultad para la evaluación -Dificultad para conciliar tiempo de trabajo con planificación -Inexperiencia en el cálculo de las horas necesarias para desarrollar actividades según créditos ECTS -Los cambios en la asignación docente del profesorado pueden ser una traba para el perfeccionamiento de técnicas y herramientas -Coordinación de metodologías y herramientas aplicadas en asignaturas compartidas por varios docentes 	<ul style="list-style-type: none"> -Alguna formación previa del docente sobre AC -Motivación del docente -Cambio de rol: el docente provoca el aprendizaje -No es clase magistral -Se trabajan conocimientos teóricos-prácticos -Aprovechamiento de las actividades complementarias para activar nuevas técnicas -Incentivación de la innovación educativa en el sistema actual de enseñanza-aprendizaje -Promoción de intercambio de experiencias entre docentes universitarios.

Amenazas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> -Infraestructuras no adecuadas al EEES -Estudiantes poco motivados -Prejuicios sobre el trabajo en grupo -Desconocimiento o dificultad del docente para reproducir circunstancias que simulen casos reales -Inexistencia de actores que estudien y vinculen a través de indicios o fuentes la adecuación de los perfiles o competencias a la situación real de su profesión -Escasez de lazos de colaboración entre los agentes (académico y profesional) 	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento el mundo profesional a la Universidad -Trabajo en equipo -Trabajo con casos reales -Cambio de rol: el estudiante participa en su aprendizaje -Relación cercana estudiante/docente -Estudiantes familiarizados con NNTT -Desarrollo de competencias profesionales -Pensamiento crítico -Fomento del interés por la investigación e innovación -Sentimiento de solidaridad (pertenencia) -Resultados tangibles

Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones

El trabajo desarrollado nos ha permitido identificar las técnicas y herramientas que propician la adquisición de competencias profesionales en Comunicación trabajando con el aprendizaje colaborativo. Esta identificación puede provocar una reorientación del trabajo en el aula a fin de alcanzar las deseadas competencias profesionales.

Profundizar en el conocimiento de las debilidades y amenazas del aprendizaje colaborativo nos orienta en el diseño y planteamiento de la actividad en el aula, igualmente nos permite conocer con antelación los posibles problemas a los que nos podremos enfrentar, por lo que disminuimos el grado de fracaso de la actividad, de insatisfacción en el alumnado y de frustración del docente. En general, estas dificultades se relacionan con carencias relacionadas con la falta de formación y/o experiencia del profesorado, limitaciones del tiempo y/o recursos técnicos disponibles y escasez de motivación del alumnado. Sin embargo, el análisis de fortalezas y oportunidades, revela que el aprendizaje colaborativo no sólo sirve para fomentar el interés y la implicación del alumnado sino que también resulta útil para trabajar otras competencias transversales que se relacionan con alimentar su capacidad de análisis y promover el trabajo con nuevas tecnologías. Mediante el trabajo colaborativo, desarrollamos entre los estudiantes algo más que competencias profesionales, ya que provocamos en ellos un pensamiento más crítico y solidario.

Por otro lado, los modelos propuestos permitirán a los docentes distinguir y seleccionar las técnicas y herramientas más adecuadas para el desarrollo de cada destreza profesional. Además, el estudio realizado revela que las técnicas y herramientas con un mayor índice de adecuación para desarrollar competencias profesionales son aquellas que ofrecen un campo de trabajo más global y similar de la realidad profesional: juego de rol, método del caso, trabajo por proyectos y redes sociales especializadas.

Por todo lo expuesto, este trabajo no queda aquí agotado ni mucho menos, los resultados obtenidos nos invitan a seguir explorando las posibilidades detectadas con motivo del trabajo desarrollado. Cabe destacar que, entre los horizontes que se vislumbran, resulta de especial interés la línea relacionada con el desarrollo e implementación de técnicas y herramientas de AC concebidas específicamente para trabajar

competencias profesionales en las titulaciones de Comunicación, como son cinefóruns, videofóruns, performances o lipdubs.

5. Referencias Bibliográficas

- AGENCIA NACIONAL DE EVALUACIÓN DE LA CALIDAD Y ACREDITACIÓN (ANECA, 2005): *Libro Blanco de los Títulos de Grado en Comunicación*. http://www.aneca.es/var/media/150336/libroblanco_comunicacion_def.pdf.
- BARKLEY, Elizabeth; CROSS, K. Patricia & HOWELL MAYOR, Claire (2007): *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia/Morata.
- IGARTUA PEROSANZ, Juan José (2006): *Métodos Cuantitativos de Investigación en Comunicación*. Barcelona, Bosch Comunicación.
- IMBERNÓN MUÑOZ, Francesc & MEDINA MOYA, José Luis (2008): *Metodología participativa en el aula universitaria. La participación del alumnado. Cuadernos de docencia universitaria 04*. Barcelona, ICE y Ediciones Octaedro.
- PEINADO MIGUEL, Fernando & FERNÁNDEZ SANDE, Manuel (2011): “Reflexión sobre la motivación de los alumnos de Grado en la elección de estudios de comunicación en las universidades de Madrid”, en *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, vol. 17, nº 2. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Editorial Complutense, pp. 383-400.
- RUIZ MORA, Isabel & OLMEDO SALAR, Silvia (2012): “Desarrollo de competencias profesionales en el espacio europeo de educación superior (EEES). Nuevas metodologías en los estudios de comunicación”, en *Revista de Comunicación Vivat Academia*, nº 117 <http://www.ucm.es/info/vivatoca/numeros/n117E/PDFs/Varios32.pdf>

Isabel RUIZ MORA

María JESÚS RUIZ MUÑOZ

Daniel GUERRERO NAVARRO

Docentes e investigadores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga