

## FICHA INDIVIDUAL DE TRABAJO

# “Las Competencias Clave a través del uso del teléfono móvil en el aula”

Por favor,  
escribe en las  
zonas azules

### Elementos básicos

<b>Título de la actividad</b>
Los jóvenes anatomistas.
<b>Duración de la actividad</b>
Una evaluación; la última, ya que es en ella cuando el alumnado ha visto ya la mayor parte del temario y está más capacitado para buscar contenido que amplíe lo aprendido durante el curso.
<b>Curso al que va dirigido y perfil del alumnado</b>
Esta actividad está dirigida al alumnado de 1º de Bachillerato que se encuentra cursando la asignatura de Anatomía Aplicada.
<b>Apps usadas en la actividad (nombre y descripción de las mismas)</b>
Complete Anatomy – La más avanzada plataforma digital de anatomía. Anatomy Learning – Completa aplicación de anatomía en 3D, modelada por médicos y expertos en anatomía y basada en terminología anatómica internacional. Anatomy 4D – Un extraordinario viaje al interior del cuerpo humano, completamente interactivo, con tecnología de realidad aumentada. Gray’s Anatomy – Atlas – El clásico manual de anatomía, ahora actualizado a las nuevas tecnologías.
<b>Elementos tradicionales que intervienen (si los hubiera)</b>
Los alumnos y alumnas cuentan, además de con las aplicaciones anteriormente comentadas, con el temario de la asignatura, elaborado por mí y puesto a disposición de ellos en formato PDF a través de mi blog personal de la asignatura.
<b>Competencias clave desarrolladas</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Competencia en comunicación lingüística.</i> Los alumnos tienen que saber expresar de manera correcta y utilizando el lenguaje científico, la información que se le solicita en el desarrollo de las actividades.</li><li>• <i>Competencia digital.</i> Deben demostrar su destreza en la instalación y uso de las apps propuestas.</li></ul>

- *Aprender a aprender.* Los alumnos, a partir de los contenidos dados en clase, tienen que completarlos y/o ampliarlos.
- *Competencias sociales y cívicas.* Deben desarrollar respeto por el cuerpo humano, ya que se parte de la base de que ninguno es igual a otro; por diversas partes del organismo, que en ocasiones les suelen dar la risa; por sus compañeros de grupo, en aquellas tareas que realicen de esa manera...

## Objetivos y contenidos de la actividad

### Objetivo de la actividad

Esta actividad tiene un objetivo único y amplio: se pretende que los alumnos y alumnas completen y amplíen lo aprendido durante las clases impartidas de la asignatura de Anatomía Aplicada, por medio del uso del móvil y las aplicaciones adecuadas para la consecución del mismo.

### Contenidos incluidos en la actividad en relación con la asignatura impartida

Dado que el trabajo se distribuye por grupos y cada grupo trabaja una parte del cuerpo humano, los contenidos incluidos son todos los vistos en la asignatura a lo largo del curso.

### Repercusión en la dinámica del grupo clase

Todo lo que sea introducir en el desarrollo de las clases cualquier tipo de novedad, ya repercute de manera positiva en el grupo. Si, además, lo incluido está relacionado con nuevas tecnologías, aún causa mayor impacto. Pero si, además, para poder trabajar se les deja que utilicen sus dispositivos electrónicos móviles, los alumnos y alumnas se desviven por llevar a cabo las tareas propuestas.

## Descripción de la actividad

### Descripción de la actividad

La actividad ha consistido en buscar información sobre diversas partes del cuerpo, completando y ampliando lo aprendido. Lo han hecho divididos en grupos, cada uno de los cuales se ha centrado en una parte en concreto del cuerpo humano. Además, han tenido que buscar alteraciones y/o enfermedades relacionadas con dichas partes. Por último, tuvieron que elaborar un proyecto con toda la información recogida y exponerlo a sus compañeros en clase.

### Bitácora de actuaciones

- 1) Se les explicó a los alumnos la existencia de aplicaciones sobre anatomía humana, disponibles en los Stores de cada plataforma. Se procedió a la instalación de las mismas en sus dispositivos electrónicos y la navegación por ellas, para una primera toma de contacto.
- 2) Se distribuyó al alumnado por grupos, se les explicó la tarea a realizar y se sorteó entre los grupos las partes del cuerpo a trabajar cada uno de ellos.
- 3) Durante tres sesiones estuvieron trabajando con las aplicaciones y elaborado los proyectos.
- 4) En la última sesión, los alumnos y alumnas expusieron sus proyectos.

**Grado de consecución de los objetivos planteados**

El grado de consecución de los objetivos es altamente satisfactorio. La tarea propuesta ha supuesto toda una novedad que los alumnos han asimilado de muy buen grado. Todos han mostrado un interés altísimo por la realización de la tarea y han expuesto las conclusiones sin titubeos ni dudas, señal de que se han empapado de todo lo desarrollado con el trabajo realizado. De hecho, una vez acabada la experiencia, la han valorado muy positivamente y han propuesto que se siga realizando en los cursos sucesivos (en este caso, el año que viene estarán cursando 2º de Bachillerato y podría servirles para ampliar los contenidos allí cursados).

## Valoración personal de la actividad desarrollada

**¿Te ha parecido interesante trabajar usando el teléfono móvil? ¿Por qué?**

Ha sido bastante interesante, por lo ya expuesto en apartados anteriores: a los alumnos se les ha tenido totalmente enganchados a la tarea y han trabajado al 100%.

**Ventajas y desventajas detectadas por el uso del móvil en clase**

Ventajas: es una herramienta moderna, que los alumnos conocen de sobra y que los pone en contacto con una cantidad de información tremendamente grande.

Desventajas: los alumnos, en ocasiones, se distraen con otras cosas que tienen al alcance de un click: whatsapp, internet, cámara de fotos..., por lo que hay que estar atento y vigilante de cualquier distracción no adecuada.

**Impresión general del alumnado: "¿qué has aprendido?", "¿repetirías la experiencia?"**

Como ya se ha comentado anteriormente, a los alumnos les ha gustado tanto la experiencia, que han pedido repetirla el curso que viene. Así que la impresión es más que positiva.

**¿Qué se podría mejorar en la actividad realizada?**

Que los alumnos puedan conectarse a la red del instituto, sin tener que hacer uso de sus propios datos.

**Duración de la actividad**

La asignatura consta de dos horas semanales, así que nos ha ocupado cuatro semanas.

**Utilidad de este grupo de trabajo**

Ha servido para que todos nos demos cuenta de que no se le debe tener miedo al uso de un móvil en un aula. El avance de la tecnología es imparable, y lo mismo que mucho antes de nosotros, hubo que adaptarse al uso de televisores o equipos radiofónicos en clase, sin que ello supusiera que tuviera que verse la tele o escucharse la radio en la misma, al final el móvil acabará imponiéndose como una herramienta más en el transcurso de las clases, por lo que cuanto antes implantemos su uso razonado en las mismas, antes lo veremos todos como un instrumento de uso común y no como un enemigo a batir.

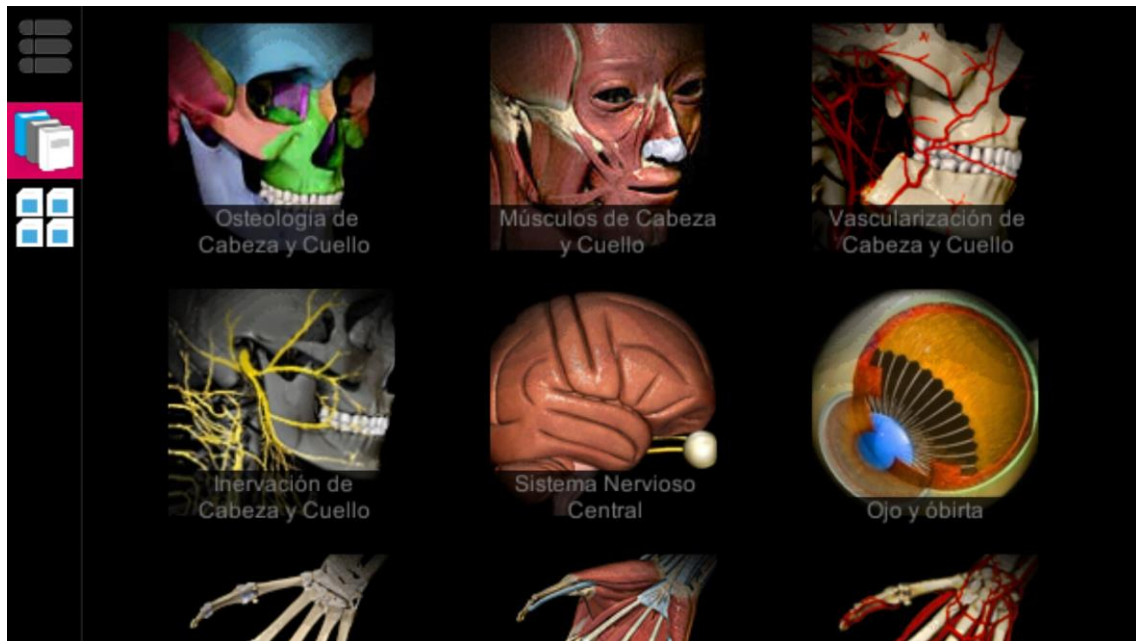
## Evaluación a través de las Competencias Clave

Según podemos leer en la web del MECD, citamos textualmente, las orientaciones de la Unión Europea insisten en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento. Se conceptualizan como un “saber hacer” que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran. Las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas (sic).

A continuación planteamos un instrumento simple y directo que nos va a permitir, de forma transparente, **evaluar el trabajo de nuestro alumnado por competencias clave** en la aplicación de las tareas que hemos diseñado. Para ello basta con que marquéis, en cada fila, qué valor numérico asignáis a cada competencia clave en función de la siguiente guía: **1 = Nada; 2 = Insuficiente; 3 = Regular; 4 = Bastante; 5 = Satisfactorio**.

Nombre y apellidos del alumno/a: _____	Curso: _____				
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b> 1 = Nada; 2 = Insuficiente; 3 = Regular; 4 = Bastante; 5 = Satisfactorio	1	2	3	4	5
<b>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</b>					
<b>Competencia digital (CD)</b>					
<b>Aprender a aprender (CPAA)</b>					
<b>Competencias sociales y cívicas CSC</b>					

## Imágenes, capturas de pantalla, material utilizado...



Pantalla principal de la app *Anatomy Learning*.



Distintas capturas de pantalla de la app *Anatomy Learning*.

