

## 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>
La Revolución Francesa a través de Twitter
<b>Duración de la actividad</b>
La actividad está pensada para ser desarrollada en las dos semanas posteriores al fin de la Unidad Didáctica relacionada con el tema de la “Revolución Francesa” para que el alumnado tenga los conocimientos básicos sobre el tema, los personajes y el contexto histórico en el que se desarrolla. De esta manera estará en disposición de poder elegir con mayor criterio e insertar sus tweets con mayor justificación y alcanzar los objetivos propuestos para la tarea a desarrollar.
<b>Curso al que va dirigido y perfil del alumnado</b>
Va dirigida para el alumnado de 1º de Bachillerato dentro de la modalidad de Humanidades que cursa la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo.  A la hora de comentar el tipo de grupo al que se propone la tarea específica cabe señalar que se trata de un alumnado bastante trabajador y responsable. La mayoría suele usar las redes sociales de manera habitual y tiene acceso a internet en el móvil y wifi en su casa. Se conocen desde hace años la mayoría pero acaba de incorporarse un grupo nuevo de alumnos de otra localidad que tiene hasta 4º ESO. Todos suelen hacer siempre las tareas que se les piden pero mientras hay un grupo de varias alumnas que buscan la excelencia y alcanzar el diez como nota global de la asignatura también hay algunos alumnos que hacen la tarea para salir del paso y solo con el objetivo de aprobar sin mostrar demasiado interés hacia la materia y las actividades que de manera cotidiana se proponen con métodos más tradicionales (entiéndase por libro de texto, textos, fotografías, etc...).
Estos alumnos suelen aprobar la asignatura alrededor del 85% (siguiendo las notas obtenidas en las evaluaciones anteriores) y suelen ser en su mayoría muy participativos y receptivos ante la materia. Finalmente señalar que para esta asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo se dispone de 4 horas semanales de clase.

### **Apps usadas en la actividad (nombre y descripción de las mismas)**

Twitter es un sistema de microblogging que permite publicar mensajes cortos, de hasta 140 caracteres llamados tweets. Cada usuario genera información sobre sí mismo y su realidad creando un microblogging que pueden ver los demás usuarios. Permite conectarse con tus amigos y otras personas con gustos comunes a los tuyos. También permite obtener actualizaciones instantáneas de las cosas que te interesan.

Los tweets se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tweets de otros usuarios – a esto se le llama "seguir" y a los usuarios abonados se les llama "seguidores" o "followers". Por defecto, los mensajes son públicos, pudiendo difundirse privadamente (como se recomienda que se haga para esta actividad) mostrándolos únicamente a unos seguidores determinados. Los usuarios pueden twitear desde la web del servicio, con aplicaciones oficiales externas (como para [teléfonos inteligentes](#)). El servicio es gratuito.

Se ha elegido esta aplicación por ser comúnmente conocida y usada por la gran mayoría de los alumnos del grupo de la clase y por la facilidad para acceder de manera rápida e intuitiva permitiendo colgar fotos, videos, mensajes cortos y sobre todo interactuar con el resto de miembros del grupo y con el profesor creando una especie de comunidad virtual entre estos.

### **Elementos tradicionales que intervienen (si los hubiera)**

En esta actividad no se han utilizado elementos tradicionales ya que todos los alumnos disponían de acceso a internet y móviles. Igualmente todos han conseguido registrarse y comenzar a twitear sin ninguna dificultad.

### **Competencias clave desarrolladas**

1. **Competencia en comunicación lingüística:** Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. En este caso la utilizamos en los mensajes de texto que acompañan a cada imagen o video y en los intercambios de información y contactos entre el alumnado.
2. **Competencia digital:** Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información. Esencial a lo largo de toda esta actividad y una de las principales en el grupo de trabajo. Toda la tarea gira alrededor del uso del móvil pudiendo complementarse con portátiles, ipads, etc...
3. **Aprender a aprender:** Implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo. Se busca la independencia del alumno/a. En esta actividad ellos mismos crean su perfil, información disponible, mensajes, etc..
4. **Competencias sociales y cívicas:** Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica. Uno de los grandes objetivos de la tarea es que interactúen los alumnos dentro de un marco histórico determinado ayudando a conocerse mejor y que crezca el vínculo existente entre ellos.
5. **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos. Twitter permite la creatividad a partir del uso de memes, gifs, etc...

6. *Conciencia y expresiones culturales*: Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura. Esenciales para valorar nuestra cultura así como la de países vecinos y en todo el mundo. Todos estos elementos son susceptibles de ser usados en la creación de los personajes llevada a cabo en la actividad.

## Objetivos y contenidos de la actividad

### Objetivos de la actividad

Los objetivos son variados:

- Elaborar un proyecto previamente explicado en clase utilizando el móvil y mediante la app que hemos descargado para tal ocasión (Twitter).
- Utilizar la red social Twitter para redactar textos , poner fotos, videos, memes, etc... de un personaje concreto de la Revolución Francesa intentando ponerse en la piel del mismo.
- Acercar a los alumnos al conocimiento de los acontecimientos principales de la Revolución Francesa y al contexto histórico en el que se desarrolla.
- Dominar los diferentes personajes que intervinieron en los hechos tratados en clase y como estos van modificando su papel dentro del contexto histórico en el que se enmarcan.
- Usar nuevas tecnologías y métodos motivadores para el alumnado vinculados al uso de Internet y del móvil.
- Interactuar con el resto de miembros del grupo clase facilitando la integración de los diferentes alumnos en el mismo.
- Involucrar al alumnado en la construcción de su propio aprendizaje.
- Trabajar en equipo, ayudando a aquellos compañeros que carecen de dispositivos móviles o no dominan el uso de estas aplicaciones.
- Usar de forma segura y educativa el teléfono móvil no solo el móvil sino también otras TIC.
- Defender las ideas de un determinado grupo social o político valorando las posibilidades con las que se encuentran en un determinado momento histórico.
- Comprender las distintas tendencias e intereses implicados en los cambios históricos y el papel determinante de cada uno de los actores que participan en el mismo.

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

La revolución francesa de 1789: Fases de la Revolución. Asamblea Legislativa y Asamblea Constituyente (1789-1792).La I República: La Convención Nacional (1792-1795).El Directorio (1795-1798).El Consulado (1799-1802).El imperio napoleónico.

### **Repercusión en la dinámica del grupo clase**

El grupo se ha mostrado muy interesado en esta actividad ya no solo por poder traer el móvil a clase sino también por poder hacer tareas más prácticas llegando a interesarse por la misma hasta los que menos atención suelen prestar a la asignatura.

Los alumnos se han conocido mejor entre ellos siendo capaces de crear su propio aprendizaje de manera amena y activa.

Ha mejorado la percepción ante la asignatura, el profesor y la propia dinámica de las clases viendo la historia como algo abierto, divertido y con distintas interpretaciones, enriquecedor y llena de posibilidades.

Se han reforzado los lazos entre los alumnos conociéndose mejor y relacionándose a pesar de sus distintos intereses e ideologías siendo respetuosos con los demás hiciesen el papel que hiciesen. Divirtiéndose juntos y aprendiendo juntos.

El buen resultado de la actividad nos anima tanto a los alumnos como al profesor a seguir investigando por este camino por lo que se pueden proponer tareas vinculadas a Youtube, Instagram, Pinterest... y otras aplicaciones con las que los alumnos están familiarizados.

## **Descripción de la actividad**

### **Descripción de la actividad**

Tras una sesión inicial donde el profesor presenta la posibilidad y disponibilidad del alumnado ante la necesidad de traerse el dispositivo móvil y poder emplearlo en clase junto con las normas de uso del mismo se procederá a la presentación de la actividad a realizar.

Para comenzar la actividad los alumnos deben descargarse si no tienen ya instalada la aplicación de Twitter. Una vez realizado este paso deben registrarse con un correo electrónico y una contraseña en la plataforma de esta red social. A continuación deben elegir un personaje de la revolución francesa que bien puede ser popular de entre los vistos en clase (Robespierre, Luis XVI, Napoleón ,etc...) o un ejemplo de algunas de las tendencias políticas de la época (girondinos, jacobinos, monárquicos,etc..) finalmente también se les propone poder seleccionar un personaje representativo de alguna capa social determinada (campesino, artesano,burgués,noble,etc...).Una vez decidido el personaje que cada uno vaya a quedarse (después de una puesta en común para que no se repitan los personajes) se les exige un mínimo de 5 tweets por personaje para poder superar la tarea no existiendo un máximo ni obligándoseles interactuar entre ellos. Para la evaluación se tendrá igualmente en cuenta el trabajo empleado para el desarrollo de la tarea y la originalidad del mismo.

Para poner en común con el profesor todo el trabajo realizado en el móvil y reconocer a cada uno de los personajes estos deben presentarse al perfil de Twitter del profesor y unificar todos los mensajes usando el hashtag #revoluciónfrancesahmc para conseguir que todos puedan ver los mensajes de los demás y además puedan seguir la cuenta del personaje del compañero.

A su vez el profesor añadirá sus propios mensajes con fotos y videos que considere de interés común para todos los alumnos que tienen que presentarse mediante mensaje privado al profesor para que este los identifique con naturalidad.

Tras la realización de los tweets de cada uno de los personajes los alumnos realizarán una puesta en común en clase y presentarán a los demás el conjunto de su trabajo valorando entre todos el resultado y planteando propuestas de mejora sobre la tarea y el empleo del dispositivo móvil en la misma.

#### **Bitácora de actuaciones**

-PASO 1: Descripción de la actividad en clase, resolución de dudas, elección y reparto de personajes para la actividad.

-PASO 2: Uso del móvil en el aula, normas de clase, descarga de las aplicaciones utilizadas en el caso de que no las tuviesen ya, usos habituales de las mismas y usos necesarios para nuestra tarea.

-PASO 3: Recopilación de información del personaje seleccionado por cada alumno y preparación de los tweets que se van a usar.

-PASO 4: Comentario en común sobre dificultades encontradas y resolución de problemáticas.

-PASO 5: Exposición en clase de los tweets usados y las respuestas que se han recibido por parte de los compañeros de clase.

-PASO 5: Valoración de la actividad. Propuestas de mejora.

#### **Grado de consecución de los objetivos planteados**

El grado de consecución de los objetivos planteados se puede considerar como excelente ya que el alumnado ha superado con creces el mínimo requerido para la realización de la actividad. La gran mayoría de los alumnos han realizado muchísimas actuaciones más de las que se les pedían para alcanzar el mínimo necesario para superar la tarea.

Esta valoración positiva de la actividad descrita con anterioridad se ciñe a la consecución satisfactoria de los objetivos previamente planteados y que han repercutido de manera inmediata en la visión de la asignatura y del trabajo en la misma.

Igualmente el grado de obtención de los conocimientos programados para esta actividad ha sido superado con creces lo que me anima a seguir preparando y desarrollando más relacionadas con el uso del móvil y de apps vinculadas a redes sociales.

## **Valoración personal de la actividad desarrollada**

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

Muchísimo. Me ha ayudado a seguir un camino que creo que puede ser motivador para mis alumnos y de esta manera también dar una visión positiva al uso del móvil (que tanto emplean en su vida diaria) como elemento educativo y no solo recreativo.

No han sido muchas las dificultades de emplear el móvil salvo a la hora de crearse algunos correos electrónicos específicos para realizar el registro en la aplicación o los típicos de pérdida de señal wifi en el IES. Se ha fomentado la autonomía en el trabajo escolar y la interacción entre los alumnos a la hora de completar su tarea.

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

Entre las ventajas encontradas puedo señalar el que ha conseguido que el trabajo con determinados periodos históricos lejanos a los intereses de los alumnos hayan sido tratados

en el aula de manera más amena y dinámica consiguiendo favorecer su curiosidad y dando a la asignatura un enfoque más divertido e incluso humorístico dada la perspectiva tratada en algunos de los mensajes realizados por los alumnos.

La facilidad de adquirir recursos de manera rápida e inmediata es otra de las ventajas así como el aprovechamiento de las habilidades que muchos de los alumnos tienen para configurar mensajes en distintos formatos.

En cuanto a las desventajas incluir en primer lugar la imposibilidad de controlar en todo momento lo que hacen los alumnos y las dificultades a la hora de tener una red de internet de calidad y que no falle a cada rato.

#### **Impresión general del alumnado: “¿qué has aprendido?”, “¿repetirías la experiencia?”**

El alumnado se ha mostrado especialmente trabajador y colaborador a la hora de realizar el trabajo propuesto insistiendo en la necesidad de profundizar y alargar en la misma siendo igualmente partidario de seguir investigando en el uso de las redes sociales y del móvil en el aula. Tanto en este curso como en venideros intentare desarrollar nuevas fórmulas que me permitan seguir empleando el móvil ya sea a través de redes sociales o de actividades online (prezi, elaboración de comics, etc...) siempre y cuando no encuentre inconvenientes que lo imposibiliten y ellos acepten las normas y tengan un comportamiento e interés tan buen como el de este grupo de alumnos.

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

Más allá de las cuestiones relativas a la pobre calidad de la wifi que son ajenas a nosotros considero que hay aspectos que podrían mejorarse como la elaboración de parte del material en grupo y no solo de manera individual.

También considero que tengo que poner un mínimo exigible para aprobar superior ya que al ser la primera experiencia con móvil puse la actividad demasiado sencilla dado que no contaba con un dominio absoluto por parte del alumnado del uso de las redes sociales.

Finalmente señalar que sería deseable un mayor control sobre el empleo del móvil a través de alguna herramienta que me permita controlar en todo momento que hacen los alumnos para que se priorice el empleo del dispositivo en la tarea concreta que se les ha asignado evitando que se dediquen a otras cuestiones.

#### **Duración de la actividad**

La actividad ha sido la primera con dispositivos móviles en nuestra clase por lo que puede ser tomada como prueba piloto pero una vez visto que en estas dos semanas se ha avanzado de manera satisfactoria creo que se puede alargar considerablemente el tiempo dedicado al mismo dado que quedan muchas aplicaciones y redes sociales susceptibles de ser empleadas en nuestra labor docente y sería interesante que el mayor número posible de ellas fuesen empleadas en el aula.

#### **Utilidad de este grupo de trabajo**

Me ha parecido muy útil desde el primer momento este grupo de trabajo ya que aunque muchos estábamos iniciándonos en este tipo de actividades el poder compartir experiencias y animarme con las nuevas tecnologías en el aula me ha permitido llevar a cabo una experiencia que hacía tiempo que tenía en mente pero que luego no acababa de atreverme a poner en práctica. Pese a los inconvenientes encontrados (que han sido mucho menos numerosos de lo

que en un principio podía imaginar) y a las evidentes posibilidades de mejora considero necesario (y ahora una vez acabada la actividad aún más) que tenemos que ir poco a poco apartándonos de la enseñanza tradicional y sus métodos adecuarlos a nuestro alumnado y a sus destrezas e intereses y aquí es donde el uso del móvil en el aula juega un papel fundamental.

No me cabe duda de que debo continuar con el empleo de este dispositivo y de las redes sociales en mi labor docente ya que esto no ha sido más que una primera toma de contacto que debo repetir próximamente ya sea con este alumnado como con otros grupos distintos para ver si su respuesta es tan positiva como con este.

## 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).

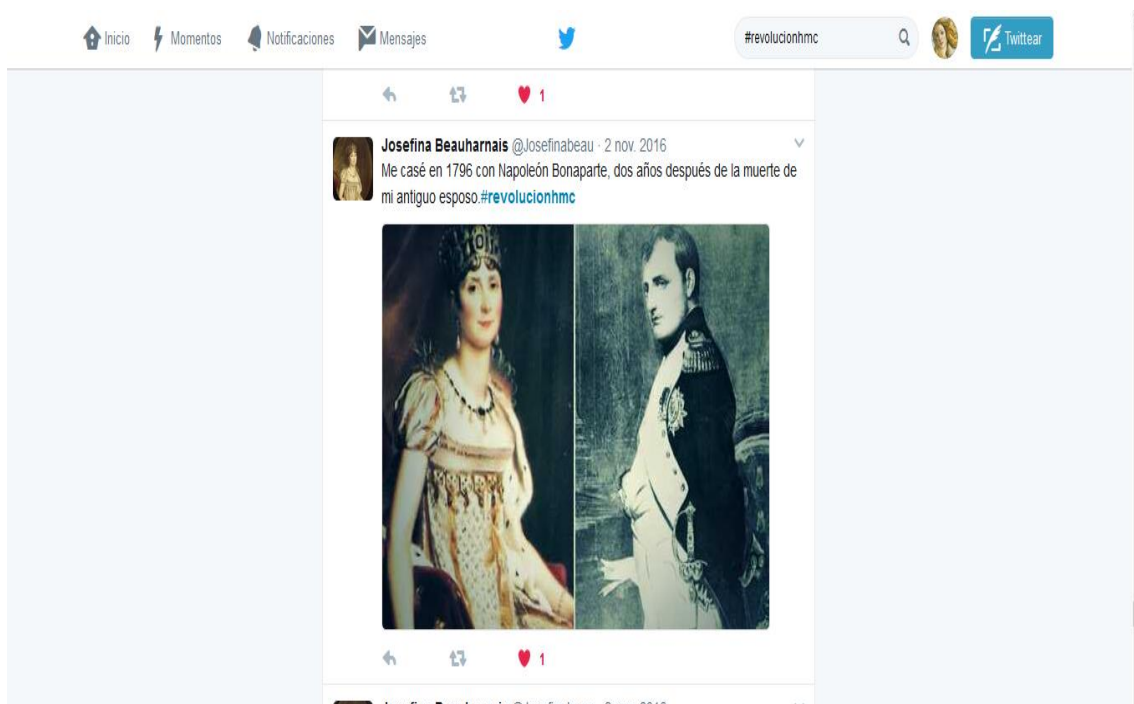
A continuación planteamos un instrumento simple y directo que nos va a permitir, de forma transparente, **evaluar el trabajo de nuestro alumnado por competencias clave** en la aplicación de las tareas que hemos diseñado. Para ello basta con que marquéis, en cada fila, qué valor numérico asignáis a cada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

COMPETENCIAS CLAVE	1	2	3	4	5
1 = Nada; 2 = Insuficiente; 3 = Regular; 4 = Bastante; 5 = Satisfactorio					
<b>Matemática, ciencia y tecnología CMCT</b>			X		
<b>Aprender a aprender CPAA</b>					X
<b>Conciencia y expresiones culturales CEC</b>				X	
<b>Competencia en comunicación lingüística CCL</b>			X		
<b>Competencia digital CD</b>				X	
<b>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE</b>				X	



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

Incluyo algunos ejemplos de la actividad pero en realidad fueron muchísimos los tweets elaborados y las respuestas e intercambio de mensajes enviados entre los alumnos.







Marat @marat1792j · 2 nov. 2016  
@MarieAnneCharl cómo tu por aquí amiga? 🤔 #revolucionhmc

2 1 2



Robespierre Oficial @robespierre141 · 2 nov. 2016  
Yo al enterarme de que Luis XVI ya fue guillotinado #revolucionhmc

