

## 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>
Las Energías Renovables
<b>Duración de la actividad</b>
1 semanas
<b>Curso al que va dirigido y perfil del alumnado</b>
Esta actividad la he realizado en el grupo 1º FP Básica en la asignatura de Ciencias Aplicadas I. El perfil de estos alumnos es variado, presentando en general un nivel académico bajo al igual que su motivación por aprender. También hay que añadir que faltan mucho a clase y por tanto es muy fácil que los alumnos pierdan el hilo de las asignaturas.
<b>Apps usadas en la actividad (nombre y descripción de las mismas)</b>
-Buscador de google: Aplicación muy usada por los alumnos en los ordenadores, aunque en el móvil no la suelen usar mucho. -Word: Procesador de texto donde los alumnos redactaron los datos buscados. -Energías Renovables: Aplicación donde nos explican las energías renovables y nos van enlazando con fotos, videos e información relevante. -ISLA 100%: Es un juego multiplataforma cuyo objetivo consiste en conseguir la mayor penetración posible de energías renovables en el sistema eléctrico de una isla alimentada exclusivamente por fuentes de energía convencionales.
<b>Elementos tradicionales que intervienen (si los hubiera)</b>
<b>Competencias clave desarrolladas</b>
En la actividad hemos trabajado las siguientes competencias claves en un mayor o menor grado: Matemática, ciencia y tecnología , Aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística, Competencia digital, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Competencias sociales y cívicas.

## Objetivos y contenidos de la actividad

### Objetivos de la actividad

Los objetivos son variados:

- Manifestaciones de la energía en la naturaleza.
- La energía en la vida cotidiana.
- Distintos tipos de energía.
- Transformación de la energía.
- Fuentes de energía renovable

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

Reconocimiento de la energía en los procesos naturales

### Repercusión en la dinámica del grupo clase

Los alumnos han conocido que el móvil no solo sirve para mandarse mensajes, ver videos o escuchar música.

También han sido más conscientes de las energías que utilizamos en casa y sin son más o menos contaminantes.

Ha mejorado la percepción ante la asignatura y la profesora ,se han dado cuenta que ellos mismos son capaces de dirigir su aprendizaje

En las clases que hemos realizado las actividades los alumnos se han divertido y les ha parecido poco el tiempo de clase.

## Descripción de la actividad

### Descripción de la actividad

La actividad consiste en buscar toda la información posible sobre las energías renovables y que al final de la actividad puedan mandarme un correo electrónico con el trabajo en Word como archivo adjunto.

### Bitácora de actuaciones

La actividad se realizó en una semana de clase, en concreto dos sesiones,

La primera sesión fue para comentar en qué consistía la actividad que íbamos a realizar en las dos sesiones de la semana.

Para comenzar la sesión algunos alumnos se metieron en el google para buscar las primeras informaciones en la wikipedia y resto de páginas habituales en la que los alumnos están habituados a usar. Otra parte del grupo se bajo la aplicación Energías Renovables en la que nos explica las energías con fotos, videos y una variedad de enlaces.

Los alumnos empiezan a trabajar con los móviles para ir realizando los trabajos. Al final de la sesión les doy a los alumnos el nombre de un juego / aplicación ISLA 100% dónde los alumnos tienen que transformar una isla con energías no renovables en una isla con energías renovables.

En la segunda sesión seguimos realizando los trabajos y me van comentando los avances que van consiguiendo el el juego de la Isla

Al final de la sesión los alumnos me mandan los correos con os trabajos realizados correctamente

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

El grado de consecución fue bueno, aunque tuve que estar muy atenta para que los alumnos no se fueran a sus aplicaciones habituales y como consecuencia no trabajaran lo suficiente .

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

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

La actividad ha sido muy interesante porque los alumnos han aprendido que el móvil puede tener otros usos distintos a los que ellos están acostumbrados.

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

La desventaja es el mal uso que hacen los alumnos en cuanto le dejas el móvil en sus manos...

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

Los alumnos han estado encantados con la actividad y ahora cada dos por tres quieren que volvamos a sacar los terminales. De vez en cuando me enseñan cómo van avanzando en la Isla.

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

A lo mejor el tema elegido no es lo que más le llama la atención, así que la próxima vez intentaré buscar algo que les guste más y esté relacionado con el curriculum.

#### **Duración de la actividad**

Dos sesiones de 60 minutos

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

Gracias a este grupo de trabajo nos hemos dado cuenta la cantidad de aplicaciones y utilidades que se le puede dar al móvil que no estábamos acostumbrados .

### **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 individual 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.**

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

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

En las siguientes páginas se pueden ver las distintas aplicaciones que hemos utilizado.

En la primera fotografía se enseña las distintas posibilidades que tiene la aplicación Energías Renovables. En la segunda fotografía vemos las distintas partes del juego Isla 100% y por último tenemos la captura de pantalla de la búsqueda en google.



Energías renovables



Energía solar



Energías renovables



Esta aplicación muestra algunas energías renovables de fácil adquisición y/o fabricación casera para que el costo de su producción sea muy accesible para todos.

Energías renovables



Energía hidráulica o hidroeléctrica



Accione un botón



Energías renovables



Energía eólica



¿Qué es ISLA 100%?



ISLA 100% es un juego multiplataforma cuyo objetivo consiste en conseguir la mayor penetración posible de energías renovables en el sistema eléctrico de una isla alimentada exclusivamente por fuentes de energía convencionales.

En el juego serás el promotor de energías renovables de una isla que depende exclusivamente de los combustibles fósiles (carbón, petróleo y gas). Tu objetivo será conseguir la máxima penetración de energías renovables a unos costes razonables, teniendo en cuenta el presupuesto disponible, el sistema de venta de la energía generada, las emisiones de CO2 y el recurso renovable de la zona. Deberás ir instalando tecnologías renovables a lo largo de diversos años "virtuales" hasta lograr la máxima puntuación posible. Tienes 3 niveles de dificultad, que se irán desbloqueando a medida que logres el objetivo mínimo establecido para cada nivel.



ISLA 1

- 11.000 habitantes
- 37,93 GWh
- 55.000 €
- Nivel de dificultad

Iniciar

DECIDE EL FUTURO ENERGÉTICO DE T

QUÉ ES ISLA 100%    CÓMO JUGAR

EMPIEZA EL DESAFIO

Google

energias renovables

X



TODO

NOTICIAS

IMÁGENES

VÍDEOS

M



“Entre las **energías renovables** o también llamadas **energías limpias** encontramos: **Energía** eólica: la **energía** que se obtiene del viento. **Energía** solar: la **energía** que se obtiene del sol. Las principales tecnologías son la solar fotovoltaica (aprovecha la luz del sol) y la solar térmica (aprovecha el calor del sol)”