



## Bloque V: Integración de recursos y planteamiento didáctico

En el tema anterior creaste un blog con la idea de enriquecer los contenidos de la revista gracias a los recursos (multimedia, en su mayor parte) disponibles en Internet. Es decir, dado un artículo, ya sabes incrustar archivos de audio, vídeos, enlaces e imágenes, que multiplican el potencial de la información en papel y prolongan la vida de la revista.

No obstante, no nos podemos limitar a esta única función para el blog, ya que la posibilidad de contar con esta herramienta nos permite trabajar los contenidos de la revista desde un punto de vista didáctico y **plantar actividades curriculares** basadas en los artículos, que seguramente tienen mucho que ver con los intereses y las necesidades del alumnado. De este modo, a partir de un simple blog, creamos un **recurso digital** en sintonía con los gustos del alumno, que cada vez pasa más tiempo de su ocio utilizando Internet, y aprovechable desde todas las asignaturas.

El hecho de crear actividades a partir de los artículos posiblemente varíe la forma en que planteamos los artículos, ya que la viabilidad de las actividades dependerá del enfoque con que se planteó el artículo en papel. Así, toda vez que pensemos en nuevos artículos, tendremos que considerar más concienzudamente el uso posterior que se le va a dar a la información.

A este respecto, podemos clasificar las actividades en dos grandes grupos:

- a) Por una parte, se encuentran las **actividades a priori**, las que hacen los alumnos para generar los artículos que aparecerán en la revista. Estas actividades consisten en pasos muy bien guiados y están centradas en un tema de interés. Estas actividades se trabajan preferiblemente desde una asignatura y bajo la supervisión de un profesor, que se servirá de estas actividades para que los alumnos reflexionen sobre la realidad que les rodea, los géneros periodísticos, la edición, la revisión... O directamente son actividades rutinarias de clase que resultan en material aprovechable para la revista.

b) Por otra parte, sin embargo, en este tema nos centraremos en las **actividades a posteriori**, que son aquéllas que los alumnos hacen una vez se han leído el artículo de la revista y visitado el blog. Es necesario no confundir estas actividades con otros recursos complementarios (el simple visionado de un vídeo, la descarga de un libro electrónico, la consulta de varios enlaces, la participación en un sondeo...). Las actividades deben suponer la **participación activa** del alumnado y, de ser posible, deben fomentar el **trabajo colaborativo**, el desarrollo de las **competencias básicas** y la obtención de un **producto final** a través de unas tareas. Estas actividades, además, se trabajan desde la asignatura correspondiente y es preferible que las generen profesores especialistas en la asignatura que mejor se vincule con el artículo.

Estas últimas actividades pueden ser variadas:

- **Videoquests** o investigación a partir de un vídeo utilizando los recursos de Internet. Ejemplo:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepal2/materiales/axial/mod-13-act-03.html>

- **Cazas del tesoro** o conjunto de preguntas cuyas respuestas se encuentran en un listado de enlaces. Ejemplo:

<http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/ecosistemas.html>

- **Comentarios** a partir de la lectura de fragmentos de libros electrónicos
- **Elaboración propia** de archivos de audio, vídeo o presentaciones y su subida a Internet a través de iVoox, Youtube y Slidehare. Ejemplo:

<http://alambiqueabdera.blogspot.com/2011/02/el-ies-abdera-con-el-medio-ambiente.html>

- **Edición colaborativa** de documentos con Google Docs o wikis. Ejemplo:

<http://cienciasabdera.wetpaint.com/>

- **Localización de rutas** y elementos con Google Maps. Ejemplo: <http://alambiqueabdera.blogspot.com/2011/02/que-como-y-donde-reciclas.html>
- **Otras:** Creación de líneas del tiempo (Dipity), carteles (Glogster), presentaciones (Prezi), historias animadas (GoAnimate), gráficos interactivos (TouchGraph)...

Como profesores, las actividades que desarrollemos dependerán del artículo que tengamos como punto de partida, de nuestra creatividad y de nuestra destreza con las nuevas tecnologías.

### **Actividades autoevaluables: Educaplay**

Un aspecto importante es incorporar actividades autoevaluables que permitan al alumnado comprobar la validez de sus conclusiones, bien después de haber leído un artículo de la revista o realizado una actividad previa. Existen distintas herramientas que permiten este proceso, una muy conocida es Hot-Potatoes. No obstante, nosotros trabajaremos con un recurso online relativamente fácil de usar y con un gran potencial didáctico: Educaplay (*desarrollado en el apartado 5.2 de este tema*)



## CONCLUSIÓN

Ya sabes lo que puedes hacer y cómo puedes hacerlo. Ahora es momento de planificarse. Recomendamos que ojees la revista una vez más y que vayas apuntando qué tipo de actividades mejor se relacionan con los artículos. Intenta que haya variedad tanto en tipos de actividades como en contenidos. Sugerimos esta tabla para hacerlo.

PÁG.	ARTÍCULO	TIPO DE ACTIVIDAD	COMENTARIOS
2	Albuferas de Adra	Test (Educaplay)	Profesor de Ciencias
3	Reciclaje	Los alumnos sitúan los contenedores de Adra en un mapa (Google Maps)	3ESO
3	Reciclaje (mismo artículo)	Los alumnos hacen un vídeo y lo comparten a través de Youtube.	4ESO
...	...	...	...