



## Creación de actividades y recursos educativos

Por Paloma Fernández Sánchez



En este artículo no se pretende hacer un análisis exhaustivo de las herramientas de creación de actividades y recursos para el aula, sería imposible. Sólo queremos señalar algunas **herramientas fáciles de utilizar y que permiten crear actividades atractivas, muy fácilmente integrables en el aula**, y adaptables a alumnos de cualquier edad y en cualquier materia.

Además del material que podamos diseñar, **hay portales educativos con recursos de gran calidad**, que se pueden utilizar directamente. Desde mi punto de vista son especialmente destacables el portal del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado ([INTEF](#)), el de la Red Telemática Educativa de Andalucía ([Averroes](#)), o el Banco de recursos de la Consejería de la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Extremadura ([EducarEx](#)). Todas las Comunidades Autónomas tienen portales similares, si se destacan estos tres es porque contienen una gran variedad temática y su estructura de navegación es muy cómoda.

**Otros enlaces que contienen buenos recursos son:**

- <http://creaconlaura.blogspot.com.es/2009/04/indice-de-actividades-de-conocimiento.html>, tiene un índice muy amplio de actividades de casi todos los temas de Conocimiento del Medio, las actividades propuestas están bastante bien, son cortitas y variadas
- La Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid también tiene un buen banco de recursos <http://www.educa.madrid.org/binary/367/files275/alumnos.html>
- El CEIP Infanta Cristina de Murcia también es interesante [http://encina.pntic.mec.es/~fmarin2/ciclos\\_3.htm](http://encina.pntic.mec.es/~fmarin2/ciclos_3.htm)

Y como este es un tema en el que las cosas cambian mucho, merece la pena **actualizar la información periódicamente**. Puede ser buena idea **suscribirse a algunos de los grupos de LinkedIn** que se ocupan de estos temas porque aparecen actualizaciones con cierta frecuencia y facilitan mucho las cosas. Podéis encontrar algunos de ellos en [@arana\\_tweet](#) ya que yo suelo anunciar las actualizaciones de recursos que me parecen más interesantes. No sólo de recursos ya preparados sino de herramientas para generarlos. Conectamos así con la segunda parte de este artículo.

Como ocurre con los recursos ya preparados, hay infinidad de herramientas para crear actividades de todo tipo. Sólo voy a reseñar **tres o cuatro que tienen alguna característica que las hace distintas o que son muy versátiles y fáciles de usar**. En todos los casos una de las opciones de salida es la creación de una página web que directamente se puede enlazar en cualquier servidor (incluido google sites por ejemplo). El programa genera automáticamente la estructura completa de la página web, o sea que **no hay que saber programar**.

- **HALF BAKED SOFTWARE Inc.** Tiene dos herramientas bastante útiles HOT POTATOES y QUANDARY. La primera sirve para crear crucigramas, sopas de letras, test o actividades de frases incompletas. Es muy fácil de usar, actualmente gratuita, se puede crear un fichero propio del programa y ejecutarlo en un ordenador con el programa instalado o generar un fichero html y enlazarlo a cualquier servidor de páginas web. Quandary es un poquito más complicada, permite crear árboles de decisión. Evidentemente los contenidos hay que introducirlos, pero la estructura del árbol se genera de forma automática, con unos pocos parámetros que se introducen a través del menú. En la página de [Half Baked](#) hay ejemplos y tutoriales y en mi página web podéis encontrar también un par de ellos, aunque con contenidos de un nivel más alto que Primaria o Secundaria ([Alerta Roja](#) y [Vamos al Dentista](#)).
- **JCLIC** permite crear una gran variedad de actividades. Al igual que Hot Potatoes, permite crear crucigramas, sopas de letras

y test, pero además diferentes formas de puzzles, juegos de asociación, con imágenes y con texto, diversos juegos de palabras. Se pueden crear actividades individuales o secuencias de actividades que hay que ir resolviendo en orden. Es muy fácil de utilizar y los resultados son muy vistosos. En la página web de la aplicación hay ejemplos, tutoriales, manuales y documentación de todo tipo.



- **ARDORA** (José Manuel Bouzán Matanza), sobre todo en la última versión, es una herramienta de las más completas. Se pueden crear diferentes actividades como en las anteriores, pero más, hasta de 45 tipos distintos, incluyendo 10 versiones distintas de páginas multimedia. Esto hace que sea no sólo una herramienta de creación de actividades, sino de creación de contenidos muy potente. Se pueden diseñar temas o cursos completos, combinando diversos tipos de páginas multimedia y actividades para ir valuando los diferentes aprendizajes. En la última versión, tiene también la posibilidad de realizar proyectos en modo colaborativo. El resultado es un programa ejecutable, una página web o un paquete SCORM ([¿qué es?](#)) que se puede integrar en cualquier plataforma de cursos o contenidos *on line*, y como en los casos descritos antes sin saber programar.



- **eXeLearning** también es una buena herramienta para crear contenidos web, cursos o temas estructurados según la secuencia que queramos. Como Ardora puede crear páginas web o paquetes SCORM, con lo que se puede integrar en casi cualquiera de las plataformas actuales de *e-learning*.
- **JUEGOS EDUCATIVOS 2.0**. Finalmente señalo una herramienta para crear juegos de competición, fácil y divertida. Es una plataforma construida por profesores del IES de Teis en Vigo hace unos años. Permite introducir preguntas de respuesta múltiple con contenido multimedia asociado, que constituyen el banco de preguntas de diversos juegos (ahorcado, carreras,

50x15, ajedrez...). En el menú de entrada se elige el tipo de juego, y en función del juego elegido el mínimo número de preguntas que debemos introducir para tener una cierta aleatoriedad. Una vez completado este número, el programa genera un fichero comprimido que contiene toda la información necesaria. Una vez descomprimido en nuestro ordenador tendremos una estructura de sitio web que, como siempre podremos colocar en el servidor que queramos. O ejecutar en nuestro ordenador directamente. Podéis encontrar ejemplos en mi página web ([http://piloto.fis.ucm.es/paloma1/recursosenlazados\\_preuni.htm](http://piloto.fis.ucm.es/paloma1/recursosenlazados_preuni.htm)).



## Preguntas clave para una buena estrategia

Algunos de los puntos que hasta aquí hemos presentado como **ventajas** pueden rápidamente transformarse en inconvenientes, en particular el exceso de herramientas y la rápida obsolescencia de las mismas. Además debemos evitar dar excesiva importancia del recurso en sí mismo, la creación de actividades puede ser muy divertida, pero también es muy trabajosa, y debe tener un fin. **No podemos acabar creando actividades porque sí.**

Un consejo antes de empezar a crear un recurso o una actividad, pensad, haceos las siguientes preguntas (**qué, quién, cuándo, cómo, dónde, por qué, cuánto**). Esta es una estrategia adaptada del mundo del periodismo. Se trata de **pensar en la creación de un recurso como si fuera una historia que vamos a escribir**. Y cuando vamos a escribir una historia debemos ser capaces de responder a las siguientes cinco preguntas (se conoce como las 5W por las siglas en inglés), a las que a veces se añaden dos H (¿cómo? Y ¿cuánto?, en inglés).



### ¿Qué?

Redactar un párrafo describiendo en qué consiste. Mejor en general que en particular: el uso de blogs no el de blogger. Buscar herramientas que permitan desarrollar recursos similares, por ejemplo en el buscador se puede escribir el nombre del recurso + "alternativa" (alternativa Blogger).

### ¿Por qué?

Hay 8 funciones esenciales de los recursos digitales que pueden ser de utilidad para apoyar diferentes formas de aprendizaje: Ubicuidad, Aprender en profundidad, Hacer las cosas visibles y facilitar el debate, Aprender a expresarse, a compartir ideas, generar grupos de interés, comunidades, Colaborar: enseñar y aprender con los demás, Investigar, Gestionar proyectos, Reflexionar y repetir.

### ¿Cuándo?

En el [ModeloMiTIC@](http://enciende.cosce.org/boletin/index.asp?item=122) se plantean seis niveles de "integración" según estén más relacionados con la propia formación del profesor:

Preintegración (usuario básico) - Instrucción dirigida (creación de tutoriales) - Integración básica (blog, webquest, presentaciones mejoradas..). O requieran una mayor implicación por parte de los estudiantes: Integración media (recursos TIC en las tareas, espacios colaborativos: wiki...) - Avanzada (proyectos activos, generación de recursos, aprendizaje activo...) - Experta (genera entornos nuevos de aprendizaje)

### ¿Quién y dónde?

Es importante comparar y compartir experiencias. Casi todo se le ha ocurrido a alguien antes y su experiencia nos puede facilitar la puesta en marcha.

### ¿Cómo?

Podríamos transformar la pregunta en ¿QUIÉN Y DÓNDE? No estamos solos en el mundo...

### ¿Cuánto?

Esta pregunta es doble porque se refiere a los recursos disponibles o asequibles y al esfuerzo necesario ("eficiencia").

¡Suerte y ánimo!

## Para saber más



El próximo **30 de junio**, en el CaixaForum de Madrid, tendrá lugar el **Simposio ENCIENDE 2014**. Durante la jornada, se entregarán los **Premios Enciende** de este año a los mejores proyectos para la enseñanza de las ciencias en el aula. Tendremos la oportunidad de conocernos, intercambiar experiencias y complementar formación con dos **ponencias expertas** y un **seminario**.

**Asistencia gratuita con previa inscripción enviando un email a [enciende@cosce.net](mailto:enciende@cosce.net)**



**Paloma Fernández Sánchez**, autora de este artículo, participa en la sesión de la tarde con una presentación/taller:

*Sesión informativa en la que se presentan los **Seminarios ENCIENDE**, una nueva iniciativa de COSCE–ENCIENDE para la creación de recursos prácticos para la educación de la ciencia en el aula. La científica Paloma Fernández expondrá los objetivos, funcionamiento y difusión de esta propuesta, y para ello avanzará los contenidos de uno de los Seminarios que se presentan para el curso escolar 2014-15, con motivo del **Año Internacional de la Luz y las Tecnologías Basadas en la Luz** declarado por la ONU en 2015.*

Puedes consultar **el programa del simposio** clicando [aquí](#)



**Este recurso ha sido preparado por Paloma Fernández Sánchez, del Departamento de Física de Materiales, Facultad de Ciencias Físicas (Universidad Complutense de Madrid).**

## Otros recursos en este CHISPAS DE LA CIENCIA:

- [Dinosaurios extintos y dinosaurios que viven con nosotros](#)
- [Evolución biológica: ¿un hecho o una teoría?](#)
- [Taller de pensamiento crítico en Bilbao y en Tenerife](#)

[Volver al sumario CHISPAS DE LA CIENCIA](#)

[ENCIENDE](#) | [Aviso legal](#) | [Contacto](#)