



## GUÍA DE UTILIZACIÓN

### Índice

#### I. PRESENTACIÓN

2

#### II. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN

4

#### III. ACCESIBILIDAD

12

## **I. PRESENTACIÓN**

Primero fueron *Los caminos de la felicidad (2006)*. Después, *Axial. Un mundo de valores (2007)*. El éxito obtenido por estos dos trabajos, pero sobre todo la impresión de que aún podían explorarse nuevas posibilidades en el ámbito de los materiales y recursos educativos en soporte digital, llevó a sus autores, Manuel Merlo y Gonzalo Trespaderne, con la colaboración en el diseño gráfico de Eduardo Alés, a iniciar un nuevo proyecto que se ha visto finalizado dos años después: *El viaje a Grecia*.

Se trata de una aplicación *web* pensada para el desarrollo de la asignatura de Filosofía y ciudadanía que se imparte en 1º de bachillerato.

El núcleo lo constituye una novela didáctica escrita para la ocasión, con casi doscientas páginas y cien ilustraciones a todo color. Incluye una serie de propuestas dirigidas a la adquisición o el refuerzo de las competencias lectoras.

A partir de ahí se ofrecen:

- Fichas con ampliación de contenidos curriculares.
- Complementos explicativos que ofrece un profesor virtual.
- Un recurso generador de comentarios de texto.
- Aportaciones a un blog y a una wiki.
- Actividades *tradicionales* y *web*. Entre estas últimas destacan las *videoentrevistas*, *videoquest*, *telenoticias* o *audioquest*, así como recursos elaborados por el propio alumnado (cortometrajes, minidocumentales, tertulias, programas radiofónicos, composiciones musicales..)
- Una completa guía didáctica para el profesorado en la que se exponen, para cada una de la 16 unidades didácticas que componen la obra:
  - Los objetivos educativos y otros aspectos curriculares.
  - La metodología y los criterios para llevar a cabo la evaluación, con mención de los medios para aportar realimentación a los aprendizajes.
  - Nuestra propuesta para la adquisición y el refuerzo de las competencias lectoras.

- Un anexo sobre la experiencia con nuestro alumnado.

Iremos detallando las características de todos estos elementos más adelante, tras haber hablado de otros componentes fundamentales de la aplicación.

Antes queremos dejar constancia de algo más. Nuestra obra está pensada para su utilización en el aula o en casa, como complemento a las herramientas que habitualmente proporcionan las editoriales e instituciones educativas. Ha sido posible gracias a la colaboración de nuestro alumnado y de algunas personas más a las que expresamos nuestra gratitud en el apartado de créditos. Con ella hemos querido crear un recurso educativo para el área de Educación para la ciudadanía. No obstante, consideramos que el nuestro no es un trabajo concluido. Fieles a la convicción de que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación demanda constantemente en el terreno educativo nuevas metodologías, recursos, etc., es nuestro deseo seguir investigando y llevar a cabo nuevas creaciones, agradeciendo enormemente el apoyo y el estímulo que hasta ahora no hemos dejado de recibir de la comunidad educativa en general y del anterior CNICE (ahora ISFTIC), en particular.

Atentamente,

Manuel Merlo, Gonzalo Trespaderne, Eduardo Alés.

## II. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN

Al entrar en la aplicación se presenta una pantalla inicio con una breve introducción sobre el recurso y una serie de opciones que nos permiten:

- Visualizar una **presentación** con información general del programa
- Enlazar con **documentos** relacionados con la aplicación
- Acceder al apartado de **créditos**
- Acceso al recursos propiamente dicho (opción “**Capítulos**”)

*Es aconsejable ver la aplicación a pantalla completa (evitando hacer scroll), para ello se debe pulsar la tecla F11.*



La pantalla principal de la aplicación (una vez pulsada la opción “Capítulos”) muestra distintas partes bien diferenciadas:

1. Menú superior. Permite acceder de nuevo a la portada, presentación, documentos o créditos.
2. Listado de unidades didácticas (capítulos de la novela). Localizado en el lateral izquierdo de pantalla. Una marca indica en todo momento qué capítulo está activo.
3. Barra de actividades. Localizado en la parte inferior central de pantalla. Permite seleccionar una actividad concreta del capítulo que en ese momento esté activado.
4. Icono de acceso a contenidos (relacionados con la unidad que en ese momento esté activa). Localizado en la parte inferior derecha de pantalla.
5. Área de contenidos. Es el área donde se muestra la información de la actividad o recurso activo (video, texto, imágenes..). Ocupa la parte central de la pantalla.



## **II. 1. Menú superior**

Formado por cinco botones:

### **1.-Inicio.**

Permite el retorno a la portada de la aplicación.

### **2.-Presentación.**

Aquí se define, a grandes rasgos, nuestro trabajo. Da paso a un video de presentación elaborado con fotografías realizadas por nosotros mismos o por nuestro alumnado y una canción original, *Cuando tú no estás*, grabada en estudio para la ocasión por el grupo Giro 57: Integrado por Saúl y dos alumnos de nuestro centro (el IES Abdera de Adra, Almería): Carlos y Santy.

### **3.-Capítulos**

Permite acceder a la pantalla de “trabajo” de la aplicación.

### **4.-Documentos**

Incluye la guía de uso de la aplicación y la guía didáctica para el profesorado y el alumnado.

### **5.-Créditos.**

Presenta a los autores de la aplicación, colaboradores y autores de las fotografías que hemos utilizado bajo licencia de *creative commons*.

## **II. 2. Listado de unidades didácticas.**

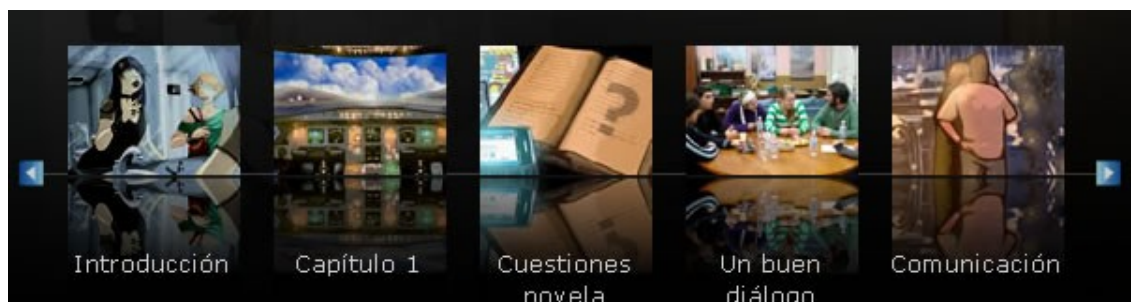
Está siempre a la vista, por si el usuario necesita ir de una a otra en cualquier momento. Registra 16 entradas que corresponden con los que consideramos que son los temas más importantes recogidos en los cinco bloques de contenidos del currículo de la asignatura de Filosofía y ciudadanía. Corresponden respectivamente con los 16 capítulos que forman la novela “El viaje a Grecia”:

Una vez que accedemos a cualquier unidad didáctica, nos encontramos frente a una pantalla con su barra de actividades, cuadro de botones complementarios y cuerpo central (área de contenidos).

### **II. 3. Barra de actividades.**

Las actividades creemos que son, junto con la novela, el otro gran elemento a destacar en *El viaje a Grecia*.

Se presentan en una barra que permite su desplazamiento hacia la derecha o hacia la izquierda.



Las dos primeras opciones que aparecen realmente no corresponden con actividades en sentido estricto. La primera muestra una introducción al capítulo y la segunda permite la lectura del mismo.

Las siguientes opciones permiten el acceso a distintos tipos de actividades:

#### Actividades de refuerzo de la competencia lectora.

Se presentan después de capítulo. Nos referimos detenidamente a ellas y a la novela dentro de un apartado específico en la guía didáctica.

#### Actividad principal.

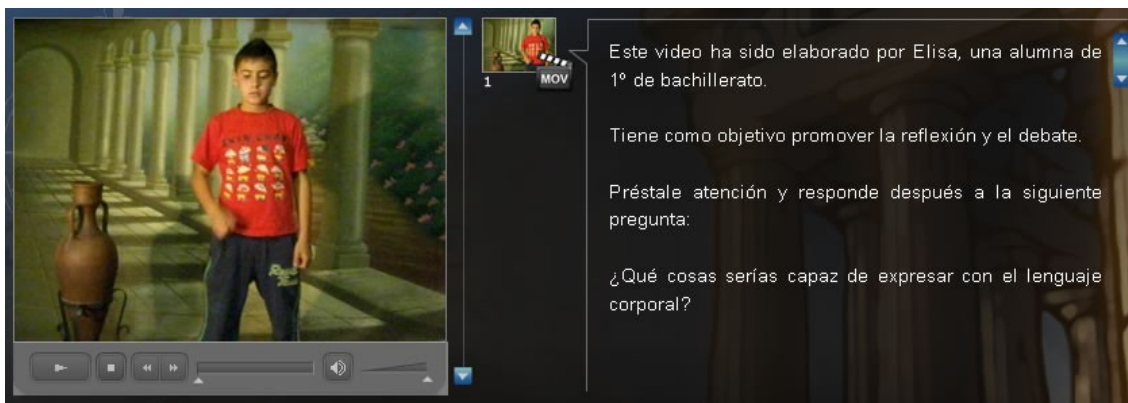
Es la que consideramos de mayor interés en cada unidad, en algunos casos por favorecer la ampliación de conocimientos, y en otros por resultar novedosa o especialmente motivadora (merced a sus componentes audiofónicos, videográficos, pictóricos, etc.) Todas han sido elaboradas por nosotros. Algunas con la colaboración de nuestro alumnado. Puede tratarse de un cazatesoros –unidad 3- o una webquest –unidad 7-, o basarse en una video tertulia –unidad 1-, una composición musical –unidad 5-, la simulación de un programa de radio –unidad 15- un mini documental –unidad 8-, una video entrevista –unidad 16-, visitas virtuales –unidad 11-, *ejercicios interactivos* – unidades 4, 11 y 12-, una animación –unidad 13-, etc.

### Videoquest.

Llamamos así a un recurso educativo formado por un video y una o más preguntas relacionadas con él.

Tiene como objetivo promover la reflexión y el debate.

Presentamos un total de diez (elaborados, en lo fundamental, por nuestro alumnado).



### Audioquest.

Hemos puesto este nombre a otro tipo recurso educativo formado por una grabación de audio (en este caso por parte de dos alumnas y dos alumnos, sobre textos que anteriormente habían redactado) y una o más preguntas relacionadas con ella.

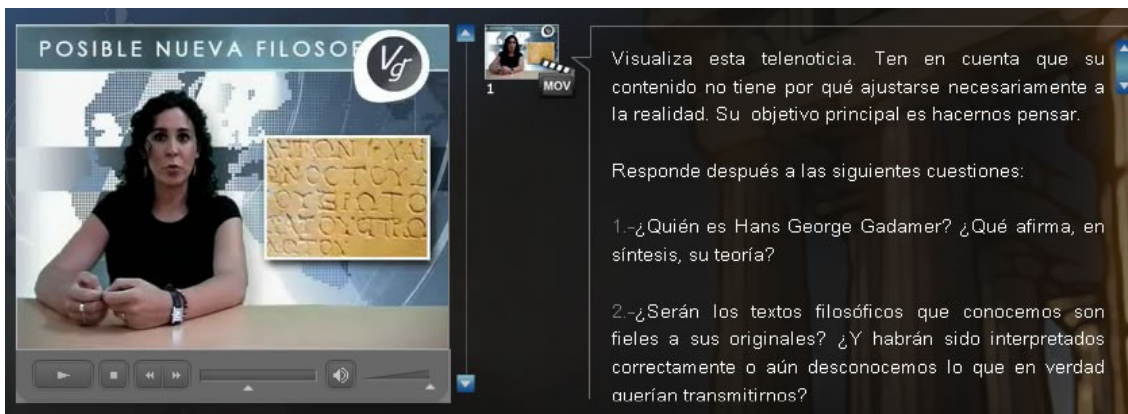
Igualmente tiene como objetivo llevar a reflexionar y debatir sobre lo que se ha expuesto.

Se encuentran en cuatro unidades.

### Telenoticias.

Presentes en otras cinco unidades.

Son una especie de *clips* informativos cuyo contenido puede ser ficticio, pero sirve para hacer pensar.



### Cotext.

Hay uno en cada unidad. Hemos puesto este nombre a un recurso interactivo que consiste en el ofrecimiento de distintos párrafos con información relativa a un fragmento filosófico, a partir de los cuales el usuario realiza una selección, para elaborar correctamente un comentario de texto.

### Noticias de prensa.

Es otro recurso pensado para reforzar la competencia lectora. Consiste, sencillamente, en la exposición de un artículo aparecido en alguno de los principales periódicos de nuestro país al que se le añaden unas preguntas para ser respondidas oralmente o por escrito

### Actividades tradicionales.

Bajo este epígrafe se reúnen, para cada unidad, un conjunto de ejercicios como cuestionarios, búsquedas de información en manuales o enciclopedias, redacciones, elaboración de eslóganes o dibujos, juegos de rol, debates, puestas en común, etc.

### Actividades web.

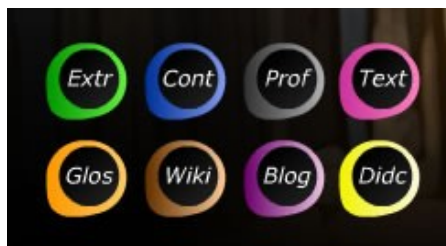
El otro apartado que también se ofrece en cada unidad muestra una selección de recursos que hemos ido encontrando a lo largo del tiempo en Internet que, por su calidad, proponemos para su difusión y utilización en nuestro trabajo. Destacan los que se ofrecen en (aparte del portal del ISFTIC) *Boulesis*, *Filópolis*, la *Página de Rafael Robles*, *Aula de Filosofía de Eugenio Sánchez*, *Filosofía.org.*, *Uned.es*, *Webdianoia*, etc. Desde aquí, no queremos dejar de agradecer una vez más a sus autores la gran labor que realizan y hacerles llegar nuestra más cordial felicitación.

### Cuestionario autocorregible.

Es otro recurso interactivo que se ofrece en cada unidad. Su finalidad es comprobar el grado de asimilación de conocimientos. Facilitan la autoevaluación y la realimentación de los aprendizajes.

## **II. 4. Cuadro de iconos**

Reúne hasta ocho. Son los siguientes:



### **1.-Extracto.**

Muestra una síntesis de la temática abordada en el capítulo de la novela.

### **2.-Ficha de contenidos.**

Añade los contenidos conceptuales que se consideran básicos para el desarrollo de la unidad.

### **3.-Profesor virtual.**

Aporta, en formato videográfico, otra serie de contenidos complementarios.

### **4.-Textos complementarios.**

Ofrece fragmentos de obras filosóficas en relación con las cuestiones sometidas a consideración para realizar ejercicios de comentario.

### **5.-Glosario.**

Ofrece definidos aquellos términos que aparecen en la unidad cuyo significado puede resultar desconocido para parte del alumnado.

### **6.-Wiki.**

Basado en otra experiencia paralela a la anterior. Expone las fotografías con las que el alumnado ha querido ilustrar alguno de los aspectos temáticos tratados en la unidad, enlaces a noticias de prensa y páginas web en relación con los mismos, algunas sugerencias literarias y cinematográficas, etc.

### **7.-Blog.**

Basado en una experiencia educativa desarrollada durante el curso 2008-09 con dos grupos de 1º de bachillerato. Da acceso a los interrogantes planteados por un profesor

en torno a los asuntos objeto de estudio y una selección de las respuestas dadas por el alumnado.

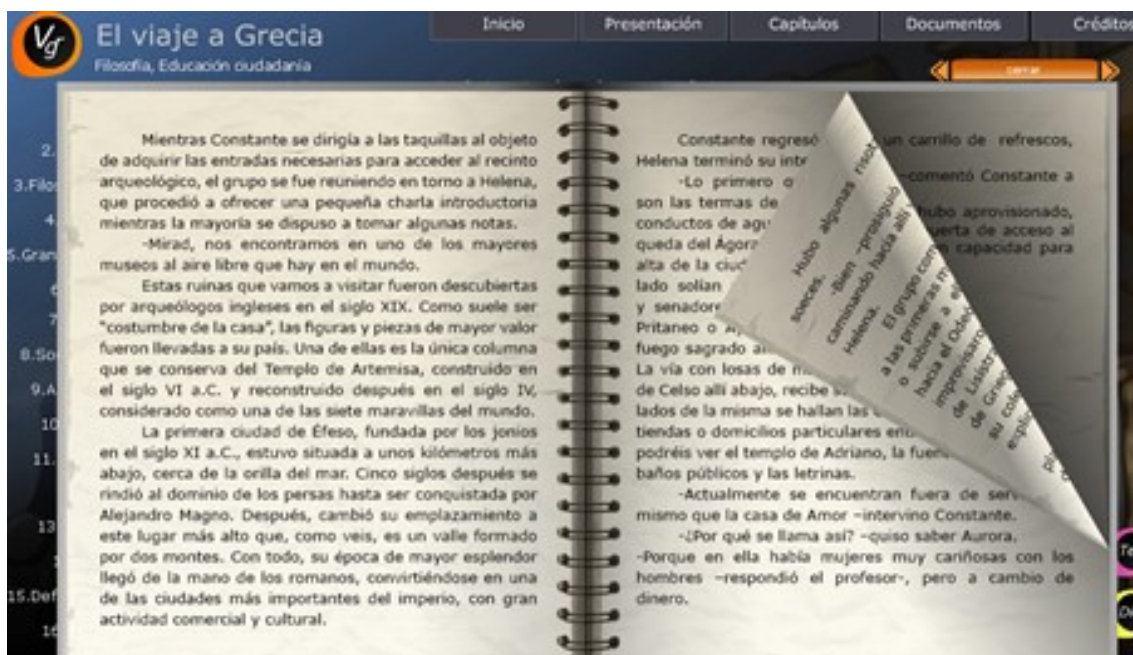
## 8.-Didáctica.

Muestra los objetivos, contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), criterios para la evaluación y metodología de la unidad.

## II. 5. Área de contenidos

En este espacio, a través de distintas ventanas, se exponen todos los elementos de cada unidad didáctica a los que puede accederse a través de la barra de actividades y del cuadro de iconos complementarios. Según el tipo de recurso seleccionado el formato de presentación es distinto: imágenes, video, texto, animaciones interactivas, etc..

Los capítulos de la novela se muestran en forma de libro virtual. En este caso para pasar de página basta pulsar sobre una esquina de la página y arrastrar con el ratón, o bien, utilizar las flechas derecha-izquierda que aparece en la parte superior (color naranja)




### III. ACCESIBILIDAD

Para asegurar la accesibilidad al recurso (cumpliendo las normas WAI) se ha diseñado una aplicación paralela que facilita el acceso a todos aquellos usuarios, que bien por problemas físicos o técnicos, no puedan acceder a algunos de los recursos incluidos en la aplicación flash.

El acceso a esta versión se hace desde la página inicial (index.html) haciendo uso del enlace “versión html”.



El viaje a Grecia - 2009



[guía de usuario](#)  
[guía didáctica](#)  
[versión html](#)

**El viaje a Grecia** es una aplicación web pensada para el desarrollo de la asignatura de Filosofía y ciudadanía que se imparte en 1º de bachillerato. El núcleo lo constituye una novela didáctica con un centenar de ilustraciones a todo color. A partir de ahí se ofrecen: fichas con ampliación de contenidos curriculares, complementos explicativos que ofrece un profesor virtual, un recurso generador de comentarios de texto, aportaciones a un blog y a una wiki... Se presentan también recursos elaborados por el propio alumnado, a partir de cortometrajes, minidocumentales, tertulias, programas radiofónicos, etc.

[pulsa aquí para entrar a la aplicación](#)

Pulsa F11 para ver la aplicación a pantalla completa. Utiliza los enlaces izquierdos para acceder a las guías de la aplicación así como a la versión html (adaptado a las normas WAI de accesibilidad)

La organización, menús y opciones son los mismos que los explicados para la aplicación flash.