

Lectura-escritura funcional

¡Me acompañas y te guío!

Elaboramos una guía turística
2º Educación Secundaria

La actividad consiste en la elaboración de una guía turística de un lugar determinado para dar a conocer los sitios de interés turístico, elementos artísticos, literarios, gastronomía, así como la flora y fauna de ese entorno si fuera de interés.



01 OBJETIVOS

1. Experimentar con corrección, oralmente y por escrito, evitando voces que puedan ser discriminadoras.
2. Aprender a buscar, seleccionar y elaborar información a partir de diferentes fuentes de información.
3. Profundizar en el conocimiento de las peculiaridades culturales, sociales y lingüísticas propias de las distintas localidades andaluzas.
4. Utilizar herramientas TIC para crear contenidos y compartirlas en distintos entornos tanto del contexto educativo como de otros contextos relacionados con el alumnado.

02 COMPETENCIAS CLAVE

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencia social y cívica.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



03 METODOLOGÍA



TRABAJO COOPERATIVO



APB



TRABAJO COOPERATIVO

04 HERRAMIENTAS TIC

Google Drive
Herramienta para compartir documentos y trabajar de forma colaborativa.

Google Maps
Herramienta para crear mapas interactivos.

Creative Commons
Herramienta para crear podcasts y compartirlos en la red.

Pinterest

Symbolico
Herramientas para crear entornos informativos o para guardar y compartir las guías o enlaces de interés.

Piktochart
Herramientas para crear las guías online.

05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



Actividades que implican a las familias y que tiene en las bibliotecas escolares un recurso fundamental para su desarrollo.



powered by **Piktochart**
visual information business



1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

- ¡ME ACOMPAÑAS Y TE GUÍO!

- **Objetivo final:** la elaboración de una guía turística de un lugar determinado para dar a conocer los sitios de interés turístico, elementos artísticos, literarios, gastronomía, así como la flora y fauna de ese entorno si fuera de interés.

- Objetivos generales:

- a) Aprender a trabajar en cooperativo.
- b) Buscar, seleccionar y reelaborar información.
- c) Usar herramientas TIC para la elaboración de trabajos.
- d) Desarrollar la creatividad y autonomía en nuestro alumnado.
- e) Crear proyectos interdisciplinares que pueden tener su centro en las Bibliotecas escolares.
- f) Usar la Biblioteca como fuente de información en su sentido más amplio.

2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	2º ESO
FP	
Bachillerato	

A pesar de que hemos escogido para realizar este proyecto 2º de ESO, se podría llevar a cabo en cualquier nivel educativo adaptándolo a los intereses y contenidos de cada nivel, ciclo, curso o modalidad.

3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

Las materias que se verían implicadas son:

- **Lengua Castellana y Literatura** sobre todo a través del trabajo con los textos de carácter expositivo y descriptivo. Además, también se trabajaría dentro de los *mass media*, la publicidad.

- **Informática:** necesitaríamos de los conocimientos que desde esta asignatura se puede aportar para crear el material digital que sea necesario (google maps, infografías, carteles ... También podría ayudar en el montaje del vídeo promocionando la guía o el viaje que se quiere vender.



- **Geografía e Historia:** necesitaremos tener conocimientos sobre aspectos históricos y geográficos para confeccionar la guía.
- **Inglés o francés:** para que el contenido sea bilingüe y pueda llegar a un amplio sector de la sociedad.
- **Educación plástica y audiovisual:** creación de vídeos promocionales del contenido de la guía, así como para diseñar los aspectos artísticos de la misma.
- **Matemáticas:** si queremos incorporar a nuestra guía un presupuesto de lo que puede suponer realizar las visitas planteadas o alojarse en el lugar del que realicemos nuestra guía.
- **Biología y Geología:** podemos incluir contenidos que tengan que ver con la flora y fauna del entorno elegido.

4. OBJETIVOS

3

Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
Aprender a buscar, seleccionar y reelaborar información obtenida de distintas fuentes.	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo persona
Familiarizar al alumnado con el uso de herramientas TIC para compartir información.	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
Profundizar en el conocimiento de nuestro entorno turístico en el caso de que elijamos que realicen guías de su propio pueblo o ciudad.	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades
Capacitar al alumnado para tomar decisiones y ser crítico con su entorno.	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
	b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.



5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<i>Curricular</i>	<i>Se ofrecen recursos y actividades que pueden ser incluidas en las programaciones como apoyo a la competencia en comunicación lingüística.</i>
<i>Entorno educativo</i>	<i>Las prácticas educativas deben estar vinculadas a contextos reales para que el alumno le dé sentido a lo que aprende.</i>
<i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i>	<i>Para realizar algunas propuestas del programa puede ser útil contar con las instituciones públicas de nuestra comunidad.</i>
<i>Globalizadora</i>	<i>Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas han de estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje</i>

4

6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Para este apartado, vamos a crear un ejemplo utilizando los criterios, estándares y competencias para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
4. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.	<i>4.1. Utiliza, de forma autónoma, diversas fuentes de información integrando los conocimientos adquiridos en sus discursos orales o escritos. 4.3. Conoce el funcionamiento de bibliotecas (escolares, locales...), así como de bibliotecas digitales y es capaz de solicitar libros, vídeos... autónomamente.</i>	CCL, CD, CAA.



Lectura-escritura funcional



<p>5. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados.</p>	<p><i>5.1. Aplica técnicas diversas para planificar sus escritos: esquemas, árboles, mapas conceptuales etc. y redacta borradores de escritura.</i></p> <p><i>5.3. Revisa el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido (ideas y estructura) o la forma (puntuación, ortografía, gramática y presentación) evaluando su propia producción escrita o la de sus compañeros.</i></p>	<p>CCL, CD, CAA.</p>
<p>12. Conocer, usar y valorar las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para conseguir una comunicación eficaz.</p>	<p><i>12.2 Utiliza de forma correcta las normas de ortografía en textos escritos y orales.</i></p>	<p>CCL, CAA, CSC.</p>
<p>7. Consultar y citar adecuadamente fuentes de información variadas, para realizar un trabajo académico en soporte papel o digital sobre un tema del currículo de literatura, adoptando un punto de vista crítico y personal y utilizando las tecnologías de la información.</p>	<p><i>7.2. Utiliza recursos variados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización de sus trabajos académicos.</i></p>	<p>CCL, CD, CAA.</p>



7. AGRUPAMIENTO

En este tipo de proyectos, lo más idóneo es el **trabajo cooperativo**. Para ello crearemos equipos de base que se caracterizan por ser estables y heterogéneos. Lo idóneo es que sean equipos formados por 4 miembros, pero si el número de alumnos/as no es múltiplo de cuatro, entonces es preferible crear grupos de 5 y no de tres.

Para distribuirlos tendremos en cuenta que haya un alumno dispuesto a ayudar a los demás, otro alumno con dificultades y dos que pertenezcan al resto de alumnos.





A cada alumno/a se le asignará un cargo, estos deben ir rotando:

- Coordinador: es el encargado de comunicarse con el profesor cuando sea necesario, gestionar el turno de palabra y coordinar el trabajo que cada uno realizará. Además, debe animar a los compañeros.
- Silenciador: se encarga de controlar el tono de voz del grupo y custodiar los materiales.
- Secretario: es el que debe recordar las tareas pendientes, tomar notas y apuntes del trabajo realizado y comprueba que todos han hecho lo acordado.
- Portavoz: su papel es el de resolver dudas con otros portavoces y presentar el trabajo realizado.

8. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología empleada debe ser siempre activa y convirtiendo al alumnado en el centro de su propio aprendizaje:

- Modelo Flipped Classroom para las explicaciones sobre el uso de una herramienta (tutoriales) o aquellos elementos teóricos que puedan necesitar conocer o repasar (rasgos textos expositivos, uso de conectores...)
- ABR (aprendizaje basado en retos). Se le plantea al alumnado un reto: alumnos/as de otro lugar van a visitar nuestra localidad y nosotros tenemos el reto de ser quienes se la enseñemos.
- El aprendizaje cooperativo: trabajo en grupo donde todos tienen un papel y deben aprender a tomar decisiones respetando las opiniones de los demás y consensuando qué es lo que se va a realizar y cómo.

9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

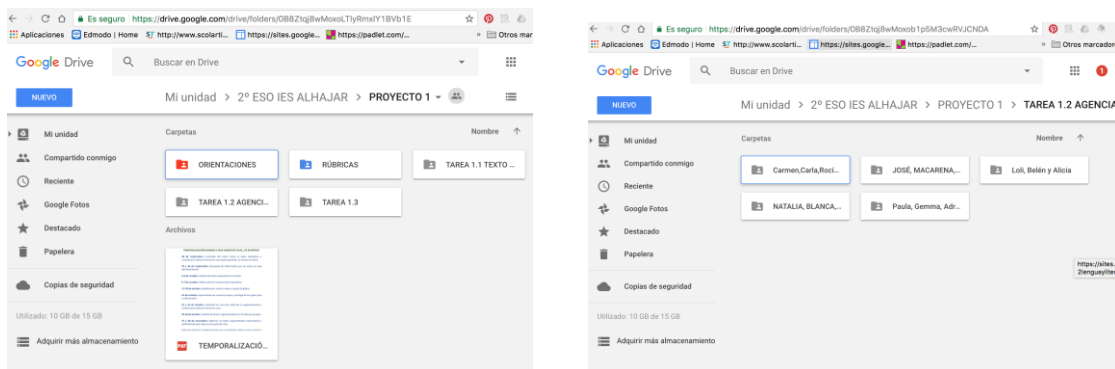
Para llevar a cabo este proyecto serían necesarias **unas 8 sesiones** que pueden ser empleadas desde una sola materia o bien, si es un trabajo interdisciplinar, se repartirán entre el horario de aquellas materias que vayan a participar en el proyecto. El número de sesiones pueden variar en función del tipo de alumnado o nivel con el que trabajemos, entre otros motivos.



1ª sesión: se dividirá al alumnado en grupos base de 4 miembros y se explicará qué es lo que se va a realizar mostrando las herramientas TIC necesarias, algunos ejemplos y las rúbricas de evaluación. Es importante que desde el inicio nuestro alumnado sepa qué es lo que se le va a pedir y cómo se le va a evaluar. Todos los documentos que sean de interés para el alumnado se subirán a una carpeta compartida en Drive para que puedan consultarlos cuando lo necesiten.

2ª sesión: los miembros del equipo se repartirán el contenido que van a incluir en la guía para buscar las fuentes de información que, a posteriori, les serán útiles. Estas fuentes se almacenarán en el entorno informacional que crearemos con Symbaloo ([ejemplo](#)) También se irán seleccionando y guardando imágenes adecuadas para acompañar la información que aparezca en la guía. Al igual que el resto de documentos, todo ello será compartido a través de Drive, para tal fin, cada grupo creará una carpeta propia dentro de la que el profesor o profesora cree para llevar a cabo el proyecto.

En estas imágenes podéis ver cómo quedaría la carpeta compartida de drive:



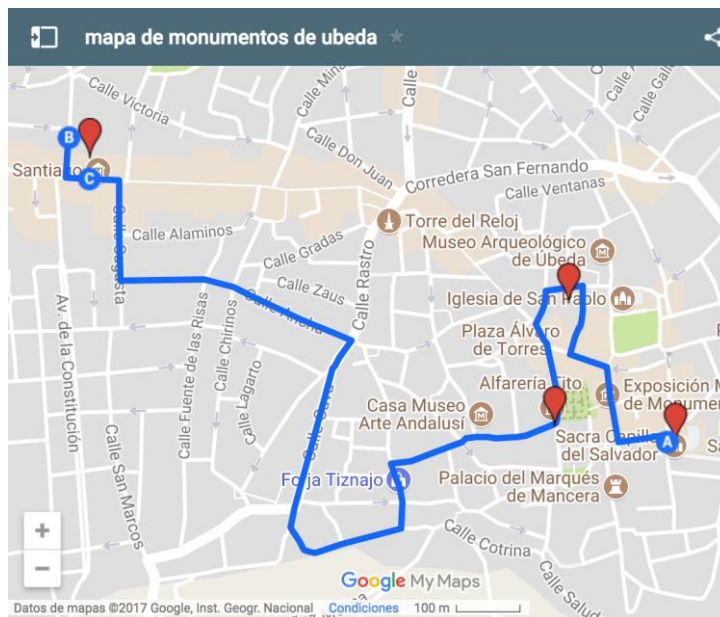
3ª y 4ª sesión: ahora toca seleccionar la información que irá en cada apartado de la guía y reelaborarla. El alumnado elaborará un guion previo y luego los borradores que el profesor/a revisará para ir tomando nota del trabajo que se va realizando y poder evaluar el trabajo de aula. Para ello también se empleará Drive, donde subirán todos los documentos que vayan redactando.

5ª sesión: creamos un boceto de lo que será la guía y donde estará cada elemento. (Si queda tiempo, podemos empezar a montar la guía y crear el google maps)

6ª y 7ª sesión: damos forma a la guía empleando la herramienta TIC que nos parezca más idónea (genially o piktochart) y creamos el google maps. Los alumnos se turnarán para realizar las dos tareas.

Aquí podéis ver cómo quedaría el mapa:





8ª sesión: presentación de las guías a otras clases, padres, exposición en la Biblioteca
...

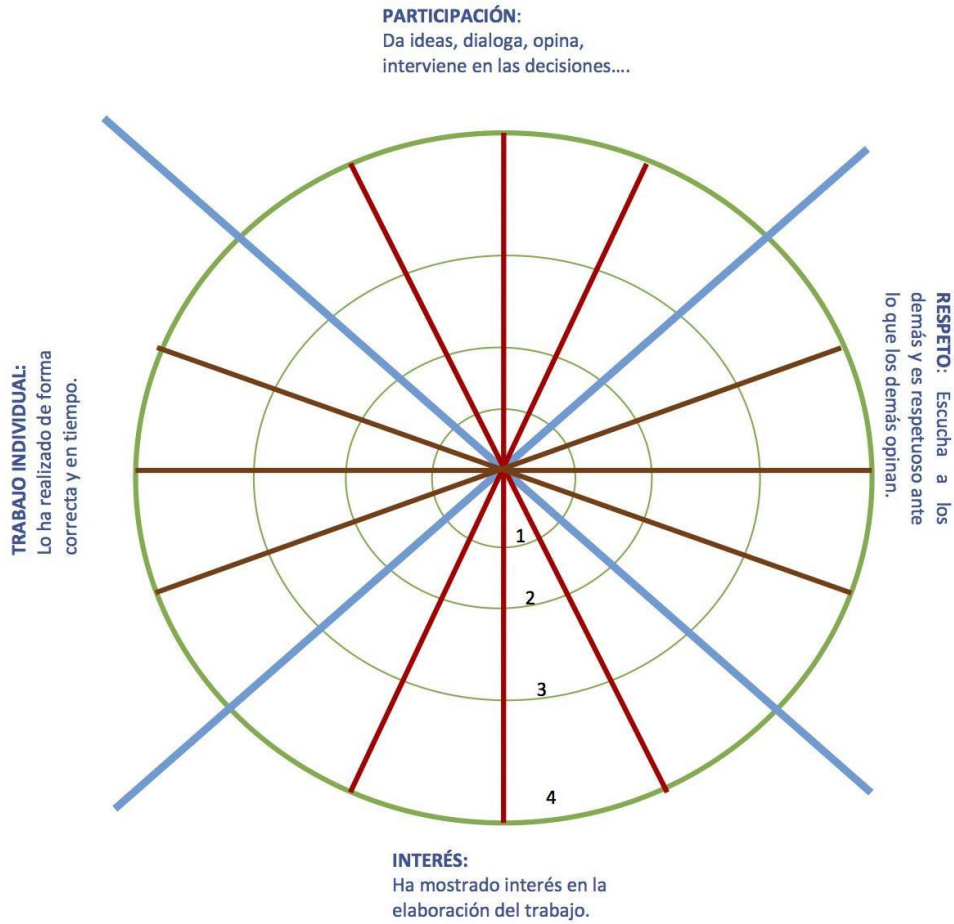
10. EVALUACIÓN

Para crear esta rúbrica sobre el producto final nos hemos centrado en los aspectos más importantes que podemos considerar como objetivos generales.

CATEGORÍA	4 Excelente	3 Avanzado	2 Medio	1 Iniciado
Presentación	Es muy creativa y llama la atención del receptor.	Es correcta y llama la atención del receptor.	Falta creatividad y no capta del todo la atención del receptor.	No es creativa y no capta la atención del receptor.
Búsqueda, selección y transmisión de información	Realiza estas funciones sin ninguna dificultad.	Esporádicamente presenta dificultades en algunas de estas tareas.	En varias ocasiones presenta dificultades en la realización de estas tareas.	En muchas ocasiones presenta dificultades en la realización de estas tareas.
Contenido	Los datos que se dan se ajustan a lo pedido de forma creativa.	Los datos que se dan se ajustan a lo pedido de forma correcta.	Los datos que se dan se ajustan a lo pedido, pero no de forma correcta.	Los datos que se dan no se ajustan a lo pedido.
Imágenes	Se emplean muchas imágenes creativas para ilustrar la información, además, se indica fuente.	Las imágenes son suficientes para ilustrar la información y se indica la fuente.	Las imágenes son suficientes para ilustrar la información, pero no se indica la fuente.	Las imágenes no son suficientes para ilustrar la información.
Ortografía, Sintaxis	No hay errores ortográficos ni sintácticos.	Hay menos de dos errores ortográficos y/o sintácticos.	Hay entre 3 y 5 errores ortográficos y/o sintácticos.	Hay 6 o más errores ortográficos y/o sintácticos.
Herramientas TIC	Utiliza de forma fluida y con creatividad las herramientas TIC empleadas.	Utiliza de forma correcta las herramientas TIC empleadas.	Presenta alguna dificultad en el empleo de las herramientas TIC empleadas.	Muestra desconocimiento en el manejo de las herramientas TIC empleadas.
Fuentes	Se han añadido las fuentes de información incluyendo las de las imágenes.	Se han añadido las fuentes de información empleadas, pero no las de las imágenes,	No se han añadido todas las fuentes de información empleadas.	Los enlaces no llevan a ningún sitio.
Licencia	Se ha añadido la licencia de forma correcta			Se ha añadido la licencia, pero no de forma correcta.

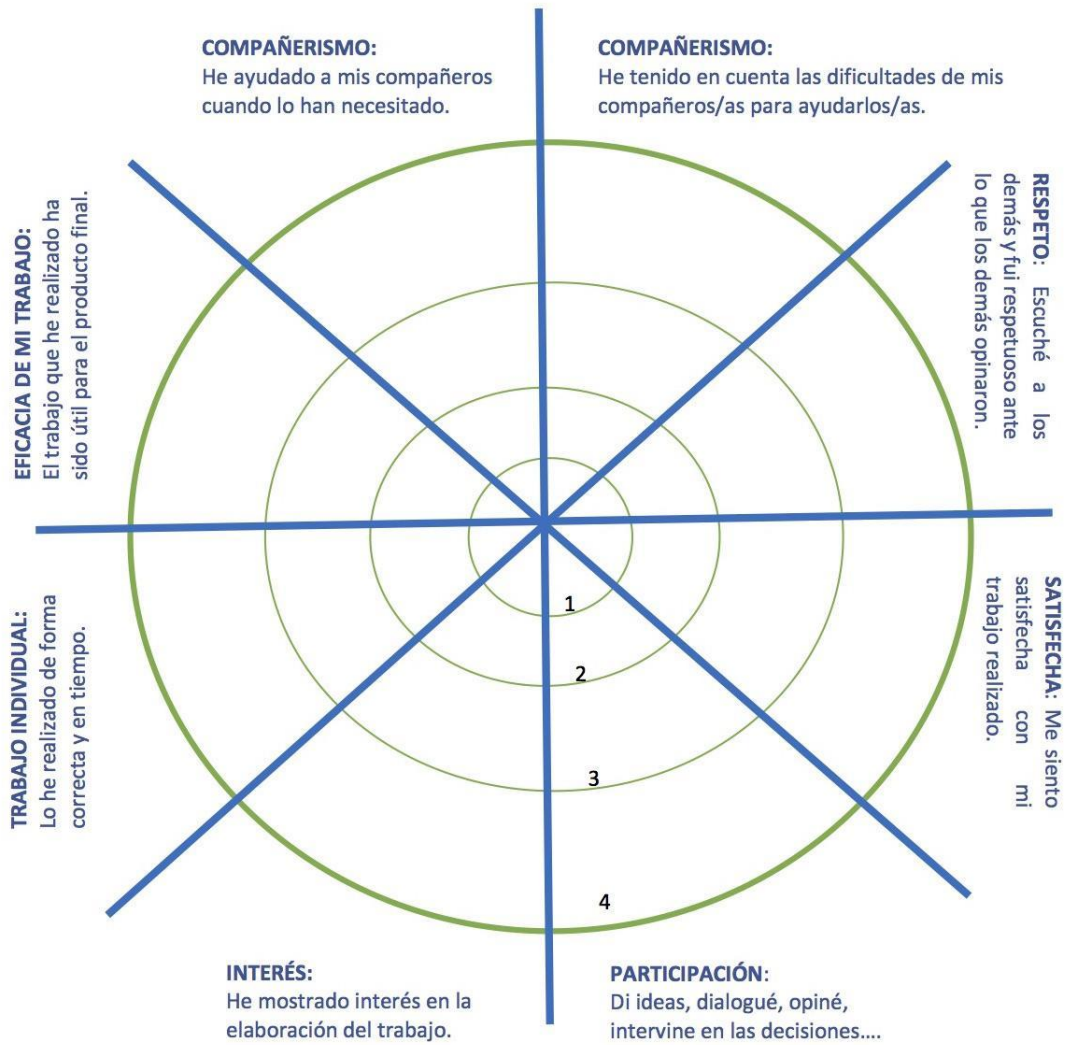


Rúbrica para la coevaluación y autoevaluación:



NOMBRE MIEMBRO EQUIPO	COLOR





NOMBRE:
CURSO:



11. HERRAMIENTAS TIC

DRIVE:

Esta herramienta la podemos emplear para el trabajo cooperativo, compartiremos los documentos sobre los que podremos trabajar todos los miembros del equipo. También nos servirá para tener una visión diaria del trabajo que el alumnado está llevando a cabo y valorar el nivel de implicación de cada uno de los componentes del grupo.

SYMBALOO:

Nos servirá para crear los entornos informacionales que nos serán útiles para elaborar nuestra guía. Esta herramienta la emplearemos principalmente durante las sesiones de trabajo 2, 3 y 4.

PINTEREST:

Puede ser interesante emplear Pinterest para guardar y compartir las distintas guías que se elaboren en el centro educativo. Sería una magnífica forma de darle visibilidad a través de la red que estaría al alcance de todos los miembros de la comunidad educativa.

GENIALLY:

Esta herramienta es ideal para crear presentaciones y nos sería muy útil para montar nuestras guías. Permite su uso online, pero también puedes descargarte la presentación o infografía en pdf para crear un repositorio que se podría dejar en la Biblioteca o para realizar una exposición en los pasillos del centro educativo.

PIKTOCHART:

Su uso es muy parecido al de genially, pero algo más limitado en cuanto a la interactividad. También podemos descargarlo.

SOUNDCLOUD:

Ideal para incluir audios a nuestras guías y poder atender a la diversidad de modo que una persona con problemas visuales podría acceder al contenido a través de los podcasts, que se irían añadiendo como enlaces o con códigos QR.

GOOGLE MAPS:

Muy útil para crear rutas turísticas en las localidades que seleccionemos, además de poder indicar hoteles, restaurantes u otros puntos de interés. Conseguiremos enriquecer el contenido de nuestra guía.



12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

Este proyecto puede ser llevado a cabo teniendo en cuenta otros planes y programas que existen en nuestros centros educativos como pueden ser el Plan de igualdad o el Plurilingüismo o con la ayuda de la Biblioteca Escolar.

1. La Biblioteca Escolar:

- a) se puede emplear como espacio ya que es el lugar idóneo para llevar a cabo este proyecto.
- b) desde la Biblioteca nos pueden proporcionar una selección de aquellas páginas de internet que puedan ser útiles para el tema que estamos trabajando.
- c) asesorar sobre herramientas para llevar a cabo nuestras guías.

2. Plan de igualdad:

- a) velar porque no se haga un uso sexista del lenguaje.
- b) asesorar sobre mujeres que pudieran ser representativas de los lugares que vamos a visitar.

3. Plurilingüismo: creación de una guía bilingüe.

13

13. FAMILIAS

Este proyecto creemos que puede tener una especial relación con las familias ya que estas podrían colaborar con sus hijos e hijas al tratarse de un contenido que forma parte del contexto social propio del entorno del alumnado y sus familias. En este sentido podrían intervenir en las siguientes líneas:

- a) Aportando conocimientos personales o anécdotas populares de los lugares que se vayan a visitar si es una guía del propio entorno escolar.
- b) Colaborando en la exposición que se puede realizar donde el alumnado explicará a las familias qué han hecho.
- c) Preparando una degustación gastronómica que irá acompañada por la

14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

En la actualidad es necesario hacer visible y dar difusión a aquellos trabajos que se elaboran en las aulas para así unir los contextos educativos y sociales de modo que el alumnado percibe que las acciones que realiza en el centro no están alejadas de la realidad del entorno social en el que se desarrolla como persona.

Como medios de difusión podemos utilizar:

- a) Página web del CEIP o IES.
- b) Blog de la Biblioteca Escolar.



- c) Cartelería y exposición en los pasillos del CEIP o IES.
- d) Presentación de la exposición a los miembros de la comunidad educativa, previa invitación que pueden elaborar los propios alumnos/as.

15. COLABORACIONES EXTERNAS

En este caso, no sería necesario solicitar colaboraciones externas. Pero, si quisiéramos realizar una exposición a nivel local, podríamos hablar con la administración para que nos cedieran un centro cultural o lugar similar en el que poder reunir a toda la comunidad educativa y presentarles el trabajo realizado.

14

16. VARIANTES

- Se puede llevar a cabo en Infantil, buscando los lugares de interés que para estas edades pueden resultar más atractivos. La guía podría ser solamente auditiva y que ellos contaran alguna leyenda, anécdota, datos básicos desde su conocimiento y peculiar punto de vista.
- En Bachillerato se podría aprovechar los contenidos de asignaturas como Historia o Literatura para crear una guía sobre los lugares que aparecen en una obra literaria, sobre los lugares de nacimiento de los autores de un movimiento concreto, guías de aquellas ciudades que formaron parte de hechos históricos de relevancia social
- Guías para visitar empresas no contaminantes, rutas de castillos, rutas poralmazaras ...
- Otra posibilidad es que la guía se convierta en un aparte de un proyecto más amplio como podría ser crear agencias de viaje.
- Guías adaptadas para personas con problemas auditivos o visuales.

17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

1. Trabajo cooperativo:

<http://justificaturespuesta.com/3-maneras-de-organizar-grupos-cooperativos-en-el-aula/>

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/htmls/tema5/seccion_m1_03.html

2. Ejemplos:

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/1846-guias-de-viaje-multimedia-creadas-por-alumnos-de-eso>

<http://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/guias-turisticas-digitales-e-interactivas-de-la-alhambra-en-el-ies-cartima-malaga/33138.html>



3. Vídeos tutoriales:

[Google maps](#)

[Drive](#)

[Genially](#)

[Piktochart](#)

[Symbaloo](#)

[Pinterest](#)

[Soundcloud](#)

4. Rúbricas:

<http://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2178-rubricas>

