

¿Qué es España Express?

España Express es un proyecto interdisciplinar en el que se trabaja integrando las diferentes competencias básicas.

Con contenidos del área de conocimiento del medio como base sobre la que giran otros contenidos y objetivos, creamos un juego de pistas a partir de las cuales deben descubrir cuál es el destino de las diferentes etapas que conforman una ruta alrededor de la geografía española.

Sobre este formato “gamificado” creamos equipos que participarán en el juego con una metodología cooperativa y que deberán crear diferentes tipos de documentos. Desde mapas físicos y políticos que usarán para solucionar algunas de las pistas, pasando por una guía con los destinos de la ruta o una hoja de contabilidad con el dinero disponible para el equipo y hasta fotografías manipuladas de ellos mismos visitando los lugares del viaje.

Por medio del trabajo cooperativo conseguimos un alto grado de participación, responsabilidad y motivación así como una atención a la diversidad e inclusión muy significativas.

Esto junto con el formato gamificado y el uso de las TIC, hace que la experiencia sea divertida, que tenga un contexto significativo y que sea motivo de esfuerzo por conseguir los objetivos propuestos de la mejor manera posible.

Objetivos de España Express

Con España Express:

- conocer cómo se organiza el Estado español, con sus Comunidades Autónomas y provincias
- conocer y diferenciar las características climáticas y de relieve de España y la Península Ibérica
- conocer las diferentes vertientes fluviales y sus características

- aplicar estos nuevos conocimientos, saber localizarlos para orientarse y encontrar un destino en un mapa
- trabajar e interpretar datos de diferente tipo: deducciones, inferencias, cartografías, matemáticas, climogramas...
- trabajar cooperativamente por un objetivo común
- aprender a elaborar una guía de viaje de los diferentes destinos de España Express, incluyendo planificación de actividades y un presupuesto para 2 días e irlo anotando en las hojas de presupuesto
- ser capaces de buscar información necesaria del destino para elaborar el texto de la guía de viaje
- saber utilizar herramientas TIC como la web Wix y la aplicación Tripline para elaborar el mapa de la ruta
- saber utilizar las aplicación PicsArt y FxHome para hacer los fotomontajes de los destinos que acompañarán la guía que deberán elaborar

Uso de las TIC

En España Express uno de los elementos clave en su despliegue es el uso de las TIC. Posiblemente, sin ellas la actividad no se podría realizar tal y como está planteada.

Su uso, además, está directamente ligado a las competencias básicas que se trabajan a lo largo del proyecto, especialmente la del uso de las TIC y del tratamiento de la información.

A grandes rasgos, su uso se ha centrado en:

- Uso de tablets y notebooks
- Uso de aplicaciones de creadores de itinerarios (Tripline)
- Uso de aplicaciones y programas de tratamiento de la imagen (PicsArt y FXHome)
- Uso de lectores de códigos QR para resolver pistas de algunos destinos
- Uso de Google Maps y Street View en algunos destinos
- Uso de la web de la actividad como punto de referencia para los equipos

Su importancia empieza en que la misma actividad tiene una página web que es el referente para los/las alumnos/as.

En la web encontramos el punto de partida de todo lo que necesitan:

- actividades para poder buscar la información previa necesaria (geografía física y política de la Península Ibérica)
- enlaces para poder resolver algunas pistas
- el lugar de comprobar la clave de acceso al destino
- los enlaces a las webs de turismo e información para elaborar los textos de la guía
- su mapa de la aplicación Tripline
- sus fotomontajes de los lugares visitados

En segundo lugar, porque el uso que se hace de la nueva información por parte de los grupos de trabajo se hace a partir de la búsqueda y selección de la información que necesitan a través de tablets o notebooks.

Podría decirse que las TIC pasan a ser un elemento necesario e invisible para tirar adelante la actividad. Es decir, son una herramienta más a utilizar de la misma importancia que el lápiz que se usa para apuntar sus respuestas o como la misma ficha del destino e descubrir. Es aquí donde podríamos hablar de la significatividad y funcionalidad de su uso dentro de esta actividad.

Además, buscar bien por la red es esencial para resolver correctamente los 10 destinos. Así, cuanto más acotada y mejor sea la búsqueda, más pronto se encontrará destino. De aquí la importancia de saber utilizarlas efectivamente y saber cómo tratar con la información que está disponible en la red.

Por último, el uso de la aplicación Tripline como marcador de los itinerarios de las rutas de cada equipo y las aplicación de edición de imagen (PicsArt y FXHome) justifican aún más la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías en este proyecto.

Desarrollo de la actividad

La actividad se puede dividir en 4 grandes fases (2 de trabajo previo y 2 de trabajo semanal)

TRABAJO PREVIO

1ª FASE: Presentación de la actividad. Compartimos objetivos y evaluación

En primer lugar, es necesario presentar y contextualizar la actividad con los/las alumnos/as mostrando que se trata de una actividad donde tendrán que poner en práctica varias competencias y contenidos de diferentes áreas (transversalidad). De esta manera se ayuda a hacerla más significativa y motivante para ellos/as. Dentro de esta presentación se hablará de qué se hará, por qué, cómo y cuándo.

Al mismo tiempo, también se presentarán y compartirán los objetivos de España Express (qué cosas aprenderán, qué deberán hacer...). Por último, también se compartirá lo que se espera de ellos/as al final de la actividad (evaluación) y como lo tendrán que demostrar.

2ª FASE: Formamos grupos cooperativos. “Flipped classroom”, información geográfica y física

Para empezar, se conforman los grupos o equipos de trabajo. Se tratan de grupos heterogéneos y que se mantendrán estables hasta el final de la actividad. La metodología de trabajo grupal será la del trabajo cooperativo. Con esta manera de trabajar se asegura una buena inclusión de los/las alumnos/as con NEE, que participarán activamente como uno/a más y con su rol asignado dentro del grupo de trabajo.

A continuación, durante un par de sesiones y siguiendo la metodología de la “flipped classroom”, los/las alumnos/as utilizarán los enlaces disponibles en la web de España Express para completar mapas y redactar pequeños textos explicativos sobre las características

geográficas y políticas de la Península Ibérica: climas, relieve, vertientes fluviales y organización política (CCAA y provincias).

Esta información será esencial para poder resolver muchas de las pistas que les llevarán a encontrar los diferentes destinos.

Cada grupo trabaja en casa y completa los mapas y las ideas de los textos que después serán comentados, compartidos y comparados con el resto del grupo. Una vez se les da el visto bueno, se darán por válidos.

Es el momento de fabricar la guía de viaje. Una guía que será un documento vivo que se irá completando a medida que vaya avanzando la actividad y se vayan descubriendo los 10 destinos. Como en cualquier guía de viaje, las primeras páginas contienen la información general del país. En nuestro caso, estas páginas serán donde engancharán los mapas y textos previamente elaborados. Así mismo, también incluirá las informaciones elaboradas semanalmente sobre cada uno de los 10 destinos de la carrera.

Al mismo tiempo también se les dará una hoja de presupuesto donde irán añadiendo y actualizando los ingresos y gastos de su viaje a lo largo de las 10 etapas.

TRABAJO SEMANAL (para cada etapa)

3ª FASE: Empieza la carrera.

Una vez todos los grupos ya tienen su hoja de presupuesto y su guía fabricada, con los mapas y demás informaciones incluidas en las primeras páginas, empieza la carrera.

La estructura, a partir de ahora, para las sesiones de cada destino propuesto es la siguiente:

1. Se reparte a cada alumno/a la hoja de pistas del destino.

Cada grupo tendrá que leer atentamente la información que se les facilita y resolviendo cooperativamente las preguntas y pistas para poder llegar al destino final de aquella semana.

Las informaciones de cada destino que se tienen que resolver son variadas. En muchas de ellas han de aplicar los conocimientos e

informaciones de los mapas y textos (contenidos de Conocimiento del Medio).

Otras implican interpretaciones de climogramas, uso de la escala métrica o los ángulos para localizar un punto (matemáticas), uso de los puntos cardinales para orientarse, deducciones y conexiones (estrategias de lectura) así como la búsqueda precisa de información específica por la red usando tablets o notebooks.

4ª FASE: Redactamos la guía y hacemos el presupuesto

2. Una vez se han resuelto todas las pistas del destino, el grupo ha de ser capaz de encontrar la palabra clave (contraseña) de aquel destino que les permitirá tener acceso a los enlaces de información turística que necesitan para redactar su guía de viaje.

Cuando ya han encontrado la contraseña, lo comprueban accediendo al destino de aquella semana dentro de la web de España Express. Allí clicarán en el logotipo y, si es correcto, entrarán a la página del final del destino. Si no lo es, tendrán que buscar otra opción.

3. Según el orden de llegada de los grupos, cada uno de ellos recibirá un premio que añadirán a su hoja de presupuesto y que les servirá para pagar la propuesta de fin de semana a realizar en aquel destino. Estos premios son: 300 € para el primero, 200 € para el segundo, 170 € para el tercero, 120 € para el cuarto, 80 € para el quinto y 30 € para el sexto.

4. Una vez el grupo haya encontrado el destino, deberá apuntar la cantidad del premio según su posición en la hoja de presupuesto. Además, añadirán el destino en la aplicación Tripline, que es donde quedarán marcadas las etapas por España.

5. A continuación cada grupo empieza la búsqueda de la información que necesitarán para el texto a redactar sobre aquel destino.

Esta información ha de incluir en qué CCAA están, información del clima, de relieve y de ríos que lo puedan atravesar.

Además, se incluirá una planificación de fin de semana en ese destino con recomendaciones de lugares interesantes para visitar así como tres

ESPAÑA EXPRESS

Un viaje virtual contrarreloj por España

actividades recomendadas con su precio. También se deberá sugerir un alojamiento y un restaurante con sus precios.

Todas estas propuestas se irán descontando del presupuesto del grupo de manera que en función del saldo de cada equipo, las propuestas podrán ser más o menos costosas y deberán verse reflejadas en la hoja de contabilidad mencionada anteriormente.

Una vez acabada la ruta por España, recopilamos todo lo visto en el viaje y lo completamos con datos importantes de otras zonas de España. Con todo ello y los materiales previos, los alumnos tendrán un material de estudio por si lo creen necesario de cara a la evaluación.

Esta evaluación será competencial y deberán ser capaces de demostrar haber aprendido todo lo relacionado con los contenidos y competencias trabajadas. La forma de hacerlo será similar a lo realizado en todas las etapas, con uso de las TIC y de forma fundamentalmente individual.

