



“Voyage aux régions équinoxiales du nouveau continent, fait dans les années 1799 á 1804”
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000134687&page=428>

BNEscolar > Experiencias de aprendizaje

Viajes y viajeros

¿Qué os parecería hacer un viaje en el tiempo y profundizar en el conocimiento de algunos de los grandes viajeros de la historia?

A través de esta experiencia de aprendizaje, buscamos despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes hacia las maravillas del descubrimiento y la exploración. Aprenderán sobre los intrépidos viajeros que conquistaron océanos, los científicos que revelaron los misterios del universo y los valientes exploradores que se adentraron en tierras desconocidas.

¿A qué dificultades se enfrentaron? ¿Cuál fue su motivación y objetivos? ¿Cómo influyeron en la historia de la humanidad?

¿Nos aventuramos?

VINCULACIÓN CURRICULAR	3
Nivel	3
Materias	3
Competencias clave	3
Agrupación alumnado	3
Duración	4
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos	4
MOMENTO 0. Viajeros: Descubrimientos y sus consecuencias.	13
Actividad 1: Introducción a las grandes expediciones.	13
Actividad 2: Debate	18
Actividad 3: Valoración grupal del debate	20
MOMENTO 1. Elige un viajero y uno de sus viajes. ¿Subimos a bordo?	21
Actividad 1: Conocemos a algunos viajeros y sus rutas	22
Actividad 2: Creamos un juego de mesa	23
Actividad 3: Actividad evaluativa con Kahoot	25
Actividad 4: ¿En qué expedición nos gustaría participar?	26
MOMENTO 2. Mapa interactivo de la expedición.	27
Actividad 1: Búsqueda y presentación de información	28
Actividad 2: Creación de un mapa interactivo digital	29
Actividad 3: Coevaluación del trabajo realizado	32
Actividad 4. Reflexión y mejoras.	33
MOMENTO 3. Diario de ruta	33
Actividad 1: Antiguas técnicas de recolección de datos	34
Actividad 2: Redacción del diario de ruta	37
Actividad complementaria: ¿Qué podría suceder mañana?	38
Actividad 3: Elaboración de un libro digital	39
Actividad 4: Rúbrica evaluativa	40

VINCULACIÓN CURRICULAR

Esta **situación de aprendizaje** está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales relacionados con el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática e informacional, para contribuir a desarrollar una actitud crítica hacia las fuentes de información y su fiabilidad y la creatividad, potenciando la vinculación de los aprendizajes con el entorno y consiguiendo una experiencia inmersiva y significativa para el alumnado.

Se recomienda para la etapa de Educación Secundaria. La materia vehicular que se propone es la Geografía e Historia, ya que el eje central de esta situación de aprendizaje son los grandes exploradores y sus expediciones. Puede ser complementada con otras materias como Lengua Castellana y Literatura, Biología y Geología o, incluso, Educación en Valores Cívicos y Éticos.

Para realizar esta experiencia de aprendizaje los estudiantes necesitarán:

- Investigar en obras digitalizadas de la BNE, para descubrir a los protagonistas de las grandes expediciones y de sus descubrimientos geográficos y científicos.
- Debatir sobre los efectos positivos o negativos de las grandes expediciones.
- Seleccionar y profundizar en el conocimiento de uno de los grandes exploradores y en sus aportaciones.
- Analizar sus rutas y sus descubrimientos más significativos.
- Elaborar un mapa interactivo de una de sus rutas.
- Imaginar y narrar cómo podría haber sido participar en alguna de estas expediciones y plasmarlo en un ebook.
- Interactuar con los mapas y ebooks de otros compañeros.

Nivel

1º Ciclo ESO

2º Ciclo ESO

Materias

- Lengua Castellana y Literatura
- Biología y Geología
- Geografía e Historia

Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- Competencia digital. (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Agrupación alumnado

Grupos de 3-4 alumnos

Duración

10-12 sesiones

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

Geografía e Historia (1º Ciclo ESO)

Competencias específicas

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.
3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.
6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.

Criterios de evaluación

- 1.1 Elaborar, expresar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado.
- 1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas.
- 3.3 Representar adecuadamente información geográfica e histórica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual.
- 3.4 Utilizar una secuencia cronológica con objeto de examinar la relación entre hechos y procesos en diferentes períodos y lugares históricos (simultaneidad y duración), utilizando términos y conceptos apropiados.
- 3.5 Analizar procesos de cambio histórico de relevancia a través del uso de diferentes fuentes de información, teniendo en cuenta las continuidades y permanencias en diferentes períodos y lugares.
- 6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados.

6.3 Valorar la diversidad social y cultural, argumentando e interviniendo en favor de la inclusión, así como rechazando y actuando en contra de cualquier actitud o comportamiento discriminatorio o basado en estereotipos.

Saberes básicos

A. Retos del mundo actual.

- Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.

B. Sociedades y territorios.

- Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.
- Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización.
- Viajes, descubrimientos y sistemas de intercambio en la formación de una economía mundial. La disputa por la hegemonía y la geopolítica en el nacimiento y evolución de la Modernidad.

Geografía e Historia (2º Ciclo ESO)

Competencias específicas

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.
3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.
6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.

Criterios de evaluación

- 1.1 Elaborar contenidos propios en distintos formatos, mediante aplicaciones y estrategias de recogida y representación de datos más complejas, usando y contrastando críticamente fuentes

fiables, tanto analógicas como digitales, del presente y de la historia contemporánea, identificando la desinformación y la manipulación.

1.2 Establecer conexiones y relaciones entre los conocimientos e informaciones adquiridos, elaborando síntesis interpretativas y explicativas, mediante informes, estudios o dossieres informativos, que reflejen un dominio y consolidación de los contenidos tratados.

1.3 Transferir adecuadamente la información y el conocimiento por medio de narraciones, pósteres, presentaciones, exposiciones orales, medios audiovisuales y otros productos.

3.3 Utilizar secuencias cronológicas complejas en las que identificar, comparar y relacionar hechos y procesos en diferentes períodos y lugares históricos (simultaneidad, duración, causalidad), utilizando términos y conceptos específicos del ámbito de la Historia y de la Geografía.

3.4 Analizar procesos de cambio histórico y comparar casos de la historia y la geografía a través del uso de fuentes de información diversas, teniendo en cuenta las transformaciones de corta y larga duración (coyuntura y estructura), las continuidades y permanencias en diferentes períodos y lugares.

6.1 Rechazar actitudes discriminatorias y reconocer la riqueza de la diversidad, a partir del análisis de la relación entre los aspectos geográficos, históricos, ecosociales y culturales que han conformado la sociedad globalizada y multicultural actual, y del conocimiento de la aportación de los movimientos en defensa de los derechos de las minorías y en favor de la inclusión y la igualdad real, especialmente de las mujeres y de otros colectivos discriminados.

Saberes básicos

A. Retos del mundo actual.

- Sociedad de la información. Búsqueda, tratamiento de la información, uso de datos en entornos digitales y evaluación y contraste de la fiabilidad de las fuentes. El problema de la desinformación. Uso específico del léxico relativo a los ámbitos histórico, artístico y geográfico.
- Cultura mediática. Técnicas y métodos de las Ciencias Sociales: análisis de textos, interpretación y elaboración de mapas, esquemas y síntesis, representación de gráficos e interpretación de imágenes a través de medios digitales accesibles. Tecnologías de la información geográfica.

B. Sociedades y territorios.

- Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. Contraste entre interpretaciones de historiadores.
- Tiempo histórico: construcción e interpretación de líneas de tiempo a través de la linealidad, cronología, simultaneidad y duración.
- Conciencia histórica. Elaboración de juicios propios y argumentados ante problemas de actualidad contextualizados históricamente. Defensa y exposición crítica de los mismos a través de presentaciones y debates.

Competencias específicas

2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorando su fiabilidad, su forma y su contenido, para construir conocimiento, para formarse opinión y para ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio.
3. Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.
4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.
5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos, atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y para dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.

Criterios de evaluación

- 2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales y multimodales sencillos de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.
- 2.2 Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales sencillos, evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.
- 3.2 Participar en interacciones orales informales, en el trabajo en equipo y en situaciones orales formales de carácter dialogado de manera activa y adecuada, con actitudes de escucha activa y haciendo uso de estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística.
- 4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor en textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.
- 4.2 Valorar la forma y el contenido de textos sencillos evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.
- 5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales sencillos, atendiendo a la situación comunicativa, al destinatario, al propósito y al canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Incorporar procedimientos básicos para enriquecer los textos, atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

Saberes básicos

B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos, con atención conjunta a los siguientes aspectos:

1. Contexto.

- Componentes del hecho comunicativo: grado de formalidad de la situación y carácter público o privado; distancia social entre los interlocutores; propósitos comunicativos e interpretación de intenciones; canal de comunicación y elementos no verbales de la comunicación.

2. Géneros discursivos.

- Secuencias textuales básicas, con especial atención a las narrativas, descriptivas, dialogadas y expositivas.
- Propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación.

3. Procesos.

- Interacción oral y escrita de carácter informal: tomar y dejar la palabra. Cooperación conversacional y cortesía lingüística. Escucha activa, asertividad y resolución dialogada de los conflictos.
- Comprensión oral: sentido global del texto y relación entre sus partes, selección y retención de la información relevante. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.- Producción oral formal: planificación y búsqueda de información, textualización y revisión. Adecuación a la audiencia y al tiempo de exposición. Elementos no verbales. Rasgos discursivos y lingüísticos de la oralidad formal.
- Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico.
- Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.
- Alfabetización mediática e informacional: búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

Competencias específicas

2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorando su fiabilidad, su forma y su contenido, para construir conocimiento, para formarse opinión y para ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio.
3. Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.
4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.
5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos, atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y para dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.

Criterios de evaluación

- 2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.
- 2.2 Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales de cierta complejidad, evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.
- 3.2 Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales informales, en el trabajo en equipo y en situaciones orales formales de carácter dialogado, con actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística.
- 4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.
- 4.2 Valorar críticamente el contenido y la forma de textos de cierta complejidad evaluando su calidad y fiabilidad, así como la eficacia de los procedimientos lingüísticos empleados.
- 5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión atendiendo a la situación comunicativa, al destinatario, al propósito y canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta; y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Incorporar procedimientos para enriquecer los textos atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

Saberes básicos

B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos, con atención conjunta a los siguientes aspectos:

1. Contexto.

- Componentes del hecho comunicativo: grado de formalidad de la situación y carácter público o privado; distancia social entre los interlocutores; propósitos comunicativos e interpretación de intenciones; canal de comunicación y elementos no verbales de la comunicación.

2. Géneros discursivos.

- Secuencias textuales básicas, con especial atención a las expositivas y argumentativas.
- Propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación.

3. Procesos.

- Interacción oral y escrita de carácter informal y formal: cooperación conversacional y cortesía lingüística. Escucha activa, asertividad y resolución dialogada de los conflictos.
- Comprensión oral: sentido global del texto y relación entre sus partes, selección y retención de la información relevante. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal. Valoración de la forma y el contenido del texto.
- Producción oral formal: planificación y búsqueda de información, textualización y revisión. Adecuación a la audiencia y al tiempo de exposición. Elementos no verbales. Rasgos discursivos y lingüísticos de la oralidad formal. La deliberación oral argumentada.
- Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico. Valoración de la forma y el contenido del texto.
- Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.
- Alfabetización mediática e informacional: Búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

Biología y Geología (Cursos de primero a tercero)

Competencia específica

2. Identificar, localizar y seleccionar información, contrastando su veracidad, organizándola y evaluándola críticamente, para resolver preguntas relacionadas con las ciencias biológicas y geológicas.

Criterios de evaluación

2.1. Resolver cuestiones sobre Biología y Geología localizando, seleccionando y organizando información de distintas fuentes y citándolas correctamente.

2.2. Reconocer la información sobre temas biológicos y geológicos con base científica, distinguiéndola de pseudociencias, bulos, teorías conspiratorias y creencias infundadas y manteniendo una actitud escéptica ante estos.

2.3. Valorar la contribución de la ciencia a la sociedad y la labor de las personas dedicadas a ella con independencia de su etnia, sexo o cultura, destacando y reconociendo el papel de las mujeres científicas y entendiendo la investigación como una labor colectiva e interdisciplinar en constante evolución.

Saberes básicos

A. Proyecto científico.

- Hipótesis, preguntas y conjeturas: planteamiento con perspectiva científica.
- Estrategias para la búsqueda de información, la colaboración y la comunicación de procesos, resultados o ideas científicas: herramientas digitales y formatos de uso frecuente en ciencia (presentación, gráfica, vídeo, póster, informe, etc.).
- Fuentes fidedignas de información científica: reconocimiento y utilización.
- La labor científica y las personas dedicadas a la ciencia: contribución a las ciencias biológicas y geológicas e importancia social. El papel de la mujer en la ciencia.

D. Seres vivos

- Los seres vivos: diferenciación y clasificación en los principales reinos.
- Los principales grupos taxonómicos: observación de especies del entorno y clasificación a partir de sus características distintivas.
- Las especies del entorno: estrategias de identificación (guías, claves dicotómicas, herramientas digitales, visu, etc.).

Biología y Geología (Cuarto curso)

Competencia específica

2. Identificar, localizar y seleccionar información, contrastando su veracidad, organizándola y evaluándola críticamente, para resolver preguntas relacionadas con las ciencias biológicas y geológicas.

Criterios de evaluación

- 2.1 Resolver cuestiones y profundizar en aspectos biológicos y geológicos localizando, seleccionando, organizando y analizando críticamente la información de distintas fuentes y citándolas con respeto por la propiedad intelectual.
- 2.2 Contrastar la veracidad de la información sobre temas biológicos y geológicos o trabajos científicos, utilizando fuentes fiables y adoptando una actitud crítica y escéptica hacia informaciones sin una base científica como pseudociencias, teorías conspiratorias, creencias infundadas, bulos, etc.
- 2.3 Valorar la contribución de la ciencia a la sociedad y la labor de las personas dedicadas a ella, destacando el papel de la mujer y entendiendo la investigación como una labor colectiva e interdisciplinar en constante evolución influida por el contexto político y los recursos económicos.

Saberes básicos

A. Proyecto científico.

- Hipótesis, preguntas y conjeturas: planteamiento con perspectiva científica.
- Estrategias para la búsqueda de información, la colaboración y la comunicación de procesos, resultados o ideas científicas: herramientas digitales y formatos de uso frecuente en ciencia (presentación, gráfica, vídeo, póster, informe, etc.).
- Fuentes fidedignas de información científica: reconocimiento y utilización.
- La labor científica y las personas dedicadas a la ciencia: contribución a las ciencias biológicas y geológicas e importancia social. El papel de la mujer en la ciencia.
- La evolución histórica del saber científico: la ciencia como labor colectiva, interdisciplinar y en continua construcción.

MOMENTO 0. Viajeros: Descubrimientos y sus consecuencias.

[Incluye trabajo de grupo]

Duración

2-3 sesiones

RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador o dispositivo móvil por grupo
- Proyector

MATERIALES

- [Dificultades de las grandes expediciones](#)
- [Consecuencias de las grandes expediciones](#)
- [Características de un buen debate](#)
- Valoración grupal (descargable en Anexos)

Actividad 1: Introducción a las grandes expediciones.

En este primer momento, introduciremos al alumnado en el apasionante **mundo de las grandes expediciones históricas**. Para ello, se les proporciona información general acerca de estas expediciones, qué representaron en la historia, cuáles fueron los desafíos a los que se enfrentaron los exploradores y cuáles fueron sus logros más significativos.

El objetivo es que los estudiantes obtengan una perspectiva amplia de la importancia de estas expediciones y de cómo marcaron un hito en la historia de la humanidad. Podemos destacar las dificultades que los exploradores tuvieron que superar, como la navegación en aguas o terrenos desconocidos, la falta de suministros o las enfermedades, por ejemplo. También podemos resaltar los logros significativos que consiguieron, que abarcan desde descubrimientos geográficos hasta avances en la ciencia y el intercambio cultural.

Conviene tener en cuenta que este recurso nace de los fondos que conserva la BNE, y por tanto refleja una forma de entender el mundo que es producto de su tiempo y contexto histórico. La visión eurocéntrica y colonial de la exploración a menudo glorifica a los exploradores europeos mientras ignora o minimiza los impactos devastadores que tuvieron en las poblaciones indígenas y en los territorios colonizados, perpetuando la idea de superioridad occidental y justificando la explotación y opresión de los pueblos colonizados.

A lo largo de la secuencia encontraréis oportunidades para reflexionar con vuestro alumnado sobre el impacto perjudicial y desigual de la "exploración" colonial en todo el mundo. Podéis ampliar y complementar los diferentes momentos con la perspectiva de los estudios poscoloniales, destacando los relatos subalternos y las resistencias de los pueblos colonizados.

Al final del momento, el alumnado habrá adquirido conocimientos sobre algunas de las grandes expediciones históricas y su impacto en la historia y la cultura global.

¡Comencemos!

Dinámica de la actividad

1. Comienza realizando una **introducción sencilla**. Puede ser un texto similar al que encontrarás en la guía del alumnado:

“Desde los antiguos tiempos hasta la era moderna, los grandes exploradores se embarcaron en expediciones arriesgadas que llevaron al descubrimiento de nuevas tierras, la expansión de los límites del conocimiento y la creación de conexiones entre diferentes culturas y civilizaciones. Sus audaces viajes y descubrimientos asombrosos marcaron un hito en la historia de la exploración y su influencia se extiende hasta el mundo actual en diversos aspectos de la vida humana.

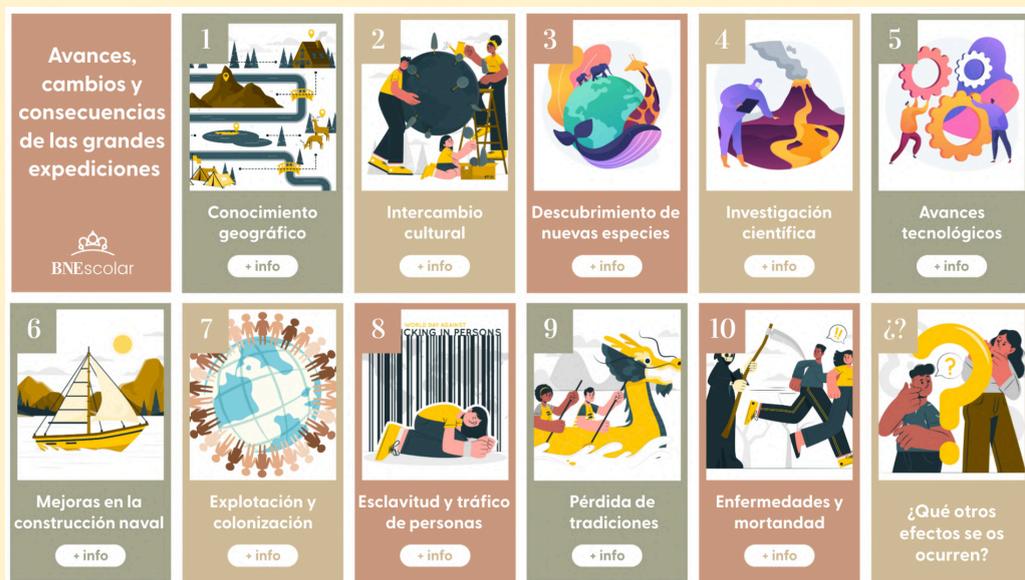
Sus descubrimientos geográficos y científicos ampliaron nuestro conocimiento del planeta y de las culturas que lo habitan. Establecieron rutas comerciales y conexiones entre diferentes regiones del mundo, dando forma al comercio global y la economía. Implicaron, también grandes cambios sociales y culturales.

¿Echamos un vistazo a algunas expediciones?”

2. **Proyecta algunos de los recursos** seleccionados que encontrarás a continuación, destacando algún detalle de alguno de ellos. No profundizaremos en este momento en estos recursos, ya que lo haremos más adelante. Ahora, el objetivo es que muestres la selección de recursos y, en el caso de la **Colección destacada de Viajes**, aproveches para **explicar cómo utilizar los filtros avanzados** de la BDH y **cómo buscar en la BNE** (BDH, HD o BDPI).
3. Abre un diálogo con los alumnos para ir identificando las **dificultades** a las que se tenían que enfrentar en estos viajes. Puedes utilizar como soporte inicial la siguiente infografía (<https://view.genial.ly/65a677c088748400139ebc68>) e ir comentando cada una de las opciones.



4. Para terminar, realiza una reflexión sobre los **avances y cambios** que, pese a estas dificultades, aportaron estas expediciones y viajes, y en **posibles consecuencias**. La siguiente infografía (<https://view.genial.ly/65a7e702f7c5be0014ce8134>) te puede ayudar.



Para esta actividad hemos seleccionado un amplio conjunto de recursos sobre expediciones, disponibles también en la guía del alumnado. Puedes seleccionar aquellos que creas más interesantes para tus objetivos de aprendizaje o ampliarlos tanto como te parezca necesario. Recuerda que dispones del buscador general de la BNE, que incluye resultados del **Blog de la BNE**, la **BDH** (Biblioteca Digital Hispánica), **BDPI** (Biblioteca Digital del Patrimonio Iberoamericano), **HD** (Hemeroteca Digital), desde donde buscar más obras sobre otros exploradores y exploradoras que quieras incluir en esta secuencia. En el caso de BDPI, consulta los términos de uso en los que están compartidos y asegúrate que los recursos son reutilizables. ¡Tú decides!



Si queréis investigar algún otro explorador, podéis utilizar el **buscador de la BDH** para localizar información en los fondos digitalizados de la BNE. ¡Os sorprenderán los resultados!

Puedes indicar al alumnado que siga los siguientes pasos:

1. Acceder a <http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>
2. Escribir en el recuadro el nombre del explorador, alguna palabra relacionada... y revisar los resultados.
3. Afinar la búsqueda utilizando los filtros del buscador avanzado que se encuentran en el lateral izquierdo.

En la siguiente [Guía de ayuda al usuario de la BDH](#) encontrarás consejos para sacar el máximo partido al buscador de la BDH, además de un descargable con una guía completa. ¡No dejes de consultarla y de compartirla con tu alumnado!

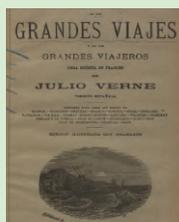
SELECCIÓN DE RECURSOS

SOBRE EXPEDICIONES



Byrd en el Polo Sur. Film sonoro Paramount
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000149035>

Anónimo español (s. XX)
Chocolates Riucord



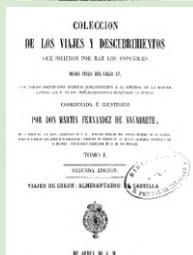
Descubrimiento de la tierra: historia de los grandes viajes y de los grandes viajeros...
<https://bnescolar.bne.es/node/298>

Verne, Jules (1828-1905) Con



La expedición Malaspina
<https://www.bne.es/es/blog/blog-bne/la-expedicion-malaspina>

El Blog de la BNE



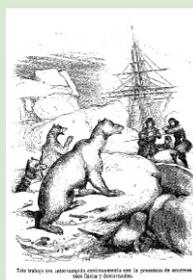
Colección de los viajes y descubrimientos que hicieron por mar los españoles desde fines del siglo XV, con varios documentos inéditos concernientes a la historia de la marina castellana y de los establecimientos españoles en Indias
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000032600>

Fernández de Navarrete, Martín (1765-1844)



Viajes por Europa
<https://bnescolar.bne.es/node/150>

Opiiso, Alfredo (1847-1924)



Aventuras extraordinarias de los viajeros célebres
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000056940>

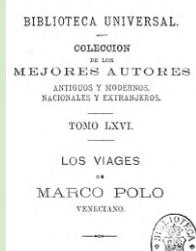
Mellado, Francisco de Paula (ca.1810-1876)

SOBRE EXPEDICIONES



Linneo, Buffon, Lavoisier, Jenner, Humboldt, Livingstone
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000131012>

Navarro, Cecilio (m. 1889)



Los viajes de Marco Polo
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000046954>

Polo, Marco (1254-1324)



La Odisea
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000015002>

Homero
Baraibar y Zumárraga, Federico (1851-1918)
Alenda y Mira, Jenaro (1816-1893)



Ascensiones célebres a las montañas más altas del globo :fragmentos de viajes
<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000203709>

AutorZurcher, Frédéric (1816-1890) - compilador - traductor
Margollé, Elie (1816-1884) - compilador - traductor
Carralón de Larrúa, Antonio (1841-1910) - traductor

COLECCIÓN DESTACADA DE LA BNE SOBRE VIAJES



Esta colección destacada de la BNE cuenta con una **selección de 508 recursos de acceso libre**, desde 1653 hasta inicios del siglo XX. Podéis utilizar los diferentes filtros del buscador avanzado de la BDH para seleccionar aquellos que creáis interesantes para incluir en vuestro trabajo.

<http://bdh.bne.es/bnearch/Search.do?destacadas1=Viajes&home=true>

También disponéis de una **selección de libros de viajes en formato epub** disponibles para descargar:
<http://bdh.bne.es/bnearch/Search.do?showYearItems=&advanced=&exact=&textH=&completeText=&text=&pageSizeAbrv=30&destacadas2=Viajes&destacadas1=Epub&destacadas1=Epub&pageNumber=1&pageSize=30>

LIBROS DE VIAJES Y VIAJEROS



Este **micrositio de BNE** recoge los libros de viajes de españoles por el extranjero y de extranjeros por España entre los siglos XVI y XIX, ambos incluidos, dedicando un apartado a repasar la forma de recuperar libros de viaje en el Catálogo automatizado de la BNE y en la Biblioteca Digital Hispánica.

<https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/Viajes/>

Actividad 2: Debate

Os proponemos continuar con un debate ya que, en un entorno educativo, pueden ayudar a desarrollar muchas habilidades en los estudiantes. Si nunca has realizado un debate con tu alumnado, puede ser un buen momento para explicarles cómo realizar un buen debate para poder extraer el máximo provecho de esta actividad. A continuación, resumimos las habilidades más destacadas que puede ayudar a desarrollar:

1. **Desarrollo de habilidades de comunicación.** Los debates permiten a los estudiantes practicar y mejorar sus habilidades de expresión oral, argumentación y persuasión. Aprenden a articular ideas de manera clara y coherente, lo que es esencial en la vida académica y profesional.
2. **Pensamiento crítico.** Participar en un debate implica analizar información, evaluar argumentos y desarrollar respuestas fundamentadas. Fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de analizar diferentes perspectivas sobre un tema.
3. **Investigación y análisis.** Antes de participar en un debate, los estudiantes deben investigar y recopilar información relevante sobre el tema en cuestión. Esto promueve el hábito de buscar fuentes fiables y analizar datos para respaldar sus argumentos.
4. **Empatía y tolerancia.** Al debatir, los estudiantes deben escuchar y comprender las opiniones de otros participantes, incluso si difieren de las suyas. Esto fomenta la empatía y la tolerancia hacia diversas perspectivas y experiencias.
5. **Trabajo en equipo.** Los debates generalmente se llevan a cabo en equipos, lo que promueve la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes aprenden a respetar y valorar las contribuciones de sus compañeros mientras trabajan juntos para alcanzar un objetivo común.
6. **Confianza y autoestima.** Participar en debates y defender puntos de vista frente a un público desarrolla la confianza y la autoestima de los estudiantes. A medida que ganan experiencia y habilidades, se sienten más seguros al hablar en público.
7. **Pensamiento rápido y adaptabilidad.** Durante un debate, los estudiantes deben responder rápidamente a los argumentos de otros participantes. Esto mejora su capacidad de pensar rápidamente y adaptarse a diferentes situaciones.
8. **Comprensión de temas complejos.** Los debates suelen abordar temas complejos y controvertidos. Participar en ellos ayuda a los estudiantes a comprender mejor estos temas y desarrollar una visión más completa de los mismos.

9. **Desarrollo de habilidades de escucha.** Para debatir de manera efectiva, los estudiantes deben aprender a escuchar atentamente los argumentos de los demás y estar dispuestos a reconsiderar sus propias opiniones.
10. **Diversión y motivación.** Los debates pueden ser divertidos y emocionantes para los estudiantes, lo que aumenta su motivación para participar activamente en el proceso educativo.

Lo primero de todo es organizar y preparar bien el debate para lo que, entre otras cosas, tendremos que organizar a los alumnos en equipos, asignarles el tema que tendrán que defender, dejar un tiempo para que se documenten y preparen sus argumentos, preparar el espacio donde realizar el debate... Nuestra propuesta es que plantees un **debate sobre las aportaciones consideradas positivas o negativas dependiendo de la perspectiva histórica y cultural**, pero puedes adaptar la temática al tema sobre el que consideres interesante que tu alumnado profundice.

Dinámica de la actividad

1. Introducción a la actividad.

A partir de la reflexión realizada al final de la actividad anterior, plantea al alumnado realizar un debate. En la guía del alumno se recoge una pequeña introducción para la actividad:

Es importante reconocer que las aportaciones consideradas positivas o negativas de los grandes exploradores varían dependiendo de la perspectiva histórica y cultural. Mientras algunos celebran sus descubrimientos y contribuciones científicas, otros señalan las consecuencias negativas de la colonización y la opresión, por ejemplo. Es fundamental examinar y comprender la historia en su totalidad, reconociendo tanto las aportaciones positivas como las negativas de los grandes exploradores. Esto nos permite apreciar los avances en el conocimiento y la interconexión global, al mismo tiempo que buscamos corregir las injusticias y promover un diálogo intercultural más inclusivo.

¿Qué piensas de los grandes exploradores y sus expediciones?

¡Vamos a realizar un debate!

Algunos de vosotros vais a defender las grandes expediciones basándoos en todas las aportaciones positivas que conllevaron. Otros apoyaréis la idea de que los grandes descubrimientos tuvieron más efectos negativos que positivos. ¿Reflexionamos y debatimos?

2. **Características de un buen debate.** Puedes ayudarte de la siguiente infografía para explicar cómo deberá ser el debate (<https://view.genial.ly/65bb76d5257e6b0014d1e0b4>)

Características de un buen debate



- 3. Organización del debate.** Puedes adaptar la creación de grupos a las dos posturas planteadas, o elegir qué posturas tendría que defender cada grupo. Algunas consideraciones a tener en cuenta para la organización del debate que te pueden ayudar son:
 - Cada equipo deberá **recopilar evidencias y datos** que respalden su posición en el debate, aunque no está de más que tenga una visión general de todo el tema.
 - Establece la **duración de los turnos de habla**, el tiempo para las réplicas y contraargumentos, y el tiempo total del debate.
 - Asegúrate de tener un **espacio adecuado** para el debate, con sillas y micrófonos si fuese necesario.
 - Crea un cronograma detallado que indique el **orden de las intervenciones** y los tiempos asignados a cada parte del debate. Asegúrate de que todos los participantes conozcan este cronograma.
 - Los participantes pueden y deben **practicar sus argumentos y presentaciones** antes del debate real. Esto ayudará a mejorar la calidad de las intervenciones y a asegurarse de que se ajusten al tiempo asignado.
 - Al final del debate, se pueden permitir **preguntas de la audiencia o comentarios** finales de los participantes. También es importante que el moderador resuma las **conclusiones clave** del debate.
 - Después del debate, no olvides dedicar un tiempo para que los participantes reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo podrían mejorar en futuros debates.
- 4. Nos preparamos para el debate.** Con las pautas claras para el debate, establece un tiempo para que puedan documentarse y elaborar sus argumentos para defender una u otra postura. Recomiéndales que busquen referencias entre los documentos seleccionados para este momento, o en aquellos que decidas que son más adecuados.
- 5. ¡A debatir!** Cuando pase el tiempo, organiza el espacio, asigna un moderador (o también puedes serlo tú mismo) y comienza la actividad.

Actividad 3: Valoración grupal del debate

Para acabar este momento, una vez terminado el debate, dedica unos minutos a realizar una valoración sobre la actividad realizada. Te proponemos una matriz de valoración sencilla, para realizar de forma

grupal, que puedes adaptar a tus necesidades y que encontrarás para descargar en los Anexos de esta experiencia. El objetivo de este ejercicio es promover la autorreflexión y la mejora.



Autoevaluación del debate



Preparación del debate	1	2	3	4
Conocemos el tema del debate				
Hemos acordado moderador y secretario				
Hemos definido claramente las posturas del debate				
Sabemos qué postura defenderemos				

Preparación de los argumentos	1	2	3	4
Hemos profundizado en el tema del debate				
Hemos buscado información en fuentes fiables y variadas				
Hemos contrastado información				
Hemos tenido en cuenta las posibles alegaciones de la parte antagónica				

Realización del debate	1	2	3	4
Hemos respetado los tiempos y los turnos de palabra				
Hemos sido respetuosos con todas las aportaciones				
Hemos escuchado atentamente los argumentos de la parte contraria				
Hemos sabido contrarrestar los argumentos adversarios				



Realización del debate	1	2	3	4
Hemos expuesto nuestros argumentos con fluidez y soltura				
Hemos utilizado un lenguaje claro y adecuado				
Fuimos capaces de captar la atención de los oyentes con un discurso atractivo				

Final del debate	1	2	3	4
Sacamos conclusiones después del debate				
Mejoramos nuestros conocimientos con las aportaciones de los demás				
Nuestras aportaciones ayudaron a otros a conocer mejor el tema tratado				
Aprendimos a ser críticos con las informaciones				
Aprendimos a aceptar los criterios de los demás				
Fuimos capaces de integrar otros puntos de vista a nuestros conocimientos y opiniones.				

MOMENTO 1. Elige un viajero y uno de sus viajes. ¿Subimos a bordo?

[Incluye trabajo de grupo]

Duración

2-3 sesiones

RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador o dispositivo móvil por grupo
- Impresora
- Ordenador y proyector (docente)

MATERIALES

- Fichas de exploradores (descargables en Anexos)
- Materiales para construir el juego de mesa: papel, colores...
- [Kahoot evaluación final](#)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Familiarizarse con algunos viajeros y sus rutas.
- Documentarse en obras seleccionadas y ampliar la búsqueda a otros recursos de la BNE.
- Crear un juego de mesa sobre los exploradores investigados.
- Autoevaluar los conocimientos adquiridos.
- Decidir la expedición en la que les gustaría enrolarse.

Ahora nos sumergiremos, más profundamente, en el estudio de los exploradores introducidos previamente.

El alumnado descubrirá más detalles sobre sus vidas, sus viajes y sus principales aportaciones para, posteriormente, crear su propio juego de mesa. Para ello, seguirán investigando, buscando y seleccionando información, deberán activar su creatividad, sus habilidades manuales y artísticas y su capacidad para trabajar en equipo y adoptar resoluciones consensuadas.

Al final de la actividad, tendrán conocimientos suficientes para elegir a alguno de los exploradores, según sus intereses, para viajar con él en alguna de sus expediciones.

¡Seguimos indagando!

Actividad 1: Conocemos a algunos viajeros y sus rutas

Cada uno de los exploradores seleccionados para esta actividad, representa un período y un contexto histórico diferente, lo que brinda una visión más diversa y rica de la exploración a lo largo del tiempo. Siempre puedes enriquecer esta propuesta inicial con otros exploradores que creas interesantes para tus objetivos de aprendizaje.

- **Marco Polo**, punto de partida para explorar la Ruta de la Seda y las conexiones culturales entre Europa y Asia.
- **Cristóbal Colón** y su descubrimiento del Nuevo Mundo y de la forma esférica de la Tierra.
- **James Cook**, con sus viajes de exploración por el Pacífico y su contribución a la cartografía.
- **Alexander von Humboldt** y sus viajes por América Latina, sus estudios geográficos y sus observaciones sobre la naturaleza.
- **Charles Darwin** y sus observaciones sobre la diversidad de especies y cómo estas contribuyeron a su teoría de la evolución.
- **David Livingstone**, conocido por sus expediciones en África y su trabajo como misionero, médico y defensor de la abolición de la esclavitud.
- **Marianne North** y su contribución a la documentación visual de la biodiversidad y de la botánica.
- **Roald Amundsen**, primer hombre en llegar al Polo Sur en 1911.
- **Egeria**, mujer cristiana del siglo IV d.C, considerada una de las primeras exploradoras de la historia.

Dinámica de la actividad

1. Comienza explicando a tu alumnado el **objetivo de esta primera actividad**: familiarizarse con las hazañas y aportaciones de algunos viajeros y exploradores importantes.
2. Ayuda a tu alumnado a que decida **qué explorador les puede resultar más interesante y por qué**. Hazles preguntas que puedan guiarlos. En la guía del alumno se formulan las siguientes, pero añade las que te parezcan oportunas.
 - a. ¿Cuál de ellos llama más tu atención? ¿Cuáles de sus descubrimientos te parecen más importantes?
 - b. ¿Qué es lo que te parece más emocionante? ¿Lo más peligroso?
 - c. ¿Con cuál de ellos te gustaría viajar? ¿Cuáles de sus rutas elegirías?
3. Utiliza los **recursos** que te facilitamos: documentos antiguos, ensayos, cartas, gráficos, manuscritos, dibujos,... Cada documento es una ventana al pasado, una puerta a la mente de estos intrépidos exploradores y una conexión directa con las hazañas que llevaron a cabo.
 - a. Puedes presentar algunos de los recursos en la pantalla. Aprovecha para mostrar cómo se pueden buscar recursos en la BNE, tanto en la Biblioteca Digital Hispánica (BDH) como en la Hemeroteca Digital (HD).
 - b. Dedicar un tiempo para que cada grupo pueda acceder a los recursos del explorador que haya llamado más su atención.
4. Comenta con tu alumnado la **diferencia entre las aportaciones de unos y otros** según la época, los medios y los objetivos de sus viajes. En algunos casos hablamos más de **descubrimientos** y, en otros, de **investigaciones científicas**.

Para cada uno de estos viajeros dispones de una información de partida y una selección inicial de recursos entre los que navegar para recopilar información interesante sobre cada uno de ellos. Descárgalos en los Anexos, en "**Fichas de exploradores**". Como siempre, puedes ampliar nuestra propuesta añadiendo a otros exploradores como Xuanzang, Amelia Earhart, Sir Richard Francis Burton, Freya Stark o Jeanne Baret. ¡Tú conoces a tu alumnado mejor que nadie!

Actividad 2: Creamos un juego de mesa

El proceso de creación de un juego de mesa puede ser una forma creativa y efectiva de aplicar los conceptos que han aprendido hasta el momento. Les permite utilizar su conocimiento de una manera práctica y divertida, lo que puede fortalecer su comprensión y retención de la información. Además, el acto de diseñar el juego puede ser una actividad educativa en sí misma, ya que requiere planificación, resolución de problemas y creatividad por parte de los estudiantes.

Vamos a crear un sencillo juego de mesa en el que deberán relacionar a cada explorador con seis imágenes.

Dinámica de la actividad

1- Reparte al alumnado en siete grupos y, entre todos, seleccionad a **seis exploradores o viajeros** de los trabajados anteriormente.

2- Una vez elegidos, un grupo creará **seis tarjetas con la imagen y el nombre de los exploradores**. Los demás grupos elegirán **seis imágenes relacionadas con cada explorador** y crearán también las seis tarjetas. Hay que ponerse de acuerdo en el formato, las medidas, el diseño,... Decide con qué material crearéis las tarjetas y asegúrate de tenerlo todo disponible.

Este juego es para seis jugadores. Para jugar todos a la vez, podemos hacer réplicas de un mismo juego o crear distintos juegos eligiendo distintos personajes. Si te parece mejor y disponéis de tiempo, cada grupo puede elaborar un juego completo y tendréis así distintos juegos con los que aprender mientras os divertís.

¿Cómo se juega?

Para empezar el juego, se **reparten las 6 tarjetas de los viajeros, una para cada jugador**. Las demás tarjetas se barajan y se colocan boca abajo sobre la mesa. Por turnos, volteamos una tarjeta.

- Si aparece una imagen relacionada con nuestro explorador, guardamos la tarjeta y volvemos a voltear otra tarjeta.
- Si no, volvemos a poner la tarjeta boca abajo en la parte baja de la pila y pasa el turno al siguiente jugador.

Gana el jugador que consiga antes las seis imágenes relacionadas con su explorador. Podemos hacer el juego más sencillo, añadiendo a cada imagen el nombre del explorador con el que se relaciona.

Versión digital

Existen numerosas aplicaciones que os permitirán crear juegos como este o similares en versión digital. Os proponemos alguna de ellas, para que exploréis y podáis elegir la que se adapte mejor a vuestro estilo de juego.



[StoryboardThat](https://storyboardthat.com/) dispone de un conjunto de plantillas imprimibles de tamaño póster prediseñadas que podéis copiar y adaptar a vuestro estilo de juego. También permite la creación de nuevas plantillas desde cero.



[Genially](#) dispone de numerosas plantillas prediseñadas para construir juegos digitales de todo tipo que incluyen interactividad y animaciones, muy sencillos de personalizar.

Actividad 3: Actividad evaluativa con Kahoot

Nuestra siguiente actividad consistirá en evaluar los conocimientos adquiridos de una forma divertida, utilizando la herramienta [Kahoot](#).



Kahoot es una **plataforma de aprendizaje en línea** que permite crear y jugar juegos educativos interactivos de manera divertida y participativa. La plataforma se basa en un **formato de preguntas y respuestas**, donde el creador del juego elabora una serie de cuestiones sobre un tema específico. Estas preguntas pueden ser de opción múltiple, verdadero o falso, de emparejamiento, de completar espacios en blanco, entre otros formatos.

Los participantes se unen al juego a través de sus dispositivos móviles o computadoras. Cada pregunta se presenta en la pantalla y los jugadores deben responder rápidamente antes de que se acabe el tiempo. Las respuestas correctas y el tiempo de respuesta influyen en la puntuación de los jugadores.

Kahoot se caracteriza por su enfoque lúdico y competitivo, lo que lo convierte en una herramienta atractiva para el aprendizaje en el aula o en cualquier entorno educativo. Además, los juegos de Kahoot fomentan la participación activa de los estudiantes, ya que pueden ver sus resultados en tiempo real y competir amigablemente con sus compañeros.

Es posible encontrar juegos pre-creados en la plataforma, compartidos por otros educadores, lo que facilita el acceso a una amplia variedad de contenidos educativos.

Dinámica de la actividad

1. Prepara tu **Kahoot evaluativo**. Puedes utilizar el siguiente Kahoot como base, y cambiar alguna de sus preguntas por otras que te parezcan más interesantes, añadir alguna imagen o vídeo, o crear tu propio kahoot desde cero.

<https://create.kahoot.it/share/viajes-y-viajeros/38b8a325-4a4a-4967-b927-88659b916d3b>

Si no has utilizado Kahoot, este tutorial puede serte de gran ayuda.



<https://www.youtube.com/watch?v=rYF8mk-Wyk0>

2. **¡A jugar!** Presenta Kahoot en la pantalla y tus alumnos podrán responder a las preguntas desde sus dispositivos. Pueden hacerlo de forma individual o en grupo, según te parezca más adecuado a tu grupo concreto y a los dispositivos de que dispongas. Necesitarás una pantalla de proyección y un dispositivo para cada alumno o grupo de alumnos participantes.

3- **Comenta los resultados** con tus alumnos después de cada pregunta o al final de la actividad.

Actividad 4: ¿En qué expedición nos gustaría participar?

Ahora que hemos explorado y conocido más acerca de la historia y las hazañas de algunos viajeros notables, ha llegado el momento de que cada grupo tome una decisión: **¿Con cuál de estos intrépidos exploradores desearían compartir aventuras?**

Dinámica de la actividad

1. Haz una **reflexión inicial** sobre aspectos a tener en cuenta antes de tomar la decisión. Es importante que los animemos a considerar todas las expediciones desde diferentes ángulos. Pueden comenzar reflexionando sobre lo que les resulta más interesante de las distintas expediciones que hemos explorado hasta ahora. Estas preguntas te pueden ayudar a guiar la reflexión:

- ¿Es la aventura en sí lo que más les atrae? ¿O quizás son los objetivos de estas expediciones lo que les llama la atención?
Cada explorador tenía metas y propósitos únicos, desde descubrir nuevas rutas comerciales hasta investigar el mundo natural o buscar tesoros legendarios. Además, es importante que los animemos a pensar en los continentes involucrados en estas expediciones.
- ¿Alguno de los continentes en particular les resulta más intrigante o atractivo?
Cada continente ofrece un escenario diferente para las aventuras, con paisajes y desafíos únicos que pueden influir en su elección.
- ¿Están interesados en las antiguas travesías en barco o las exploraciones terrestres?
Cada medio de transporte tiene sus propias implicaciones y desafíos, desde navegar por mares desconocidos hasta atravesar terrenos peligrosos.
- ¿Alguno de estos exploradores se destacó por sus investigaciones científicas o geográficas?
¿La perspectiva de contribuir al conocimiento y al avance de la ciencia es un factor importante para ellos?
- ¿Hay algún descubrimiento específico que les haya llamado la atención en estas historias?
Los descubrimientos, por supuesto, son un componente emocionante de cualquier

expedición. Los tesoros encontrados, las especies desconocidas o las tierras inexploradas pueden añadir un nivel extra de emoción a la elección.

Finalmente, pregunta si alguno de estos exploradores, en particular, les atrae más que los demás. La personalidad, el coraje y la determinación de cada uno de ellos pueden ser un factor importante a la hora de tomar su decisión.

IMPORTANTE: A medida que acompañamos a nuestros aventureros en su toma de decisiones, es esencial pedirles que **razonen su elección**. Esto les ayudará a explorar sus intereses personales, valores y motivaciones, y a tomar una decisión informada que les permitirá sumergirse plenamente en la historia y la emoción de las expediciones de estos valientes exploradores.

2- Concédeles un tiempo para que dialoguen en grupo y decidan **con qué explorador desean compartir expedición**.

3- Cada grupo debe **comunicar el explorador elegido y los motivos** que les han llevado a tomar tal decisión. Dales la oportunidad de elegir un explorador distinto a los expuestos, teniendo en cuenta que necesitarán, en este caso, dedicar alguna sesión más para buscar y seleccionar información.

MOMENTO 2. Mapa interactivo de la expedición.

[Incluye trabajo de grupo]

Duración

2-3 sesiones

RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador o dispositivo móvil por grupo
- [Google My Maps](#)

MATERIALES

- Formulario para coevaluación

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Elegir uno de los viajes del explorador seleccionado.
- Documentarse en obras seleccionadas y ampliar la búsqueda a otros recursos.
- Crear un mapa interactivo con la ruta elegida.
- Evaluar el trabajo de sus compañeros.
- Reflexionar sobre la coevaluación recibida y mejorar el mapa interactivo.

Ahora nos centraremos en analizar la expedición elegida desde el punto de vista geográfico, conectando los acontecimientos más importantes con los lugares en que tuvieron lugar. Para ello, os proponemos utilizar la herramienta [Google My Maps](#) que facilita el desarrollo de habilidades en geografía, investigación, tecnología, colaboración y diseño.

La **creación de mapas interactivos** es una excelente actividad en el contexto que estamos abordando ya que, no solo promueve el desarrollo de las habilidades y competencias digitales, sino que también presenta una imagen clara de las travesías de los viajeros, lo que facilita la comprensión de su contexto histórico y geográfico.

Al finalizar este momento, habrán desarrollado una comprensión más profunda de la geografía al situar y marcar lugares específicos en un mapa, aprendiendo sobre la distribución geográfica de lugares, regiones y países, aprendiendo a relacionar ubicaciones con eventos históricos y a contextualizar información. De esta forma, tendrán una idea sólida y precisa de una expedición concreta y habrán sabido compartirla y presentarla de manera atractiva.

Actividad 1: Búsqueda y presentación de información

Antes de sumergirnos en la **recopilación de datos y la investigación**, es esencial que dediquemos un momento para decidir cómo vamos a guardar y presentar toda la información que recojamos. Nos permitirá mantener nuestros datos ordenados y clasificados, lo que facilitará enormemente nuestro trabajo posterior.

Podemos utilizar tanto herramientas digitales (como una hoja de cálculo de Google, Excel, un documento compartido ...) como organizadores escritos con soporte físico, pero lo más importante es que, lo que elijamos, nos ayude a clasificar los datos de manera lógica y a acceder fácilmente a la información cuando la necesitemos.

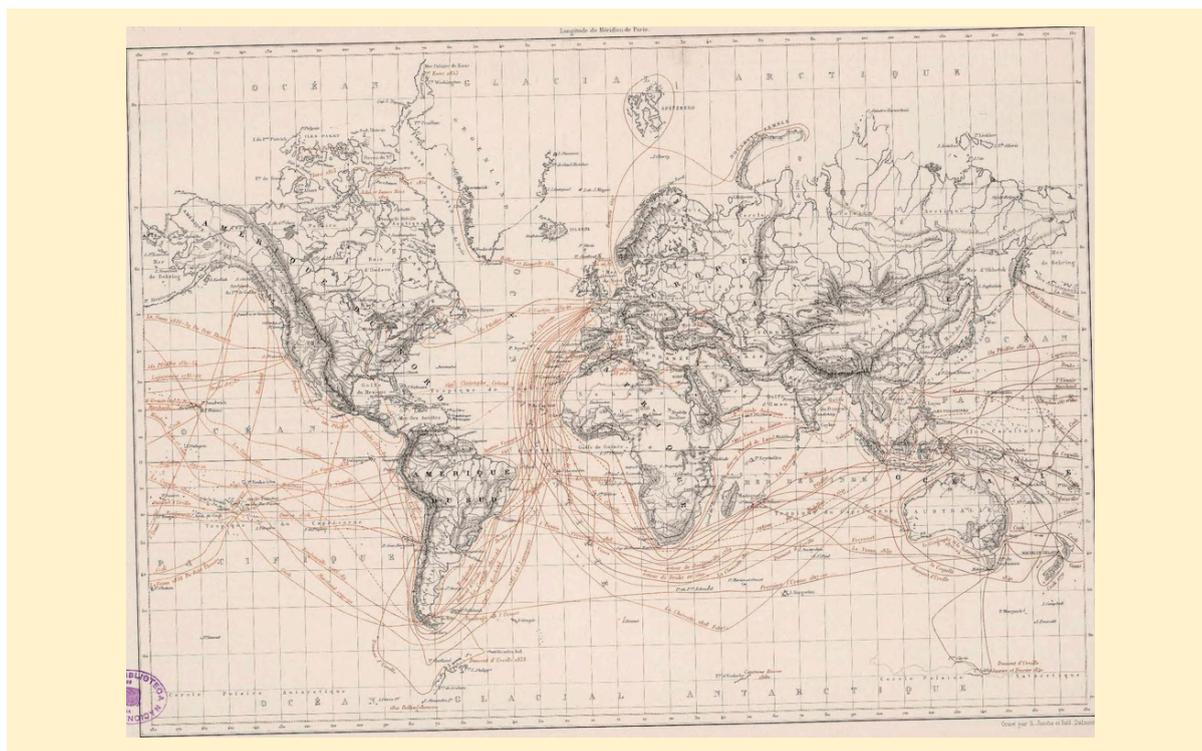
Es necesario no perder de vista la finalidad de la búsqueda en ningún momento y tener una comprensión clara y definida de por qué están buscando información y qué tipo de información es de particular interés para su proyecto.

Dinámica de la actividad

1. Cada grupo debe decidir la **expedición del explorador elegido** en la que les gustaría participar, como si se enrolasen en la tripulación de este viaje.
2. Con este objetivo en mente, cada grupo debe investigar en los detalles de esta expedición, y recopilar todos aquellos datos que les sean útiles para después construir el mapa interactivo de la misma. Recomienda que utilicen una **tabla para registrar datos relevantes** como, por ejemplo, los lugares visitados, las fechas, información sobre lo que pasó en esos días, los descubrimientos que se hicieron en cada lugar....

Es el momento de sumergirse en los documentos disponibles en la [Biblioteca Digital Hispánica](#) y la [Hemeroteca Digital](#) y explorar más a fondo las distintas opciones. Los recursos disponibles son abundantes y diversos, lo que les permitirá obtener una visión más profunda del viaje escogido. Seguro que descubrirán detalles que les darán una idea más completa de la expedición, el explorador, la época y el contexto en que vivieron.

Puedes proyectar este mapa resumen de los **principales itinerarios marítimos y de descubrimientos geográficos y científicos**, extraído de [Atlas du Cosmos :Contenant les cartes Géographiques, Physiques, Thermiques, Climatologiques, Magnétiques, Géologiques, Botaniques, Agricoles Astronomiques, etc applicables a tous les ouvrages des sciences Physiques et Naturelles et particulièrement aux oeuvres D'Alexandre Humboldt et de François Arago](#) (pág. 55)



Si lo crees interesante, puedes mostrarles la posibilidad de ampliar su búsqueda al material digital disponible en [Europeana](#) o en la [Biblioteca Digital del Patrimonio Iberoamericano](#). Su funcionamiento es similar a la de la BDH, pudiendo utilizar los filtros avanzados para acotar la búsqueda. Puedes proyectar y mostrar algún ejemplo, buscando términos como viajes de Marco Polo, Expedición Fram, Livingstone...

Actividad 2: Creación de un mapa interactivo digital



Para facilitar la creación del mapa interactivo, proponemos el uso de [Google My Maps](#), que permite crear mapas personalizados, geolocalizar puntos específicos, trazar rutas, añadir descripciones y capas informativas y compartir los mapas con otros usuarios. Se basa en la plataforma de Google Maps y ofrece una interfaz fácil de usar que no requiere habilidades avanzadas en cartografía o programación.

Al finalizar, habrán creado un mapa interactivo que, no solo representa visualmente la expedición, sino que también proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva para ellos y para otros que deseen explorar la historia a través de este enfoque innovador.



El siguiente [tutorial de primeros pasos](#) os puede guiar en la creación de los mapas.

<https://bit.ly/3SDAYHx>

Dinámica de la actividad

1. **Creación del mapa.** En Google My Maps, un miembro de cada grupo crea un nuevo mapa para su expedición. Esto se hace seleccionando "Crear un nuevo mapa" desde el menú principal.
2. **Colaboración:** El mapa debe estar compartido con todos los miembros del grupo para permitir la colaboración, seleccionando la opción de compartir y otorgando permisos de edición.
3. **Añadir las paradas.** Deberán agregar marcadores en el mapa para representar las paradas clave de la expedición histórica según los datos recabados en la actividad anterior. Esto se puede hacer utilizando la herramienta de marcadores del menú lateral.
4. **Agregar información a cada parada.** Haciendo clic en cada marcador, se puede agregar información relevante como nombres, fechas, descripciones y enlaces a recursos adicionales. Por tanto, deben revisar cuidadosamente los datos recopilados y seleccionar la información más relevante para cada etapa.
5. **Personalizar los marcadores.** Se pueden cambiar los iconos de los marcadores y cambiarles el color para diferenciar entre tipos de paradas (por ejemplo, eventos clave, lugares importantes, etc.).
6. **Agregar imágenes y vídeos.** Cada parada se puede enriquecer agregando archivos multimedia relacionados con la expedición histórica a través de la opción de "Editar", en la ventana de información del marcador. Recordad que podéis añadir imágenes de la BDH (grabados, mapas antiguos, etc.)
7. **Actualizar y revisar.** A medida que avancemos en el proyecto, es importante que los alumnos actualicen el mapa con nueva información y revisen la precisión de los datos existentes.



Otra herramienta que ofrece unos resultados muy visuales para la creación de rutas es [Google Earth](#). Proporciona un servicio de visualización de imágenes satelitales, mapas, terrenos en 3D y datos geográficos del planeta Tierra. Permite a los usuarios explorar virtualmente cualquier lugar del mundo, desde grandes ciudades hasta regiones remotas o incluso el fondo marino.



La siguiente [página de soporte de Google Earth](#) os puede ayudar en la creación de vuestras rutas.

<https://bit.ly/3x1FdFl>

Dinámica de la actividad

1. **Acceso a Google Earth.**
Asegúrate de que todos los alumnos tengan acceso a Google Earth. Pueden descargar la aplicación de escritorio o usar la versión web.

2. Creación de un nuevo proyecto.

Cada grupo crea un nuevo proyecto para su expedición histórica. Esto se puede hacer seleccionando "Archivo" y luego "Nuevo Proyecto".

3. Agregar ubicaciones (paradas).

Pueden utilizar la barra de búsqueda para encontrar las ubicaciones de las paradas clave de la expedición histórica. Pueden ser lugares específicos, ciudades o regiones relevantes.

4. Agregar marcadores a cada parada.

Una vez que localizada una ubicación relevante, deberán agregar un marcador para representar cada parada de la expedición haciendo clic con el botón derecho del mouse en el lugar y seleccionando "Agregar marcador".

5. Agregar información a cada marcador.

Haciendo clic en cada marcador se puede agregar información relevante, como nombres, fechas, descripciones y enlaces a recursos adicionales, utilizando la ventana de información del marcador para introducir estos datos.

6. Enriquecer con multimedia.

Además de texto, se pueden añadir imágenes, vídeos o enlaces a recursos multimedia relacionados con cada parada. Esto puede proporcionar una experiencia más inmersiva y enriquecedora para los espectadores.

7. Conectar los marcadores.

Después de agregar todas las paradas y marcadores, los alumnos pueden conectarlos para crear una ruta coherente que represente el itinerario de la expedición histórica. Esto se puede hacer trazando líneas o rutas entre los marcadores.

8. Ajustar la apariencia de la ruta.

Pueden personalizar la apariencia de la ruta cambiando el color, el grosor de la línea y el estilo para que se ajuste al contexto histórico o a las preferencias del proyecto.

9. Agregar descripciones adicionales.

Junto con la ruta, pueden agregar descripciones adicionales o puntos de interés en el recorrido. Esto puede incluir detalles sobre eventos históricos, contextos culturales o datos geográficos relevantes.

10. Utilizar la función de recorrido.

Google Earth ofrece una función de recorrido que permite a los usuarios crear una animación visual de la ruta. Los alumnos pueden usar esta función para mostrar el itinerario de la expedición histórica de manera dinámica.

11. Incluir información temporal.

Si la expedición histórica se desarrolló en un período de tiempo específico, los alumnos pueden agregar una línea de tiempo para mostrar las fechas relevantes a lo largo de la ruta.

12. Colaboración.

Si es necesario, se puede compartir el proyecto con otros miembros del grupo para permitir la colaboración. Esto se puede hacer guardando el proyecto en la nube y compartiendo el enlace o archivo.

9. Actualizar y revisar.

A medida que avanzan en el proyecto, es importante que los alumnos actualicen el proyecto con

nueva información y revisen la precisión de los datos existentes.

Compartir la ruta

1. Generar un enlace de visualización.

Una vez que el proyecto esté completo y listo para compartir con otros, los alumnos pueden generar un enlace de visualización público para la ruta. Esto se hace desde la plataforma de almacenamiento en la nube o desde Google Earth directamente.

2. Compartir el enlace.

Una vez que se haya generado el enlace de visualización, los alumnos pueden compartirlo con compañeros de clase, profesores u otras personas interesadas. Pueden enviar el enlace por correo electrónico, mensaje de texto o publicarlo en plataformas educativas en línea.

3. Configurar permisos de visualización.

Deben asegurarse de configurar los permisos de visualización adecuados al compartir el enlace. Pueden optar por permitir que cualquier persona con el enlace pueda ver el proyecto o restringir el acceso a personas específicas.

Actividad 3: Coevaluación del trabajo realizado

Una vez finalizada la elaboración del mapa, vamos a dedicar un tiempo a coevaluar los diferentes mapas creados por el resto de grupos.

Dinámica de la coevaluación

1. Da a conocer los **criterios y expectativas** que se utilizarán para evaluar el trabajo.
2. Asegúrate de que los estudiantes tienen acceso a todos los **mapas interactivos** creados por sus compañeros.
3. Crea un **formulario** con Google Forms (o cualquier otra herramienta similar) o imprime el siguiente formulario. Ten en cuenta que los grupos deben tener acceso a las opiniones de los demás. Por lo tanto, debemos elegir una herramienta que nos permita compartir los resultados o, en caso de hacerlo en papel, asegurarnos que disponen de las copias necesarias para evaluar todos los trabajos.

A continuación dispones de un ejemplo de preguntas que podrían formar parte de tu cuestionario. Como en otras ocasiones, te animamos a adaptarlo a tu alumnado, añadiendo, modificando o eliminando todas aquellas preguntas y respuestas que te interesen.



Valoración de los mapas interactivos

Mapa a valorar:

En una escala del 1 al 10, ¿cómo de fácil fue entender la funcionalidad del mapa interactivo?

¿Cómo calificarías el diseño y presentación del mapa? (1 = Pobre, 5 = Aceptable, 10 = Excelente)

¿Consideras que la geolocalización de la ruta del explorador fue precisa? Por favor, explica tu respuesta.

¿Qué aspectos te parecieron más atractivos del diseño del mapa interactivo? (Puedes mencionar colores, estilos, iconos, etc.)

¿Qué aspectos crees que podrían mejorarse en términos de diseño?

¿Encontraste útil la información proporcionada en el mapa sobre la ruta del explorador y los puntos de interés?

¿Experimentaste algún problema técnico o dificultades durante el uso del mapa interactivo? ¿Cuáles?

¿Recomendarías este mapa interactivo a otras personas interesadas en el tema? ¿Por qué?

¿Tienes algún comentario adicional sobre el mapa que desees compartir?



Actividad 4. Reflexión y mejoras.

Una vez compartidas las valoraciones de los demás grupos, es crucial que puedan aprovechar esta valiosa retroalimentación de los compañeros para mejorar sus mapas antes de continuar. Las opiniones externas pueden brindar una perspectiva fresca y enriquecedora que puede ayudar a conseguir mapas más interesantes y atractivos.

MOMENTO 3. Diario de ruta

[Incluye trabajo de grupo]

Duración

2-3 sesiones

RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Ordenador o dispositivo móvil por grupo
- Google My Maps

MATERIALES

- [Rúbrica de autoevaluación](#)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Familiarizarse con las antiguas técnicas de recolección de datos.
- Redactar un diario de ruta de forma creativa, respetando los datos históricos.
- Documentarse en obras seleccionadas y ampliar la búsqueda a otros recursos de la BNE.
- Construir un libro digital a partir de su diario de ruta.

Vamos a descubrir la **importancia de los diarios y de la recolección de datos en las antiguas expediciones y viajes**, tomando conciencia de diversas formas de recoger datos sin los medios de qué disponemos hoy en día.

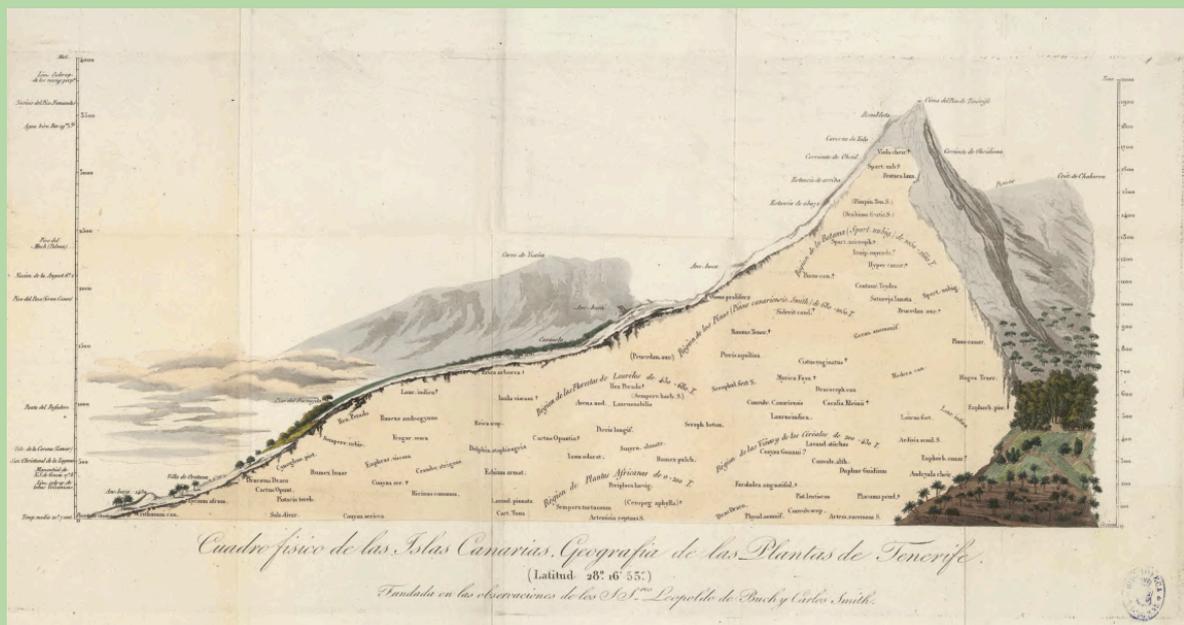
Posteriormente, utilizaremos nuestra imaginación y creatividad para elaborar un **diario de ruta** basado en una expedición real. También aprenderemos a utilizar una herramienta como BookCreator, con lo que fortaleceremos las habilidades digitales y creativas.

Al final de este momento, el alumnado será capaz de construir un libro digital y habrán aprendido a crear un relato imaginario basado en hechos históricos y a presentarlo con un diseño llamativo y sugerente.

Actividad 1: Antiguas técnicas de recolección de datos

En épocas anteriores, los exploradores e investigadores debían confiar en enfoques más rudimentarios y menos precisos para recopilar información. La recolección de muestras se realizaba principalmente de manera manual, utilizando instrumentos básicos como redes, frascos de vidrio, o incluso simplemente observando y anotando datos a mano. Además, las imágenes eran representaciones dibujadas, ya que no se disponía de cámaras fotográficas. Estos métodos estaban sujetos a una mayor variabilidad y sesgo, lo que podía afectar la calidad de los datos recopilados.

Un ejemplo lo tenemos en **Alexander Von Humboldt**, que en 1799 obtuvo permiso del rey Carlos V para viajar a los territorios españoles de América con una escala en Tenerife. El Teide fue el primer volcán activo que investigó, estudiando por primera vez de forma científica y sistemática las emanaciones gaseosas del volcán, realizando una correcta medición de su altura. También estudió los pisos vegetales, zonas geográficas naturales del norte de Tenerife y realizó observaciones meteorológicas y climatológicas. Todo su investigación se recoge en su obra "[Viage á las regiones equinocciales del Nuevo Continente hecho en 1799 hasta 1804 por Al. de Humboldt y A. Bonpland](#)". Puede que Humboldt fuera la primera persona en crear **infografías explicativas** para mostrar la naturaleza que nos rodea de manera intuitiva, visual y global como, por ejemplo, la guía sobre las diferencias en la vegetación de Tenerife según la altura (pág. 224 del volumen 1)



Podéis también consultar la [colección sobre Humboldt disponible en Europeana](#), donde encontraréis ejemplos de recogida de muestras reales, además de otras publicaciones, infografías... ¡Es muy interesante!



Para comenzar os recomendamos ojear la guía de la exposición titulada **“De la Historia Natural a la Biodiversidad: un pasaje de libro”** ya que realiza un recorrido histórico por algunos de los más importantes tratados de Ciencias Naturales de todos los tiempos conservados en la BNE: desde las copias medievales de los clásicos a los prontuarios del siglo XIX en los que se asientan las bases de los estudios más actuales, donde se puede observar la evolución de la recogida de datos en diferentes expediciones y viajes.

<https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/FolletosExposiciones/resources/docs/FolletoExpoBiodiversidad.pdf>

Cuadernos de viaje



Breve descripción de los viajes hechos en América por la comisión científica enviada por el Gobierno de S.M. C. durante los años 1862 a 1866...

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000057112&page=163> (pág.163-183)

Almagro, Manuel de (1830-1878)



Flora Peruviana, et Chilensis, sive descriptiones et icones plantarum peruvianarum et chilensium secundum systema linnaeanum digestae ...

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000032600>

**Ruiz, Hipólito
Sancha, Gabriel de (1747-1820) - impresor**

Nipponis nipponis: muchas minas y la vides de una de plata, estaño y cobre. Baste decir que en 1864 hasta 1861 se han extraído de las minas de plata y cobre más de seis mil millones de francos (dando un valor de cinco francos) y que aun hoy se producen así en 45 millones de francos. Además de una, yacimiento de lignito, de topacio, hierro rojo, jaspes, etc.

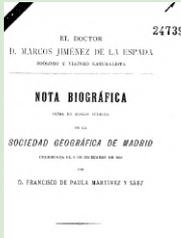
Chile y Bolivia :su geografía, su historia, sus habitantes y costumbres, flora y fauna de ambos estados

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000039292>



Opisso, Alfredo (1847-1924)

Producciones: puede decirse que se dan en Bolivia las del mundo entero, en cuanto á sus variedades. A las ya citadas al hablar del clima se añaden, el famosísimo cone, el mate, el café, caña de azúcar, la vainilla, el caucho, la copalita



El doctor D. Marcos Jiménez de la Espada, zoólogo y viajero naturalista

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000038128>

Martínez y Sáez, Francisco de Paula (1835-1908)



Itinerarios botánicos

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000193115>

Arizaga, Javier de (1750-1830)

Gredilla y Gauna, Apolinar Federico (1859-1919) - editor literario



Flora de Filipinas

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000014729>

Blanco, Manuel (1779-1845)

Mercado, Ignacio (1648-1698)



Libro y tratado de los animales terrestres y volátiles con la historia y propiedades dellos ...

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000089049>

Cortés, Jerónimo (m. 1615)

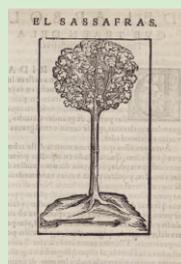
Garriz, Juan Crisóstomo (fl. 1597-1629) - imp.



Algunos datos nuevos o curiosos acerca de la fauna del alto Amazonas

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000101576>

Jiménez de la Espada, Marcos (1831-1898)



Primera y segunda y tercera partes de la historia medicinal de las cosas que se traen de nuestras Indias Occidentales que sirven en medicina

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000113273>

Monardes, Nicolás

Escribano, Alonso (fl. 1567-1577) - impresor



A través del Egipto

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000089865>

Toda, Eduardo (1852-1941)
Riudavets, José (1840-1902)



América y sus mujeres: estudios hechos sobre el terreno

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000089867>

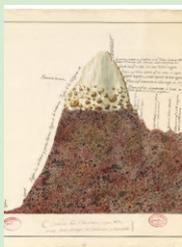
Wilson, Emilia Serrano, Baronesa de (1843-1922)



Expediciones botánicas españolas de la Ilustración

<https://bit.ly/49nEDjf>

Varios autores



Elevación del Chimborazo

<https://bit.ly/49pDfwn>

Juan y Santacilia, Jorge, 1713-1773
Bouguer, Pierre, 1698-1758
La Condamine, Charles-Marie de, 1701-1774
Humboldt, Alexander von, 1769-1859
Ulloa, Antonio de, 1716-1795

Ahora que ya conocéis diversos métodos de recogida de datos, es momento de continuar con los diarios de ruta.

Actividad 2: Redacción del diario de ruta

La redacción del diario de ruta no solo permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades de escritura y creatividad, sino que también les brinda la oportunidad de sumergirse en la historia y experimentarla desde la perspectiva de los exploradores. El equilibrio entre la imaginación y la precisión histórica es clave para lograr un diario de ruta enriquecedor y auténtico.

Consejos para la actividad

1. Reflexión sobre la importancia del diario de ruta.

Comienza por destacar la importancia del diario de ruta en una expedición histórica. Explícales que el diario no solo registra los hechos, sino que también puede capturar las emociones, los pensamientos y las experiencias personales de los exploradores.

2. Elección del rol dentro de la expedición.

El punto de vista desde el que se escribe un diario depende de la función que tengan dentro de la tripulación de la expedición. No es lo mismo un historiador interesado en usos y costumbres de los lugares visitados que un naturalista que busca documentar las nuevas especies descubiertas o que un geógrafo fascinado por los nuevos territorios visitados.

3. Creatividad y consideración de la base histórica.

Anima a los estudiantes a utilizar su imaginación para dar vida a los sucesos y emociones de la expedición. Pueden pensar en cómo se sintieron los viajeros en momentos clave, cómo se comunicaban, qué impresiones tenían de las nuevas tierras y culturas, etc. Asegúrate de que los estudiantes comprendan que, aunque se les anima a usar su imaginación, es crucial mantener una base histórica sólida. Los eventos y sucesos narrados deben estar respaldados por la información recopilada en los momentos anteriores.

4. Trabajo individual o en grupo.

Deja que los estudiantes elijan si prefieren trabajar en sus diarios de ruta de forma individual o en grupos. Ambas opciones tienen sus beneficios: el trabajo individual fomenta la autonomía y la responsabilidad personal, mientras que el trabajo en grupo puede estimular la colaboración y la discusión de ideas.

Si optan por trabajar en grupo, propón una fórmula mixta interesante. Los estudiantes pueden ponerse de acuerdo en los principales sucesos que desean narrar en el diario, pero cada uno expresarlo desde su punto de vista y su rol en la expedición (uno puede ser un cronista, otro un naturalista, otro un geógrafo...)

5. Uso de recursos históricos.

Anima a los estudiantes a utilizar recursos históricos y documentos de la Biblioteca Nacional de España (BNE) para obtener detalles auténticos de la época y lugar en que se basa su expedición. Esto les ayudará a enriquecer sus narrativas y a mantener la autenticidad histórica.

Actividad complementaria: ¿Qué podría suceder mañana?

Como actividad extra, puedes proponer que imaginen un **viaje de exploración al futuro** con los medios que se imaginen de que dispondremos ¿Qué podremos investigar? ¿Cómo? ¿Qué tipos de vehículos o dispositivos utilizaremos? ¿Nos teletransportaremos? ¿Podremos modificar nuestra forma o tamaño?

¡Anímalos a que sean audaces e imaginativos y que se lancen a descubrir lugares inexplorados! En este caso, pueden escribir su historia en total libertad sin hechos históricos en los que basarse. Haz que trabajen usando su imaginación y que transmitan sus ideas de manera efectiva y cautivadora.

La creatividad permite encontrar soluciones únicas y originales para desafíos complejos en muchos campos, no sólo en el artístico.

¡Ayúdales a fortalecerla!

Actividad 3: Elaboración de un libro digital

Y llegó el momento de crear nuestro libro digital. Aquí los estudiantes tienen la oportunidad de reunir y presentar de manera interactiva todo lo que han aprendido y experimentado a lo largo de su investigación, integrando la tecnología de manera efectiva, fomentando la creatividad y la colaboración, y desarrollando habilidades comunicativas y digitales. Además, el resultado final puede ser un recurso didáctico valioso para su uso futuro en el aula y más allá. Para ello, os proponemos utilizar la herramienta **Book Creator** (<https://bookcreator.com/>).



Book Creator es una herramienta digital que permite a los usuarios crear libros electrónicos de manera sencilla y creativa, combinando texto, imágenes, vídeos y audios para diseñar libros interactivos de forma intuitiva. Es ampliamente utilizado en entornos educativos para fomentar la creatividad y la expresión, permitiendo desarrollar proyectos multimedia y compartirlos de manera fácil. Está disponible en diversas plataformas, facilitando el acceso y la colaboración en la creación de contenidos digitales.



El siguiente tutorial os guiará en los primeros pasos para la creación de un libro digital.

Book Creator para educadores

<https://bit.ly/3SAEqwi>

Dinámica de la actividad

1. Empieza por presentar a los estudiantes Book Creator. Este software permite la creación de libros digitales interactivos que pueden incluir imágenes, texto, mapas y diversos archivos multimedia.
2. Alienta a los estudiantes a explorar las numerosas características de Book Creator. Los usuarios pueden integrar una amplia variedad de medios en sus libros digitales, como imágenes, texto, audio, video y dibujos, permitiéndoles crear contenido enriquecido y visualmente atractivo.
3. Anímalos a que **enriquezcan sus diarios con más opciones:**
 - ¿Qué tal grabar una conversación entre el descubridor y un tripulante, por ejemplo, en un momento crucial del viaje?

- ¿Qué comentaron los tripulantes al ver por primera vez, por ejemplo, un loro?
- ¿Qué tipos de archivos podemos añadir a nuestro libro para hacerlo más fascinante?
- Según la expedición elegida es probable que no existieran aún las cámaras y que las representaciones fuesen mediante gráficos o dibujos ¿Incluimos dibujos sobre los descubrimientos en nuestro diario?

Actividad 4: Rúbrica evaluativa

Para finalizar os proponemos realizar una autoevaluación mediante una rúbrica. Aunque no la utilicemos hasta haber terminado el diario, es importante que los alumnos conozcan la rúbrica desde el inicio, ya que proporciona una guía clara de las expectativas y criterios de evaluación. Esto les permite organizar su trabajo de manera más eficiente y focalizar sus esfuerzos en aspectos clave. La rúbrica no solo sirve como una herramienta de evaluación por parte de los profesores, sino también como un medio para la autoevaluación, promoviendo la autogestión y la responsabilidad en el aprendizaje y la identificación de sus puntos fuertes y áreas de mejora.

¿Cómo puedes adaptar y cambiar la rúbrica?

Para hacerlo, sólo tienes que clicar sobre la opción  en la parte baja de la pantalla.

También puedes imprimirla o distribuirla en formato digital, compartiendo el siguiente enlace con el alumnado:

<https://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/autoevaluaci%C3%B3n-final-sd-viajes-y-viajeros>

De esta forma, podrás editar los niveles y criterios, añadir más, ordenarlos de otra manera, cambiar los nombres de los niveles...¡Verás que es muy sencillo!

Y para poder guardarla, tendrás que crearte una cuenta en la herramienta, bien a partir de tus datos o, si lo prefieres, utilizando un perfil social.

Autoevaluación final SD Viajes y viajeros

Rúbrica de valoración perteneciente al Momento 3 de la secuencia "Viajes y viajeros" de BNEscolar.

	¡Fantástico! 17 Points	Destacado 14 Points	Correcto 11 Points	Comenzando 8 Points
Rigor histórico	El diario muestra un profundo conocimiento histórico, con detalles auténticos y bien fundamentados.	El diario demuestra un buen entendimiento histórico, con detalles precisos y coherentes.	Se evidencian algunos elementos históricos, pero la precisión y coherencia son limitadas.	El contenido carece de precisión histórica y contiene información inexacta o contradictoria.
Creatividad	El diario demuestra una creatividad excepcional en la narrativa, diseño y enfoque general.	Se observa creatividad en la presentación y estructura del diario, pero aún se pueden agregar elementos más imaginativos.	Hay intentos de ser creativo, pero la originalidad es limitada y no destaca.	La creatividad es escasa. El diario carece de elementos innovadores o imaginativos.
Diseño	El diseño es excepcional, cautivador y utiliza recursos visuales de manera magistral para mejorar la experiencia del lector.	El diseño es atractivo y bien estructurado, con un buen uso de imágenes, colores y fuentes.	Hay cierta organización en el diseño, pero la presentación general es básica y no muy atractiva.	El diseño es desordenado, con poca atención a la estética y estructura visual.
Interactividad	La interactividad es excepcional, con enlaces relevantes, multimedia y recursos que involucran activamente al lector.	El diario presenta una buena cantidad de elementos interactivos que enriquecen la experiencia del lector.	Se incluyen algunos elementos interactivos, pero su implementación es limitada y poco efectiva.	El diario carece de elementos interactivos. No hay enlaces, multimedia ni recursos que involucren al lector.
Coherencia narrativa	La narrativa fluye de manera excepcional, con una estructura clara y transiciones fluidas que mantienen el interés del lector.	El diario presenta una narrativa sólida y coherente, con transiciones suaves entre secciones.	La narrativa es comprensible, pero la transición entre secciones podría mejorarse.	La narrativa es confusa y carece de fluidez. La conexión entre las secciones es débil.
Diario de ruta	El diario de ruta es excepcional, sirviendo como un elemento clave que integra de manera coherente la narrativa, la historia y la exploración.	El diario de ruta proporciona una guía coherente de la expedición, relacionando eventos con la ubicación y el contexto histórico.	Existe un intento de crear un diario de ruta, pero la conexión con la expedición y los eventos no es clara.	No se evidencia un diario de ruta coherente que guíe la expedición del explorador famoso.

 Print Rubric

 Copy Rubric

Quick Rubric URL: <http://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/autoevaluación-final-sd-viajes-y-viajeros>

[View My Rubrics](#)