

GUÍA

INTRODUCCIÓN

Se trata de una [Earthquest](#), viaje virtual, por etapas alrededor del recorrido de Darwin con el Beagle, que pretende desarrollar competencias transversales y específicas (comunicativas, metodológicas, de conocimiento e interacción con el mundo físico, y de autonomía personal, utilizando recursos digitales 2.0).

NIVEL

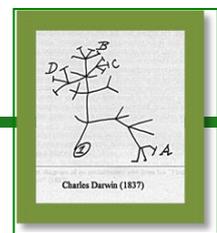
Está dirigido al alumnado de ESO.

OBJETIVOS GENERALES

Generar un entorno de aprendizaje motivador partiendo del viaje del Beagle que genere interrogantes en los alumnos y les anime a encontrar respuesta a partir de diferentes fuentes de información, la observación directa y la utilización de herramientas web 2.0 que la Earthquest pondrá a su disposición.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

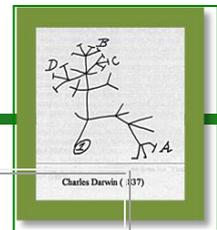
- Conocer las principales aportaciones de la obra de Darwin a partir de su viaje con el Beagle.
- Utilizar una estructura didáctica basada en Google Earth de gran potencial pedagógico para el aprendizaje de la geografía de forma integrada con otras actividades curriculares.
- Poner en práctica diferentes metodologías basadas en las TAC que favorecen el aprendizaje de los alumnos.
- Aplicar el método científico para la adquisición de conocimiento.
- Utilizar aplicaciones web 2.0 en el proceso de trabajo de los alumnos y en la publicación de sus resultados.



ETAPAS

Se han elegido 20 etapas del viaje de Darwin. Cada una va acompañada de un fragmento del '[Diario de Darwin](#)' y una propuesta de actividades para el alumnado en torno a contenidos curriculares diversos. Para cada etapa se da una orientación sobre el tiempo que se requiere para la realización en el aula. En esta estimación no se contempla el trabajo previo ni el conocimiento de las herramientas web 2.0. En función de la metodología que utilice el profesorado el tiempo puede variar de forma considerable.

Etapa	Lugar	Contenido	Tiempo/horas
1	Estrecho de Plymouth, Inglaterra	El Beagle: el barco de Darwin	1:30
2	Archipiélago de Madeira	Instrumentos de navegación	1:30
3	Praia, Santiago, Archipiélago de Cabo Verde	Caracoles	0:45
4	Salvador, Brasil	Esclavitud	0:45
5	Río de Janeiro, Brasil	Adaptación al medio	0:30
6	Maldonado, Montevideo	Sonidos de los animales	0:30
7	Bahía Blanca	Teoría de Malthus, extinción	2:00
8	Bahía Buen Suceso, Tierra del Fuego	Glaciares	0:30
9	Talcahuano, Chile	Terremotos	2:00
10	Valparaíso	Urbanismo	0:45
11	Santiago, Chile	Arquitectura	0:45
12	Los Andes, Chile	Fósiles	0:30
13	Lima, Perú	Independencia de los países latinoamericanos	1:00



14	Islas Galápagos	Especiación, adaptación al medio, selección natural	2.00
15	Tahití	Vientos	1:00
16	Nueva Zelanda	Meteorología	0:30
17	Australia, Sydney	Contaminación lumínica	0:30
18	Islas Cocos	Catastrofismo y creacionismo vs evolucionismo, pruebas de la evolución	2.00
19	Islas Azores	Relieve submarino	1:00
20	Inglaterra	Unidades de medida	0:15

Cada etapa muestra el mapa del lugar.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Las actividades de las diferentes etapas responden a estas tipologías:

COMPRENSIÓN

Actividad que contiene una MiniQuest relacionada con el tópico fundamental de la etapa. Se facilitan los enlaces necesarios para realizar el trabajo, adaptado a la edad del alumnado.

OBSERVACIÓN

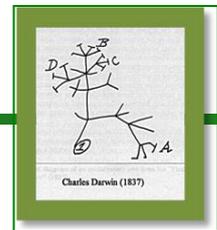
Actividad que genera conocimiento a partir de la observación del entorno donde vive el alumno o de imágenes y/o lectura de textos que puede encontrar en Internet.

ORIENTACIÓN

Actividad que necesita de herramientas y/o programas relacionados con la georeferenciación.

ARGUMENTACIÓN

Actividad basada en la adquisición de conocimiento a partir de la búsqueda y el análisis de la información que permite generar opinión, publicarla y compartirla en redes sociales.



La mayoría de etapas tienen una sola actividad, excepto cuatro de ellas que reúnen las cuatro tipologías descritas.

ARQUITECTURA DEL WEB

La [earthquest](#) de Darwin está pensada como un recurso que puede utilizarse siguiendo el itinerario completo de todas las etapas o bien yendo directamente a cada una de ellas.

También existe la posibilidad de trabajar a partir de una tipología determinada de actividad.

Al activar la earthquest se abre automáticamente el programa [Google Earth](#).

HERRAMIENTAS WEB 2.0

El web dispone de un apartado específico en que se detallan las [herramientas Web 2.0](#) que se utilizan en las diferentes etapas.

TRABAJO EN LA RED

Es el espacio que recoge todas las [actividades realizadas](#) en las diferentes redes sociales. En algunas de ellas, para poder compartir las aportaciones, hay que poner siempre, como una de las etiquetas (tag), la palabra "earthquestdarwin".