



# “Agence de voyages”

Recorremos París



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL  
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)  
Recursos Educativos Digitales  
Diciembre 2021

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184\_EEI\_2019\_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184\_EEIpdf67\_2020\_847-19-133-8

*"Agence de voyages. Recorremos París"* por Noelia Tomás Martínez para **INTEF**  
<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)



# Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

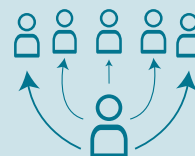
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

## CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

## DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

# Índice



## Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15





# 1. Introducción



**RESPONSABLE**

Noelia Tomás Martínez

**CENTRO ESCOLAR**

CEIP Príncipe Felipe

**DIRECCIÓN**

C/ San Agustín, 9

**LOCALIDAD Y PROVINCIA**

Jumilla, Murcia

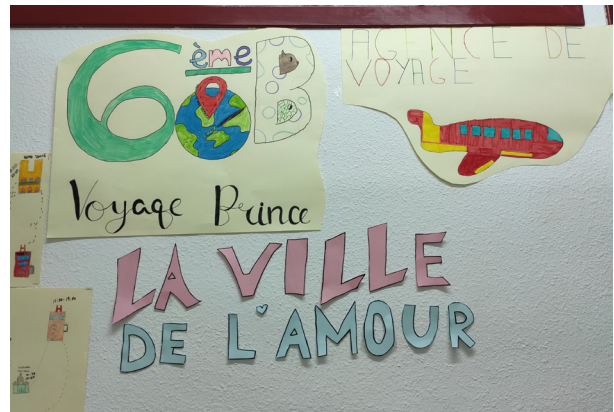
**WEB DEL CENTRO**

[www.murciaeduca.es/cpprincipefelipe/sitio/](http://www.murciaeduca.es/cpprincipefelipe/sitio/)

**EMAIL DE CONTACTO**

[noelia.tomas@murciaeduca.es](mailto:noelia.tomas@murciaeduca.es)

El alumnado de 6.º de Primaria del [CEIP Príncipe Felipe de Jumilla](#) ha realizado un gran recorrido por su aprendizaje a través de diversas metodologías educativas hasta la creación de una "Agence de voyages" (agencia de viajes) en el área de Francés. La experiencia ha sido maravillosa, el alumnado ha desarrollado su competencia digital, ha adquirido el léxico seleccionado (los transportes, la ciudad, la hora, los monumentos, etc.), ha mejorado su competencia lingüística y ha utilizado el aprendizaje cooperativo como base de todo.

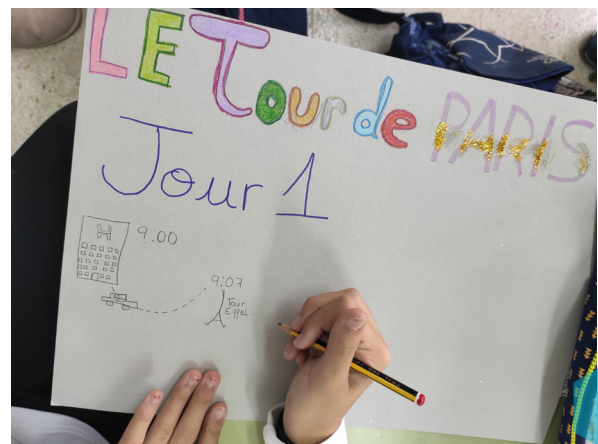


• Agencia de viajes "Voyage Prince", nombre que le pusieron los alumnos.

Hemos empleado el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en juegos, dinámicas cooperativas, *visual thinking*, exposiciones orales, cultura francesa, competencia comunicativa, todo un gran popurrí de metodologías activas y otros aspectos curriculares mezclados para la puesta en marcha de este proyecto, donde han puesto en marcha su propia agencia de viajes para hacer un recorrido por la capital de Francia.



• Desarrollo de la competencia digital a través de la herramienta de *Google Maps*.



• Resumen de resultados y expresión escrita.



## 2. Punto de partida

El CEIP Príncipe Felipe es un centro educativo público bilingüe en lengua inglesa situado en Jumilla, un municipio del norte de la Región de Murcia, que cuenta actualmente con 24 docentes y 277 alumnos y alumnas. En este centro se imparte el Área de Francés Lengua Extranjera en los cursos de 5.º y 6.º de Primaria durante una hora y media a la semana por parte de la especialista de Francés de este centro, **Noelia Tomás Martínez**. Es un centro muy participativo en diversos programas educativos y muy activo en la puesta en marcha de proyectos.



CEIP Príncipe Felipe de Jumilla.

En el área de Francés, las metodologías utilizadas son muy variadas y las clases son guiadas a través de la realización de proyectos u otras dinámicas innovadoras para el desarrollo de los contenidos. En esta área no se utiliza libro de texto, por lo que el camino que se recorre a través del aprendizaje de la Lengua Francesa es más libre en su ejecución, adaptándose a las características del alumnado y a la situación educativa que se genera en el aula.

Para el desarrollo de esta experiencia educativa, “*Agence de voyages*”, se requería por parte del alumnado de un nivel básico de competencia digital, el cual ya tenían adquirido gracias al Plan TIC que se desarrolla en este centro, con unos objetivos tecnológicos distribuidos por niveles.



Mapa de París.

El espacio utilizado para la ejecución de este proyecto han sido las aulas de referencia de los grupos de 6.º de Primaria, ya que no existe un aula destinada al área de Francés; se ha utilizado cuatro portátiles con acceso a Internet, para hacer uso de ellos en grupo, a través del aprendizaje cooperativo.



### 3. Paso a paso

En la programación docente del primer trimestre del curso 2019-2020 del área de Francés en 6.º de Primaria, existen diversos contenidos y estándares de aprendizaje evaluables que, bien combinados, pueden formar parte de un proyecto “multimetodológico” como éste, donde se pueden trabajar los siguientes contenidos:

- Cultura francesa: ciudad de París, barrios parisinos y monumentos de París.
- Números ordinales a través de los barrios parisinos.
- Transportes.
- Verbos cotidianos de la jornada diaria.
- La hora.
- Vocabulario de la ciudad.

#### Paso 1. La chispa que dio comienzo a todo

El proyecto “*Agence de voyages*” tuvo su origen en una actividad en la que usamos el mapa de París para aprender los números ordinales en Lengua Francesa, utilizando los distritos de la ciudad parisina (*les arrondissements*), denominados como números ordinales. Esa fue la chispa de este proyecto.

Se comenzó facilitando un mapa de París a los grupos para su observación y análisis. En ese mapa, se destacaban algunos de los monumentos más importantes de París, a modo de mapa turístico. Una vez dado el primer contacto con este

mapa de París, con los distintos distritos en los que se divide la ciudad bien señalados, realizamos un cuestionario a través de la dinámica cooperativa “Lápices al centro”,



• Dinámica cooperativa “lápices al centro”.



• Cuestionario creado con la herramienta Presentaciones de G-Suite.

aunque en esta área de Lengua Francesa la llamamos “Des crayons au centre”. Mediante una presentación realizada con la herramienta [Presentaciones de G-Suite](#) apareciendo en pantalla las preguntas plasmadas en el monitor interactivo del aula, el alumnado debía ir respondiendo a las preguntas en sus cuadernos: en qué distritos se encuentran algunos de los monumentos parisinos, ayudados en

su búsqueda por el mapa que disponían en sus manos y con la ayuda y el debate de todos los componentes de esos equipos.

“*Des crayons au centre*” (lápices al centro) consiste en dejar sus lápices en el centro de la mesa sin poder hacer uso de ellos. Es el momento en el que debaten las posibles respuestas, ayudándose y comentando las distintas posibilidades. Deben reconocer el monumento, localizarlo en el mapa y averiguar en qué distrito está situado. Pasado un breve tiempo se indica a los niños que ya están en el espacio de “*Des crayons dans les mains*” (lápices en la mano), ha terminado el tiempo de debate cooperativo, cogen su lápiz y escriben la respuesta a la pregunta planteada de forma individual en su cuaderno. En ese momento de respuesta individual, el alumno responde con más seguridad y mayor autoestima, porque el debate colectivo y la ayuda mutua previa hacen que sienta más confianza en sí mismo al responder.



• Aprendizaje cooperativo.

## Paso 2. *L'escargot de París*

Una vez resuelto el cuestionario entre todos los alumnos, con la revisión de la ubicación de todos los monumentos de París y usando el léxico de los números ordinales para la mención de los distritos parisinos (principal objetivo de la actividad), la maestra de Francés les hace entrega de un mapa a cada uno de ellos.

La especialista les dice que ya han recorrido el mapa de París más profundamente, que la distribución de los distritos de París es llamada, coloquialmente, “*L'escargot de Paris*” (el caracol de París) por su forma en espiral y les muestra un vídeo que lo explica de forma más ilustrativa. Les llama mucho la atención este dato, aprovechando esa motivación para convertir el mapa de París en un caracol.



• Aprendizaje basado en juegos y creatividad en la misma actividad.

El protagonismo de esta parte del proyecto lo asume la creatividad. Para elevarla un escalón más, se permite que utilicen ese caracol, con las divisiones de los distritos de París, en un juego de mesa. Se les hace entrega de dados y fichas para que lo transformen en un juego para adquirir y aprender mejor la ubicación de los distintos monumentos de esta ciudad. ¡Y la creatividad se apodera de ellos!



Por parejas, ponen en marcha los juegos inventados por ellos mismos, utilizando la metodología del aprendizaje basado en juegos para desarrollar el aprendizaje de contenidos: los monumentos de París, los distritos parisinos, los números ordinales, etc. Y, además, ¡se lo pasan fenomenal!

### Paso 3. ¡Encendemos los ordenadores!

De forma cooperativa vuelven a sus equipos y hacen uso de los cuatro ordenadores portátiles que disponemos en el centro, integrando el uso de las Tecnologías de la Educación en la actividad.

Todos los alumnos de 6.º de Primaria tienen acceso a sus cuentas corporativas de **G-Suite** y a través de la herramienta de **Google Maps**, nueva para ellos, sitúan los monumentos trabajados y señalan su ubicación en el mapa virtual de París en la sección “tus sitios”, guardando esta tarea en sus cuentas.

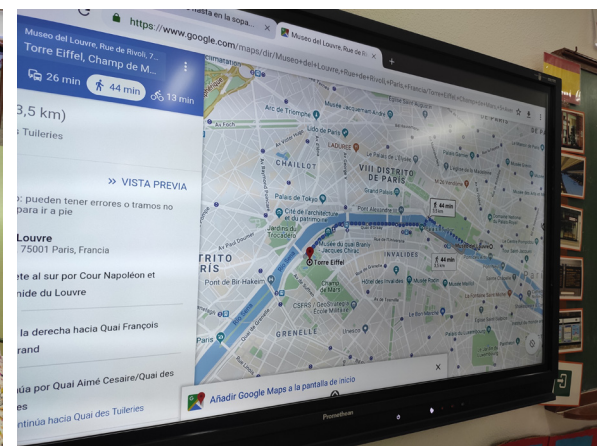
Además, hacen un recorrido virtual por las calles de París, visitando sus monumentos, poniendo de manifiesto el gran interés del alumnado por conocer esta ciudad. Comienzan a surgir dudas como: “¿cuánto se tarda en llegar de la Torre Eiffel hasta el Arco del Triunfo?”, conduciéndonos a la siguiente fase con el uso de la herramienta **Google Maps**, con la que pueden hacer los cálculos del tiempo que se tarda en llegar de un monumento a otro dependiendo del transporte que elijan.



• Uso de las tecnologías educativas en el aula como ventana a la realidad del mundo.



• Visita virtual a París.



• Herramienta Google Maps para calcular distancias y tiempos entre puntos.

### Paso 4. Comienza la “investigación viajera”

Todos los equipos, a través del ordenador portátil del que disponen, investigan sobre la distancia que separa a unos monumentos de otros y surge un debate con hipótesis acerca de cuánto se tardaría en recorrer París en una visita turística.

Llegamos al punto planificado con antelación por la especialista de Francés para que surja la curiosidad creando una necesidad común, buscando el objetivo de nuestro proyecto. El aprendizaje basado en proyectos debe tener una necesidad real (aunque esté basada en una situación ficticia) y se debe aprovechar esa motivación para el desarrollo del proyecto.

Entre todos los participantes detallaron las características de esta investigación:

- Se organizaría un viaje de turismo.
- Durante un máximo de 3 días.
- Usando diferentes transportes, contando el tiempo de descanso, comida, etc.
- Con un presupuesto que no fuera excesivo.

¡Y se pusieron en marcha! Durante tres semanas (en sesiones de una hora y media a la semana) conocieron con detalle los monumentos para decidir cuáles de ellos verían, estudiando bien su ubicación para realizar los itinerarios, calculando el tiempo de transporte y de la visita, buscando restaurantes cercanos, desde qué aeropuerto viajarían y a cuál llegarían, etc.

Iban manejando muchísima información que era preciso filtrar y debatir en equipo.

La buena gestión del trabajo cooperativo era imprescindible, se realizó un reparto de tareas y responsabilidades; con una adecuada gestión de conflictos llegaron a acuerdos a través del diálogo, del respeto y de la democracia.

En los equipos había diferentes tareas: la búsqueda de monumentos en [Google Maps](#), el cálculo de la distancia entre destinos, la recogida de datos, la señalización en el mapa, la creación de un trabajo donde exponer a todos su “viaje”. *Era increíble ver cómo, cada uno de ellos, sabía lo que tenía que hacer. El trabajo autónomo asumió el protagonismo.*





Los ritmos de aprendizaje y de trabajo fueron muy variados, hecho que la maestra iba gestionando con la creación de un recorrido turístico a través de *visual thinking* en las ventanas del aula. Todo el alumnado participó en este gran mural que sirvió de resumen, alternándose en pequeños grupos, seleccionándolos según sus ritmos de aprendizaje, gestionando así el refuerzo educativo y los tiempos dentro del aula.

Esta actividad permitió reforzar contenidos ya trabajados anteriormente: léxicos que se estaban poniendo de manifiesto y contenidos en uso en esta actividad (verbos de la jornada diaria, la hora, los transportes).



• Visual Thinking en las ventanas del aula.

## Paso 5. ¡Exponemos el trabajo realizado!

Los equipos prepararon una exposición oral donde explicaron el recorrido realizado al resto de sus compañeros. Era el momento de utilizar la competencia comunicativa.

Todos los equipos expusieron sus trabajos de forma oral, mostraron las ilustraciones realizadas, explicaron qué medio de transporte utilizarían, los monumentos visitados, las horas y el coste del viaje. Organizamos una exposición en los pasillos con todos los trabajos realizados.

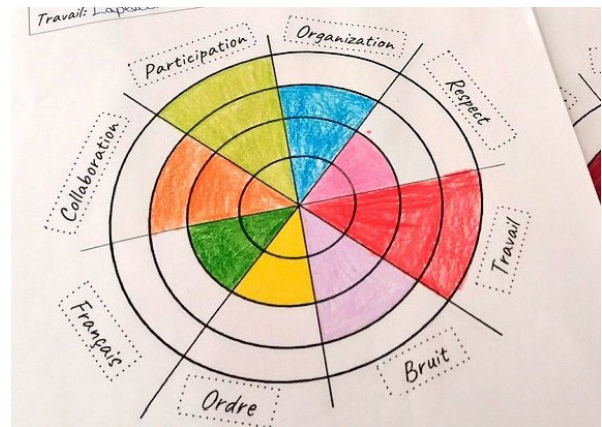
## 4. Evaluamos

El rol de la docente ha sido servir de guía, ayudar en la resolución de problemas y secundar en las labores de asesoramiento. Además, el trabajo autónomo que supuso este proyecto permitió a la especialista de Francés realizar una recogida de información sobre el uso de la tecnología, la práctica de la expresión y la comprensión escrita, el manejo de los conocimientos culturales y el empleo de fuentes de investigación por parte del alumnado, a través de los indicadores de logro programados en sus rúbricas. Se consiguieron evaluar los estándares de aprendizaje evaluables de la competencia digital del alumnado y la expresión oral realizada por el alumnado en la exposición oral como muestra del trabajo realizado.

El alumnado realizó una autoevaluación del trabajo cooperativo mediante unas dianas cooperativas donde analizaban y reflexionaban la evolución del trabajo.

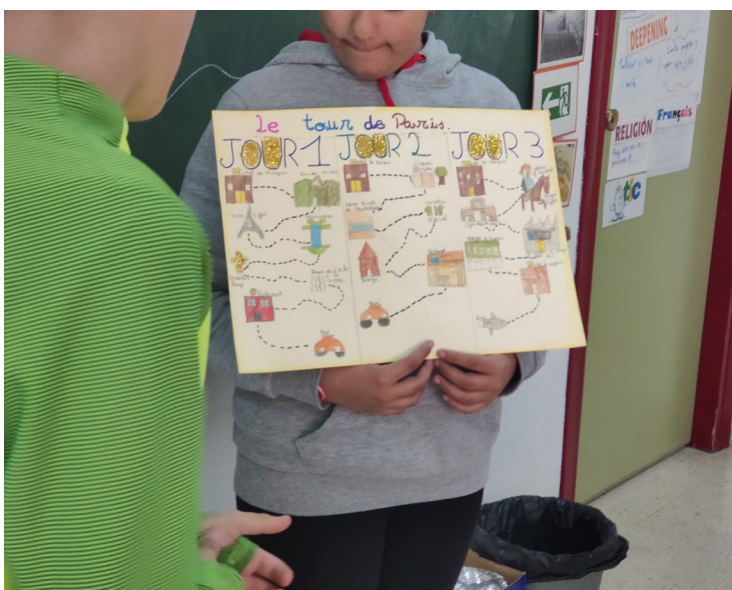


• Exposición oral del trabajo realizado.



• Diana de evaluación con la que los alumnos se autoevalúan el trabajo cooperativo.

La actividad continuó tras la exposición oral creando nuevos itinerarios de viaje en otras ciudades francófonas y permitió que demostraran grandes avances y mejoras que la docente recogió a través del registro de estos datos. En esta segunda parte del proyecto, el alumnado demostró un óptimo manejo en las herramientas de tecnología educativa usadas e, incluso, la motivación llevó a crear un logo para su AGENCIA DE VIAJES.



• Uso de la competencia lingüística.

la docente recogió a través del registro de estos datos. En esta segunda parte del proyecto, el alumnado demostró un óptimo manejo en las herramientas de tecnología educativa usadas e, incluso, la motivación llevó a crear un logo para su AGENCIA DE VIAJES.

Al finalizar el trimestre, la especialista de Francés realizó una encuesta de la práctica docente obteniendo unos resultados muy positivos.





## 5. Conclusiones

Se consiguieron alcanzar todos los objetivos programados, dejando evidencias de la mejora del aprendizaje, así como un aumento de su motivación.

La experiencia fue expuesta en una sesión de Claustro al resto de compañeros para su conocimiento, para incentivarles a desarrollar experiencias similares e intentar la transformación del proyecto a una actividad interdisciplinar.

Los resultados del alumnado fueron un éxito, así como su implicación en la asignatura de Francés. Fue una experiencia maravillosa y muy motivadora.



• Creación de un logo y un nombre para su agencia de viajes.



• Decoración de ventanas con Visual Thinking.



• Exposición en los pasillos de los trabajos.



## 6. ¿Te animas?

- **¿Cómo puedo empezar?**

Lo principal es partir de una actividad sencilla que despierte el interés y la curiosidad de tu alumnado, e ir avanzando hacia otras de mayor envergadura, que ligen bien y tenga sentido común el paso de unas a otras. Elije bien la temática y “dirige” al alumnado hacia donde la has planificado de forma sutil, siempre partiendo de sus intereses y motivaciones.

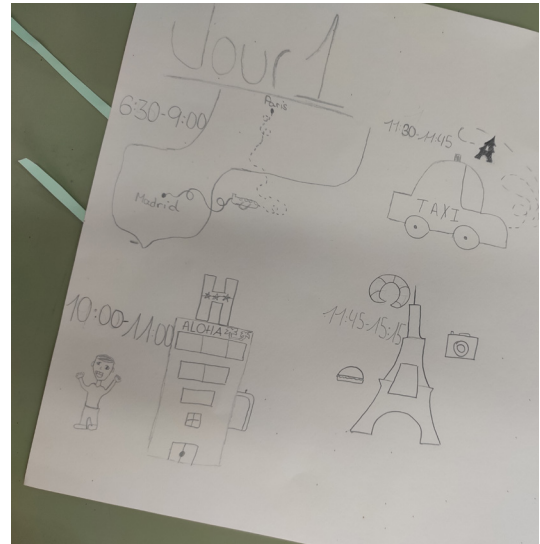
- **¿Cómo has solventado las posibles dificultades que hayan podido surgir?**

Los principales problemas que me he encontrado han sido la gestión de la temporalización del proyecto y la gestión de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

Por estas razones mi programación es flexible. Se ampliaron las sesiones destinadas al proyecto y se incluyeron actividades alternativas (como la actividad de *visual thinking* en las ventanas del aula) para la gestión de los tiempos y ritmos del alumnado.

- **¿Por qué recomendarías a otros profesores llevar a cabo experiencias similares?**

La recomendaría sin duda. Se trata de una experiencia donde la autonomía del alumnado ha sido destacable, cogiendo las riendas de su aprendizaje y logrando recorrer el camino tomando sus propias decisiones. Todo ello se hizo haciendo uso de la Lengua Francesa con el léxico seleccionado, aprovechando la variedad metodológica con una actitud abierta ante cualquiera de ellas y haciendo uso de la competencia digital necesaria. Un popurrí de elementos que garantizaron el éxito de la actividad.



• Preparación para la exposición oral.



• Exposición grupal.



• Uso de las tecnologías educativas como ventana al mundo.





## 7. Material complementario

- Punto de partida de la experiencia educativa explicado en el [blog de Noelia Tomás Martínez](#).
- [Diana de evaluación](#) para trabajo cooperativo.
- [Documento de indicadores de logros](#) de estándares de aprendizaje evaluables y otros documentos.
- Charla educativa en el [canal de Youtube de Ingrid Mosquera](#), donde se expone y se explica esta experiencia.
- Publicación en [perfil de Instagram](#) donde se resume esta experiencia innovadora.



 [Blog de Noelia Tomás Martínez](#).



## Recorremos París “Agence de voyages”



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO