

	CÓDIGO 0001	PROPUESTA PROYECTO TRANSVERSAL EN TURISMO (CULTURA TURÍSTICA - CAT)	
IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	Nombre:	EL CONTADOR DE HISTORIAS	
	Fecha	día / mes / año	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.		
	Municipio		
	Departamento:		
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Cada estudiante escribe en un cuadernillo, máximo 8 cuartillas, una historia corta, contada por el mayor de su casa (abuelo, abuela, tíos, etc.). Preferiblemente de ocurrencia en el territorio de residencia (vereda, corregimiento o municipio). Un estudiante puede escribir más de una historia, las temáticas deben ser de interés general, por ejemplo: mitos, leyendas, historia de un personaje publico o gastronomía, entre otros.		
ÁREA LÍDER	Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.	ACTIVIDADES PRINCIPALES	COMPETENCIAS
		<i>Historia:</i> Cada estudiante escribe una historia que haya sucedido en el territorio.	Reconoce que los fenómenos sociales pueden observarse desde diferentes perspectivas.
ÁREAS ALIADAS	Humanidades, lengua castellana e idioma extranjero.	<i>Español:</i> Revisión de ortografía, redacción y estilo de las historias.	Produce textos argumentativos que evidencian mi conocimiento de la lengua y el control sobre el uso que hago de ella en contextos comunicativos orales y escritos.
		<i>Inglés:</i> Traducción de la historia al inglés.	Escribe diferentes tipos de textos de mediana longitud y con una estructura sencilla.
	Ciencias naturales y educación ambiental.	<i>Educación ambiental:</i> Enriquece la descripción con detalles de fauna y flora de la zona.	Establece relaciones entre individuo, población, comunidad y ecosistema.
	Tecnología e Informática.	<i>Tecnología e Informática:</i> Digitaliza las historia y virtualiza el ejercicio.	Selecciona y evalúa con argumentos, las propuestas y decisiones en torno a un diseño.
Educación artística y cultural.	Dibujar las historias, proponer obras de teatro, música o danzas relacionadas con las historias.	Produce una obra a partir del propio imaginario y del contexto cultural, aplicando herramientas cognitivas, habilidades y destrezas propias de la práctica artística.	
ACTORES Y ROLES	<u>Estudiantes de grado 11:</u> Su rol es de ejecutor de las actividades, buscar y escribir las historias. <u>Familias:</u> Su rol es de conocedor; cuenta las historias. <u>Docentes:</u> Su rol es de coordinador de las actividades propuestas.		
OBJETIVO GENERAL	Aportar a la recuperación de la memoria histórica, cultural y patrimonial del territorio a través de diálogos de saberes dentro de la familia, haciendo uso del lenguaje escrito como herramienta de aprendizaje.		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Crear escenarios adecuados para vincular a la familia en los procesos pedagógicos y de formación en los estudiantes.		
	Fomentar la recuperación y conservación del patrimonio cultural inmaterial local a través de las practicas pedagógicas en el marco de la cultura turística.		
	Contribuir en la construcción de proyectos patrimoniales comunitarios.		



CÓDIGO 0001

PROPUESTA PROYECTO TRANSVERSAL EN TURISMO
(CULTURA TURÍSTICA - CAT)

PASO A PASO

1-Cada estudiante del grupo se lleva durante un día el cuadernillo para su casa y pregunta a sus familiares mayores por una historia ocurrida en su territorio, la cual debe escribirla de manera narrativa. Las historias deben ser del interés común, por ejemplo en temas relacionados con: gastronomía, historia de un personaje público o del pueblo, mitos y leyendas, riqueza cultural, costumbres o representaciones patrimoniales.

2-En clase de lengua castellana se revisan la ortografía, la redacción y el estilo de las historias.

3-En clase de geografía se georreferencian en el mapa con un ícono, los lugares identificados dentro de cada historia o el lugar donde vive el personaje público del pueblo.

4-En clase de inglés se trabaja en las traducciones de las historias.

5-En el caso de trabajar con flora y la fauna del territorio, las historias se construyen en clase de biología que incluya la descripción del ecosistema donde ocurren los hechos.

6-Para exponer el contador de historias de forma masiva, en clase de tecnología, se trabaja en el diseño, digitalización y virtualización de las historias, pueden proponer el desarrollo de una pagina web, un micro sitio en la pagina del colegio o el desarrollo de una APP.

7-En clase de artes se dibujan las historias con sus personajes y se proponen obras de teatro, danza, música u otras expresiones artísticas relacionadas con las historias.

8-Si la Institución es etno-educativa se puede trabajar la traducción de las historias en lengua nativa.

RECURSOS

Una agenda por grupo y un mapa del municipio.

ALIADOS

Editoriales, entidades locales de cultura, empresas o universidades - para la impresión del contador de historias.

PRODUCTO O RESULTADO

Un documento con historias que sucedieron en el municipio y georreferenciadas en el mapa del mismo

DATOS DEL EQUIPO DE TRABAJO

Nombre	Celular	correo electrónico
Nombre	Celular	correo electrónico