

UN CAMINO QUE TIENE META. Conocer el Camino de Santiago

Introducción:

Partiendo de un enfoque didáctico que toma como principal soporte el uso de las T. I. C. con fines educativos, en este trabajo se pone de relieve la importancia que la ruta de peregrinación hacia la tumba del Apóstol Santiago en Compostela, conocida tradicionalmente como *Camino de Santiago*, ha desempeñado en la creación y el desarrollo de las tradiciones, el arte, la literatura, el folclore, etc. de los lugares por donde transcurre. Este objetivo, enunciado en el título de nuestro CD-ROM bajo la rúbrica *Conocer el camino de Santiago*, es la “meta” de la particular peregrinación de tres profesoras de los niveles educación primaria y secundaria reunidas en un seminario de trabajo celebrado en el C.F.I.E. de Astorga (León) durante los meses de marzo, abril y mayo del año Santo Compostelano de 2004.

El resultado de aquellos meses de trabajo está constituido por un conjunto de actividades lúdicas de carácter interactivo con el que pretendemos conseguir que todos sus usuarios, estudiantes, educadores o cualquier persona que, por la razón que sea, se sienta atraída o interesada por el camino de Santiago, puedan acercarse, de un modo sencillo y ameno, al conocimiento de algunos hechos, anécdotas y detalles relativos a historia de la peregrinación jacobea desde sus orígenes medievales y hasta nuestros días. Se trata, pues, de una nueva forma de dar a conocer una parte significativa de la realidad histórica, social y cultural de España y, en especial, de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Objetivos:

1. Diseñar y/o adaptar materiales concretos a nuevos formatos con el fin de potenciaran los procesos de enseñanza-aprendizaje y de transmisión de la cultura y del saber.
2. Ofrecer una variada síntesis de informaciones acerca del Camino de Santiago (historia, literatura, arte, música, gastronomía, geografía, folclore, etc.) en forma de actividades tendentes a la adquisición o revisión de conocimientos de una manera activa y participativa
3. Fomentar la adquisición de conocimientos, llevando las T. I. C. al aula como medio de estudio, investigación y entretenimiento.

4. Ayudar a viajeros, futuros peregrinos y otras personas ajenas al ámbito educativo a preparar su viaje o su peregrinación, dándoles a conocer informaciones y explicaciones útiles y necesarias al respecto.
5. Promover la valoración de la tradición cultural, histórica, artística, musical, culinaria, etc. de España y, en especial, la de la comunidad castellano-leonesa.
6. Dar a conocer la comunidad autónoma de Castilla y León en lo que respecta a sus creencias, actitudes y valores básicos de la tradición religiosa, cultural y patrimonial en ámbitos escolares y extraescolares.
7. Propiciar un sentimiento de respeto y de valoración hacia el rico patrimonio cultural castellano-leonés y hacia sus raíces, contribuyendo a su conservación y a su mejora.
8. Conocer, valorar y apreciar las distintas lenguas de la Península Ibérica y sus raíces latinas y desarrollar actitudes de respeto por esta diversidad lingüística.
9. Valorar la importancia de las normas y consejos de seguridad vial y de las señales de tráfico e interpretar el conocimiento de su significado.
10. Facilitar el desarrollo de actitudes favorables hacia la adquisición de hábitos relacionados con la higiene corporal, la alimentación y el ejercicio físico.
11. Crear situaciones de comunicación, aprendizaje, interacción e intercambio de ideas entre profesores y alumnos de distintos niveles educativos y especialidades.
12. Relacionar actividades de diversas áreas curriculares con el desarrollo de los valores interculturales del respeto a la diversidad, la no discriminación, la búsqueda de las raíces culturales, el conocimiento de pueblos y culturas propios o ajenos, la cooperación y la solidaridad.
13. Planificar estrategias de acción educativa dirigidas hacia el desarrollo del lenguaje oral y escrito, la ampliación del vocabulario, y el incremento de la capacidad de análisis, la imaginación y la creatividad.
14. Adaptar los materiales didácticos a la diversidad del aula, atendiendo a distintas situaciones educativas y de aprendizaje y a las propias diferencias que se dan entre el alumnado.

15. Elaborar juicios y criterios personales mediante un análisis de diferentes aspectos y materiales y puntos de vista acerca de un único tema general y aplicarlos con autonomía e iniciativa en situaciones cotidianas.

Contenidos:

UN CAMINO QUE TIENE META. CONOCER EL CAMINO DE SANTIAGO, es un conjunto de juegos educativos en CD-ROM claros, sencillos y muy estimulantes en cuanto a su contenido y a su presentación. Para su resolución el usuario no necesita poseer amplios conocimientos específicos y en la mayor parte de los casos podrá conseguir su meta dejándose guiar por su intuición, su creatividad y su razonamiento lógico.

La construcción de estas actividades en forma de juego se ha realizado con el programa informático *Hotpotatoes versión 5.5*, el cual permite la creación de seis modalidades de ejercicios interactivos en formato de páginas Web.

UN CAMINO QUE TIENE META está concebido como un método interactivo y progresivo para aprender jugando. Por niveles, las actividades que lo componen abarcan un amplio abanico de edades que van desde los 7 años hasta la edad adulta. En función de su edad, sus conocimientos y sus intereses y objetivos, cada usuario avanzará de acuerdo con un ritmo personal de aprendizaje.

Los juegos trabajan diferentes aspectos del proceso de aprendizaje y pueden ser agrupados tipológicamente en los siguientes grupos:

- Juegos de discriminación visual.
- Juegos de memorización.
- Juegos de reconocimientos de formas.
- Juegos de asociación lógica.
- Juegos de vocabulario, etc.

La duración de cada uno varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del usuario. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir una actividad y pasar a otra o salir definitivamente del juego. *UN CAMINO QUE TIENE META* está concebido para que el usuario siempre pueda interactuar con el ordenador, como si se tratara de un juguete. Es muy importante que él explore por su cuenta, pues la satisfacción y el rendimiento que obtendrá serán mayores a medida que descubra por sí mismo todas las posibilidades que cada juego puede ofrecerle.

La primera pantalla da acceso a los juegos de acuerdo tres diferentes niveles de dificultad progresiva. Pulsando sobre cada uno de ellos con el puntero del ratón, aparecerá un subíndice en el cual el usuario tendrá la posibilidad de escoger el tema que desea trabajar sobre el Camino de Santiago.

Cada juego contabiliza los aciertos y errores cometidos y otorgan una puntuación final acorde con el éxito alcanzado. Estos puntos son importantes en tanto que animan al usuario a seguir jugando y lo motivan a superarse la siguiente vez que intente realizar la actividad. En algunos, además, existe la posibilidad de obtener una pista resumida de la respuesta, haciendo clic sobre el botón AYUDA. E igualmente podrán comprobarse las respuestas dadas en el botón COMPROBAR. Finalmente, en determinadas actividades junto con su solución hemos incluido explicaciones, consejos, sugerencias, comentarios y anécdotas curiosas que hacen más ameno el recorrido y contribuyen a fijar los aprendizajes.

Actividades:

Los diversos juegos que componen este CD-ROM se clasifican en tres apartados:

1. Nivel de dificultad 1:

Está dirigido a los más pequeños, de edades entre 7 y 12 años.

Dispone de cinco temas opcionales, todos ellos relacionados con el Camino de Santiago. No es necesario seguir la secuencia propuesta para su realización; se pueden seleccionar según el gusto o el interés de cada usuario en particular. Son:

- ***Empieza a prepararte:*** cuestiones generales y básicas acerca de la peregrinación, objetos necesarios y vistas o monumentos que se ofrecen en el Camino.

- ***¡A comer!***: ejercicios sobre gastronomía típica de las regiones por donde transcurre la Ruta Jacobea.

- ***¿Qué te vas a poner?***: atuendos característicos del peregrino sus nombres.

- ***De todo un poco 1 y 2:*** recorrido, historia y geografía, documentación, formas de peregrinar, vocabulario, arte y monumentos, alojamientos, etc.

- ***Cuentos del Camino:*** leyendas, poemas, milagros, etc. asociados con la peregrinación o sus lugares.

2. Nivel de dificultad 2:

Este segundo nivel está dirigido a alumnos de Educación Secundaria entre 12 y 16 años. Incluye tres temas, cada uno con una serie de actividades que nos conducen a un conocimiento más detallado del camino de Santiago que en el punto anterior. Éstos son opcionales; su realización progresiva no es obligatoria para poder pasar al tema siguiente. Refuerzan y sirven de repaso para la adquisición y consolidación de aspectos trabajados previamente sobre el Camino de Santiago.

Los tres temas son:

- ***Cosas típicas del camino***: equipamiento, lugares, rutas a Santiago, historia del Camino, cronología, etc.
- ***Vestido, música y comidas típicas***: el bordón del peregrino, los zapateros de Astorga, la canción tradicional de “La Peregrina” y cuestiones sobre gastronomía.
- ***Qué visitar mientras caminas 1, 2 y 3***: la Ruta Jacobea, geografía, ciudades y su legado arquitectónico, artístico y monumental. El arte Románico.

3. Nivel de dificultad 3:

Consta de un subíndice compuesto por ocho apartados, cada uno con una temática diferente.

El nivel de dificultad es mayor y se dirige a niveles educativos de Bachillerato y posteriores, incluyendo también a personas adultas interesadas en el conocimiento del Camino de Santiago. Está compuesto por los siguientes apartados:

- ***Se anuncia el Camino***: vocabulario, imágenes y definiciones referentes a la señalización publicitaria del Camino de Santiago.
- ***Preparamos el equipaje***: equipamiento básico, adecuado e imprescindible del peregrino.
- ***Atuendos del peregrino***: elección de las prendas y accesorios identificativos del peregrino.
- ***Educación vial***: identificación, interpretación y significado de las señales de tráfico y marcas viales presentes a lo largo del Camino.
- ***Problemas y recomendaciones***: consejos de higiene, salud, alimentación ejercicio y hábitos de vida saludables a tener en cuenta por el peregrino.

- **Un descanso en la ruta:** identificación, características y normas de utilización de los alojamientos habilitados para los peregrinos.
- **Historia y cultura:** el *Códice Calixtino*, la distribución de las etapas según esta obra, geografía, ciudades y personajes de la Ruta, el Botafumeiro, etc.
- **La música del Camino:** canto gregoriano en latín, cantigas gallego-portuguesas, música folk-pop actual, improvisación y creación de canciones.
- **Camino de poesía:** el Padrenuestro y los Diez Mandamientos del peregrino y otros poemas de temática jacobea.
- **Test jacobeos:** diversas y numerosas cuestiones acerca de geografía, historia, arte, recorridos, vocabulario, curiosidades, etc. sobre la peregrinación.

Al igual que en los otros dos niveles, cada uno de estos apartados no exige una progresión, y su elección queda a voluntad del usuario.

En todo caso, *nivel de dificultad* no quiere decir aquí 'inconveniente u obstáculo para la realización de los ejercicios, sino 'progresión, avance' hacia la meta que el usuario se proponga.

Las diferentes actividades que componen los apartados y subapartados que acabamos de detallar se clasifican en seis tipos diferentes, de acuerdo con los modelos de creación de actividades ofrecidos por el programa *Hotpotatoes*, versión 5.5:

☞ **Test (JBC):** preguntas cortas en las que deberá elegirse una o varias de las de respuesta múltiple que se ofrecen. El ordenador indicará el acierto o el fallo mediante los símbolos :-) y X respectivamente.

☞ **Preguntas de respuesta corta (JQuiz):** el usuario deberá escribir en la casilla una palabra como respuesta a la pregunta formulada. Posteriormente debe pulsar el botón comprobar para verificar su respuesta.

☞ **Crucigrama (JCross):** para resolverlo se ha de completar una letra en cada casilla en función de la definición que nos indique el ordenador al hacer clic sobre el número correspondiente a cada palabra de la cuadrícula.

☞ **Asociar (JMatch):** se trata de arrastrar y relacionar con ayuda del ratón los elementos (palabras, imágenes, frases, definiciones,...) de dos columnas. El ejercicio permite comprobar el resultado.

☞ **Completar (JCloze):** dado un texto con espacios en blanco, hay que rellenar los huecos con las palabras que faltan. En cada hueco es posible obtener una lista desplegable de palabras o una pista que conduzca hacia la respuesta correcta. Una vez rellenado el hueco, se puede comprobar la respuesta.

☞ **Ordenar (JMix)**: consiste en ordenar correctamente las palabras que componen una frase o las frases o párrafos de que consta un texto que se ofrecen en desorden. La ayuda muestra cuál será la siguiente palabra o frase del texto y el botón COMPROBAR informa sobre los aciertos o fallos.

Evaluación:

Dado el carácter esencialmente lúdico de nuestro CD-ROM, no existe una evaluación como tal en cada uno de los ejercicios que se plantean en los respectivos bloques temáticos. Todos ellos son autoevaluables, de modo que cada usuario, independientemente de su nivel de conocimientos o de su edad, pueda comprobar por sí mismo el grado de aciertos conseguidos en sus respuestas y orientar éstas en lo sucesivo.

Esperamos que este nuevo modo de recorrer y descubrir el Camino de Santiago a través de nuestras actividades suponga para sus usuarios una peregrinación amena e instructiva hacia una meta final: conocer, comprender, valorar y respetar el importante legado cultural transmitido por el Camino de Santiago y disfrutar lúdicamente de ese conocimiento.

Las autoras

DESGLOSAMIENTO DE CADA UNO DE LOS TEMAS Y ACTIVIDADES QUE COMPONEN CADA NIVEL

-Nivel de dificultad 1:

● Prepárate para empezar.

- ☞ 1º Test sobre cuestiones generales y básicas acerca de la peregrinación.
- ☞ 2º Crucigrama sobre objetos necesarios para el peregrino y sobre vistas que se ofrecen en el Camino.
- ☞ 3º, 4º, 5º y 6º Asociación de elementos semejantes sobre objetos y vistas del Camino.

● ¡A comer!

- ☞ 1º Crucigrama sobre gastronomía típica.
- ☞ 2º, 3º y 4º Unir elementos que se relacionan sobre gastronomía.

● ¿Qué te vas a poner?

- ☞ 1º Crucigrama sobre ropa.
- ☞ 2º, 3º, 4º y 5º Ordenar una frase sobre atuendos.

● De todo un poco

- ☞ 1º Test sobre el recorrido, historia y geografía.
- ☞ 2º Test sobre las formas de recorrer el Camino y la documentación.
- ☞ 3º Ordenar una frase sobre cómo se hace el Camino.
- ☞ 4º Completar un pequeño texto de vocabulario general.
- ☞ 5º Unir elementos que se relacionan sobre cosas que necesitas y puedes ver en el Camino.
- ☞ 6º Unir elementos que se relacionan sobre catedrales y el tipo de arte que representan.
- ☞ 7º y 8º Unir elementos que se relacionan sobre monumentos.
- ☞ 9º, 10º, 11º, 12º, 13º y 14º Ordenar una frase sobre el yacimiento de Atapuerca, el peregrinar, la Cruz de Ferro, los albergues, entre otros.

● Cuentos del camino

- ☞ 1º Completar un texto sobre un milagro ocurrido en el Camino.
- ☞ 2º Ordenar una frase sobre un poema que habla del Camino.
- ☞ 3º Ordenar una frase sobre don Suero de Quiñones

-Nivel de dificultad 2:

● Cosas típicas del Camino

- ☞ 1º Unir elementos que se relacionan sobre cosas que necesitas y que vas a ver en el Camino.
- ☞ 2º Crucigrama sobre las ciudades por las que pasa el Camino de Santiago.
- ☞ 3º Respuesta corta a preguntas sobre cosas que necesitas y que puedes ver en el Camino.
- ☞ 4º Test sobre la ruta.
- ☞ 5º Unir elementos que se relacionan sobre atuendo.
- ☞ 6º Ordenar una frase sobre la Vía de la Plata
- ☞ 7º Test sobre historia del Camino.

● Vestido, música y comidas típicas

- ☞ 1º Ordenar una frase sobre el Bordón.
- ☞ 2º Completar una canción típica como es la Peregrina.
- ☞ 3º Ordenar una frase sobre los zapateros en Astorga.
- ☞ 4º Completar un texto sobre gastronomía.

● Que visitar mientras caminas

- ☞ 1º Test sobre edificios, monumentos y caminos.
- ☞ 2º Ordenar una frase sobre la ruta desde Jaca.
- ☞ 3º, 4º, 5º, 6º, 7º Unir elementos que se relacionan sobre estilos arquitectónicos, edificios y monumentos.
- ☞ 8º y 11º Test sobre el estilo románico.
- ☞ 9º y 10º Respuesta corta a preguntas sobre el románico.
- ☞ 12º y 13º Test sobre arcos y bóvedas románicas.
- ☞ 14º Unir elementos que se relacionan sobre la planta de determinados edificios románicos.
- ☞ 15º Ordenar una frase sobre el arte románico
- ☞ 16º y 17º Test sobre el arte del Camino y su localización geográfica.
- ☞ 18º Crucigrama sobre los monumentos más representativos.

-Nivel de dificultad 3:

● Se anuncia el camino

- ☞ 1º Unir elementos que se relacionan sobre cosas que se ven en la peregrinación
- ☞ 2º y 4º Respuesta corta a preguntas sobre vocabulario general del Camino.
- ☞ 3º Test sobre vocabulario general del Camino.

● Preparamos el equipaje

- ☞ 1º Test sobre cosas que llevar en la mochila.
- ☞ 2º Respuesta corta a preguntas sobre cosas necesarias para hacer el Camino.
- ☞ 3º Respuesta corta a preguntas sobre higiene y aseo.
- ☞ 4º Test sobre alimentos.
- ☞ 5º Unir elementos que se relacionan sobre cosas necesarias para peregrinar.
- ☞ 6º y 7º Test y relacionar cosas imprescindibles.
- ☞ 8º Ordenar una frase sobre un relato que nos cuenta lo que debemos llevar en la mochila.

● Atuendos del peregrino

- ☞ 1º Test sobre la ropa del peregrino.
- ☞ 2º Crucigrama sobre prendas de vestir.
- ☞ 3º Unir elementos que se relacionan sobre conchas.

● Educación vial

- ☞ 1º y 2º Unir definiciones sobre este tema.
- ☞ 3º y 4º Respuesta corta a preguntas sobre señales referidas a peregrinos.
- ☞ 5º Test sobre estas señales.

● Problemas y recomendaciones

- ☞ 1º y 2º Unir definiciones con su palabra de origen.
- ☞ 3º Test sobre el vestuario
- ☞ 4º, 8º y 9º Completar textos sobre higiene, descanso, ejercicio, bebidas y alimentos, recomendaciones para el camino en bici...
- ☞ 5º y 6º Respuesta corta a preguntas sobre lesiones y enfermedades
- ☞ 7º Ordenar un texto sobre recomendaciones para proteger la cabeza y la piel.

● Un descanso en la ruta

- ☞ 1º Test sobre donde dormir y descansar.
- ☞ 2º Test sobre las normas de los albergues y alojamientos.

● Historia y cultura

- ☞ 1º Ordenar una frase sobre el Camino
- ☞ 2º Test sobre el Códex Calixtinus.
- ☞ 3º Ordenar las etapas del Camino a Santiago.
- ☞ 4º Crucigrama sobre la ruta por León.
- ☞ 5º Crucigrama sobre el Botafumeiro.

● La música del camino

- ☞ 1º Unir elementos que se relacionan sobre Dum Pater Familias
- ☞ 2º Ordenar una frase sobre In Hoc Festo Gratíssimo.
- ☞ 3º Respuesta corta a preguntas sobre Dized', Ai Trobadores.
- ☞ 4º Test sobre Marcha dos pelegríns (Luar Na Lubre).
- ☞ 5º Ordenar la canción del Peregrino.

● Camino de poesía

- ☞ 1º y 2º Respuesta corta a preguntas sobre el Padre Nuestro del Peregrino y los Mandamientos del Peregrino.
- ☞ 3º Completar un texto sobre una poesía de un autor anónimo que está en Nájera (La Rioja)
- ☞ 4º Respuesta corta a preguntas sobre la despedida entre los peregrinos.

● Test jacobeos

- ☞ 1º, 2º, 3º, 4º, Test general sobre generalidades del Camino.