

UN CAMINO QUE TIENE META

Este trabajo fue creado porque a nuestro parecer, el conocimiento de todo lo referente al Camino de Santiago es importante en el conocimiento de la historia de España pero en especial en el conocimiento de la historia de Castilla y León puesto que es la comunidad en la que vivimos.

Con este conjunto de juegos, pretendemos conseguir que todos los usuarios conozcan los detalles de la peregrinación desde la antigüedad hasta nuestros días, descubriendo aspectos, anécdotas y hechos que no conocerán a no ser que el tema sea investigado a propósito.

Los **objetivos** que pretendemos, a modo de resumen son los siguientes:

- Amenizar el estudio del camino de santiago, su historia, música, gastronomía, geografía, folklore ...

- Llevar las T.I.C. al aula como medio de estudio, investigación, entretenimiento...

- Ayudar a futuros caminantes a preparar su camino con todo lo necesario para la peregrinación.

- Motivar el que todo usuario se sienta aún más orgulloso de pertenecer a esta comunidad que tan rica es en arte, folklore, gastronomía, costumbres...

- La difusión de Castilla y León como parte integrante e importante dentro de la historia de nuestro país.

Un camino que tiene meta, es un conjunto de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del usuario debido a su presentación y creatividad en el tratamiento del tema del Camino de Santiago.

Estos juegos han sido creados por profesionales de la educación primaria y secundaria. Son claros, sencillos y muy estimulantes, y pretenden que el usuario sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, ...

Aunque el usuario percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

Desde la primera pantalla donde “Un camino que tiene meta” se presenta, podemos acceder a los juegos pulsando sobre el rótulo de dificultad que hayamos elegido, este nos llevará a un subíndice en el cual elegiremos el tema que queremos trabajar dentro de la temática general del Camino de Santiago.

Por niveles, los juegos abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 7 años hasta la edad adulta. En función a su edad y sus conocimientos, cada usuario avanzará según su ritmo personal de aprendizaje.

Un camino que tiene meta, va dirigido principalmente a usuarios de **7 años hasta edad adulta**, es un método interactivo y progresivo para aprender jugando.

Mediante divertidos juegos se trabajan diferentes **aspectos** del aprendizaje:

- Discriminación visual
- Memorización
- Reconocimientos de formas,
- Asociación,
- Vocabulario, etc.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del usuario. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se puede interrumpir y salir del juego.

Son juegos muy **estimulantes**, que captan rápidamente el interés del usuario.

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, la satisfacción y el rendimiento que obtiene es mayor cuando descubre por sí mismo las posibilidades del juego.

Los juegos contabilizan los **aciertos y errores** cometidos: los puntos son importantes en tanto animan al usuario a seguir jugando y le motivan a esforzarse más.

En los juegos siempre aparece un apartado referente a una música que acompaña al ejercicio, pinchando en él podremos oír una música que nos hará evocar la respuesta que nos están pidiendo, tras haber sido trabajada en clase por el profesor.

En algunos de los juegos hay la posibilidad de pulsar la AYUDA para obtener una pista resumida de la respuesta. También nos encontramos en algunos de ellos con la posibilidad de comprobar la respuesta que hemos dado con el botón COMPROBAR.

Los juegos se clasifican en tres apartados:

1. Nivel de dificultad 1: Está dirigido a los más pequeños en 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, sino que se pueden seleccionar según el gusto del usuario, estos temas son:

- Empieza a prepararte
- ¡A comer!
- ¿Qué te vas a poner?
- De todo un poco
- Cuentos del camino

2. Nivel de dificultad 2: Este segundo nivel está dirigido a alumnos de Educación Secundaria, es decir, entre 12 y 16 años. Incluye cuatro temas, éstos son opcionales, no son necesarios para pasar al tema siguiente. Refuerzan y sirven de repaso para la adquisición y solidificación de los trabajados sobre el Camino de Santiago.

Consta, como he dicho, de cuatro temas cada uno con una serie de actividades que nos conducen a un conocimiento más detallado del camino de Santiago. Estos 4 temas son:

- Cosas típicas del camino
- Vestido, música y comidas típicas
- Que visitar mientras caminas

3. Nivel de dificultad 3: Al igual que los otros dos niveles tiene un subíndice compuesto por ocho apartados, cada uno con un tema referido al tema que nos ocupa.

Está dirigido a personas 1º y 2º de Bachillerato y a personas adultas debido a la dificultad que entraña.

Los apartados de que se compone este tercer nivel son los que se detallan a continuación:

- Se anuncia el camino
- Preparamos el equipaje
- Atuendos del peregrino
- Educación vial
- Problemas y recomendaciones
- Un descanso en la ruta
- Historia y cultura
- La música del camino
- Camino de poesía
- Test jacobeos

Al igual que en los otros dos niveles, los apartados no son progresivos, sino opcionales, pudiendo comenzar y continuar por el que el usuario decida en cada momento.

Las diferentes actividades las podemos englobar en un principio en cinco tipos diferentes, estos son:

☞ Test: preguntas cortas de respuesta múltiple. El ordenador pondrá una cara sonriente en caso de acierto o un aspa en caso contrario.

☞ Respuesta corta: La actividad hace una pregunta y deja un espacio para que el usuario escriba la respuesta. Posteriormente debe pulsar el botón comprobar.

☞ Crucigramas: Debemos completar una letra en cada casilla en función de la definición que nos indique el ordenador al pinchar sobre el número de cada palabra.

☞ Unir y Relacionar: Se presentan dos columnas en las que están los elementos a relacionar, debemos pinchar con el ratón, llevarlo hasta su pareja y soltar. Luego pinchar comprobar para ver si nuestra respuesta es acertada o no.

☞ Completa: Se presenta en forma de texto al que le faltan palabras. En cada hueco nos podemos encontrar con una lista

desplegable o una pista para averiguar la respuesta correcta. Una vez hayamos terminado pincharemos comprobar.

DESGLOSANDO CADA UNO DE LOS TEMAS DE CADA NIVEL,
nos encontramos con:
-Nivel de dificultad 1:

● **Empieza a prepararte.**

- ☞ 1º Test sobre mochila, documentación y utensilios.
- ☞ 2º Crucigrama sobre cosas que necesitas y cosas que puedes ver en el Camino.
- ☞ 3º, 4º, 5º y 6º Unir elementos semejantes sobre cosas que necesitas y puedes ver en el Camino.

● **¡A comer!**

- ☞ 1º Crucigrama sobre gastronomía.
- ☞ 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 peregríns (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 sobre generalidades del Camino.