

# Innovación educativa



Primaria



**Caminante no hay camino...**

Mario Sánchez Rosas.  
CEIP Doctor Huertas. Alcuéscar.

■ CEIP Doctor Huertas (Alcuéscar).

*Un peregrino, una maldición,  
un viaje en el tiempo, el Camino de  
Santiago y el sueño de un niño de  
reencontrarse con sus padres...*

**Todos estos ingredientes suponen el contexto sobre el que se edificó un proyecto que arrancó con la llegada al centro de una carta, una misteriosa carta que supuso el punto de partida de esta experiencia educativa. En ella, a través de actividades globalizadas marcadas por un importante componente lúdico, aprendimos además de matemáticas, lengua, historia o geografía, tanto la importancia de trabajar en equipo, como a conocer y valorar nuestro entorno cultural y su historia.**

**Siguiendo por tanto la línea que nos marcan las metodologías activas (fundamentalmente ABP y Gamificación) se ha buscado, y seguimos buscando, implicar, motivar y desarrollar globalmente a nuestro alumnado.**

**Para ello se han planteado diversos retos que tienen como punto de partida el Camino de Santiago y la Vía de la Plata aprovechando que nuestra localidad (Alcuéscar) es punto de paso de dicha Ruta.**

**¿Nos acompañas?**

**Palabras clave:**

peregrino, santiago de compostela, camino de santiago, ruta de la plata, aprendizaje basado en proyectos (abp), trabajo en equipo, gamificación, metodologías activas.

*V*engo de un pasado en el que los caminos eran de tierra, y estos, podían variar entre el barro y el seco polvo en función del momento del día o de la estación del año. Vengo de un pasado en el que el poseedor de un caballo era el mayor de los privilegiados, un pasado en el que cada huevo y cada trozo de pan o de queso, valían su peso en oro, una época donde nadie sabía leer ni escribir y en la que el perdón de los pecados, era lo más importante...

Y ahora de repente, me encuentro en un mundo extraño, un mundo en el que la tierra y el polvo del camino, se han transformado en algo parecido a rocas negras calcinadas pero muy lisas, y los propios caminos se han convertido en ríos negros y duros atravesados por líneas blancas sobre las que vuelan, a velocidades inimaginables, extraños carros de hierro sin caballos... un mundo transitado por gente rarísima, con unas indumentarias aún más raras, y que, por muy sorprendente e increíble que parezca, le hablan a sus propias manos..."

Y así, de esta manera, con una carta que llegaba de manera imprevista a nuestras clases, dio comienzo esta experiencia educativa en la que, a través de actividades globalizadas marcadas por un importante componente lúdico, aprendimos además de matemáticas, lengua, historia o geografía, tanto la importancia de trabajar en equipo, como a conocer y valorar nuestro entorno cultural y su historia. Foto 1.

Tal y como se refleja en las líneas que abrían este artículo, todo comenzó con la aparición en nuestro centro de Santiaguino, un niño de la edad media de tan solo nueve años que, a consecuencia de un hechizo, llegó a nuestra época convertido en un peregrino barbudo de unos cuarenta años,

Caminante no hay camino. ■



■ Foto: 1



■ Foto: 2

y que nos permitió/sirvió de excusa para crear una situación de aprendizaje que desarrollamos durante el curso pasado y que debido al éxito que supuso, se ha prorrogado durante un año más.

A la hora de referirnos a este proyecto hemos de resaltar en primer lugar que a lo largo de los últimos años la concepción de la educación ha evolucionado considerablemente, convirtiéndose en la aplicación de nuevos esquemas que buscan, en la medida de lo posible, preparar al alumnado para poder integrarse en la sociedad en la que actualmente vivimos. Por ello los aprendizajes que nos planteamos a la hora

de elaborar este proyecto, estuvieron basados en metodologías activas que proporcionasen aprendizajes tanto relacionados como, progresivos y significativos. De esta manera, se ha utilizado de manera continua la resolución de conflictos cognitivos teniendo siempre muy en cuenta las características propias del alumnado. Foto 2.

Siguiendo por tanto la línea que nos marcan las metodologías activas (fundamentalmente ABP y Gamificación) se ha buscado, y seguimos buscando, implicar, motivar y desarrollar globalmente a nuestro alumnado mediante el planteamiento de diversos retos que tienen como punto de partida el Camino de Santiago y la Vía de la Plata aprovechando que nuestra localidad (Alcuéscar) es punto de paso de dicha Ruta.

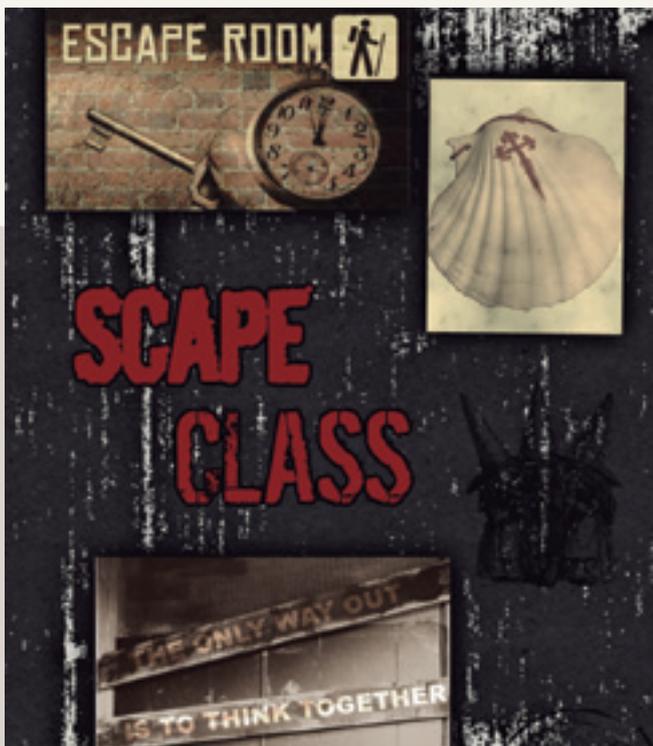
El comienzo del proyecto, que como señalé anteriormente a día de hoy todavía sigue vigente, comenzó durante el curso pasado, 2.018/19, abarcando a todos los grupos del centro, si bien la profundidad del tratamiento de cada uno de los aspectos básicos del proyecto varía en función de la madurez de cada uno de los cursos, así como de lo trabajado con anterioridad.

En cuanto a la estructura del propio proyecto hemos de señalar que como punto de partida se establecieron siete pasos o etapas que se corresponden con tramos concretos del camino de Santiago: ETAPA 1: Mérida-Alcuéscar, ETAPA 2: Alcuéscar-Cáceres. ETAPA 3 Cáceres-Plasencia. ETAPA 4 Plasencia-Salamanca. ETAPA 5 Salamanca-Zamora. ETAPA 6 Zamora-Astorga, ETAPA 7 (unión al camino francés) Astorga-Santiago de Compostela. Teniendo cada una de las etapas una temática específica y un producto final vinculado a dicho aspecto. Ej. En la etapa 5, vinculada a la Economía de la Ruta de la Plata se puso en práctica un Mercadillo solidario.

Gracias a su aplicación hemos constatado:

► Mejora de las relaciones sociales tanto intergrupales como intragrupalas

► Mejora de los resultados académicos: la puesta en práctica de metodologías activas facilitó y creemos que seguirá facilitando un aumento del interés del alumnado hacia el trabajo desarrollado



■ Foto: 3

en el ámbito escolar favoreciendo una mayor motivación que lleva aparejada la mejora de los resultados.

► Aproximación y mayor dominio de las NTIC's como recurso y fuente continua de información.

► Mayor participación de las familias. Si partimos de la definición de educación que considera a esta como "un proceso pausado y trascendental que comienza en la familia, continua en la escuela y se extiende durante toda la vida", observamos la importancia del entorno familiar para el proceso de desarrollo del alumno. En este sentido se ha hecho un esfuerzo para que padres y madres se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ej. Puesta en marcha de un Scape Room para padres bajo la temática del camino de Santiago o creación de clubes de lectura a través de Librarium. Foto 3.

► Mejora de los recursos del centro a través de la modificación y reutilización de diferentes espacios del centro. Ej.: Crear un salón recreativo en el patio con juegos populares y tradicionales. Del mismo modo, se ha mostrado a los alumnos el entorno más próximo como una fuente de aprendizajes. Ej.: importancia tanto histórica como económica, social etc. del camino de Santiago o la Ruta de la Plata.

El proyecto, en lo que a nivel de aula se refiere, y tal y como se señaló con anterioridad, se caracteriza fundamentalmente por la implementación de metodologías activas basándonos fundamentalmente en la aplicación de ABP y Gamificación de forma que el juego se ha convertido en uno de nuestros mayores aliados para motivar y desarrollar el interés del alumnado. De esta forma, y a través de este tipo de metodologías buscamos que nuestros alumnos confíen en sí mismos y que fortalezcan las capacidades de resolución de diferentes situaciones cotidianas para garantizar un nivel adecuado de autonomía.

De esta forma, en cada una de las etapas los alumnos llevan a cabo diversos procesos de investigación y creación que culminan con la elaboración de un producto final, que se diseña y ejecuta con el fin último de incorporar los diversos objetivos, competencias, contenidos y estándares de aprendizaje establecidos por las diferentes programaciones otorgando especial relevancia al proceso de aprendizaje.

Bajo este enfoque, se entiende que la Gamificación, haya jugado un papel fundamental dentro de nuestras clases ya que a través de ella hemos trasladado la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados. *"Me lo contaron y lo olvidé lo vi y lo entendí lo hice y lo aprendí"*, Confucio.

De este modo, se ha puesto especial interés en fomentar el trabajo en equipo enfocado en todo caso hacia la elaboración de un producto final que ha de tener una aplicación concreta a su realidad, a su entorno, de forma que se busca fomentar la iniciativa y el sentido emprendedor en tanto que tratamos que estos productos puedan suponer un beneficio para el grupo o para la comunidad. Ej. Video promocional de la localidad en la etapa inicial Mérida-Alcúéscar.

Las diversas actividades, bajo esta perspectiva, se muestran como un parámetro clave dentro del proyecto ya que son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las experiencias de aprendizaje. De forma que siempre fueron y son seleccionadas en función de su articulación con los contenidos y objetivos, debiendo ser siempre motivantes,

Caminante no hay camino. ■



■ Foto: 4



■ Foto: 7



■ Foto: 5



■ Foto: 6



■ Foto: 8

variadas y adaptadas al nivel de desarrollo de los alumnos. Algunas de las actividades propuestas durante el curso pasado fueron:

- Mercadillo solidario infantil, si bien dada la gran aceptación del mercadillo para niños desarrollado el curso anterior, durante el presente curso se intentará, en la medida de lo posible, realizar otro destinado a padres, madres y resto de la comunidad educativa. Foto 4.

- Transformación del patio en un salón recreativo medieval con diferentes juegos populares y tradicionales. Foto 5.

- Preparación y desarrollo del gran juego de la oca peregrina.

- Creación de la macromaqueta del camino de Santiago identificando puntos de interés, edificios emblemáticos, gastronomía, fauna, rasgos característicos etc. Foto 6.

- Micropíldoras/videos. Ej.: Video sobre lo que han aprendido tipo juego de niños

- Visitas a diversos enclaves de la localidad vinculadas al camino de Santiago. Ej.: Albergue, así como diferentes rutas por el entorno.

- Exposición de música y pintura con murales explicativos del camino, origen, significado, historia y relevancia tanto para la localidad como en general, así como un Photocall. Foto 7.

Por último, y para finalizar, cabe resaltar que se trata de un proyecto muy abierto y susceptible de ser aplicado en diversos centros y localidades de nuestra comunidad, por lo que estaríamos de facilitar toda la documentación que ya ha sido elaborada y puesta en práctica para que pueda ser desarrollada en otros centros. ■

¡¡¡ULTREIA PEREGRINOS!!! Foto 8.