



ENCAMINARTE: UN PASEO POR EL CAMINO DE SANTIAGO

Nuestro Colegio ha tenido la oportunidad de participar en un espacio de la Fundación Telefónica sobre Innovación Pedagógica.

El proyecto presentado es una **Unidad Didáctica Integrada (UDI)** realizada desde las áreas de Ciencias Sociales y Plástica y Visual.

El objetivo de la unidad, que tiene un enfoque lúdico, es aprender aspectos de historia, arte, costumbres y cultura de los territorios que se encuentran a lo largo del Camino de Santiago.

La Unidad se llevó a cabo con los alumnos de 2º de ESO durante el curso 2013-2014 y el producto final fue un juego de preguntas similar al Trivial.

Y esto es lo publicado:

Encaminarte: recorrer el camino de Santiago con proyectos y gamificación

[Educación Fundación Telefónica Aprendizaje por proyectos](#)

Ana Belén Mallor e Iñaki Garate han creado **Encaminarte**. Un proyecto para el segundo curso de Educación Secundaria en el Colegio Compañía de María de Zaragoza, con un enfoque lúdico basado en el juego de Trivial y diseñado para el aprendizaje de distintos aspectos culturales, sociales y artísticos que engloba el Camino de Santiago.



Encaminarte profundiza en el estudio de los aspectos culturales, sociales y artísticos del Camino de Santiago, fomentando la creatividad y la integración de todos los alumnos en el proceso a través del juego. No solo se trata de jugar, sino de aprender jugando.

Por regla general, los contenidos socioculturales y artísticos de las materias resultan poco atractivos para los alumnos, por eso el proyecto busca plantear un trabajo competencial y motivador que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje para el logro de los objetivos establecidos en las unidades temáticas, impulsando la adquisición de los contenidos programados y trabajando de forma lúdica y cooperativa.

En **Encaminarte** el trivial se ha diseñado por y para los alumnos de 2º de la ESO pero puede ser perfectamente válido para otras edades y para ser jugado en ámbitos no curriculares como la semana cultural y otras festividades.

Los profesores Ana Belén e Iñaki se plantearon trabajar de forma conjunta, diseñando una unidad de programación interdisciplinar que recogiese objetivos, contenidos y criterios de evaluación de ambas asignaturas.

Si quieres saber más detalles de la programación puedes consultarla en el siguiente enlace: [Ver programación](#)

El proyecto comenzó con la elaboración de un cuadro dónde quedase recogida la relación de los distintos elementos curriculares de ambas asignaturas a trabajar que ayudase a determinar los objetivos de aprendizaje y su evaluación. Después, para secuenciar cada objetivo de aprendizaje, se identificaron las actividades y estrategias didácticas adecuadas para cada una de ellas.

Según los objetivos de aprendizaje, se comenzó por una actividad individual de descubrimiento a través de las TIC en la que plantearon la búsqueda y recopilación de información sobre el arte Románico, Gótico y el Camino de Santiago. Una vez resuelta esa tarea de descubrimiento, relacionaron la información adquirida individualmente sobre el camino de Santiago con los contenidos transmitidos directamente en la asignatura.

El resto del proyecto se desarrolló bajo la estrategia del aprendizaje cooperativo con 15 grupos distribuidos en las 3 secciones de 4-5 integrantes cada uno, buscando la resolución de las distintas tareas planteadas:

- Diseño y elaboración de los murales basados en las investigaciones sobre el arte Románico y Gótico vinculándolas al Camino de Santiago.
- Diseño y elaboración de la caja que contuviera el juego y el tablero donde jugar.
- Diseño y elaboración de las normas del juego.
- Búsqueda de información y elaboración de las fichas con las preguntas y respuestas.
- Diseño y elaboración de la plantilla para las tarjetas.
- Diseño y elaboración de las distintas variantes del logo o mascotas del juego y de las figuras de los peregrinos que desempeñan la función de fichas.
- Preparación y visita a la catedral de La Seo como monumento representativo del arte románico y gótico del Camino de Santiago y próximo al centro educativo.

El producto final obtenido una vez resueltas todas las tareas ha sido el juego **Encaminarte**:

- Normas: uno de los grupos cooperativos tenía como cometido la elaboración y redacción de las normas del juego que posteriormente fueron debatidas y consensuadas con el resto de compañeros. En la preparación de las mismas se dio prioridad a la iniciativa de los alumnos, que tuvieron plena capacidad de decisión sobre su idoneidad.
- Dinámica del juego: está planteada para poder motivar a los alumnos e implicarlos en la realización de la actividad, adquiriendo de este modo los contenidos de las asignaturas implicadas de una forma diferente.
- La recompensa en una actividad no tiene otra función que despertar el interés por el juego en el alumno. Durante el proceso de elaboración se diseñaron varias actividades en las que pudieran participar todos y de este modo sintieran que su labor estaba siendo recompensada:
 - Realizaron un taller de Jumpingclay (material con el que fueron elaborados los peregrinos y los quesitos del juego) en el que todos realizaron la mascota del juego (concha del peregrino).
 - Dentro del horario lectivo dedicaron un tiempo a jugar con el producto obtenido.



Aunque no siempre es vista como una cualidad positiva en el ámbito educativo, la buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. En este caso los profesores promovieron la creación de distintos grupos de juego en cada clase, dándoles libertad para formarlos y establecieron un calendario de competiciones, primero en cada sección y después entre los tres grupos.

El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado. Este aspecto lo tuvieron muy presente a la hora de seleccionar a los alumnos. Valoraron sus distintos perfiles competenciales para asignar las distintas tareas e hicieron un seguimiento semanal del trabajo efectuado.

Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio. Este aspecto se verificó al observar las colaboraciones espontáneas que durante el proceso de elaboración del juego se iban estableciendo entre los equipos de trabajo.

Se usó un sistema de puntos para conseguir la fidelización de los alumnos en la tarea que se les ha sido asignada. Además de las recompensas se buscó una hora semanal del horario lectivo de cada área para la ejecución del juego utilizando diversos instrumentos que son especialmente atractivos para los alumnos, como es el uso de los tablets.

Los resultados obtenidos con **Encaminarte** fueron muy satisfactorios, incluso las calificaciones fueron superiores a otros temas y cursos. Las manifestaciones de los alumnos fueron muy positivas

Si quieres conocer más detalles de la evaluación y del proyecto en general, no te pierdas los enlaces con:

- La entrevista de los alumnos en:
<https://www.dropbox.com/s/vlul88dhbnmqbq/ENTREVISTA.mkv?dl=0>
- El trabajo elaborado a través del Portfolio en:
<https://www.dropbox.com/s/h0k3dug86o7nx5u/PORTFOLIO%20ENCAMINARTEdefinitivo.pdf?dl=0>

Para más información sobre **Encaminarte** puedes ponerte en contacto con Ana Belén Mallor Callén: bmallor@ciamariaz.com o Iñaki Garate Llombart: igarate@ciamariaz.com