



experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 160

La historia del peregrino Santiaguino

Gamificando el Camino de Santiago por la Ruta de la Plata



ntef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Enero 2025

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2020_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf160_2020_847-19-133-8

“La historia del peregrino Santiaguino. Gamificando el Camino de Santiago por la Ruta de la Plata.” Por Mario Sánchez Rosas para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

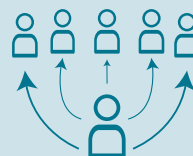
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción



RESPONSABLE	Mario Sánchez Rosas
CENTRO ESCOLAR	CEIP Doctor Huertas
DIRECCIÓN	Av Constitución 37
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Alcuéscar (Cáceres)
WEB DEL CENTRO	https://cpdoctorhuertas.educarex.es/
EMAIL DE CONTACTO	Mario1formacaceres@hotmail.com

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 buscó implicar, motivar y desarrollar globalmente a nuestro alumnado. ¿Cómo? Con diversos retos que tuviesen 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?



• Santiaguino



• Presentación Santiaguino



• Presentación Santiaguino

2. Punto de partida

El CEIP Doctor Huertas está ubicado en la localidad de Alcuéscar (2700 hab.), zona de paso del camino de Santiago/Vía de la plata. Actualmente, escolariza a unos 150 alumnos y alumnas de educación Primaria e Infantil en una sola línea.

El presente proyecto iba dirigido a todo el alumnado del centro y contó con la participación de prácticamente toda la comunidad educativa.

Una vez analizadas las necesidades del centro se actuó fundamentalmente en tres vertientes.



Alcuéscar

- > **Primero:** tras analizar los resultados académicos de años anteriores se buscó motivar, incentivar y provocar el interés del alumnado mediante la implantación de metodologías activas.
- > **Segundo:** debido a la existencia, ya sea puntual o continua, de problemas de convivencia se creó una “cultura de centro” basada en el respeto, la solidaridad, la igualdad y la ausencia de violencia.
- > **Tercero,** se decidió implementar el trabajo por competencias a nivel de centro y aula.

Así, entre otros aspectos se buscó mejorar en cuanto a:

- Motivar al alumnado: un alumnado motivado es un alumnado más eficiente.
- Fomentar el esfuerzo, la concentración y fundamentalmente la superación personal, inculcando la inquietud de mejorar día a día.
- Aproximar al alumnado a la importancia de su comarca como parte fundamental de su patrimonio inmaterial, paisajístico, artístico, histórico, cultural...
- Dotar al centro de un mayor número de instalaciones y recursos educativos de modo que pudieran ser utilizados en cursos posteriores. Ej. Convertir nuestro enorme patio en un “salón recreativo” fomentando su uso cotidiano y lúdico a través de la creación y puesta en marcha de diferentes juegos populares y tradicionales.

En definitiva, se buscó que el alumnado, a la vez que adquiría conocimientos, disfrutase del proceso de aprendizaje.



CEIP Doctor Huertas



Basílica de Santa Lucía del Trambal

3. Paso a paso

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 planteamos en este proyecto, estuvieron basados en metodologías activas que proporcionen aprendizajes relacionados, progresivos y significativos, utilizando de manera continua la resolución de conflictos cognitivos y teniendo en cuenta las características propias del alumnado y su diversidad.

Paso 1. Elaboración del plan de actuación

1.1 Objetivos

Además de los ya mencionados en el punto de partida, nos planteamos:

- Desarrollar la educación en valores, la equidad y la igualdad de oportunidades en el sistema educativo
- Potenciar la incorporación de las nuevas tecnologías al proceso educativo.
- Fomentar el trabajo en equipo como  Belén viviente herramienta de investigación
- Fomentar actitudes cotidianas de respeto, curiosidad, protección y conservación del patrimonio de su entorno más próximo.
- Dotar al centro de un mayor número de recursos y mejora de instalaciones.



1.2 Metodología

La metodología debía estar ligada por un lado, a los principios metodológicos de la etapa, y por otro lado, al nivel de crecimiento, desarrollo y maduración del alumnado. El fin último, fue la adquisición tanto de los objetivos como de las diferentes competencias claves, para potenciar al máximo las posibilidades del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante actividades que poseyesen un importante contenido lúdico, participativo, expresivo y relacional.

La inclusión de las competencias claves como elemento vertebrador de la educación requería plantear los contenidos de forma integradora y aplicable a su vida cotidiana.

Por ello, optamos por la aplicación de ABP y gamificación, destinadas ambas a propiciar aprendizajes integrados, funcionales y significativos teniendo en cuenta la interdisciplinariedad de las áreas y su globalización.



• Ayudando a nuestro planeta



• Nuestra oca gigante

Paso 2. Temporalización

Una vez analizada la situación de partida y elegida la temática (Camino de Santiago), llegó una parte clave y diferencial del proyecto, la creación de una situación ficticia/novelada que los alumnos y alumnas viviesen como real y que acabó dando lugar a una novela "[La historia del peregrino Santiaguino](#)". En ella, se presentaba de forma natural la Ruta de la Plata, su arraigo e importancia para la zona a lo largo de la historia. Cabe destacar que al ser un proyecto que abarcaba a todo el centro, la profundidad del tratamiento de los contenidos o saberes varió en función de la madurez de cada uno de los cursos. De este modo, y como punto de partida se establecieron siete pasos que se corresponden con etapas concretas del camino de Santiago:

- > **ETAPA 1:** Mérida - Alcuéscar, mes de diciembre (Historia del camino)
- > **ETAPA 2:** Alcuéscar - Cáceres. Mes de enero (Leyendas)
- > **ETAPA 3:** Cáceres - Plasencia. Mes de febrero (Astronomía)
- > **ETAPA 4:** Plasencia - Salamanca. Mes de marzo (Cultura y arte)
- > **ETAPA 5:** Salamanca - Zamora. Mes de abril (Economía)
- > **ETAPA 6:** Zamora - Astorga. Mes de mayo (juegos populares y tradicionales)
- > **ETAPA 7:** Unión al camino francés. Astorga - Santiago de Compostela. Mes de junio (El camino de Santiago en el mundo)

A cada una de estas etapas, (representadas en el juego de la oca creado a tal efecto) le correspondía una temática concreta (economía, historia, arte, etc.) y como resultado del trabajo desarrollado durante estas etapas se fueron construyendo/elaborando diferentes productos finales (que afectaban a diferentes contenidos de diversas áreas) en los que podía o bien participar todo el centro, o bien un número concreto de alumnos y alumnas.

Ej. Todo el centro, vinculado a la economía: mercadillo solidario (áreas implicadas: matemáticas (cálculo de dinero recaudado, calcular devolución de dinero, etc.), plástica (diseñando los carteles), lengua (seleccionando la información que se consideraba relevante para dar publicidad al evento, explicar su desarrollo, etc.).

Ej. Solo un curso, vinculado al arte: película sobre una leyenda local, cuarto de Primaria. Áreas implicadas: lengua (escribir el guion), plástica (elaborar los decorados), conocimiento (investigar en la historia local, mitos, leyendas... y elegir de forma democrática la historia que deseaban contar).



• Juego de escape



• Nuestras propias películas



• Maqueta gigante

Paso 3. Puesta en práctica de las actividades

Las actividades eran un parámetro clave dentro del proyecto ya que suponían la manera activa y ordenada de llevar a cabo las experiencias de aprendizaje. Todas ellas fueron seleccionadas en función de su articulación con los contenidos y objetivos, debiendo ser motivantes, variadas y adaptadas al nivel de desarrollo psicomotor de los alumnos. Algunas de ellas fueron:

- > Preparación y desarrollo del gran Juego de la oca peregrina.
- > La búsqueda del tesoro medieval. Gincana con GPS y rutas por el entorno.
- > Micropíldoras resumen de los aprendizajes.
- > Macro-maqueta del camino de Santiago identificando puntos de interés, edificios emblemáticos platos gastronomía, fauna rasgos característicos etc.
- > Visitas periódicas del peregrino Santiaguino para presentar los retos y

actividades.

- > Transformar el patio en un salón recreativo medieval con diferentes juegos populares y tradicionales.
- > Diseño y creación de sus propios juegos de mesa.
- > Representación teatral con guion, decorado, etc elaborado por el alumnado.
- > Grabación de una película basada en una leyenda de la localidad. "La misteriosa aparición".
- > Mercadillo solidario.
- > Juego de escape para familias y Juego de escape para alumnado.



• Juegos de mesa peregrinos



• Mercadillo solidario



• La despedida de Santiaguino

4. Evaluamos

La evaluación que pusimos en marcha se caracterizó por ser continua, formativa, flexible y sistemática, lo que permitió obtener información permanente de los procesos de enseñanza-aprendizaje que tuvieron lugar en el aula, detectando dificultades que aparecían en su desarrollo y corrigiéndolas para alcanzar así los objetivos propuestos en cada grupo y sub-proyecto.

En todo caso se buscaba tener la mayor información posible tanto del alumnado como del proceso E/A, ya fuera esta subjetiva u objetiva (ej. rúbricas). En lo referente a la evaluación tanto del proyecto como de la enseñanza en sí misma, se valoró tanto la acción del docente como el funcionamiento y desarrollo de las propias actividades.

En cada uno de los proyectos se propuso una evaluación inicial, para detectar conocimientos previos, que volvió a ser aplicada una vez se finalizaron las tareas. De este modo, pudimos evaluar la progresión del alumnado en cada uno de los ejes temáticos.

Durante el proceso se observaron entre otros aspectos la implicación del profesorado y del alumnado en las dinámicas del aula o en los trabajos en equipo, la calidad de las exposiciones, ejercicios y trabajos finales, etc. Todo ello nos ofreció una información muy valiosa acerca del grado de aprovechamiento de estas actividades por parte de cada uno de los estudiantes y maestros/as.

Del mismo modo se llevó a cabo una evaluación final para constatar en qué medida se habían alcanzado los objetivos y competencias propuestas.

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO EN EQUIPO PARA EL PRODUCTO FINAL

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS
Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Comunicación oral y escrita	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Comunicación oral y escrita	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Comunicación oral y escrita
Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Trabajo en equipo	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Trabajo en equipo	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Trabajo en equipo
Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo
Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final

RÚBRICA PARA EVALUAR LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS
Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final	Calidad del producto final, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad del producto final
Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo
Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo
Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás

• Rúbrica producto final

RÚBRICA PARA EVALUAR LA EXPOSICIÓN ORAL

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS	INDICADORES	COMPETENCIAS
Calidad de la exposición oral	Calidad de la exposición oral, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad de la exposición oral	Calidad de la exposición oral, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad de la exposición oral	Calidad de la exposición oral, cumpliendo con los requisitos establecidos.	Calidad de la exposición oral
Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo	Organización del trabajo, distribuyendo tareas y responsabilidades.	Organización del trabajo
Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo	Participa activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y opiniones.	Participación activa en el trabajo en equipo
Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás	Respeto por los demás, escuchando y valorando sus opiniones.	Respeto por los demás

• Rúbrica exposición oral



5. Conclusiones

Tras el Análisis de los resultados obtenidos, podemos destacar, entre otros aspectos:

- > Mejora de las relaciones sociales tanto intergrupales como intragrupalas.
- > Mejora de los resultados académicos: producto directo del aumento del interés del alumnado hacia el trabajo desarrollado en el aula.
- > Aproximación y mayor dominio de las NTIC's como recurso y fuente continúa de información.
- > Mayor participación de las familias. Se constató una mayor involucración de éstas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- > Mejorar los recursos del centro a través de la modificación y reutilización de diferentes espacios del centro.
- > Los alumnos y alumnas asumieron e interiorizaron la importancia tanto histórica como económica y social, tanto de su localidad, como de la Ruta de la Plata.



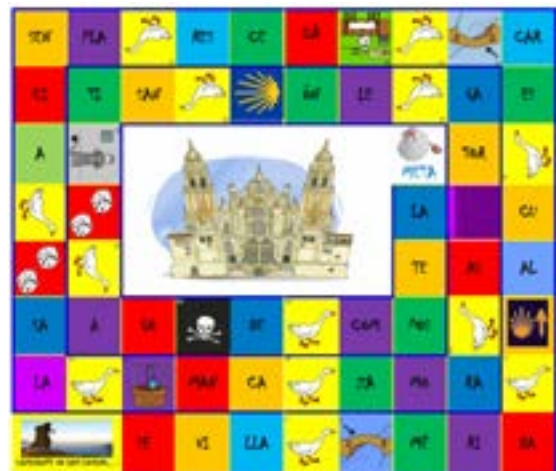
Así veían los alumnos a Santiago

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, especialmente aquellas que sean zona de paso del camino o la Ruta de la Plata, por lo que estaríamos encantados de **facilitar toda la documentación** que ya ha sido elaborada y puesta en práctica para que pueda ser utilizada en otros centros.

¡¡¡ULTREIA PEREGRINOS!!!



Oca con nuestras etapas en imágenes



Oca con las etapas en sílabas



6. ¿Te animas?

Toda esta aventura 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. La representación de esta escena inicial supone un punto de partida ideal para motivar al alumnado, para romper con la monotonía que a veces se instala en nuestras aulas, pero también, un punto de inflexión sobre el que comenzar a edificar los futuros aprendizajes.

Tras convivir con nosotros durante unas semanas, y después de que los alumnos descubrieran que la manera de romper el hechizo que le había llevado hasta allí, era culminar su peregrinación a Santiago, nuestro querido amigo tuvo que partir hacia Compostela.

Una vez que reemprendió su peregrinación, y tras superar la tristeza inicial que provocó su marcha, la llegada de cada una de sus cartas contando los lugares que visitaba, sus experiencias y sus aprendizajes, suponía todo un acontecimiento en el centro.

Su historia, ahora convertida en libro/novela, y enriquecida tanto con actividades de comprensión lectora como de carácter interdisciplinar, supone un excelente punto de partida para replicar esta experiencia en cualquier otro centro que quiera inundar sus aulas de emociones, valores y aprendizajes.

Toda la [documentación](#) relativa a temporalización, actividades, información a familias por etapas, juegos de escape, etc, están a vuestra completa disposición.

¡Animaos a fabricar un recuerdo imborrable para vuestro alumnado!



• Photocall



• Compartiendo el proyecto con otros centros



• Compartiendo el proyecto con otros centros



7. Material complementario

- Enlace para descargar la novela: https://drive.google.com/drive/folders/1_Xlomrj3rAHOsmQhg9DPhhvDHHwtqf0d?usp=sharing
- Enlace al resto de documentos: temporización, proyecto presentación padres, videos, historia de Mérida, cartel mercadillo, curiosidades del juego de la oca, juego de la oca peregrina, juego de escape, opiniones. https://drive.google.com/drive/folders/1t1fddPYdlzO2_uLDdnTyaUGXh5ol1Vfk?usp=drive_link



• Portada "La historia del Peregrino Santiago"



• Contraportada de la novela



Gamificando el Camino de Santiago por la Ruta de la Plata. La historia del peregrino Santiaguino.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO