



Proposta didáctica

VEXO VEO



XAGOBEO

+ 2º ciclo de Educación Infantil

+ 1º ciclo de Educación Primaria



XUNTA
DE GALICIA

PROPOSTA DIDÁCTICA VEXO VEO XACOBEO

Edita:

XUNTA

DE GALICIA

Vicepresidencia Primeira e Consellería de Presidencia, Xustiza e Turismo

Turismo de Galicia

Autoría:

Ana María Louzao López

Cristina Soto Fernández

Manuel Alonso García

Manuel Andrés Maroño Frade

Sandra María Roo Casal

Teresa María Comojo Gómez

Coordinación da edición:

Elena M.^a Castro Villalón

M.^a Luisa Redondo Escariz

Revisión da edición:

Mónica Ferreira Costa

Depósito legal:

C 119-2022



TÁBOA DE CONTIDOS

1. Xustificación.....	4
2. Alumnado destinatario.....	5
3. Temporalización	5
4. Obxectivos.....	5
5. Bloques de contidos	6
BLOQUE 1: Elementos da vestimenta dos peregrinos/as	
BLOQUE 2: Simboloxía do Camiño	
BLOQUE 3: Patrimonio natural	
BLOQUE 4: Patrimonio cultural	
BLOQUE 5: Patrimonio arquitectónico e artístico	
BLOQUE 6: Elaboración do itinerario	
6. Metodoloxía	7
7. Actividades	8
8. Criterios de avaliación.....	90
9. Recursos.....	90
Anexo	91



I. XUSTIFICACIÓN

Entre as razóns que alegan os peregrinos e peregrinas para facer o Camiño de Santiago destacan a motivación relixiosa e a necesidade de “encontrarse a si mesmos”. Ningún dos dous argumentos parecería ser aplicable para motivar a poboación escolar, especialmente o alumnado de menor idade, a coñecer o Camiño de Santiago, pero o Camiño é, sobre todo, e desde a súa orixe, unha vía de difusión cultural.

Esta proposta didáctica xorde ao abeiro do **Programa Vexo Veo Xacobeo** e vai dirixida a alumnado do segundo ciclo de Educación Infantil e primeiro ciclo de Educación Primaria de centros educativos situados nos Camiños de Santiago en Galicia: Camiño Francés, Camiño Mozárabe, Camiño Primitivo, Ruta do mar de Arousa e río Ulla, Camiño Portugués, Camiño Portugués da Costa, Camiño de Inverno, Camiño do Norte, Camiño Inglés, Camiño de Fisterra e Muxía.

Consta dun conxunto de actividades que mostran ao alumnado a riqueza do patrimonio cultural, material e inmaterial, e do patrimonio natural do Camiño de Santiago. Ao mesmo tempo, traballan os valores que o definen como son o esforzo, a solidariedade, a hospitalidade e o respecto das diferenzas. As actividades teñen carácter xenérico e poden desenvolverse en todos os centros educativos, independentemente da ruta na que estean situados. Será cada docente quen as adapte á súa realidade coa participación activa do alumnado e das súas familias.

O obxectivo final é que o alumnado máis pequeno desenvolva actitudes de respecto e promoción da súa conservación. Cos coñecementos adquiridos, será quen de divulgar a súa importancia e compartir coa súa familia e amizades a experiencia de percorrer o Camiño algunha vez e desfrutar da súa paisaxe, das súas obras arquitectónicas e da experiencia inigualable de coñecer persoas de distintas culturas coas que compartir coñecementos e ideas coas que enriquecerse mutuamente.



2. ALUMNADO DESTINATARIO

Alumnado de 2º ciclo de Educación Infantil e 1º ciclo de Educación Primaria.

3. TEMPORALIZACIÓN

A duración do **Programa Vexo Veo Xacobeo** dentro do Plan Proxecta+ ten carácter anual. As actividades desta unidade desenvólvense en 30 sesións, en principio semanalmente, de outubro a xuño, aínda que cada docente pode axustar esta temporalización á súa propia programación de aula e mesmo concibir o programa como un proxecto único que se desenvolve nun único trimestre, preferentemente no primeiro, para un maior aproveitamento da sesión de contacontos que ofrece o programa no segundo.

30
SESIÓNS



4. OBXECTIVOS

- ✓ Coñecer o patrimonio cultural, literario e lingüístico vinculado ao tramo do Camiño de Santiago no que se sitúa o centro educativo.
- ✓ Fomentar actitudes de respecto e conservación dos elementos patrimoniais da contorna próxima.
- ✓ Valorar o Camiño de Santiago como medio de transmisión cultural entre persoas de moi distintas culturas e nacionalidades ao longo da historia e na actualidade.
- ✓ Respear as diferenzas persoais, sociais e culturais.

5. BLOQUES DE CONTIDOS

BLOQUE 1: Elementos da vestimenta dos peregrinos/as

Neste bloque inclúense os elementos da vestimenta tradicional e actual dos peregrinos/as e a súa funcionalidade.

BLOQUE 2: Simboloxía do Camiño

Selección de todos os elementos idiosincráticos do Camiño de Santiago.

BLOQUE 3: Patrimonio natural

Oriéntase fundamentalmente ao coñecemento e respecto pola flora e a fauna, así como ao desenvolvemento de contidos relacionados coa intervención humana no medio e as súas consecuencias ambientais.

BLOQUE 4: Patrimonio cultural

Conxunto de contidos vinculados con formas de expresión nun contexto multicultural e plurilingüe, e aspectos relacionados coa toponimia, a gastronomía e os oficios tradicionais.

BLOQUE 5: Patrimonio arquitectónico e artístico

Achegamento ao valor do patrimonio a través da arquitectura e outras manifestacións artísticas.

6. METODOLOXÍA

Todos os criterios metodolóxicos que rexen o desenvolvemento desta proposta didáctica oriéntanse cara á consecución dunha aprendizaxe significativa que lle permita ao alumnado relacionar os coñecementos previos que ten sobre o Camiño de Santiago cos que se traballan ao longo desta proposta didáctica.

Cómpre sinalar que para que esta relación entre coñecementos previos e novos se produza, as actividades deben reunir dous requisitos: sentido e funcionalidade. Polo tanto, as actividades deben responder á súa curiosidade e ter en conta as necesidades e capacidades do alumnado ao que vai dirixido. Así mesmo, fomentarán a súa capacidade de análise, formulación de hipóteses e resolución de problemas.

Unha vez delimitados os criterios de selección e deseño das actividades, cómpre reflexionar sobre outros criterios que incidirán na implementación, é dicir, na posta en práctica desas actividades na aula. Un deles é o relativo ao traballo coas emocións nun clima no que o alumnado poida aprender a confiar nas súas posibilidades de acción e relación.

O alumnado poderá descubrir cales son as súas posibilidades na súa interacción co medio; por iso, correspóndelle ao equipo docente o

deseño dun ambiente rico de estímulos que favoreza a actividade espontánea do alumnado, é dicir, darlle a oportunidade de expresar ideas e sentimentos oralmente e a través de actividades plásticas, manipular materiais de natureza motriz e/ou simbólica, e formular preguntas e respostas.

O coñecemento da contorna consiste en identificar, comparar e memorizar de forma comprensiva as características, propiedades e funcións dos elementos que a integran. Para acadar este coñecemento da contorna, sitúase o inicio de todas as actividades na observación, manipulación e experimentación, directa ou indirecta, dos elementos desa contorna que suscitan o seu interese. A continuación, o alumnado poderá elaborar as súas propias conclusións, modificándoas ou afondando nelas coa axuda do profesorado e segundo o seu nivel (Competencia para aprender a aprender).

Neste punto a participación dos iguais constitúe un excelente recurso metodolóxico, pois obriga a unha constante reconstrución das ideas propias en función das achegas dos demais.

Outro dos grandes obxectivos formulados é o do coñecemento das diferentes linguaxes (verbal, artística e audiovisual) nas que se

manifesta a súa realidade cotiá. Para chegar a este coñecemento, potenciarase a actividade do alumnado a dous niveis: comprensivo e expresivo. Presentarase ao alumnado a realidade en si, pero tamén as representacións que dela se fan: debuxos, fotografías, vídeos, grafías, cancións, xestos, expresións faciais e corporais.

En canto ao ensino da lingua estranxeira, empregaremos un enfoque comunicativo, poñendo a énfase en axudar ao alumnado a utilizar a lingua estranxeira en distintos contextos e dando importancia á aprendizaxe das funcións da linguaxe. Entre as actividades incluídas, propóñense xogos de simulación (*role-plays*), entrevistas, xogos ou traballo en parellas ou grupos.

O vocabulario introducido é relevante e interesante para o alumnado, cun número de palabras axeitado para cada sesión que podería ser entre seis e oito palabras, tendo en conta as que xa son coñecidas ou parecidas ás das linguas ambientais e ás completamente descoñecidas.

Finalmente, cómpre salientar a importancia que para o noso labor docente ten a colaboración das familias. En sentido estrito, sería discutible incluír esta colaboración como un recurso metodolóxico máis,

ou como un apartado independente, non obstante, debería incluírse nesta proposta didáctica xa que os valores do Camiño son un obxectivo para toda a comunidade educativa.

7. ACTIVIDADES



NOTA: O Nivel de dificultade das actividades está establecido seguindo a seguinte clasificación:

1

Nivel 1: alumnado de 4º e 5º de Educación Infantil

2

Nivel 2: alumnado de 6º de Educación Infantil e 1º de Educación Primaria

3

Nivel 3: alumnado de 2º de Educación Primaria

BLOQUE 1: PREPARANDO A VIAXE

- ✓ 1.1 Presentación da tartaruga: Tina Calixtina
- ✓ 1.2 A mochila do peregrino/a
- ✓ 1.3 A vestimenta do peregrino/a
 - ✓ 1.3.1 Vestimenta tradicional
 - ✓ 1.3.2 Vestimenta actual

BLOQUE 2: SIMBOLOXÍA DO CAMIÑO

- ✓ 2.1 As frechas. O itinerario
- ✓ 2.2 A cuncha
- ✓ 2.3 Acreditación do peregrino/a
- ✓ 2.4 Os albergues. A figura dos hospitaleiros
- ✓ 2.5 A Catedral de Santiago. O Botafumeiro

BLOQUE 3: PATRIMONIO PAISAXÍSTICO

- ✓ 3.1 Educación ambiental. Reciclaxe e residuos
- ✓ 3.2 Flora e fauna

BLOQUE 4 : PATRIMONIO CULTURAL

- ✓ 4.1 Oficios tradicionais
- ✓ 4.2 Intercambio cultural: cancións, xogos, contos, receitas
- ✓ 4.3 Toponimia

BLOQUE 5: PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO

- ✓ 5.1 Construcións

BLOQUE 6: ELABORACIÓN DO ITINERARIO

- ✓ 6.1 Identificación de elementos singulares do tramo no que se localiza o centro/concello



I.I. Presentación da tartaruga: Tina Calixtina

ACTIVIDADE

Coñecemos a Tina Calixtina

RECURSOS



DESCRICIÓN

Nesta primeira actividade proxectarase a **imaxe da tartaruga** mentres o/a docente ou un alumno/a, no caso do alumnado de maior idade, le a seguinte **introdución**:

Ola, chámome Tina Calixtina e vou percorrer un camiño que se chama "Camiño de Santiago".

Vós sabedes que é o "Camiño de Santiago"?

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

O Camiño de Santiago é un camiño moi longo que percorre distintos lugares de Galicia ata Santiago de Compostela. Este camiño non se fai en coche nin en tren; faise andando, a cabalo ou en bicicleta e, para non perderse, hai que seguir sempre as frechas amarelas que atoparemos ao longo de todo o seu percorrido.

Sigo os consellos dun libro moi antigo que se chama Códice Calixtino. É un libro do século XII, manuscrito en pergamiño que está ilustrado e nel recóllense aventuras, relatos e pezas musicais relacionadas co Ápostolo Santiago. O libro que máis nos interesa é o número cinco, que é unha especie de guía que describe a ruta, os costumes locais e dános consello.

Eu preparo a miña mochila e camiño por el cada Ano Santo ou o que é o mesmo, cada ano no que o día 25 de xullo é domingo.

Como xa sabedes, eu camiño paseniño e fíxome en todo canto atopo: os toxos, as flores, as árbores e os animais que se agochan entre as herbas ou debaixo das pedras. Gústame todo o que vexo, pero o que máis me diverte é ver como se reflicte a miña cara na auga das lagoas e refrescarme na auga das fontes e dos ríos que atopo.

Aínda que son algo tímida, aprendo moito cada día de todas as persoas coas que me atopo no Camiño. Se te unes a min nesta viaxe, descubrirás comigo sorpresas maravillosas que se agochan nas vilas e cidades polas que pasaremos.

Animádesvos a coñecer comigo o Camiño de Santiago?

ACTIVIDADE

Meeting Tina Calixtina

RECURSOS



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Nesta actividade proxectarase a **imaxe da tartaruga** mentres o/a docente le o **texto introductorio**.

"Tina Calixtina is an animal. She is a turtle, but a special one. She can walk and speak. She is green, her eyes are yellow, she has got four legs and she has got a red shell. Look closely at her shell: it is actually a backpack with pockets!"

Posteriormente establécese un diálogo co alumnado. Créase un monicreque de pau coa imaxe da tartaruga que fai preguntas ao alumnado:

"Who is this? What animal is she? What colour is she? Is she a common turtle? Can she walk? Is she wearing any clothes? What is her shell?"

ACTIVIDADE

Tina Calixtina, por que te chamas así?

RECURSOS

Imaxe da tartaruga



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Informamos o alumnado da orixe do nome da nosa tartaruga. Chámase así porque sabe moito do Camiño de Santiago, case tanto como o **Códice Calixtino**, unha compilación de cinco libros nos que se recolle todo tipo de información sobre o apóstolo Santiago e mais o Camiño.

O libro V é o máis coñecido, porque describe os camiños de Santiago en Francia e en España con información sobre os pobos, as xentes, as comidas, os perigos do camiño.

Acordaremos co alumnado que ao final da unidade levaremos a cabo a montaxe dun libro propio para a biblioteca de aula no que, como no *Códice Calixtino*, recolleremos toda a información que xurda das actividades desenvolvidas.

Por outra banda, aproveitaremos a explicación que acabamos de coñecer sobre a orixe do nome da nosa tartaruga para facer un labor de investigación sobre a orixe dos nomes do alumnado. Para levar esta actividade a cabo, responderemos ás seguintes preguntas:

- *Quen escolleu o meu nome?*
- *Por que me chamo así?*
- *Coñeces alguén que se chame igual? Coinciden as razóns escollidas para elixir o nome nun e noutro caso?*

Podería repetirse esta actividade escollendo agora como protagonistas as súas mascotas porque é moi posible que o propio alumnado participase na elección dos seus nomes e poderían xustificar a súa decisión en primeira persoa (polo tamaño do animal, pola cor, por algunha mancha...).



1.2. A mochila dos peregrinos e peregrinas

ACTIVIDADE

Preparamos a mochila

RECURSOS

Elementos de uso cotián.

NIVEL DE DIFICULTADE

1

DESCRIPCIÓN

Móstrase ao alumnado unha colección de **elementos que os/as peregrinos/as deberían introducir ou non na súa mochila**. Dispoñemos de elementos necesarios para o Camiño (chuvasqueiro, pezas de roupa, botica de primeiros auxilios, teléfono móbil); elementos que propicien un debate (roupa de diferentes estacións, instrumentos musicais, elementos de ocio) e outros desaconsellables ou que provoquen o desconcerto do alumnado (alimentos non saudables, xoias, xoguetes).

ACTIVIDADE

Preparamos a nosa lista de viaxe

RECURSOS

Lapis, papel e modelos de textos enumerativos (listaxe do alumnado do grupo, lista da compra).

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRIPCIÓN

Propónse aos diferentes grupos que elaboren unha lista de **elementos necesarios para facer o Camiño**, usando os modelos de textos enumerativos aportados pola persoa docente.

Posteriormente, realízase unha **posta en común das achegas** de cada grupo e escríbense no encerado. Tras unha reflexión colectiva sobre a idoneidade ou non dos elementos, elabórase finalmente a lista.

ACTIVIDADE

The pilgrim's backpack

RECURSOS

Lista de elementos escollidos previamente para introducir na mochila.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRIPCIÓN

Unha vez que contamos coa lista definitiva dos elementos que queremos levar na nosa mochila, presentamos **imaxes deses obxectos** para que o alumnado **nomee** aqueles que xa coñece **en inglés**. Introducimos aquelas palabras que sexan descoñecidas.

ACTIVIDADE

Adiviña, adiviña

RECURSOS

Encrucillado de pezas de roupa con definicións e lapis.

DESCRIPCIÓN

1. Peza de roupa de algodón lixeira sen colo, de manga longa ou curta, que cobre o corpo ata a cadeira. (**Camiseta**)
2. Peza de roupa que vai directamente sobre a pel, recuberta por outras pezas de roupa. (**Roupa interior**)
3. Peza de roupa pequena que cobre o pé e cínquese cun elástico á perna, xeralmente ata o nocello. (**Calcetíns**)

NIVEL DE DIFICULTADE

3

4. Peza de roupa que cobre cada unha das pernas dende a cintura ata os pés. (**Pantalón**)
5. Peza de roupa de escote redondo e manga longa que cobre o corpo ata a cadeira e adoita levarse sobre a camiseta. (**Suadoiro**)
6. Peza impermeable pechada que se pasa pola cabeza, chega ata a cadeira e ten carapucha. (**Chuvasqueiro**)
7. Calzado que cobre o pé e parte do nocello e que protexe os pés do camiñante. (**Botas**)
8. Parte dianteira dunha gorra con forma de media lúa rixida que protexe a vista e a cara do sol. (**Viseira**)



1.3. A vestimenta do peregrino/a

ACTIVIDADE

Vexo veo...,
peregrinos e peregrinas!

RECURSOS

Elementos da vestimenta actual do/a peregrino/a (preferiblemente reais).

NIVEL DE DIFICULDADE

1

DESCRICIÓN

Preséntanse ao alumnado **distintas pezas de roupa e utensilios** que levarían ou non os/as peregrinos/as. Establécese un diálogo co alumnado para **decidir que pezas son as adecuadas** e entregarllas a unha persoa escollida (alumno/a do grupo) para que as incorpore á súa vestimenta. **Sacamos unha fotografía** antes e despois para identificar os elementos incorporados.

ACTIVIDADE

The pilgrim's clothes

RECURSOS

Uso de flashcards ou das pezas de roupa auténticas descritas anteriormente en galego.

DESCRICIÓN

Comezamos preguntando ao alumnado que **palabras sobre roupa en inglés** coñecen para motivar e introducir o tema que se vai tratar: *T-shirt, underwear, socks, trousers, sweater, raincoat, boots, cap*.

Introducimos as palabras ao mesmo tempo que **ensinamos as flashcards/pezas de roupa**. A continuación, o alumnado escoita e repite o vocabulario.

NIVEL DE DIFICULDADE

2

3

O **alumnado sinala** as flashcards/pezas de roupa correctas cando dicimos a palabra.

Unha vez memorizadas as palabras, por quendas, un alumno/a **pronuncia as palabras mentres os/as demais sinalan**.

Para comprobar que as palabras xa foron memorizadas, xogamos a **"What's missing?"**. Mentres pechan os ollos, agochamos unha das flashcards/pezas de roupa, e deben pescudar cal é a que falta.

Finalmente, fixándose na vestimenta dun alumno ou alumna ou ben mirando fotografías de peregrinos/as, o alumnado describe o que levan posto: **"He/she is wearing a/an..."**.

En niveis superiores, pódense **introducir adxectivos** que describan a roupa (tamaño, cores, estampado).

ACTIVIDADE

The pilgrim's clothes

RECURSOS

Uso de flashcards ou das pezas de roupa auténticas descritas anteriormente en galego.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRIPCIÓN

Comezamos preguntando ao alumnado que palabras sobre roupa en inglés coñecen para motivar e introducir o tema que se vai tratar: *T-shirt, underwear, socks, trousers, sweater, raincoat, boots, cap*.

Introducimos as palabras ao mesmo tempo que ensinamos as **flashcards/pezas de roupa**. A continuación, o alumnado escoita e repite o vocabulario.

O alumnado sinala as flashcards/pezas de roupa correctas cando dicimos a palabra.

Unha vez memorizadas as palabras, por quendas, un alumno/a **pronuncia as palabras mentres os/as demais sinalan**.

Para comprobar que as palabras xa foron memorizadas, xogamos a *"What's missing?"*. Mentres pechan os ollos, agochamos unha das flashcards/pezas de roupa, e deben pescudar cal é a que falta.

Finalmente, fixándose na vestimenta dun alumno ou alumna ou ben mirando fotografías de peregrinos/as, o alumnado describe o que levan posto: *"He/she is wearing a/an..."*.

En niveis superiores, pódense introducir **adxectivos** que describan a roupa (tamaño, cores, estampado).

ACTIVIDADE

Viaxamos no tempo

RECURSOS

Elementos da vestimenta actual e tradicional do peregrino/a (preferiblemente reais).

DESCRICIÓN

Presentamos ao alumnado a **vestimenta propia dun/dunha peregrino/a actual**: roupa e calzado, bastón, cantimplora e mochila. Poderíase solicitar a colaboración doutro/a docente que se disfrace con eses elementos ou concertar a visita ao

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

centro dalgún peregrino do albergue máis próximo que desenvolva este papel. Describimos en gran grupo os usos do **bastón**, da **cantimplora** e da **mochila** e facemos o mesmo coas pezas de roupa.

Achegamos **novos elementos** para que o alumnado poida asocialos cos dados e agrupalos segundo a súa función: o bastón de sendeirismo cunha vara, a cantimplora cun vaso ou cunha botella e unha bolsa de deporte ou unha maleta coa mochila. Facemos esta mesma actividade, agora cos elementos propios da vestimenta tradicional: bordón, zurrón, cabaza, capa e sombreiro. Pedimos que emparellen os elementos para que recoñezan como evolucionaron na súa forma, pero non no seu uso.



ACTIVIDADE

E logo isto, que vén sendo?

RECURSOS

Utensilios e pequenos electrodomésticos antigos e actuais.

DESCRICIÓN

A **evolución na forma dos elementos da vestimenta dos/as peregrinos/as** será o punto de partida para reflexionar co alumnado sobre a evolución doutros obxectos de uso cotián. Empregaremos esta actividade para traballar a descrición de obxectos que comparten uso

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

e concluír que cambia o seu aspecto, pero non a súa función.

Nesta sesión empregaremos **utensilios e/ou electrodomésticos cotiás** (reais ou en formato audiovisual) que comparten uso, como por exemplo: coitelo/pelador, cepillo eléctrico/manual, cadeira/banqueta, chaqueta/suadoiro, gorra/sombreiro de palla, candeala/lanterna, batedor eléctrico/manual, lavadora/lavadoiro.

Nunha sesión posterior, desenvolvemos a mesma actividade en **colaboración coas familias**. Solicitaremos que o alumnado achegue á aula **obxectos antigos** dos que poida explicar forma e uso ao resto da aula (muíño do café, peneira, báscula, ferro de pasar) e compararémolos cos utensilios actuais que fan esa función.

ACTIVIDADE

En que che poden axudar?

RECURSOS

Elementos para a recreación das situacións dramatizadas.

DESCRICIÓN

Partindo da actividade anterior na que se traballaron os usos de distintos utensilios, antigos e actuais, **traballamos** na aula o tema dos **coidados e da axuda aos demais**. Para iso, partimos da imaxe dunha cadeiriña de bebé e unha cadeira de rodas. Outro exemplo poden ser os andadores dos bebés e os empregados polas persoas anciás.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

Dramatizamos diferentes situacións nas que alguén manifesta unha necesidade ou nas que podemos ofrecer a nosa axuda: unha persoa que se perde nunha cidade, un bebé que chora porque ten fame ou precisa afecto ou unha persoa que cae na rúa e non se pode erguer.

Falamos das **axudas que lles prestan aos peregrinos/as os habitantes das distintas poboacións** polas que pasan e/ou outros/as peregrinos/as cos que se atopan: auga e comida, produtos sanitarios, descanso, un teléfono, compañía.



2.1. As frechas. O itinerario.

Un dos símbolos máis internacionais do Camiño de Santiago é a frecha amarela, coa que se sinaliza o Camiño desde Francia ata Compostela. O seu uso remóntase ao ano 1984, promovido polo crego do Cebreiro, **Elías Valiña Sampedro** (Sarria, 1929-1989), quen nos anos 80 emprendeu a sinalización con frechas amarelas de toda a ruta desde Francia ata Compostela.

ACTIVIDADE

Camiños de cores

RECURSOS

Ximnasio, aula de psicomotricidade ou patio exterior. Material de psicomotricidade (aros, picas, cordas).

NIVEL DE DIFICULTADE

1

DESCRIPCIÓN

Creamos distintos **circuíños** empregando para cada un deles **materiais da mesma cor** (cordas, picas) ou distintos percorridos con xiz ou cinta adhesiva de cores diferentes. Dividimos a clase en **grupos**, e a cada un deles asignámoslle unha cor para que percorran o circuíño da cor que lles tocou.

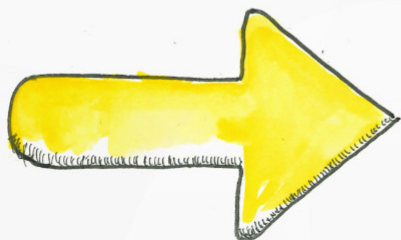
Noutra sesión facemos **que os distintos percorridos cheguen a un punto común** (como as distintas rutas que acaban na Catedral).

ACTIVIDADE

Onde levan as frechas amarelas?

RECURSOS

Materiais de pintura (pinceis e rodetes).



NIVEL DE DIFICULTADE

1

DESCRIPCIÓN

Empregando o **símbolo da frecha**, sinalizamos no centro as distintas rutas para ir desde a aula ás distintas dependencias (biblioteca, patio, comedor, aseos). Para elaborar as frechas empregaremos un **molde da frecha baleiro** sobre o que pintarán con pincel ou rodete. Aproveitamos esta actividade para sinalizar cada estancia con rótulos do seu **nome en galego, castelán e inglés**.

ACTIVIDADE

Salta, salta comigo!

RECURSOS

Ximnasio/patio exterior, imaxe e soporte vertical.

DESCRICIÓN

Debuxamos no chan do patio ou do ximnasio unha **cuadrícula de 10x10**. Cada cadrado medirá **entre 30 e 40 cm** de lado para que o alumnado poida saltar dun ao outro sen dificultade.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

Por outra banda, **montamos unha imaxe da Catedral de Santiago nun soporte que permita poñela en vertical** ou realizamos con pezas unha construción que reproduza de forma sinxela a fachada. Situamos a imaxe ou a reprodución da catedral nun punto e pedimos a **tres alumnos/as** que se sitúen en tres cadrados distintos. **Salto a salto terán que chegar ao que ocupa a imaxe da catedral**. Gaña quen alcance nun menor número de saltos o cadrado que ocupa a imaxe ou construción da catedral.

ACTIVIDADE

Imos de Ruta Xacobeas

RECURSOS

Ximnasio/patio exterior.

NIVEL DE DIFICULTADE

3

DESCRICIÓN

Repetimos a actividade anterior. Identificamos con **liñas de cores os distintos itinerarios** e calculamos e comparamos as súas lonxitudes. Esta actividade serve como introdución á **presentación dos distintos camiños**: *Camiño Francés, Camiño Primitivo, Camiño do Norte, Camiño Inglés, Camiño Portugués, Camiño Mozárabe, Camiño de Fisterra-Muxía, Camiño Portugués da Costa, Camiño de Inverno e a Ruta do Mar de Arousa e Río Ulla, tamén chamada ruta da Traslatio.*

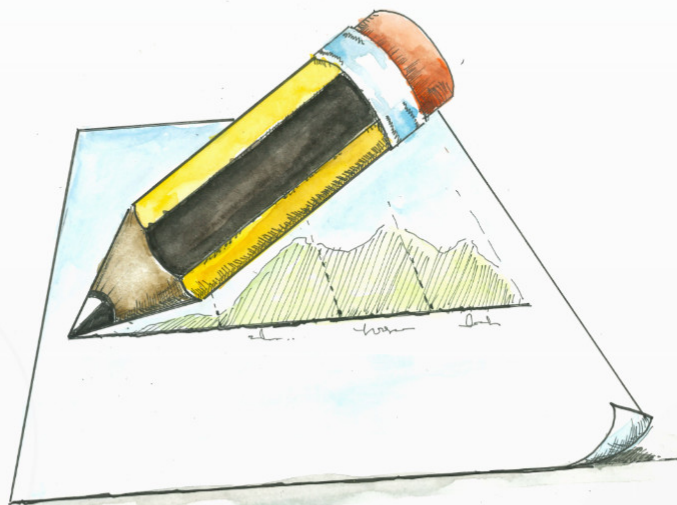
Proxectamos unha imaxe do mapa de Galicia na que se localizan todas as rutas xacobeas e trazamos a que transita polo concello do noso centro.

ACTIVIDADE

Facemos rutas polo cole

RECURSOS

Lapis e papel.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRICIÓN

Preparamos esta actividade para que o alumnado interprete que todas as **rutas do Camiño** que xa coñece teñen **distintas lonxitudes**. Empregamos como medida de lonxitude os pasos e calculamos distancias entre a aula e as distintas dependencias do centro. Dividimos o alumnado **en parellas ou grupos de 3**. Cada grupo **mide a distancia da aula a unha dependencia do centro** de uso habitual polo grupo.

Na primeira sesión, comezamos por dúas ou tres dependencias que estean moi preto e moi lonxe da aula. **Chegamos ata dez dependencias** en sesións posteriores (como as rutas recoñecidas en Galicia do Camiño de Santiago): porta de entrada ao centro, biblioteca, patio, comedor, ximnasio, conserxería, dirección, as outras aulas do ciclo e porta de saída ao exterior. O/A docente axuda ao alumnado na conta dos pasos, así como na súa escritura.

A continuación, trabállanse co alumnado os **conceptos de lonxe e preto**, para ordenar as dependencias visitadas desde a que está máis lonxe á que está máis preto.

Planificamos unha segunda parte da actividade na que **comparemos as cifras obtidas**, traballando os **conceptos de maior/menor**. Así, ordenaremos de maior a menor distancia á aula todas as dependencias visitadas.

Para o alumnado de 4º e 5º curso de Educación Infantil pode adaptarse esta actividade circunscribíndoa **á aula e/ou ao patio**.

ACTIVIDADE

A que distancia está...?

RECURSOS

Cartón e materiais de pintura e escritura. Elementos reflectores.

DESCRICIÓN

Reflectimos os **resultados numéricos** -da actividade anterior- en distintos **carteis con forma de frecha** para expoñelos na

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

porta da aula. Pintamos algúns deles con **pintura convencional** e outros con **pintura reflectora**.

Antes de expoñelos **comprobamos que pasa cos carteis cando non hai luz ou hai moi pouca**. Introducimos o concepto de material reflector e valoramos a súa utilidade na roupa, nas bicicletas.

O alumnado pinta con pintura reflectora o seu nome nun cartel que leva para a súa casa.

ACTIVIDADE

Móvete, móvete...

RECURSOS

Aula de psicomotricidade / ximnasio.

DESCRICIÓN

A idea de desprazarse é un dos contidos principais da unidade. Os/as peregrinos/as desprázanse desde distintos lugares por distintas rutas e en distintos medios (a pé ,en bicicleta e a cabalo).

Na aula de psicomotricidade e/ou ximnasio reproducimos esta idea a través de **distintas actividades**:

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

- » **Desprazamentos con pasos longos/curtos**, en talóns e puntas, de fronte/de lado, cara adiante e cara atrás, correndo e camiñando, saltando.
- » **Desprazamentos imitando animais**: como se despraza a nosa tartaruga?? Un can? Un lobo? Unha lesma? Unha serpe? Unha abella?.
- » **Desprazamentos longos e curtos**. Con esta actividade valoramos o cansazo que nos produce ir correndo a un lugar afastado. Podemos ir e volver? Se repetimos moitas veces, que nos pasa? Como identificamos ese cansazo? Cara colorada, suor, dor nas pernas, latexos do noso corazón.

ACTIVIDADE

I like to move it, move it!

RECURSOS

Aula de psicomotricidade ou ximnasio.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRIPCIÓN

Esta sesión complementa a anterior e traballa de novo os diferentes modos de moverse, utilizando o vocabulario en inglés: *run, walk/on foot, jump, slither, fly, swim, stop*.

Preguntamos ao alumnado **como se poden desprazar as persoas ou animais**. Realizamos a acción, repetindo o **verbo en inglés**.

O alumnado imita o noso movemento mentres repite a palabra, o que axudará á súa memorización.

Posteriormente, dicimos o verbo e o alumnado realiza o movemento ata que digamos "*stop*". Cambiamos de acción sucesivamente.

Esta actividade pode completarse introducindo o nome de distintos animais e as súas formas de desprazarse. Preguntamos ao alumnado como se desprazan: "*How do bees move? Bees fly.*"



2.2. A cuncha

É un dos símbolos da peregrinación por excelencia. Tradicionalmente a todos os peregrinos e peregrinas que chegaban a Santiago de Compostela entregábaselles un documento acreditativo e concedíaselles unha **cuncha de vieira** para colocala no chapeu ou na capa. Con esta cuncha, distinguíanse os camiñantes que concluíran a súa peregrinación polo Camiño de Santiago. Existen moi diferentes teorías, mitos e lendas sobre as súas orixes. A máis aceptada é que a cuncha foi utilizada como vaso. Os peregrinos e peregrinas que chegaban a Santiago comprábanas no barrio dos Concheiros para beber nos mananciais e ríos no camiño de regreso.

ACTIVIDADE

Cuncha, cunchiña

RECURSOS

Cunchas de diferentes tipos.

DESCRINCIÓN

Presentamos ao alumnado **diferentes tipos de cunchas** (berberechos, ameixas, mexillóns, vieiras) para diferenciar a da vieira. Describímolos e deixamos que o alumnado as manipule.

NIVEL DE DIFICULTADE

1

Establecemos un diálogo co alumnado para que achegue que **usos se poderían dar a esa cuncha** e poñémoslos en práctica (coller auga, cavar na area, como instrumento musical).

Achegámoslle a **información real do seu uso polos peregrinos e peregrinas na antigüidade**.

ACTIVIDADE

O cangrexo ermitán

RECURSOS

Cunchas de diferentes tipos. Libro *A house for the Hermit Crab* de Eric Carle.

DESCRINCIÓN

Pedimos ao alumnado que traia diferentes tipos de cunchas ou utilizamos as presentadas na actividade anterior. Introducimos as palabras en inglés: **cockle, clam, mussel, scallop**. A maiores, presentamos a palabra **crab** (cangrexo).

Recordamos ao alumnado os posibles usos da cuncha para as

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

persoas, entre elas os/as peregrinos/as. Tamén falamos sobre o útiles que poden ser no fondo do mar, xa que o cangrexo ermitán, por exemplo, necesita das cunchas doutros animais mariños para protexerse a medida que vai aumentando de tamaño.

Lemos o libro *A house for the Hermit Crab* (Eric Carle), adaptando o vocabulario e as estruturas ao alumnado co que traballamos e facendo uso das ilustracións do autor para a mellor comprensión da historia.

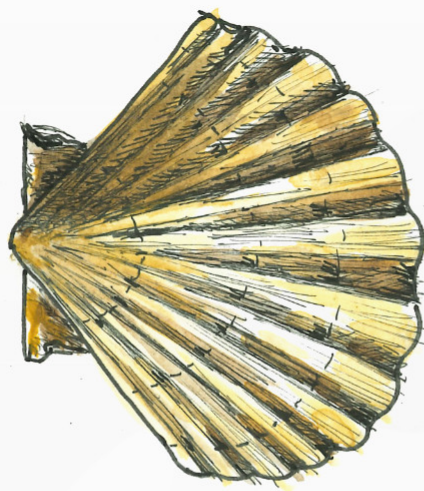
Posibles preguntas de comprensión sobre o conto: ***What is the hermit crab looking for? What does the new shell look like? Is it big or small? Are shells like "hostels" for hermit crabs?***

ACTIVIDADE

Nós tamén facemos cunchas

RECURSOS

Plastilina. Cunchas de vieira.



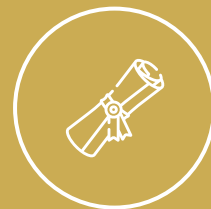
NIVEL DE DIFICULTADE



DESCRICIÓN

O alumnado **da forma á plastilina** ata conseguir unha forma plana circular. Coa **axuda dunha cuncha real** estampa os sucos e dálle forma. Aplícase **verniz** para darlle consistencia e fáiselle un **burato** na parte superior para poder cosela á capa ou ao sombreiro nun disfrace de peregrino/a tradicional.





2.3. Acreditación dos peregrinos e peregrinas

A credencial dos peregrinos e peregrinas é un documento que permite identificalos durante o seu percorrido polo Camiño de Santiago e ten dúas funcións principais:

- » facer máis cómodo o acceso aos establecementos e aloxamentos.
- » acreditar a realización do percorrido suficiente para recibir a Compostela ou a certificación dos peregrinos e peregrinas.

Ten espazos delimitados que se cuñan en igrexas, parroquias e algúns dos aloxamentos que se atopan no Camiño de Santiago. Para os peregrinos e peregrinas que van camiñando será suficiente selala unha vez ao día, agás nos últimos 100 km, onde se debe selar dúas veces ao día. Se a peregrinación se leva a cabo en bicicleta, cómpre selala dúas veces ao día durante todo o percorrido.

Unha vez rematado o Camiño, preséntase este documento no Centro Internacional de Acollida aos/ás peregrinos/as, moi preto da Catedral, para recibir a Compostela todas aquelas persoas que recoñezan unha motivación relixiosa para facer o Camiño. As persoas que aleguen outras motivacións, recibirán o Certificado do Peregrino/a en vez da Compostela.

ACTIVIDADE

A pola nosa Compostela!

RECURSOS

Modelo de acreditación dos/as peregrinos/as.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRIPCIÓN

Achégase con esta proposta de actividade un **modelo de acreditación**. Cada docente contextualiza o documento para a propia aula, adaptando o seu tamaño ao número de actividades que o alumnado vai desenvolver para conseguir a súa acreditación.

Así mesmo, existe a opción de incluír nas diferentes cuadrículas as **imaxes que identifiquen as actividades escollidas para traballar a temática do camiño de Santiago** e entregar a cada alumno/a a súa para que a identifique co seu nome.

Segundo o alumnado remate esas tarefas, sélase a cuadrícula correspondente. O acto de entrega do certificado do peregrino desenvolverase cando a acreditación teña todos os selos. Sería desexable que o último selo se conseguise tras a saída polo tramo do Camiño próximo ao centro escolar e/ou coa chegada á Catedral.

Ese día poderían recibir a **certificación** (documento oficial) e algún **recordo**.

ACTIVIDADE

A pé ou a cabalo?

RECURSOS

Pezas de construción, paus depresores, cinta adhesiva, aros e/ou rodas ou xoguete que roden.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

DESCRICIÓN

Despois da actividade anterior o alumnado xa coñece o que é a acreditación do peregrino. Tamén saben que o Camiño non se fai en coche senón á pé, en bicicleta ou a cabalo. Así llelo dixera Tina Calixtina cando se presentou na primeira actividade da unidade. O que aínda descoñecen é que os que van en bicicleta teñen que percorrer un camiño máis longo (200 km) que os que van a cabalo ou á pé (100 km) para conseguir a súa acreditación.

Para traballar esta idea empregaremos distintos materiais (pezas de construción, cinta adhesiva, paus depresores) que nos permitan deseñar camiños de dous en dous, un longo e outro curto. Acordaremos que o máis longo é o que percorren os peregrinos e peregrinas que van en bicicleta e o máis curto os que van á pé ou a cabalo. Se realizamos esta actividade pintando con xiz no patio, o alumnado que vaia polo camiño máis longo fará rodar un aro, desprazándose cunha moto de xoguete de uso cotián entre o alumnado desta idade ou de calquera outra forma que inclúa un obxecto que rode e que se poida asociar cunha bicicleta. O alumnado que vai polo máis curto farao a pé cunha pica a modo de bastón ou simulando con ela que montan a cabalo.

Podemos ampliar esta actividade traballando o concepto dobre (200 km o dobre de 100 km) cos paus depresores. Para iso comezaremos entregando un número determinado de paus (5, 6, 7) e pedirémoslle ao alumnado que faga dous lotes máis como o dado. A continuación estenderemos o primeiro lote facendo unha liña, e nunha liña paralela os outros dous lotes, que conformarán un camiño co dobre de distancia respecto do primeiro.

ACTIVIDADE

Do you speak English? Parlez vous Français?

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

RECURSOS

Peregrino/a de fala inglesa.

DESCRICIÓN

Contactamos cun peregrino ou peregrina de fala inglesa para **que visite o centro**. Informamos o alumnado de que non sabe galego e buscamos formas de solicitarlle información ou ofrecerlle axuda. Que preguntas poderíamos facerlle?

- » *What is your name?*
- » *How old are you?*
- » *Where are you from?*
- » *Did you come on foot or did you ride a bike or a horse?*
- » *What is your favourite food for the "Camino"?*
- » *What kind of clothes do you wear?*
- » *What is in your backpack?*
- » *Are you tired/happy/excited?*





2.4. Os albergues. Os hospitaleiros

Establecementos para o descanso dos/as peregrinos/as. Os albergues da rede pública están dotados de dormitorios, aseos, cociña, sala de estar e lavadoiros, e contan tamén con instalacións adaptadas. Os peregrinos e peregrinas poden pasar alí unha noite para descansar e continuar ao día seguinte a súa ruta.

ACTIVIDADE

Descansamos no albergue

RECURSOS

Encerado dixital. Obxectos para crear un albergue nun recuncho da aula.



DESCRICIÓN

Proxectamos **imaxes de establecementos** distintos da casa propia nos que podemos durmir cando, por exemplo, estamos de **vacacións**: hotel, casa rural, cámping. Finalmente incluímos imaxes de **albergues** de peregrinos/as:

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

<https://www.caminodesantiago.gal/es/durante-el-camino/red-publica-de-albergues>

e vemos as **diferenzas** respecto ao propio espazo físico, ao mobiliario e á relación que teñen as persoas que pasan alí a noite.

No tempo de desenvolvemento desta unidade **creamos un espazo propio na aula**: o noso propio albergue. Unha ou dúas camas, unha zona de aseo, outra de cociña cos seus utensilios e un espazo para guías turísticas, poden ser algúns dos elementos que o conformen.

Incluiremos tamén unha **botica** e solicitaremos ao alumnado que xustifique a súa presenza no albergue. Falaremos das enfermidades e problemas de saúde máis comúns dos peregrinos e peregrinas: escordaduras, bochas nos pés, queimaduras polo sol, deshidratación, lipotimias. Así mesmo falaremos das persoas que xa na Idade Media axudaban aos peregrinos e peregrinas cos seus problemas de saúde: os hospitaleiros. Co alumnado de maior idade podemos mesmo incluír a historia do actual Hostal dos Reis Católicos como antigo hospital.

Para completar esta actividade sería aconsellable contactar con algún **profesional sanitario** que puidese acudir ao centro para compartir co alumnado os cuidados básicos para eses problemas de saúde tan comúns entre as persoas que fan o Camiño.

Se o centro escolar conta cun albergue próximo, poderíamos contar coa **colaboración dun peregrino/a** que respondese a todas as dúbidas que o alumnado lle quixese formular e, se fose estranxeiro de fala inglesa, poderíamos desenvolver unha nova actividade que expoñemos a continuación.

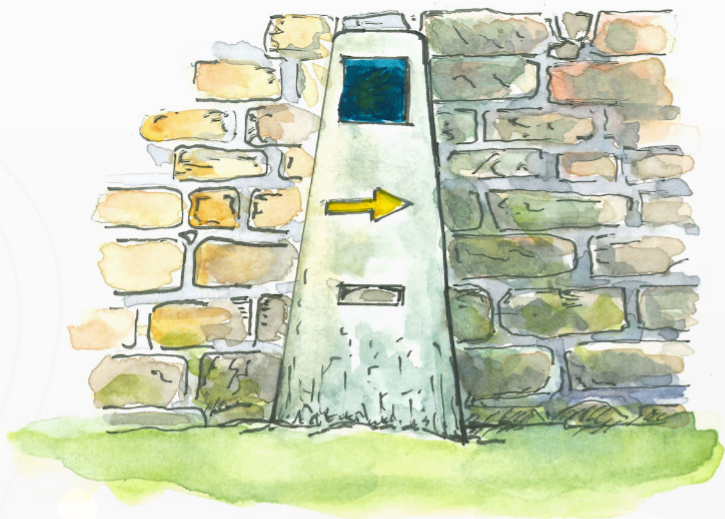
ACTIVIDADE

Our hostel

RECURSOS

Fotografías dun albergue e dos seus espazos (bedroom, bathroom, toilet, kitchen, living-room).

<https://www.caminodesantiago.gal/es/durante-el-camino/red-publica-de-albergues>



NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRICIÓN

Unha vez levada a cabo a actividade anterior, ensinamos unha fotografía e preguntamos *"What is this?"*. Probablemente respondan coa palabra nas linguas ambientais; nese momento introducimos a palabra *"hostel"* e explicamos a diferenza entre hotel vs albergue (hostel), xa que podería xurdir a dúbida pola similitude entre as palabras.

Guessing game: facemos unha pequena descrición dos espazos, utilizando vocabulario axeitado para o nivel, e utilizando xestos para apoiar a descrición: *"This is a place where you can sleep or rest. There are 1, 2 or more beds."*: *"The bedroom"*.

Co alumnado de maior idade, podemos introducir aqueles mobles ou elementos que poidan ser esenciais dentro de cada unha das estancias: *"In a bathroom, we can find a shower or a bath, the sink and the toilet"*.

"In the bedroom, the most important piece of furniture is the bed. You can also find a wardrobe, night-tables, lamps, rugs. Sometimes there is a TV".

Facemos entre todo o grupo un **cartel do noso albergue**. A continuación, en pequenos grupos, deseñan as distintas estancias debuxando ou con imaxes recortadas de folletos publicitarios e rotulan os nomes en inglés no caso do 2º curso de Educación Primaria.



2.5. A Catedral de Santiago. O Botafumeiro

ACTIVIDADE

ARRECENDE, ULE OU CHEIRA?

RECURSOS

Queimadores de aceites e barras de incenso. Alimentos e outros produtos de olor moi característico.

DESCRICIÓN

No caso de que o alumnado non teña a oportunidade de presenciar o voo do Botafumeiro na catedral, podemos achegarlles experiencias similares a nivel perceptivo (visual e olfactivo).

Reproducimos o vídeo do Botafumeiro e intentamos que o alumnado dea resposta ás seguintes preguntas:



https://www.youtube.com/watch?v=S_s2Rf0Z0eE

NIVEL DE DIFICULTADE



- » Que é ou a que se parece?
- » Pesa moito ou pouco?
- » Como se move?
- » Cantas persoas se necesitan para movelo?
- » Por que bota fume?

Anotamos todas as respostas e investigamos co alumnado. Presentámoslle diferentes **materiais que emanen olor ao contacto co lume**: barras de incenso e queimadores de aceites esenciais. Vemos se hai diferenzas entre uns e outros (o fume, o aroma).

Como en calquera actividade que se fai na aula que poida entrañar algún risco (usar lume neste caso) abordarase a **prevención de riscos** para evitar que o reproduzan nas súas casas sen a supervisión das familias.

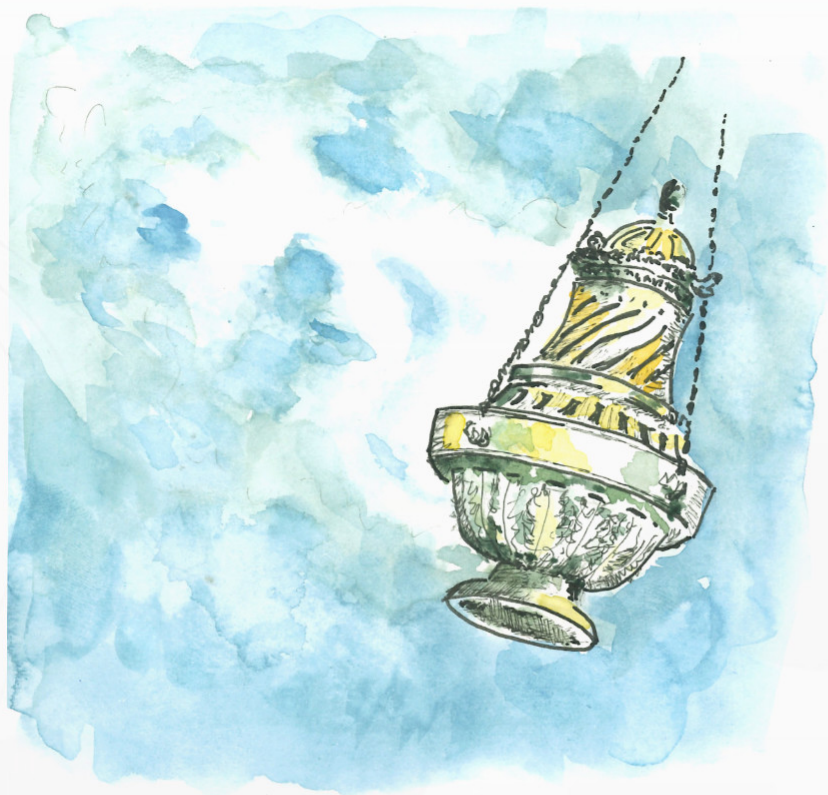
Nunha sesión posterior poñemos a proba o olfacto con **outros elementos empregando aromas moi característicos** para que os poidan identificar cos ollos pechados: limón, xabón, terra mollada, café, e outros que difunden un aroma nunha estancia pero non precisan lume para facelo como por exemplo, un perfume en aerosol.

ACTIVIDADE

Unha cuestión de forza

RECURSOS

Unha corda e unha base con rodas para desprazamento de elementos pesados.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Vemos o vídeo do Botafumeiro e retomamos de novo estas tres cuestións que formulamos na actividade anterior e as respostas dadas:

- » **O Botafumeiro pesa moito ou pouco?**
- » **Como se move?**
- » **Cantas persoas se necesitan para movelo?**

Experimentaremos como a axuda dos demais nos permite acadar obxectivos que non conseguiríamos sen ela. Intentamos mover obxectos de certo peso como unha mesa da aula, un colchón do ximnasio de forma individual e con diversos tipos de agrupamentos (parellas, grupos de tres, de catro). Así mesmo, probamos como o uso doutros utensilios e materiais (unha corda, unha base con rodas) axudan e/ou entorpecen o noso labor.

ACTIVIDADE

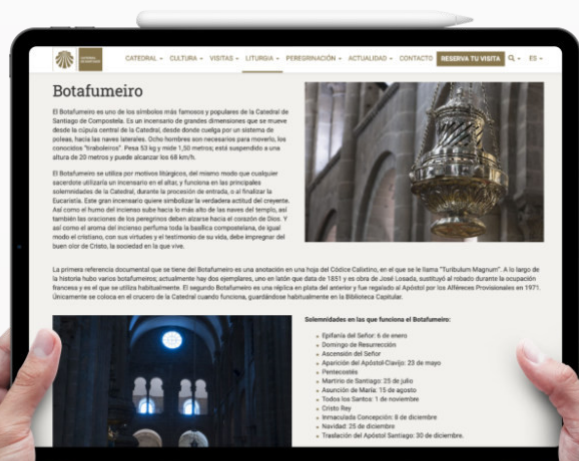
O voo do Botafumeiro

RECURSOS

Encerado dixital, pezas de construción e anacos de cordeis.

DESCRICIÓN

O voo do Botafumeiro é toda unha clase de ciencia. Imos aprender algo de física de maneira moi sinxela. As **poleas** son un material co que lles encanta xogar as nenas e nenos e ademais fai posible que descubran distintos principios físicos e mecánicos sen necesidade de poñerlles nomes. É cuestión de **experimentar**. Esta é a proposta:



NIVEL DE DIFICULTADE

3

No encerado dixital **vemos como se move o Botafumeiro** agora que xa sabemos moitas cousas acerca del:

<http://catedraldesantiago.es/liturgia/#Botafumeiro>

Vemos tamén esta **colección de imaxes**:

<https://www.santiagoturismo.com/percorrido/o-Botafumeiro>

En gran grupo comentamos como funciona o Botafumeiro, os elementos de que consta e damos oportunidade a que xurdan **preguntas e dúbidas**: as cordas longas, un eixo, o Botafumeiro ou os "tiraboleiros" serán algúns dos elementos que se mencionen. Posiblemente, tamén se presenten dúbidas tales como por que non cae ou non choca coas columnas dos lados.

Explicarase brevemente que ten un deseño tan perfecto que é moi improbable que caia e podemos buscar exemplos de poleas e eixos. Por exemplo, as cordas das que nos colgamos e nos balanceamos no patio ou no ximnasio.

Podemos ver a seguinte **presentación** que indica como funciona o Botafumeiro:

http://www.sciences.univnantes.fr/sites/genevieve_tulloue/Meca/Oscillateurs/Botafumeiro.html

Propoñemos a continuación **construír un Botafumeiro que se mova**, con pezas de construción e cordeis e calquera outra construción que poida funcionar con poleas. Podemos tamén usar os kits de montaxe de máquinas simples con pezas de construción.



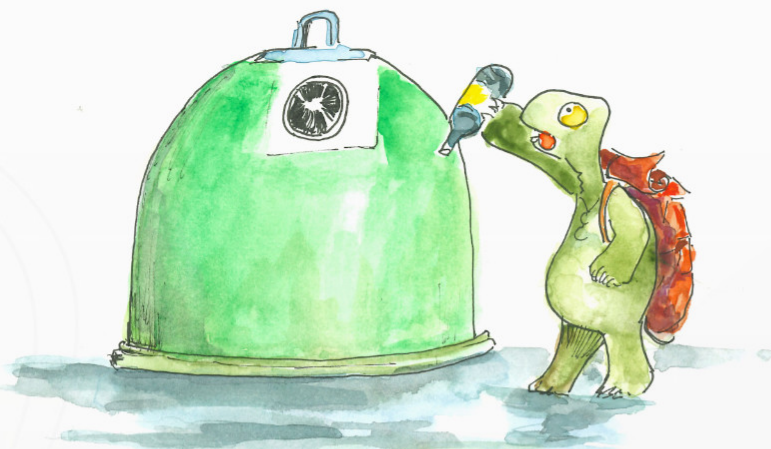
3.1. Educación ambiental. Reciclaxe e residuos

ACTIVIDADE

Amarelo, verde ou azul?

RECURSOS

Tres papeleiras e/ou caixas de cartón e materiais de pintura e escritura.



NIVEL DE DIFICULTADE



DESCRICIÓN

Visitamos a zona do centro onde se atopan os distintos **colectores para a separación dos residuos**: amarelo (envases), verde (restos de alimentos, panos de papel usados) e azul (papel, cartón).

Dividimos a clase en **tres grupos** e a cada un deles entregámoslle unha papeleira ou caixa de cartón que deberán caracterizar segundo o tipo de lixo que hai que introducir nela. **Pegarán na caixa os debuxos e/ou recortes de folletos publicitarios que representen os residuos que se van depositar nese colector**. Identificarán ademais o colector coa cor que lle corresponda con pintura de pincel ou adhesivos de cor.

Unha vez rematados os contedores, cada día á hora da merenda o alumnado debe **clasificar os residuos que xera en función da súa natureza**. Ao remate da xornada, contaremos o número de residuos de cada tipo que se xeraron nese día e buscaremos se se poderían empregar outras alternativas reutilizables a eses residuos.

Sabemos que no centro escolar e na casa contamos con estes colectores pero como poden proceder os peregrinos e peregrinas que no seu camiño non se atopen con ningún colector? Vemos a solución no vídeo da iniciativa na que participa a Xunta de Galicia:

<https://www.caminodelreciclaje.com/>



3.2. Promoción de estilos de vida saludables

ACTIVIDADE

E que comemos no Camiño?

RECURSOS

Folletos publicitarios de tendas de alimentación, pirámide alimenticia, material fungible.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRICIÓN

A relación **alimentación adecuada e exercicio físico** é fundamental á hora de enfrontarse a unha actividade física como a realización do Camiño.

Coa axuda da **pirámide alimenticia** ou algún recurso similar, recordamos a clasificación dos diferentes tipos de alimentos e as súas funcións, facendo fincapé na importancia dos hidratos de carbono como fonte de enerxía para desenvolver de forma satisfactoria calquera actividade física.

Aproveitaremos esta actividade para dar a coñecer e clasificar os **produtos típicos das vilas polas que pasan as distintas rutas xacobeas**: queixo do Cebreiro, melindres de Melide, pementos de Padrón, torta de Santiago.

Deseguido, fórmanse **pequenos grupos** de alumnos e alumnas, que deben identificar e recortar dos **folletos publicitarios** aqueles alimentos que consideren un almorzo saudable antes de comezar a realización do Camiño. Posteriormente, péganse nun folio ou cartolina.

As achegas de cada equipo colócanse no **tableiro**. Posteriormente, lévase a cabo unha análise en gran grupo, que permita elaborar de forma colectiva o almorzo do/a peregrino/a.



3.3. Flora e fauna

ACTIVIDADE

O misterio das pegadas

RECURSOS

Material para a creación de modelos de pegadas, plastilina ou equivalente, mostras de pegadas.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

A fauna silvestre non adoita ser observada directamente na súa contorna natural, pero pódese detectar a súa presenza mediante rastros ou restos, produto das súas actividades: **pegadas, excrementos, marcas nas árbores, covas**. As pegadas son un dos rastros máis fáciles de observar e de recoñecer.

Buscamos información sobre **distintos tipos de pegadas animais** relacionándoas cos animais aos que pertencen. Analizamos e comparamos as pegadas dos distintos animais identificando a quen pertence cada unha. **Comparamos** as dos animais e as propias: tamaño, forma (identificando cal sería o sentido da marcha), número de dedos e posición, presenza ou non de unllas.

Creamos as nosas propias pegadas, as que deixan as solas dos nosos zapatos. Para iso podemos pintalas con xiz e pisar sobre unha cartolina de cor negra ou simplemente coas nosas pisadas, no caso de ter unha zona de terra ou area no centro.

Por outra banda, aprendemos a **crear moldes de pegadas de distintos animais**, usando **plastilina** ou **arxila branca**. Se hai posibilidade, solicitaremos a colaboración das familias ou dalgún profesional veterinario, para poder facer moldes de pegadas de animais domésticos, xa que estas se asemellan ás dos seus parentes salvaxes (can-lobo, galiña-pita do monte, porco-xabaril).

Podemos repetir esta actividade, empregando agora as mostras dos pés do alumnado.

ACTIVIDADE

Farm animals

RECURSOS

Debuxos ou fotografías dos animais e das súas pegadas utilizados anteriormente. Vocabulario proposto: *dog, pig, hen, rooster, duck, sheep, horse, cow.*

DESCRICIÓN

Preguntamos ao alumnado **como chamamos en inglés aos animais** traballados na actividade anterior. Teñen algún deles nas súas casas?

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

Introducimos as palabras, ao mesmo tempo que ensinamos as **pegadas** e o alumnado escoita e repite o vocabulario. A continuación, o alumnado voluntariamente sinala as pegadas correctas cando dicimos o **nome do animal**.

What animal is missing? Agochamos algunha das pegadas e o alumnado debe adiviñar de que animal se trata.

Finalmente, imos facendo pequenas descrições de animais para que o alumnado, individualmente ou en grupo, os identifique.

ACTIVIDADE

Somos rastrexadores/as

RECURSOS

Ximnasio ou aula de psicomotricidade.

DESCRICIÓN

Dividimos a aula en **grupos**. Poñemos no chan un rastro de pegadas de cada tipo de animal. Cada equipo debe **seguir o**

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

rastro que se lle asigne, para chegar a atopar no final do tramo unha pista sobre ese animal.

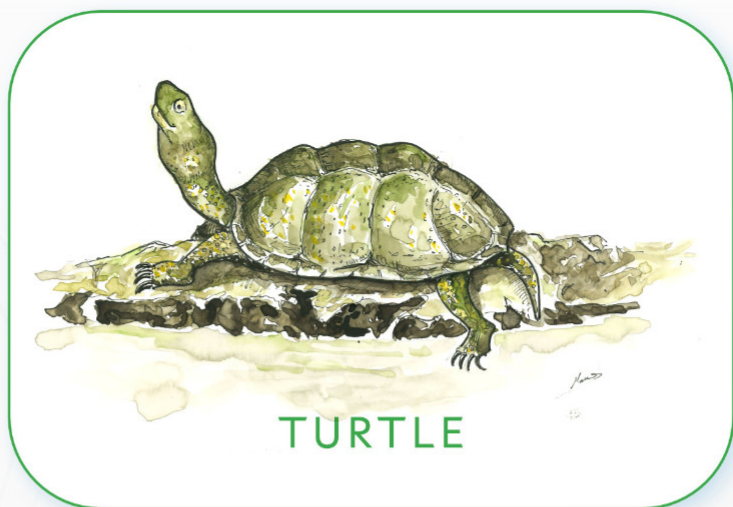
Para o alumnado de maior idade, pódese ampliar a actividade. **Analizamos** primeiro as pegadas para diferenciar **cuadrúpedes** (as pegadas van por partes) de **bípedes** (as pegadas van dunha nunha) e se son especies **saltadoras** (as pegadas de ambas patas están aliñadas) ou non. A **forma de desprazarse** sería en cada caso acorde á tipoloxía do animal.

ACTIVIDADE

Wild Animals from Galicia

RECURSOS

Flashcards con fotografías dos animais que queremos introducir: *octopus, dragon fly, snail, bee, fox, otter, cormorant, mackerel, turtle, salamander.*



NIVEL DE DIFICULTADE

3

DESCRICIÓN

Preguntamos ao alumnado **que animais coñecen** porque os viron algunha vez na súa contorna ou viaxando por **Galicia**. Facemos fincapé naqueles que queremos introducir en inglés e preguntamos se alguén recoñece os que o alumnado non mencionou.

Ensinamos as **fotografías** e dicimos os **nomes en inglés**. O alumnado escoita e repite o vocabulario.

A continuación, voluntariamente, o alumnado **imita os movementos** dun animal para que os demais adiviñen de cal se trata.

Introducimos a pregunta: **"How does a bee move?"** para que o alumnado responda coa construción e forma verbal correctas.

Recordamos o vocabulario introducido anteriormente sobre os verbos de movemento.

Rematada esta primeira parte da actividade, repartimos as fotografías dos animais para que **as coloquen nun póster clasificadas: invertebrates/vertebrates (mammals, birds, fish, reptiles)**. Recomendamos facer este cartel no encerado dixital empregando as fotografías buscadas previamente.

ACTIVIDADE

De onde vén esta folla?

RECURSOS

Contorna do centro.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

No caso da flora, un dos recursos máis utilizados para a identificación de especies son as **follas**. Estas teñen unhas dimensións e formas características para cada tipo de especie vexetal. As follas pódense clasificar atendendo a distintos criterios, pero un dos máis usados e máis sinxelo é a **forma**.

Entre a vexetación autóctona galega que se pode atopar, por exemplo, no Camiño francés destacamos: **o castiñeiro** (O Cebreiro-Triacastela), **o carballo** (Sarria-Portomarín), **o acivro** (Palas de Rei-Arzúa), e **o ameneiro ou amieiro** (Palas de Rei-Arzúa).

Solicitamos a colaboración das familias para a **recollida de follas dunha árbore autóctona da contorna** e para que acheguen, así mesmo, unha foto coa árbore que escolleron.

Coas follas recollidas, comezamos un proceso de **secado entre follas de papel de periódico** con algún obxecto pesado enriba. Unha vez ben secas, fanse lotes que se entregan ao alumnado dividido en grupos, para que as clasifique segundo as súas formas: alongadas, redondas, triangulares, irregulares.

Cada alumno/a leva para a súa casa o seu traballo, no que cada foto achegada das árbores se acompañe do nome e un exemplar da folla correspondente a esa árbore.

Recursos web:

<https://www.elcaminoconcorreos.com/es/blog/guia-de-arboles-del-camino-frances>

ACTIVIDADE

Que será, será?

RECURSOS

Caixa de cartón, area e obxectos atopados polo Camiño como plumas, rochas, follas.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Enchemos con area unha caixa de cartón e escondemos nela diferentes **obxectos** que podemos encontrar no Camiño: *follas, rochas, plumas ou animais de pequeno tamaño* que temos xa na aula ou que previamente fixeron eles con plastilina, barro ou pasta.

Cos ollos tapados cada alumno/a introduce a man na caixa onde temos agochados os obxectos e, cando atopen algún, **teñen que identificalo** e describilo.

Segundo o que vaian atopando poden **clasificalo en seres vivos ou non, animais vertebrados ou invertebrados e animais ou plantas**. Dependendo da idade podemos aumentar a dificultade na clasificación.

ACTIVIDADE

Cortina de follas

RECURSOS

Follas de árbores e papel adhesivo transparente.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Aproveitando as follas recollidas polo alumnado e as súas familias no tramo do Camiño que discorre pola súa localidade, lévase a cabo a realización dunha **actividade plástica**: a creación dunha cortina de follas para colgar nas xanelas da aula.

As follas achegadas polas familias deben pasar un **proceso de secado**; para iso, o alumnado colócaas entre follas de papel de periódico e, a continuación, poñen algúns libros enriba.

Unha vez secas as follas, o alumnado organizase en pequenos grupos para que mediante a súa manipulación, realicen un **deseño orixinal** que máis tarde trasladarán á cortina. Para facilitar o recordo do deseño é conveniente que unha vez finalizado, cada equipo o recolla mediante un debuxo.

Cando cada equipo teña o seu deseño creado, proporciónaselle unha **tira de papel adhesivo transparente**, para que sobre ela coloquen as follas secas segundo o deseño previo.

Unha vez trasladado o deseño á tira adhesiva transparente, o/a docente coloca a segunda tira encima da primeira. Finaliza a actividade **colocando as cortinas de follas nas xanelas da aula**.

ACTIVIDADE

Equipo de investigación

RECURSOS

Bibliotecas e Internet para busca de información, material funxible.

Comité Internacional de Expertos do Camiño de Santiago. Cátedra do Camiño de Santiago e as Peregrinacións.

DESCRINCIÓN

Para afondar no coñecemento da fauna e flora autóctona da contorna do Camiño, levamos a cabo un conxunto de actividades baseadas na **investigación**. Será fundamental para o seu desenvolvemento a **participación das familias**, que, xunto aos seus fillos e fillas, busquen información sobre os ámbitos de estudo que lles foron asignados, para completar a información obtida no centro escolar. Para iso será un recurso fundamental o **uso da Internet e das bibliotecas**.

Tomamos como exemplo o caso do **estudo das aves**. Comezamos cunha presentación xeral das aves máis comúns no tramo do Camiño (**buxato, bubela, cuco, andoriña**), e pasamos á creación de pequenos grupos de traballo.

Cada grupo elixirá unha ave sobre a que van investigar, establecéndose á súa vez os aspectos dos que se encargará cada compoñente del:

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

- » **Denominación.**
- » **Descrición.**
- » **Hábitat.**
- » **Alimentación.**
- » **Supervivencia.**
- » **Reprodución.**
- » **Curiosidades.**



Toda a información obtida compártese e trabállase conxuntamente, enriquecendo o coñecemento do grupo.

Continuamos coa **elaboración dunha infografía** que sintetice toda a información en relación a cada ave, e que cada equipo utilizará posteriormente como material de apoio para expoñer as súas achegas ante os grupos restantes.

Cada infografía vai acompañada dun **código QR**, que remitirá ao texto informativo completo, así como a unha gravación de audio que permite escoitar o trino de cada ave.

ACTIVIDADE

E ti, que podes explicarnos?

RECURSOS

Internet e bibliotecas para busca de información, material para a creación do formato de presentación elixido.

DESCRICIÓN

Para garantir a motivación do alumnado cara á aprendizaxe da flora e fauna autóctona da contorna do Camiño, levamos a cabo unha serie de **actividades que fagan emerxer os saberes informais do alumnado**, e que por tanto partan dos seus intereses e motivacións persoais.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

As actividades estrutúranse da seguinte maneira:

- » Primeiro, **xérase un contexto** que dote de sentido que o alumnado poida facer unha presentación dalgún tema **relacionado coa flora ou a fauna autóctona do Camiño**, que sexa do seu interese, sobre o que xa ten coñecementos, e estea disposto a completalos e compartilos.
- » Cada alumno/a relator/a **elabora unha ficha** onde se indica o tema que quere presentar, as motivacións e xustificación do seu interese e o que cren que o seu relatorio pode achegar aos demais.

MODELO DE FICHA

- 1 **Que motivou o meu interese sobre o tema?**
.....
- 2 **Onde aprendín o que sei sobre o tema?**
.....
- 3 **Como investiguei e ampliei coñecementos sobre o tema?**
.....
- 4 **Que utilidade cres que pode ter o dispoñer de coñecementos sobre o tema?**
.....
- 5 **Que espero dos meus compañeiros e compañeiras unha vez presente o tema?**

- » Escóllense os temas obxecto de presentación e establécese un calendario para que todos/as poidan presentalos na aula ao resto do grupo.
- » O formato da presentación do tema é libre e para iso, poderán contar coa axuda das familias (power point, póster, infografía, mapa mental, lapbook).
- » A persoa docente fará labor de asesoramento e guía sobre o traballo, tanto coas familias como co alumnado.
- » Exposición do tema para o grupo clase.

ACTIVIDADE

Galician tree leaves ID

RECURSOS

Fotografías das follas xa traballadas na aula en galego: *chestnut, oak, holly, alder*.



NIVEL DE DIFICULTADE

3

DESCRICIÓN

Ensinamos as follas das árbores autóctonas e comprobamos que o alumnado é capaz de identificalas en galego para a continuación, dicir o seu **nome en inglés**.

O alumnado escoita e repite o **vocabulario**.

Amodo, facemos o debuxo dalgunha das follas, ata o momento en que algún alumno/a diga o nome correcto en voz alta. Repetimos o **xogo** con varias follas.

Nun **cartel**, temos as fotografías das follas cos nomes en inglés debaixo.

Por grupos, escollen unha folla real (traída da casa/excursión/patio) para facer a súa **ficha identificativa**. Buscan o seu nome no cartel. Unha vez atopado, comezan a cubrir a ficha identificativa (Local tree ID) con información atopada en libros ou na Internet.

Datos que buscan:

- » *Tree ID*
- » *Common name*
- » *Scientific name*
- » *Shape: long, round, triangular, irregular, hand, heart*
- » *Draw your tree's leaf*



4.1. Oficios tradicionais

A praza do Obradoiro chámase así porque durante case 100 anos estivo en obras, e os obradoiros de **canteiros** traballaron sen descanso para darlle forma á pedra para construír a Catedral.

ACTIVIDADE

Facemos cestas

RECURSOS

Persoa experta en cestería. Obxectos e material de cestería.

DESCRICIÓN

Cómpre dar a coñecer ao alumnado os **oficios tradicionais galegos** que eran habituais nas vilas polas que pasaba o Camiño, así como na praza do Obradoiro, para que valoren a súa importancia. Debido principalmente ao **avance da tecnoloxía**, moitos destes oficios están desaparecendo e a súa posta en valor entre a comunidade contribúe a aprender e aplicar moitas das súas técnicas no desenvolvemento actual de produtos similares.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

A proposta comeza coa presentación na aula dun **cesto feito con vimbio**. Recollemos as ideas previas que o alumnado poida posuír sobre este obxecto, seguindo un modelo de preguntas como o seguinte:

- » *Que é?*
- » *Como se fai?*
- » *Para que serve?*
- » *Serías capaz de facer un?*
- » *De que material está feito?*

Seguidamente, damos paso a unha actividade de experimentación na que **trenzamos unha base con papeis ou cables de plástico** para amosarlle ao alumnado. Deixamos que comprobemos se o resultado se asemella ou non ao trezado do cesto.

Acordamos co alumnado que o aspecto é semellante, pero non o material. Facilitámoslle agora os materiais para **que proben a trezalos por si mesmos**.

O obxectivo da actividade é comprobar que é imposible facer algo con eles porque non coñecemos a técnica e o procedemento para manipularlos adecuadamente.

Chegados a este punto, sería o momento de **presentar na aula por sorpresa unha persoa experta** que, co material adecuado, nos amose como se fai.

Seguindo unha estrutura similar podería desenvolverse esta actividade con **calquera oficio tradicional**: os zapateiros que facían as sandalias dos peregrinos e peregrinas, un canteiro que dá forma a unha pedra, un oleiro que dá forma de vaso ou prato a un anaco de barro



4.2. Intercambio cultural: cancións, xogos, contos, receitas

As persoas que fan o Camiño de Santiago gozan tamén dun tempo de lecer no que comparten coñecementos, xogos e experiencias coas persoas que coñecen no Camiño. A idea é transmitirllle ao alumnado as posibilidades de idear actividades de ocio con materiais distintos dos xoguets que teñen nas súas casas.

ACTIVIDADE

Unha mensaxe secreta

RECURSOS

Imaxe da Catedral de Santiago.

DESCRICIÓN

Cunha **imaxe da Catedral de Santiago** facemos un **quebracabezas** de 4, 6, ou 12 pezas segundo o nivel do alumnado. Escribimos no reverso de cada peza unha **mensaxe secreta** e agachamos as pezas en distintas dependencias do centro.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

No quebracabezas máis pequeno, poñemos no reverso de cada peza unha imaxe dun elemento representativo do Camiño: a Catedral de Santiago, unha fonte, unha ponte, unha mouteira, unha cuncha, unha frecha.

Nos outros dous podemos poñer o código de vogais **A=1, E=2, I=3, O=4, e U=5**.

As mensaxes son as seguintes:

- » **A Catedral de Santiago de Compostela é o lugar máis visitado de Galicia.**
- » **No exterior da Catedral podemos ver as coñecidas prazas do Obradoiro, Praterías e a Quintana.**
- » **O Pórtico da Gloria é unha das obras máis representativas da arte románica do mundo.**
- » **O Botafumeiro baleiro pesa aproximadamente 60 kg e cheo case 100 kg.**
- » **Pódese subir aos tellados da Catedral e ver as fermosas vistas da cidade de Santiago.**
- » **A Catedral de Santiago é a meta final de todos os peregrinos e peregrinas do Camiño, independentemente da ruta que percorran.**

Ao ter as pezas recortadas coas mensaxes e agochadas polo centro, facemos unha **busca dun tesouro** seguindo as frechas amarelas que nos poden levar á biblioteca, ao comedor, á aula TIC, ao patio, á aula de psicomotricidade ou á conserxería. A busca do tesouro farase con seis equipos. Cando un deles encontra a súa peza, volta á clase e descifra a mensaxe para contarllela ao resto dos equipos.

ACTIVIDADE

Galician almond cake

RECURSOS

Ingredientes da torta de Santiago, utensilios de cociña e forno.



NIVEL DE DIFICULTADE

3

DESCRICIÓN

Presentamos unha **torta de Santiago** feita e preguntamos se a probaron algunha vez e se coñecen algún dos seus ingredientes. Introducimos os **nomes dos ingredientes** e comprobamos cales son xa coñecidos: *ground almonds, sugar, cinnamon, lemon zest, eggs, butter*.

Introducimos as palabras ao mesmo tempo que ensinamos os ingredientes. O alumnado escoita e repite o vocabulario e, voluntariamente, sinala os ingredientes correctos cando dicimos a palabra.

Introducimos os verbos para as instrucións: *mix, add, put, bake*, utilizando xestos para a súa comprensión.

3. **In a bowl, mix the almond, sugar, cinnamon and lemon zest.**
4. **Add 5 eggs.**
5. **Put butter on a cake tin and pour the mixture in it.**
6. **Bake for 30 minutes.**
7. **Allow it to cool for 10-15 minutes.**
8. **Dust some powdered sugar over the top.**

Elaboramos a receita e degustamos a torta na clase.

ACTIVIDADE

Xogas comigo?

RECURSOS

Peza de cartón e seis figuras para o xogo do Tres en raia



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Como xa sabe o noso alumnado as mochilas dos peregrinos e peregrinas non poden ir moi cargadas. Que pode pasar se teñen tempo de lecer e non dispoñen de xogos cos que divertirse? Que faría o noso alumnado nesa situación?

Recollemos as súas achegas e enumeramos nunha lista os xogos que poderíamos elaborar sen necesidade de mercalos e/ou traelos da casa.

Nesa lista estarán os xogos diarios na rúa e no patio e outros populares que podemos introducir: a pita cega, o pano, a zoadeira, a chave, birlos.

Nesta ocasión imos deseñar un "Tres en raia". Nun cartón de refugallo coloreamos e pegamos unha imaxe de Tina Calixtina ou da fachada da Catedral de Santiago. Con tapas de botellas ou outro material de refugallo conseguimos as pezas e..., a xogar.

Este mesmo xogo pode facerse no encerado dixital ou no patio de recreo. É un xogo sinxelo que o alumnado pode facer tamén nas súas casas ou ao aire libre no tempo de lecer coas súas familias.

ACTIVIDADE

Eeny, meeny, miny, moe

RECURSOS

Calquera recurso que permita escoitar a rima.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

O Camiño de Santiago constitúe desde a súa orixe unha vía de comunicación e intercambio de contidos culturais. Os peregrinos e peregrinas que se atopan no Camiño intercambian experiencias e comparten **contos, lendas, rimas, cancións** dos seus distintos lugares de orixe.

Se nalgún momento chegan a un albergue dous peregrinos que queren durmir na parte de arriba da liteira, como poden chegar a un acordo? Algunha idea?

Utilizamos esta coñecida **canción tradicional infantil para rifar e incorporar en calquera xogo** no que sexa preciso escoller a alguén ou descontalo. Aínda que hai varias versións, a máis coñecida é a seguinte:

"Eeny, meeny, miny, moe,

Catch a tiger by the toe.

If he hollers, let him go,

Eeny, meeny, miny, moe."



4.3. Toponimia

ACTIVIDADE

O nome da miña vila

RECURSOS

Dispositivo para facer fotografías e encerado dixital.

DESCRINCIÓN

Todos sabemos como se chama a nosa vila pero imos facer unha **investigación** coa **axuda das familias** e descubrir por que se chama así e de onde vén o seu nome.

Para isto, facemos unha **foto dun cartel ou sinal de tráfico** no que poña o nome da vila. Se non se pode ter acceso a esa sinalización, creamos na aula o cartel.

Enviamos ás familias unha serie de **preguntas** sobre as que deben buscar información para que cada alumno/a poida expoñer o aprendido ao resto da clase:

- » **Como se chama a miña vila/aldea?**
- » **De onde vén o seu nome?**
- » **Hai algún elemento da paisaxe ou arquitectónico recoñecido ou que queirades destacar?**
- » **Poderiades inventar outro nome tendo en conta as respostas dadas á pregunta anterior?**

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

Aproveitamos a coincidencia de alumnos/as que residen na mesma localidade para traballar a importancia de **contrastar a información**: se coincide, se non coincide, como podemos resolver as dúbidas en caso de non coincidencia.

Deixamos aquí un exemplo cun vídeo do topónimo de **Santiago**.



Santiago: do latín *Sanct Iacobus*, Santiago.

Compostela: os estudos máis contrastados consideran que deriva de *compositum tellus* 'terra ben composta, fermosa'. Outra proposta faino derivar do diminutivo latino *compositum*, cemiterio. Eses mesmos estudos descartan que teña a súa orixe en *campus stellae* 'campo da estrela', como tamén se ten defendido.

Fonte: Turismo de Galicia - S.A. de Xestión do Plan Xacobeo.

ACTIVIDADE

Xogamos á ruleta

RECURSOS

Carteis con nomes da contorna, cartón de refugallo.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRICIÓN

Que é a toponimia dun lugar?

Toponimia segundo a Real Academia Galega:

1. Parte da onomástica que estuda a orixe, historia e significación dos nomes de lugar.

A primeira revista científica sobre toponimia foi fundada en 1925.

2. Conxunto dos nomes de lugar dun país, rexión etc.

A toponimia galega.

Prepararemos unha **ruleta por cores con seis divisións** e en cada cadro poñemos unha tarxeta cun topónimo e unha imaxe asociada ao topónimo. Facemos xirar a ruleta e segundo a cor que saia, o alumnado intentará adiviñar que topónimo é. Pódense cambiar os nomes e ter moitos carteis dependendo da idade do alumnado co obxectivo de que recoñezan os topónimos máis importantes do seu concello.

ACTIVIDADE

E ti onde vives?

RECURSOS

Imaxes de elementos naturais e iconas.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Ofrecemos ao alumnado dous grupos de imaxes:

- » **Elementos naturais da paisaxe: montaña, lagoa, río, bosque, praia.**
- » **Iconas que representen características/adxectivos que se lles poden atribuír: cores, grande/pequeno, redondo/cadrado, dereito/torcido.**

Cada alumno/a escolle ao chou unha imaxe de cada grupo, forma o nome resultante e debuxa o resultado: montaña dereita, río torcido, praia azul, lagoa redonda.

Acompañamos cada debuxo co nome resultante; no caso do alumnado de maior idade que poida escribir en letra minúscula, atenderá á regra ortográfica do uso da letra maiúscula no comezo dos nomes propios de lugares e/ou localidades.

Esta mesma actividade pode repetirse empregando imaxes de elementos arquitectónicos en vez dos elementos naturais: fonte, cruceiro, lavadoiro.



5.1. Construcciones

ACTIVIDADE

Imos de ruta, colle a cámara

RECURSOS

Encerado dixital, calquera dispositivo que permita sacar fotografías, rexistro por equipo das fotos realizadas por cada membro, material funxible e paneis para realizar exposición.



NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

DESCRICIÓN

Para achegar ao alumnado o patrimonio cultural do Camiño, realizaremos unha **ruta fotográfica** para captar os **elementos arquitectónicos** que a conforman, finalizando a actividade coa creación dunha **exposición fotográfica sobre eles no colexio**.

Comezamos a actividade mostrando ao alumnado os **monumentos que visitaremos nunha saída posterior** e que forman parte do patrimonio cultural do Camiño.

Será necesario tamén adestralos no **uso dos dispositivos** para sacar fotografías, xa que durante a saída cada alumno/a terá que utilzalos de forma autónoma.

Durante a saída, cada membro do grupo que saque unha foto, deberá anotalo na **folia de rexistro** correspondente, co obxectivo de que todos/as realicen o mesmo número de tomas. O sistema de rexistro pode ser convencional (sistema numérico) ou non convencional (puntos ou raias), segundo as características do alumnado.

Unha vez na aula, as fotos dos diferentes equipos agruparanse atendendo a cada monumento, para elaborar posteriormente un pequeno texto informativo sobre cada un deles e que será colocado á beira das fotografías correspondentes.

Finaliza a actividade colocando toda a información nos **paneis** dedicados á exposición.

ACTIVIDADE

Ponte na ponte

RECURSOS

Encerado dixital, tableta ou móbil, bloques de construción.

DESCRINCIÓN

Seleccionamos un ou varios dos **elementos arquitectónicos máis senlleiros da ruta do Camiño de Santiago** que pasa polo noso concello. Programamos unha saída para visitalos e amosámosllos en imaxes ao alumnado o día anterior á saída.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

Tomamos como referencia unha ponte, pero as actividades poden aplicarse a calquera outro elemento arquitectónico.

Co fin de observar todos os elementos que forman a ponte, **sacamos fotos dela dende distintos ángulos**, que despois mostraremos no encerado dixital. Sería conveniente permitir que sexa o propio alumnado, coa axuda de profesorado de apoio, quen faga algunhas das fotografías para que tomen conciencia das imaxes que se obteñen en función do lugar desde o que se fan.

De volta na aula, **visualizamos todas as imaxes** e facemos unha **posta en común** do que acabamos de ver: como é, que partes ten, para que serve e de que está feita.

Con esta información deixamos que o alumnado (de forma individual ou por parellas) elabore as súas propias **pontes con bloques de construcións**, sen ningún tipo de indicación previa.

Unha vez rematadas, pedímoslle que saquen **fotos das súas producións**. Ao alumnado de maior idade pedímoslle que as faga desde arriba, de fronte e de lado.

Mostrámolas no encerado dixital a continuación para que cada alumno/a ou parella explique ao resto da clase o proceso de construción: que fixo primeiro, cantas pezas precisou, se caeu nalgún momento e houbo que reconstruíla.

ACTIVIDADE

As cruces do Camiño

RECURSOS

Encerado dixital, materiais de debuxo



NIVEL DE DIFICULTADE

2

DESCRICIÓN

Organizamos unha saída para visitar algún **elemento arquitectónico que pase polo noso concello**, por exemplo, un **cruceiro** (animamos ao alumnado a observar as partes, materiais, formas, tamaño). Facemos fotos do cruceiro.

Xa na aula, mostramos no encerado dixital varios **cruceiros dos distintos Camiños de Galicia** para poder observar as similitudes e diferenzas nas súas formas, tamaños e elementos arquitectónicos. As imaxes está identificadas (nome e lugar en letras maiúsculas).

Dispoñemos dun **exemplo impreso de cada foto** mostrada que colocaremos pegadas no encerado.

Deseguido, realizamos debuxos dos cruceiros que acabamos de ver. Cada alumno/a escolle o que queira, pero de xeito que haxa polo menos un de cada un dos cruceiros mostrados. Non daremos instrucións de como facelos. Finalmente, elaboramos un **mural cos debuxos** realizados polo alumnado.

ACTIVIDADE

Bebemos da fonte

RECURSOS

Encerado dixital, tabletas, fotografías facilitadas polas familias, cunchas, vasos de papel.

DESCRIPCIÓN

A planificación desta actividade responde á importancia que tiñan as **fontes para os peregrinos e peregrinas** que facían o Camiño, dada a importante perda de líquidos que supón a realización de exercicio físico intenso.

Vinculada coas fontes está a **cuncha**, convertida nun dos símbolos máis representativos do Camiño. Aínda que existen moi diferentes teorías, mitos e lendas sobre as súas orixes, a máis aceptada é que foi utilizada como un vaso natural perfecto. Os peregrinos e peregrinas que chegaban a Santiago comprábanas na rúa dos Concheiros para beber nos mananciais e nas fontes no seu camiño de regreso.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

Comezamos esta actividade a través dunha **conversación informal co alumnado** en relación á importancia da inxestión de auga; as súas ideas anótanse no encerado, o que nos permite ao final extraer unhas conclusións xerais sobre a súa importancia na alimentación e xustificar a presenza de tantas fontes ao longo dos tramos do Camiño.

O paso seguinte é a procura de **imaxes de fontes do tramo do Camiño** obxecto de estudo, utilizando o encerado dixital e as tabletas dispoñibles, e completando esta colección coas imaxes achegadas polas familias.

Para finalizar a actividade, **analizamos os seus diferentes aspectos**: forma, tamaño, tipo de materiais utilizados na súa construción, localización e, moi especialmente, a potabilidade.

Para recoñecer a importancia da evolución e do progreso na historia da humanidade, aproveitamos para realizar a seguinte **práctica**: o alumnado bebe primeiro como facían os antigos peregrinos/as, utilizando unha cuncha e despois, cun vaso. Deste xeito perciben a dificultade que entraña a primeira opción e a comodidade da segunda.

ACTIVIDADE

Rosetón, ton, ton

RECURSOS

Imaxes de rosetóns, modelo de rosetón, modelo de diferentes formas, punzón, tapete, papel de celofán e pegamento.

DESCRIPCIÓN

Achegamos ao alumnado unha **foto da fachada dunha igrexa na que apareza un rosetón**. Se contamos cun exemplar no noso tramo do Camiño será esa a imaxe empregada.

Para achegar ao alumnado un dos elementos arquitectónicos dos templos situados ao longo do Camiño -os rosetóns- propónse unha actividade plástica. Nesta actividade **todo o alumnado crea o seu propio rosetón**, co fin de realizar unha exposición colectiva como actividade final.

A actividade inicial céntrase na súa observación á espera de poder comparalo con outros rosetóns e apreciar similitudes e diferenzas.

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

Recollemos todas as achegas do alumnado ata establecer unha descrición grupal como base, para crear posteriormente un **rosetón de forma individual con distintos materiais para actividades plásticas** (punzón, tesoiras, papel celofán).

As actividades seguintes irán destinadas ao **proceso de creación individual**, para o que se lle proporcionará a cada alumno/a un modelo de cartón, que trazará o seu propio rosetón, así como diferentes modelos máis pequenos, con diferentes formas, para crear o deseño interior.

Interésanos que o alumnado faga diferentes bosquejos, manipulando os modelos pequenos, ata que obteña a súa composición definitiva, momento no cal se fai o trazado final.

O paso seguinte consiste no baleirado das figuras interiores, para o que se utilizará un punzón e un tapete como base.

A continuación, colócase papel de celofán na parte posterior facendo uso do pegamento, elixindo as cores libremente.

Todos os rosetóns do grupo, pasan a formar parte da **"Exposición de rosetóns"** que se instalaría nunha cristaleira do centro, elixida para tal fin.

ACTIVIDADE

Construímos un rosetón

RECURSOS

Plastilina e utensilios para traballala.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Con esta actividade conseguimos que o alumnado repare no **que acontece coa luz cando pasa a través dun rosetón**.

Repartimos un anaco de **plastilina** a cada alumno/a para que a traballe ata conseguir facer un círculo.

Posteriormente, empregan **utensilios tamén circulares** como, por exemplo, unhas tapas de rotuladores grosos que lles permitan extraer pequenas porcións ao premer con eles nesa peza de plastilina. A única indicación que lles damos é que as porcións retiradas non deben estar xuntas para evitar que rompa a peza.

Unha vez rematada, poden **comprobar o paso da luz polos buratos resultantes**.

Pódense **vernizar** para que se endurezan e poidan formar parte da reprodución dunha igrexa en imaxe plana ou tridimensional.



6.1. Elaboración do itinerario

ACTIVIDADE

O camiño de Santiago pasa por aquí

RECURSOS

Mapa de Galicia.



NIVEL DE DIFICULTADE

- 1
- 2
- 3

DESCRICIÓN

Nun **mapa de Galicia** no que estean localizadas as distintas **rotas**, sitúase a que pasa polo concello no que se atopa o centro. **Imprímese en papel adhesivo a icona da frecha amarela** e péganse tantas como sexa preciso para cubrir todo o camiño.

Presentamos ao alumnado todas as construcións relevantes que se atopan nese camiño (un lavadoiro, unha fonte, unha capela, un albergue) co fin de que as recoñeza no momento que poida visitalas.

Repartimos as imaxes entre o alumnado e pedímoslles ás **familias** que colaboren na **procura de información sobre a construción** que lles foi asignada. Esta asignación podería estar condicionada pola distancia ao domicilio familiar para facilitar que o/a alumno/a puidese visitar con máis asiduidade o enclave no que se sitúa. **Desde ese enclave gravarían un vídeo** no que cada alumno/a compartiría a información da que dispón sobre ese elemento.

Se as familias non poden achegar a información en formato vídeo, podemos **gravar na aula empregando a técnica do chroma** coa imaxe de referencia de fondo.

ACTIVIDADE

Visitamos os monumentos do Camiño

NIVEL DE DIFICULTADE

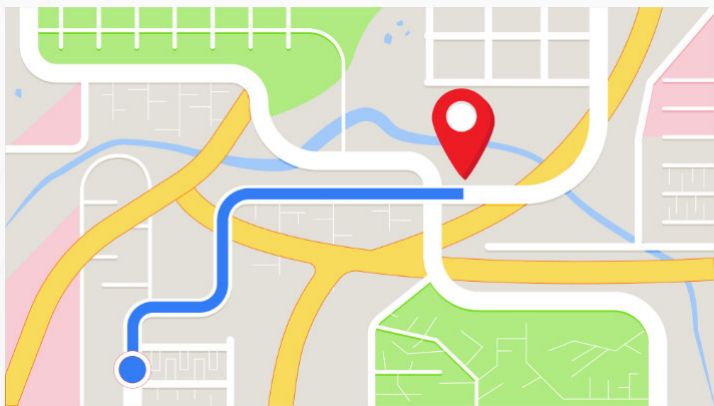
3

RECURSOS

Mapas de Galicia, de gran tamaño e recortables en cartolina dos monumentos máis emblemáticos, encerado dixital, tabletas e material funxible de aula.

DESCRINCIÓN

Proporcionaselle a cada alumno/a un **mapa de Galicia onde aparecen sinalados diferentes puntos emblemáticos co seu nome correspondente**. O alumnado debe seleccionar e unir os lugares polos cales discorre o Camiño obxecto de estudo, plasmando no mapa o seu trazado completo.



Para iso, podemos empregar os dispositivos existentes na aula (encerado dixital, tabletas), usando a aplicación de **Google Maps**.

Unha vez **definidos e localizados** os lugares polos que discorre o Camiño, observamos os distintos monumentos que se atopan nel, para que coa axuda das súas familias busquen información sobre eles nas súas casas.

De volta na aula, facemos unha **posta en común da información achegada polas familias**, que o/a docente escribe no taboleiro en relación a cada monumento.

Deseguido, o alumnado agrúpase en tantos equipos como monumentos se seleccionasen. Cada equipo construírá a **maqueta do monumento asignado en cartolina**, así como unha tarxeta informativa sobre el.

Rematamos a actividade montando un **mapa xigante de Galicia e colocando na localización do Camiño os recortables** dos monumentos xunto coa tarxeta informativa.

ACTIVIDADE

Percoremos o Camiño

RECURSOS

Aula de psicomotricidade, cinta adhesiva, conos, picas e aros.



DESCRIBIÓN

O profesorado diseña un **circuíto a modo de tramo do Camiño** e inclúe frechas amarelas para indicar a dirección do percorrido. Nese deseño **engade distintos elementos** que simulen os propios do tramo de Camiño de Santiago que pasa pola localidade: igrexa, ponte, fonte, cruceiro. Unha ponte cunha estrutura de material de espuma, un cruceiro feito con picas, unha igrexa cos ladrillos e así sucesivamente, co material dispoñible **na aula de psicomotricidade**.

NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

O profesorado diseña un **circuíto a modo de tramo do Camiño** e inclúe frechas amarelas para indicar a dirección do percorrido. Nese deseño **engade distintos elementos** que simulen os propios do tramo de Camiño de Santiago que pasa pola localidade: igrexa, ponte, fonte, cruceiro. Unha ponte cunha estrutura de material de espuma, un cruceiro feito con picas, unha igrexa cos ladrillos e así sucesivamente, co material dispoñible **na aula de psicomotricidade**.

O alumnado realiza o mesmo circuíto varias veces, pero o percorrido varía en función da colocación das frechas amarelas que, como persoas xa expertas no Camiño de Santiago, sempre deben seguir.

Previamente, o alumnado na aula pode construír con pezas os elementos máis destacados deste tramo e poñelos como puntos estratéxicos no percorrido, como pontes, albergues, ríos.

Nese percorrido **podemos esconder un tesouro que agochou un peregrino/a** que tamén pasou polo Camiño ou poñer unha trampa, como por exemplo, introducir un elemento arquitectónico que non é propio dese tramo.

Dependendo do percorrido traballamos os puntos estratéxicos.

Achégase unha simulación dun circuíto.

ACTIVIDADE

Percorremos o Camiño

NIVEL DE DIFICULTADE

- 1
- 2
- 3

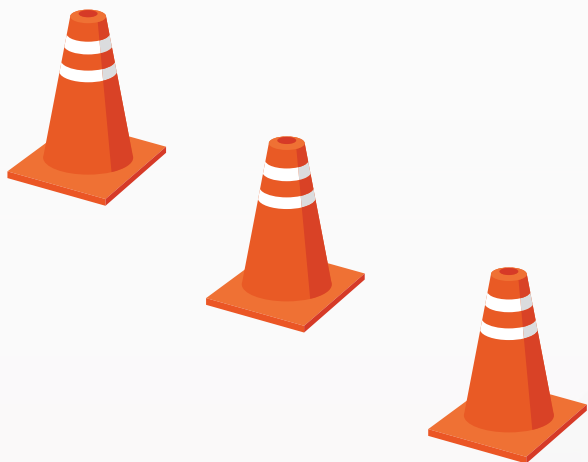


ACTIVIDADE

Treasure hunt

RECURSOS

Aula de psicomotricidade, cinta adhesiva, conos, picas e aros.
Fotografías ou figuras en 3D dos elementos arquitectónicos.



NIVEL DE DIFICULTADE



DESCRICIÓN

O **circuíto anteriormente deseñado** pódese utilizar para facer a actividade en inglés. Para iso, comezamos por introducir o vocabulario clave, empregando os elementos en 3D ou fotografías de construcións coñecidas: *church/chapel, bridge, fountain, cross, cathedral, monastery.*

Para consolidar o vocabulario, no nivel superior podemos facer un **guessing game**, no que alumnado intente adiviñar o elemento arquitectónico tras escoitar unha pequena descrición:

"It helps you cross a river": "Bridge!"

"It is very useful if you are thirsty": "Fountain"

ACTIVIDADE

Pasiño a pasiño, facemos o Camiño

RECURSOS

Encerado dixital, Google Maps.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

3

DESCRICIÓN

Nun mapa de Galicia identificamos a cidade de Santiago e buscamos a nosa vila. Trazamos unha liña que una ambas localidades.

Queda Santiago preto ou lonxe da nosa vila?

Gustaríache facer o Camiño? Por que?

Sabes en que medios de transporte se pode facer o Camiño de Santiago?

Como se chama a ruta do Camiño de Santiago que pasa pola túa localidade?

Despois de dar resposta a todas estas preguntas iniciamos una investigación sobre o tempo que se precisa para facer o Camiño a Santiago ou algún dos seus tramos.

Se imos de..... a a pé, canto tempo nos leva? E se imos en bicicleta?

Podemos usar Google Maps e apuntar o tempo que nos leva. Facemos unha comparativa para ver os tramos máis longos e máis curtos, a diferenza entre ir a pé e en bicicleta.

ACTIVIDADE

Hai robots no Camiño!

RECURSOS

Robots de chan, tapete en papel continuo ou cartolina, pegamento, copias de fotos e debuxos, tarxetas para deseñar os retos.

DESCRICIÓN

Nesta actividade aproveitaremos copias das **fotos e debuxos** que o alumnado traballou na **actividade Ponte na ponte** do bloque 5 para **deseñar un tapete no que xogar co noso robot**.

Proporcionaremos ao alumnado un tapete feito en **cuadrículas de 15 cm de lado de 6x6 cuadrículas**. Colocamos as distintas fotos e debuxos nas cuadrículas desordenadamente.

Deben quedar algunhas casas sen nada pegado nas que podemos escribir números, os nomes dos monumentos, letras, todo aquilo que queiramos traballar. Deixamos algunha en branco que pode ser a casa pola que o robot non pode pasar porque está prohibido e tamén para situar a casa de saída e de chegada.

NIVEL DE DIFICULTADE

3

En gran grupo imos deseñando retos para poder mover o noso robot e ir aprendendo. Deben ter distinto nivel de dificultade para que todo o alumnado poida xogar. Imos escribíndoos nas tarxetas de retos e logo seleccionámolas na orde que queiramos e temos que conseguir facer o reto.

Algúns exemplos:

- » **Saíndo da cuadrícula de saída, pasa polo debuxo de Ponte Maceira, o número 27 e a casa que pon "Ponte Maceira" e sae pola de meta.**
- » **O reto anterior, pero agora o robot ten que parar nas tres casas/ cuadrículas sinaladas.**
- » **Saíndo da Ponte de Brandomil, pasa por todos os números que teñan decenas e chega á saída.**

Podemos traballar **Lingua, Matemáticas, Historia, Arte**, dependendo dos nosos intereses.

Así mesmo, tamén podemos levar o noso tapete e robot ás clases de Educación Infantil e xogar coas nosas compañeiras e compañeiros.

ACTIVIDADE

Vaites con este nome!

RECURSOS

Mapa do Camiño, encerado dixital, ordenador, tabletas, biblioteca escolar, lapis e unha ficha co nome da vila de cada etapa.

DESCRICIÓN

O obxectivo é **divulgar** entre o alumnado o **patrimonio arquitectónico de cada vila**, descubrir a súa historia, así como coñecer o territorio que nos rodea e estudar a lingua galega a través da **toponimia**.



NIVEL DE DIFICULTADE

3

Propoñemos facelo da seguinte maneira:

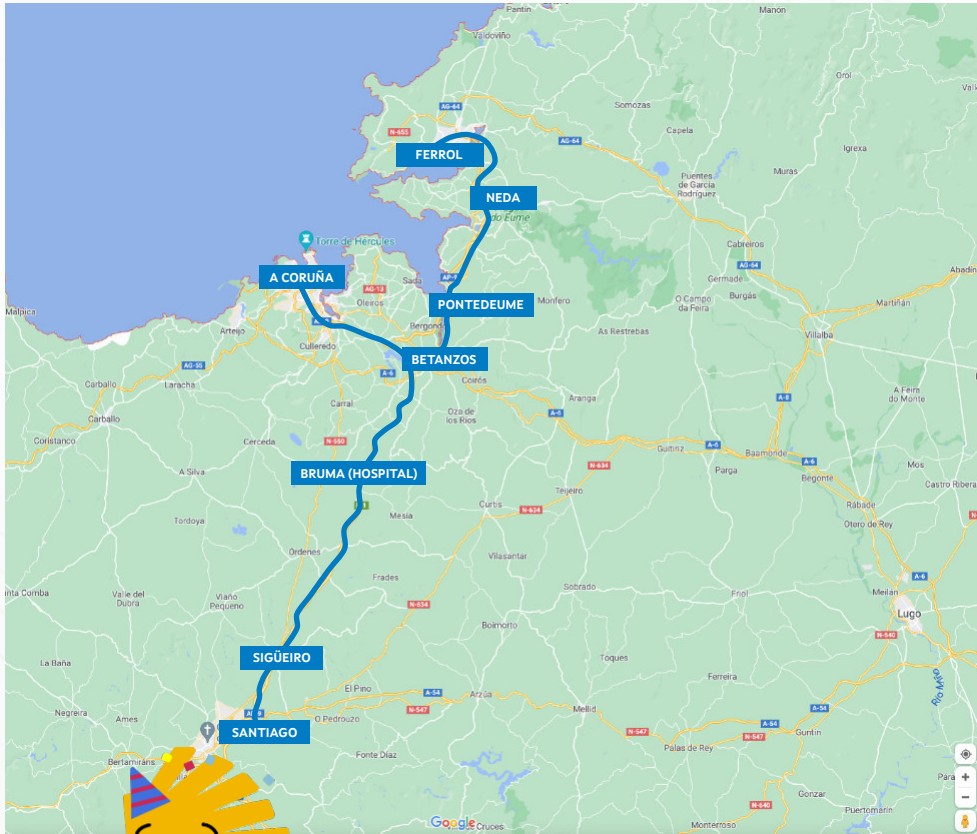
- » Ofrecemos ao alumnado un **mapa do Camiño que pasa polo noso concello** no que aparezan con claridade o nome das vilas de cada etapa do Camiño.
- » O alumnado organizado en parellas ou grupos, leva a cabo unha **investigación dos lugares polos que discorre o Camiño que pasa polo seu concello**.
- » Organizados en pequenos grupos, buscan **información sobre cada topónimo**, de onde procede e que significa.

Recursos web:

<https://toponimia.xunta.gal/gl/detras-do-nome>

https://gl.wikipedia.org/wiki/Lista_de_etimolox%C3%ADas_dos_concellos_de_Galicia

- » Cada grupo escribe na ficha de cada vila investigada cal é a súa orixe e cal é o seu significado. A continuación, buscan e pegan unha foto desa vila ou cidade.
- » Realizamos unha exposición na porta da aula das fichas do Camiño en orde, desde a vila de saída ata Santiago.



EXEMPLO CAMIÑO INGLÉS

Neste exemplo estas serían as etapas:

- » Ferrol ou A Coruña
- » Neda
- » Pontevedra
- » Betanzos
- » Bruma (Hospital)
- » Sigüeiro
- » Santiago

Camiño Inglés desde A Coruña

Camiño Inglés desde Ferrol

En cada ficha podemos escribir:

Ferrol: Hai unha lenda que di que procede do nome dun santo bretón chamado Ferreol que chegou ás costas de Ferrol seguindo o canto de sete sereas. Tamén hai fontes que din que vén de FAROL.

Neda: Ten orixe latina, AMENEDA e significa terra ribeirega situada ao longo dun río.

Pontevedra: Significa Ponte sobre o río Eume e Eume poida que veña de UME, dos etruscos, que era o nome da persoa que dirixía as extraccións de ouro do Val do Eume.

Agora só queda pegar unha foto significativa de cada vila e expoñer o traballo.

ACTIVIDADE

Construímos o noso Camiño

RECURSOS

Mapa do Camiño, papel continuo ou cartolina para o tapete, regra, lapis, cores, rotuladores, témperas.

DESCRICIÓN

Aproveitando a investigación da actividade anterior **Vaites con este nome!** imos facer un **tapete de seis cuadrículas** de lado para poder xogar con robots de chan ou incluso **Mbot**.

Reutilizamos o mapa da actividade anterior. Debuxamos sobre el cuadrículas, **6 por lado 6 (6x6)**.

Nun papel continuo imos trazar seis cuadrículas de 15 cm de lado (o tamaño da cuadrícula depende do robot utilizado, tendo en conta canto se despraza en cada comando).

Repasamos as cuadrículas con rotulador permanente. Necesitan axuda e supervisión para facer toda esta tarefa.

NIVEL DE DIFICULTADE

3

Por parellas, **pintan o fondo de verde** (con témperas ou rotuladores) e despois trasladan o Camiño ás cuadrículas do tapete guiándose polo mapa (a reprodución en cuadrícula é moi útil para trasladar unha imaxe ao tempo que traballamos a atención e a orientación no espazo). Repasamos con rotulador.

Marcamos todas as etapas do Camiño, escribindo o seu nome e os quilómetros de cada tramo. Poden poñer ademais unha foto representativa de cada vila e **sinalar elementos da paisaxe** característicos do seu Camiño, como fragas, portos, ríos. Así mesmo, tamén poderán debuxalos, pegar fotos.

Introducen no taboleiro **elementos da simboloxía do Camiño** como as frechas en distintas direccións, cunchas, acreditacións, albergues, Catedral e Botafumeiro, todos eles traballados nas distintas actividades.

Igualmente poden poñerse números que se correspondan coa **suma de todos os quilómetros das etapas**, a suma de dúas etapas, a resta de dúas etapas.

Hai unha caixa de saída central onde está **Tina Calixtina** e de onde sempre sae o robot.

Pódese aproveitar o tapete modelo predeseñado que se aporta cos debuxos de Tina Calixtina na casa de saída, elementos representativos do Camiño e a casa de meta.

ACTIVIDADE

Xogamos no Camiño

RECURSOS

Robots de chan, tapete da actividade anterior e tarxetas para os retos.

DESCRICIÓN

Nesta actividade **creamos os retos para xogar co robot** no tapete deseñado na actividade **Construímos o noso Camiño** e que se escriben nas tarxetas dos retos.

Como hai unha casa central de saída, o robot sempre sae de alí. Podemos ademais poñer como norma que sempre estea cara a Santiago, así engadimos aos retos a dificultade de ter que xirar para poñerse na dirección correcta.

Exemplos de retos:

- » **Imos á casa onde se inicia a 2ª etapa e andamos 30 km, a onde chegamos? (podemos facer o reto todo seguido ou parando en cada unha das súas partes).**
- » **O robot ten que chegar ás Fragas do Eume pasando por todas as casas que teñan frechas, sen parar.**
- » **Imos polo camiño máis curto ata o noso concello pasando polo río Mandeo.**

NIVEL DE DIFICULTADE

2

3

- » **Se numeramos aleatoriamente as casas do noso taboleiro no que a casa de Saída sexa sempre o número 1 e a casa de Santiago de Compostela o número maior, teríamos a oportunidade de deseñar retos de series numéricas: contar cara adiante e cara atrás, redondear á decena máis próxima, repaso das táboas de multiplicar, pares e impares, sumas e restas. Desde a casa de Saída imos ir pasando por todos os símbolos do Camiño que hai no noso taboleiro, parando só naqueles que sexan números pares. *Variantes:* facendo un son nos impares, acendendo unha luz nas decenas, que cando pare nunha casa par que saia na matriz de leds número par.**

Os retos poden ser feitos polo alumnado traballando en equipos. Podemos pensar, debater e escribir nas tarxetas. Despois facemos unha posta en común para ver se se poden levar a cabo, hai distintos niveis de dificultade.

Co alumnado de menor idade, podemos facer os retos en gran grupo e ir apuntándoos no encerado ou nun documento no encerado dixital. Despois copíamolos ou imprimímolos nun formato de tarxetas.

E por último, **a xogar!!**



ACTIVIDADE

Pasa-pasa palabra do Camiño

RECURSOS

Encerado ou encerado dixital.

DESCRICIÓN

Facemos o xogo por equipos ou con toda a aula. O/A docente saca unha letra ao chou e fai a pregunta correspondente a esa letra. As preguntas son sobre o Camiño Francés -pero poden adaptarse ao tramo propio sobre o que se estea traballando- e o alumnado ten que adiviñalas

Primeiro eliximos a letra, ensinámola e despois facemos a pregunta. Sería preciso ter no encerado dixital un banco coas imaxes da solución.

Letra A.

Cómo se chama o sitio onde dormen os peregrinos? Albergue.

Letra B.

Utensilio que usa o peregrino para axudarse a andar. Bastón.

NIVEL DE DIFICULTADE

3

Letra C.

Utensilio que usaba o peregrino para beber? Cabaza ou Cantimplora.

Letra D.

En que mes abre a Porta Santa da Catedral de Santiago? Decembro, o día 31.

Letra E.

Que astro do ceo sinalaba o Camiño? Estrela Polar.

Letra F.

Nomea un arbusto que poidas encontrar no Camiño. Fento.

Letra G.

Dende que monte ven os peregrinos por primeira vez a Catedral de Santiago? Monte do Gozo.

Letra H.

Que mandaron construír os Reis Católicos en 1449 e foi un hospital? Hostal dos Reis Católicos.

Letra I.

Nome dun río que pasa por Ribadiso e no que se atopa unha famosa ponte medieval. Río Iso.

ACTIVIDADE

Pasa-pasa palabra do Camiño

Letra L.

En que documento do século XII xa se fala dos peregrinos e peregrinas? Libro chamado *Códice Calixtino*.

Letra M.

Que convento era un antigo hospital de peregrinos? Madalena.

Letra N.

Que igrexa famosa se atopa na vila de Portomarín? San Nicolao.

Contén a letra Ñ.

Como se chama o percorrido que usan os peregrinos para ir a Santiago? Camiño.

Letra O.

Nome dun concello polo que pasa o Camiño e ten nome de árbore? O Pino.

Letra P.

Cal é a construción típica do Cebreiro? Palloza.

NIVEL DE DIFICULTADE

3

Letra Q.

Por que comida típica é coñecida a vila de Arzúa? Queixo.

Letra R.

Cal é considerado o punto de inicio do Camiño Francés? Roncesvalles.

Letra S.

Que mosteiro famoso se atopa neste treito do Camiño? Samos.

Letra T.

Cal é a primeira vila galega do Camiño Francés en Galicia? Triacastela.

Contén a letra U.

Cal é o saúdo dos peregrinos/as por excelencia para darse ánimos? Ultreia.

Letra V.

De que marisco é a cuncha simbólica do peregrino/a? Vieira.

Letra X.

Como se chama o ano no que o 25 de xullo é domingo? Xubilar.

Letra Z.

Como se chamaba a antiga bolsa na que levaban os peregrinos/as a súa comida ao igual que os pastores? Zurrón.

ACTIVIDADE

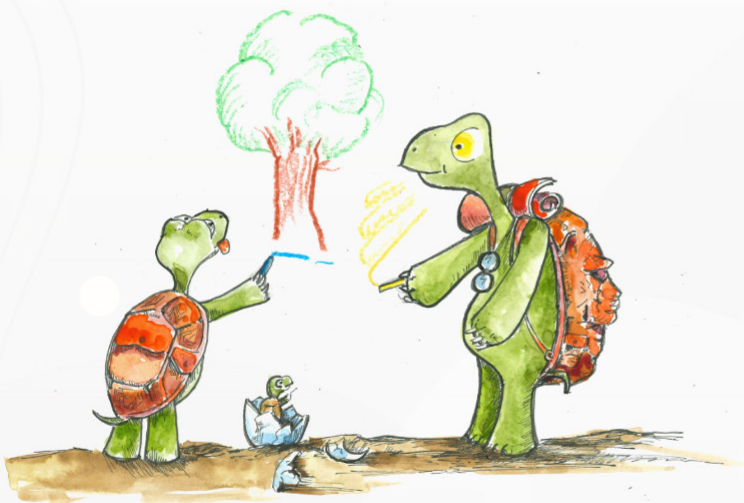
O Recuncho do noso Camiño

RECURSOS

Lapis de cores, cinta adhesiva, papel continuo, materiais naturais (anacos de madeira, pedras, follas, cunchas) e material de refugallo.

DESCRICIÓN

A través de creación dun recuncho do Camiño, o alumnado pode **experimentar, manipular e aprender xogando**, co fin de conseguir un ambiente propicio que axude a coñecer a contorna que nos rodea para preservala e valorala.



NIVEL DE DIFICULTADE

1

2

A estas alturas da proposta didáctica, o alumnado xa coñece o Camiño que pasa polo seu concello, sabe se pasa por ríos, pontes, se está á beira do mar, se pasa por fragas, bosques de acivros ou soutos húmidos. Tamén sabe que só se pode facer a pé, en bicicleta, a cabalo ou en cadeira de rodas, que Santiago e a súa Catedral serán visitados por todas as peregrinas e peregrinos pero..., **falta que o represente plasticamente.**

A intención desta actividade é darlle ao alumnado un espazo no que poida mostrar a súa visión do Camiño. Facilitámoslles materiais, fundamentalmente de orixe natural, que permitan compoñer a realidade, usando a creatividade.

Comezamos por pegar no chan un anaco de papel continuo, dun mínimo dun metro de longo, que fixamos ao chan con cinta adhesiva.

Colocamos en caixas todo o material que lles imos proporcionar (gran parte del procede das distintas saídas pola contorna).

Pedímoslles **que debuxen o seu Camiño**. Podemos darlles o papel en branco, situar a vila de saída e mais Santiago no papel continuo, ou ben marcar todas as etapas do Camiño. Traballamos por equipos, entre todas e todos irán plasmando o seu Camiño.

Unha vez rematada a obra, **exponse** para que as demais clases poidan vela.

ACTIVIDADE

O Camiño interactivo

RECURSOS

Encerado dixital, fotos, debuxos, textos dixitalizados, Google Maps e Google Arts.

DESCRINCIÓN

Unha vez que xa traballamos cunha gran cantidade de contidos ao longo das distintas actividades é hora de facer o noso propio mapa do Camiño, pero nesta ocasión, un mapa interactivo que recolla todo o que aprendemos.

Para isto imos utilizar a **ferramenta de Google My Maps**, que ofrece Google Maps.



NIVEL DE DIFICULTADE

- 1 2 3

Esta actividade consiste, en primeiro lugar, en **organizar en distintos cartafoles todo o material gráfico, os debuxos, vídeos** que recollemos durante a elaboración das distintas actividades deste proxecto do noso Camiño.

Abrimos a ferramenta no encerado dixital e imos marcando todos os lugares que queiramos destacar do noso Camiño. Podemos **enriquecelos con fotos, debuxos ou con vídeos** que se reproduzan cando prememos nunha icona situada sobre o lugar.

O alumnado pode ir seleccionando o material que quere incorporar ao seu mapa simplemente traballando sobre o encerado dixital. Esta actividade é posible facela en calquera etapa educativa.

Ao rematar **podemos facer público o noso mapa nunha plataforma dixital e enviárllelo, nun código QR, ás familias** para que poidan desfrutar do traballo realizado.

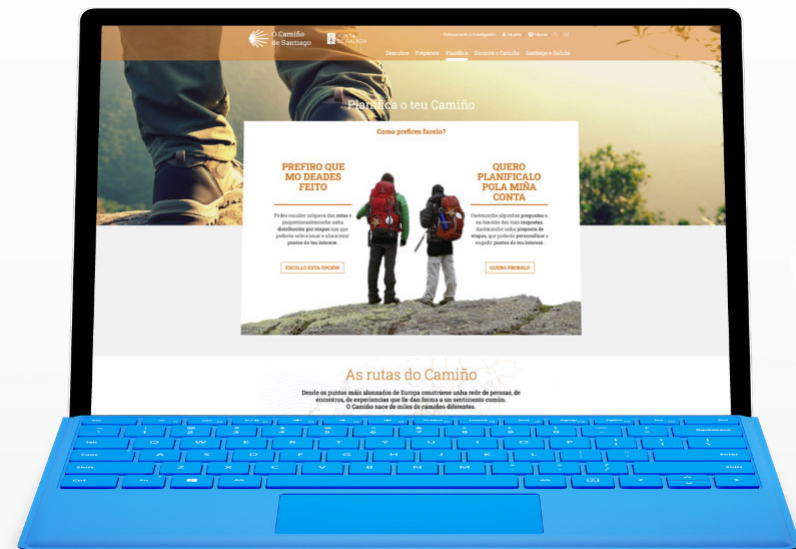
Facer o código QR do mapa interactivo é unha tarefa que pode acometer facilmente o alumnado porque son ferramentas TIC de uso moi sinxelo e gratuítas.

8. CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- ✔ Identificar e valorar o patrimonio natural, histórico, cultural e artístico da contorna.
.....
- ✔ Identificar os elementos que definen o Camiño de Santiago
.....
- ✔ Amosar interese, respecto e tolerancia ante as diferenzas persoais, sociais e culturais.
.....
- ✔ Valorar a importancia do Camiño de Santiago a nivel cultural, histórico e patrimonial, especialmente nas localidades máis pequenas e despoboadas.

9. RECURSOS

<https://www.caminodesantiago.gal/es/inicio>



ANEXO

UN ROBOT NO NOSO CAMIÑO

