| FICHA DE LA ACTIVIDAD |
| --- |
| TÍTULO DE LA ACTIVIDAD El camino de Santiago. El Juego de la oca  Nº DE LA ACTIVIDAD: 17  TEMPORALIZACIÓN: Septiembre- Diciembre 2015  PROFESOR/ES RESPONSABLE/S: Isidro Velasco Climent NIVEL/GRUPO DE ALUMNOS: 1º Bachillerato |
|  |
| OBJETIVOS:  1.Conocer las características básicas del Camino  2.Aprender a planificar un viaje  3 .Desarrollar elementos de relación con el pasado histórico.  4.Establecer relaciones con el medio geográfico  5.Valorar los elementos artísticos  6. Establecer relaciones entre los elementos anteriores  DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD   1. MATERIALES: Páginas WEB, blogs, imágenes y comentarios de viajeros del Camino 2. DESARROLLO: Introducción al viaje mítico, conociendo los textos y comparando sus citas con mapas antiguos |
| EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:  Positiva, con aparición de intereses particulares en la realización material del camino |
| PRODUCTO Y DIFUSIÓN:  Creación de un itinerario virtual en formato PowerPoint |
| OBSERVACIONES:  Dentro del elemento general del Viaje es inevitable la referencia, como aspecto básico de tipo histórico, al Camino de Santiago como uno de los más importantes y constantes en el contexto europeo, toda vez que genera, tanto en el aspecto material como cultural, una ruta definida de unión que enlaza el núcleo europeo con uno de sus extremos, finis terrae, actuando como conexión a lo largo de un milenio y permaneciendo hasta nuestros días como referencia de la tradición material y mental europea.  Así, se plantea una actividad que, dada la dificultad de su realización material, busca el acercamiento a las características del viaje tradicional a través de la preparación teórica del mismo así como una incitación a la realización futura, y evidentemente personal, del propio Camino.  La idea de desarrollo de la actividad se basa en la utilización de las nuevas tecnologías de comunicación con el objetivo de la elaboración de un viaje virtual” que permitiese, en una secuenciación temporal equivalente a la duración de la tradicional ruta a pie, aproximadamente a lo largo de un mes, la creación de un proceso de descubrimiento geográfico, artístico, cultural y personal.  Los mecanismos para el desarrollo de la actividad se referirían al uso de Internet con la intención de buscar en guías, blogs, mapas, etc; las informaciones necesarias para la elaboración de diarios personales imaginarios que fuesen equivalentes al posible en el caso de la realización material del mismo.  Esto supondría la coordinación entre alumnos de los diversos centros, especialmente entre aquellos que hubiesen compartido otras experiencias y/o actividades a lo largo del proyecto, de forma que se reforzasen esas relaciones a través de una actividad común auténticamente interconectada en un proceso diario identificable con el ritmo de marcha en el camino original.  De cualquier forma, la dificultad de interacción y de coordinación que podría suponer el poner de acuerdo a diferentes grupos nacionales con distintos ritmos de trabajo y actividad académica puede llevar a la elaboración, bien individual o por los grupos a participar en la correspondiente movilidad, de diferentes ”Diarios del Camino” cuya puesta en común sería el punto básico de la actividad.  La segunda parte del título, “El juego de la Oca”, incluye la posibilidad de ampliación o de opción sobre el elemento básico planteado, ya que dicho juego de mesa está estructurado sobre las jornadas del Camino Francés, donde la primera casilla correspondería a Roncesvalles y la última se identifica con la propia Catedral de Santiago.  Esta opción permitiría la aproximación a formas tradicionales de entretenimiento en vías de extinción, comunes por lo demás al contexto europeo occidental y puede suponer una variante gráfica en la idea de creación de tableros de juego que estén relacionados con el desarrollo de la actividad básica, donde para cada jornada se puede crear una imagen que se plasmaría en un tablero común, resumen de las distintas aproximaciones a esta vía internacional de origen medieval. |

| ACTIVITY SHEET |
| --- |
| ACTIVITY TITLE: The Jacobean Route. Game of the Goose  INVOLVED DEPARTMENTS: Geography and History  ACTIVITY NO.: 17  ACTIVITY DURATION: September –December 2015  INVOLVED TEACHERS: Isidro Velasco Climent  LEVEL/ NO. OF PARTICIPANTS: 1º Baccalaurate. 6 students |
|  |
| TARGETS:   * + - 1. Learn about basic caracteristics of The Route       2. Introduction to the planning       3. Develop about the historical meaning       4. Relationship with geographical environment       5. Value artistic characteristics       6. Interrelation of the precedent objetivs   ACTIVITY DESCRIPTION:   * + - 1. MATERIAL       2. WEB pages, blogs, images and coments about the Route       4. PROCEDURES: |
| ACTIVITY EVALUATION:  Positive, with particular interest in the real travel. |
| ACTIVITY RESULTS AND DISSEMINATION:  Virtual diary about the Route in PowerPoin format |
| COMMENTS:  Within the general notion of “travel” we must mention “ El Camino de Santiago” as an esential historical feature and one of the most important everpresent features within the European context as it generates, in a material and cultural sense, a well-defined route wich connects the European central core to one of its ends, “finis terrae”, and has been so for thousand of years. Even today, it is a referential point for the material and mental tradition in Europe.  Being this activity, walking the Jacobean Route, difficult to do, our proposal is to get to know the characteristics of traditional travelling by a theoretical preparation and to encourage the participants to walk the route itselfs inthe future, obviously as a personal experience.  This activity is to be developed using it to prepare a virtual trip. Its timeng being the same as the actual traditional walk, about one month, the participants can create a process of geographic, artistic, cultural and personal discovery.  The mechanics to develop this activity are the use of Internet to look for guides, blogs, maps, etc. That is all the information we need to create a imaginary personal diary similar to the one we would have done in case we relly walked the path.  This means students of the far centres have to cooperate and need coordination. The students who have already shared previous experiences on activities are the best candidates for this particular one, as their relationship can be reinforced by a really interconnected common Project, day by day, following the satages and timming of the real route.  Having in mind that the coordination and interaction of groups in different countries, with several school periods and diferenced work rates can be hard to achieve, different “Route Diaries” could be created, either individually or by groups who travel to the different centres. Pooling these diaries is the main aim of this activity.  The second part of the heading, “The game of the Goose”, gives the option to add the previous Project this board game who follows the French Jacobean Route day´s journey, where the starting square is Roncesvalles an the finish square is Santiago´s Cathedral itself.  This option lets us approach traditional games wich are becomig almost extinct. These games are known all over Western Europe and can be considered to be a graphic versión of the idea of creating board games having to do with the main activity. For each day´s journey, an image can be created and inserted in a common board, as a summary of all different apraches for this internationa route wich originated back in the Middle Ages. |

| SCHEDA ATTIVITÀ |
| --- |
| NOME DELL’ATTIVITÀ:  DIPARTIMENTI COINVOLTI:  ATTIVITÀ Nº:  TEMPORALIZZAZIONE:  PROFESSORE/I RESPONSABILE/I:  LIVELLO DEGLI ALLIEVI / Nº: |
|  |
| GLI OBIETTIVI:  DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ:   * + - 1. MATERIALI:  1. SVILUPPO: |
| VALUTAZIONE DELL’ATTIVITÀ: |
| MATERIALE PRODOTTO DALL’ATTIVITÀ E DIFFUSIONE DELL’ATTIVITÀ: |
| CONSIGLI,IDEE E SUGGERIMENTI: |