



Cofinanciado por
la Unión Europea

Unidad didáctica 3

Territorio y tradiciones del Camino

Una experiencia educativa para la convivencia
intercultural y la educación cinematográfica



Colección
Unidades didácticas del proyecto Caxato

Erasmus+

Enriqueciendo vidas, abriendo mentes.



Enero 2025

Este material se ha elaborado en el marco del proyecto «Camino de Santiago: Camino de intercambio y de aprendizaje cultural europeo (Caxato)» que está cofinanciado por la Unión Europea.

Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a sus autoras y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Autoras:

Stefany M. Sanabria Fernandes y Marcos Pequeño Goris

Grupo de Investigación Terceira Xeración. Universidade de Santiago de Compostela

Edición:

Andrea Succhielli

European Grants International Academy - EGINA

ISBN: 9791387631840

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons. Se permite libremente copiar, distribuir y comunicar esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría y no se use para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra. Para ver una copia de esta licencia, visite:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



La colección:

UNIDAD DIDÁCTICA I. Descubriendo el Camino

Introducción al Camino de Santiago

Lenguaje cinematográfico. Primeros pasos

Convivencia y sentido de pertenencia grupal

UNIDAD DIDÁCTICA II. Aprendiendo a través del Camino

Las particularidades del Camino de Santiago

Lenguaje cinematográfico: grabación de voz y sonido

Las “cuadrillas”. Una estrategia de convivencia y de conocimiento intercultural

UNIDAD DIDÁCTICA III. Territorio y tradiciones en el Camino

El patrimonio jacobeo como eje vertebrador de valores

Lenguaje cinematográfico: edición

Soft.skills¿poniendo a prueba nuestras habilidades interpersonales

Índice

Justificación	3
Presentación de la Unidad Didáctica 3	4
Contenidos	5
Referentes internacionales	5
Objetivos	9
Competencias	10
Metodología	10
Personas destinatarias	10
Actividades	11

Justificación

En esta última Unidad Didáctica del proyecto CAXATO se tienen en cuenta los contenidos y los aprendizajes extraídos de las anteriores etapas, además de complementar dichas sesiones con los siguientes temas clave: el patrimonio como eje vertebrador de valores, habilidades vinculadas a la edición de vídeos cortos para poner en práctica el conocimiento adquirido durante las etapas anteriores, así como el trabajo en soft.skills.

El Camino de Santiago es el eje que articula el proyecto de forma que se programaron una serie de visitas a diferentes espacios de interés cultural (patrimonial, gastronómico, modos de vida, etc.), con el objetivo de poner en valor aspectos singulares de cada uno de ellos: establecer conexiones con el contexto y el entorno; así como destacar la importancia de las personas como guardianas y transmisoras de valores asociados al Camino. Desde el marco del proyecto se defiende la transmisión de valores y las particularidades que presenta el Camino como eje transmisor de aprendizajes y vivencias de diferente índole. Estas visitas permiten descubrir un camino desde otras ópticas en las que se incluyen las intrahistorias que lo conforman, la valoración del patrimonio material e inmaterial que lo caracteriza, y que a través de proyectos como CAXATO, se abre la posibilidad de ilustrar y formar desde ellos.

Un elemento común de todos los lugares en los que se van a realizar visitas es el hecho de ser lugares de encuentro entre personas de diferentes lugares y que tienen como punto de enlace la realización del camino. Ahora bien, comúnmente se resalta que “en el camino hay diferentes caminos”; travesías muy diversas y que cuyas expectativas y motivaciones son diferentes, pero que, a su vez, se ven en la necesidad de compartir tiempos y espacios. De ahí, se deriva la importancia que tiene esta travesía como eje para trabajar habilidades intrapersonales e interpersonales desde el respeto, la colaboración y el estrechamiento de vínculos entre las personas. Lo esbozado anteriormente posibilita corroborar que este tipo de proyectos también cobran sentido a la hora de trabajar soft.skills o “habilidades blandas”. Resulta primordial ahondar en dinámicas y ejercicios en los que las personas manejen competencias vinculadas, al saber, al saber hacer y al saber ser de forma armonizada.

A lo largo de esta experiencia en la etapa gallega se van a realizar dinámicas y ejercicios grupales orientados al trabajo de ese compendio de habilidades claves. Se trata de fomentar un sentimiento de cohesión grupal a través del reforzamiento de relaciones interpersonales, y así, nutrir valores europeos, como uno de los objetivos claves del proyecto. Es una oportunidad para que las personas adultas mayores vivan nuevas experiencias y continúen con su formación a lo largo de la vida. Les va a contribuir a abrir la mirada y a tener un envejecimiento activo desde las experiencias vividas como parte de la educación a lo largo de la vida.

Otro de los objetivos del proyecto es el desarrollo de competencias digitales y mediáticas, a través de la formación en el uso del teléfono móvil como herramienta para crear contenido audiovisual empleando el lenguaje cinematográfico como base de forma que permita combatir el edadismo y la brecha digital. Las actividades están orientadas a utilizar las diferentes visitas vinculadas con el patrimonio gallego para realizar tomas y elaborar una narrativa personal en la que cada participante pueda desarrollar su propia narrativa y perspectiva.

En resumen, tanto en el marco del proyecto general, como en la tercera etapa en concreto, la orientación pedagógica se centra en los siguientes ejes:

- Educación a lo largo de la vida.
- Educación integral.
- Formación desde el patrimonio material e inmaterial vinculado al Camino de Santiago.
- Uso del lenguaje cinematográfico para generar contenido audiovisual empleando dispositivos móviles.

Presentación de la Unidad Didáctica 3

Esta unidad didáctica se enmarca en el contexto de la tercera etapa realizada dentro del marco del proyecto Caxato, la cual fue denominada Etapa gallega y que se llevó a cabo durante una semana del mes de mayo de 2024, desde el 13 hasta el 17 de mayo.

Las personas participantes vinculadas a las entidades socias del proyecto eran originarias de Francia, España e Italia y configuraron un grupo de 20 caminantes que se mantuvo a lo largo del desarrollo de las etapas programadas. Las actividades planificadas incluyeron 2 días de formación y 3 días de caminata que se desarrollaron de la siguiente manera:

Día 1. Portomarín – Ligonde (19 kms.)

Día 2. Ribadiso – O Pedrouzo (22kms.)

Día 3. Monte do Gozo – Catedral de Santiago de Compostela (5 kms.)

Las diferentes sesiones de formación se orientaron en aspectos tales como: los planos en el vídeo, la edición de vídeo. Esto se complementó con dinámicas para favorecer las relaciones intergrupales y la realización de diferentes visitas que abordan la formación de las personas participantes.

Contenidos

Bloque temático 1. El patrimonio como eje vertebrador de valores

1.1 El Camino de Santiago y su patrimonio natural y religioso: Monasterio de Samos, El Cebreiro y la Catedral de Santiago

1.2 El Camino de Santiago y su patrimonio gastronómico: Museo de la Miel

Bloque temático 2. El cine con smartphone: edición

2.1 Creación y edición de videos con smartphone

2.2 La creación de vídeos retrato

Bloque temático 3. Soft skills: poniendo a prueba nuestras habilidades interpersonales

3.1 El baile tradicional gallego como herramienta para trabajar las soft skills

Referentes internacionales

Derivado del Marco de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente 2019¹ de la Comisión Europea, las actividades se centran en el desarrollo de las siguientes competencias. A continuación, se destacan aquellos conocimientos, actitudes y habilidades que se trabajan de manera prioritaria en las actividades:

Competencia digital	
• Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad. • Creación de contenidos digitales. • Resolución de problemas y pensamiento crítico.	
Conocimientos	Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
	Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.

¹ Versión completa: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

	Poseer conocimiento relacionado con cuestiones éticas y legales de las tecnologías digitales.
	Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.
Habilidades	Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.
	Actitud crítica y reflexiva acerca de las tecnologías digitales.
Actitudes	Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	
• Trabajo con otros de manera constructiva. • Responsabilidad por el aprendizaje. • Bienestar físico y emocional.	
Conocimientos	Conocer los códigos de conducta y reglas de comunicación aceptadas en diferentes sociedades y contextos.
	Poseer conocimiento en materia de estilos de vida saludables para el cuerpo y la mente.
	Identificar las necesidades formativas y las distintas formas de desarrollar competencias necesarias para el siglo XXI.
Habilidades	Identificar las capacidades propias para hacer frente a la complejidad, reflexionar críticamente y tomar decisiones.
	Ser capaz de lidiar con la incertidumbre y el estrés desde la resiliencia.
	Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.
	Deseo de aprender y de vivir experiencias de vida para desarrollar oportunidades en distintos contextos de la vida personal.
Actitudes	Actitud positiva respecto al bienestar personal, social y físico, así como al aprendizaje permanentes.
	Actitud resolutoria para hacer frente al cambio y a los retos que se presentan.

Competencia en ciudadanía activa	
• Actuación como ciudadanos/as responsables. • Participación plena en la vida social y cívica desde la comprensión de conceptos sociales, económicos, legales y políticos.	
Conocimientos	Conocer los valores europeos comunes incluidos en el Artículo 2 del Tratado de la Unión Europea.
	Conocimiento acerca de la diversidad cultural y las identidades europeas.
	Comprensión acerca de las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas.
Habilidades	Comprometerse y relacionarse con otras personas en cuestiones relacionadas con el interés público y el bien común.
	Ser capaz de resolver problemas y desarrollar argumentos para participar en actividades comunitarias y en la toma de decisiones.
Actitudes	Actitud responsable y constructiva hacia los derechos humanos como base para la construcción de sociedades democráticas.
	Participación constructiva en la toma de decisiones democráticas para lograr sociedades diversas e inclusivas desde una cultura de paz y no violencia, comunicación intercultural y la erradicación de prejuicios.
Competencia en conciencia y expresiones culturales	
• Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales. • Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.	
Conocimientos	Conocimiento de culturas locales, nacionales, regionales, europeas y globales, incluidos sus idiomas, tradiciones y productos culturales, así como la comprensión de cómo estas

	expresiones pueden influirse mutuamente y también influir en las ideas de una persona.
	Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.
	Comprensión de la identidad cultural propia y de la herencia cultural en un mundo diverso en el que las artes y otras formas culturales pueden ser una forma de ver y entender el mundo.
Habilidades	Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, experiencias y emociones con empatía.
	Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.
Actitudes	Respeto hacia las diferentes formas de expresión cultural.
	Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

También se toma como referencia la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018² relativa a la promoción de los valores comunes, la educación inclusiva y la dimensión europea de la enseñanza donde se recuerda el marco de valores sobre los que se sustenta la Unión Europea, cabe destacar los siguientes apartados:

1. La Unión se basa en los valores comunes y principios generales del respeto de la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad, el Estado de derecho y el respeto de los derechos humanos, incluidos los derechos de las personas pertenecientes a las minorías, recogidos en el artículo 2 del Tratado de la Unión Europea. De conformidad con el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea, la Unión tiene como finalidad afirmar y promover sus valores.
2. Inspirada en estos valores, la Unión ha logrado unir a los países, las comunidades y los pueblos en un proyecto político único, permitiendo así el período de paz más largo de la historia de Europa, lo que a su vez ha promovido la estabilidad social y la prosperidad económica. La adopción por parte de los Estados miembros de los valores establecidos en el Tratado crea un terreno común que constituye un rasgo distintivo del modo de vida y la identidad europeos, y otorga a la Unión su lugar en la escena mundial.
3. La educación en todas sus formas y a todos los niveles y desde temprana edad desempeña un papel crucial en la promoción de los valores comunes. Contribuye a

² Versión completa: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0607%2801%29>

garantizar la inclusión social proporcionando a todos los niños igualdad de oportunidades para prosperar y convertirse en ciudadanos activos y con espíritu crítico, y mejora la comprensión de la identidad europea.

4. En la reunión de la Agenda de los Dirigentes celebrada en noviembre de 2017 en Gotemburgo, los líderes europeos deliberaron sobre la importancia de la educación y la cultura para el futuro de Europa. Para alimentar las reflexiones de este debate, la Comisión expuso su visión de un Espacio Europeo de Educación y propuso una serie de iniciativas en su Comunicación «Reforzar la identidad europea mediante la Educación y la Cultura», en la que se afirma que «reforzar nuestra identidad europea sigue siendo esencial y, para ello, la educación y la cultura son los mejores vectores».
5. Uno de los objetivos del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020), a saber, promover la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa, ha sido determinado sobre la base de que la educación debería promover las competencias interculturales, los valores democráticos y el respeto de los derechos fundamentales, prevenir y combatir todas las formas de discriminación y racismo, y preparar a los niños, a los jóvenes y a los adultos para que interactúen de forma positiva con otras personas de diversos contextos.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar e implementar sesiones de formación para personas adultas mayores, centradas en el conocimiento del patrimonio cultural, el lenguaje cinematográfico y el desarrollo de habilidades blandas, promoviendo la convivencia y la experiencia significativa a través de la realización del Camino de Santiago.

Objetivos específicos

- OE.1 Descubrir el patrimonio idiosincrático de la etapa gallega del Camino.
- OE.2 Trabajar la edición de vídeos a través del teléfono móvil.
- OE.3 Poner a prueba las habilidades interpersonales de las personas usuarias.

Competencias

CG.1 Capacidad para identificar, valorar y reflexionar sobre el patrimonio cultural, reconociendo su importancia histórica, social y personal.

CG.2 Habilidad para interpretar y utilizar el lenguaje cinematográfico como medio de comunicación y herramienta creativa para el análisis de la realidad.

CG.3 Competencia para trabajar en equipo, gestionar emociones y resolver problemas de manera efectiva, fortaleciendo habilidades de comunicación y empatía.

10

Metodología

En general, la metodología propuesta se centra en generar condiciones para la implicación de las personas participantes y la construcción de conocimiento a partir de narrativas elaboradas en primera persona y no tanto en la transmisión de conocimientos previamente definidos. Algunas claves relevantes para su aplicación:

- Aprendizaje constructivista:
 - Aprendizaje Basado en Experiencias (ABE)
 - Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
 - Aprender haciendo
- Aprendizaje colaborativo:
 - Trabajo cooperativo
 - Dinámicas de trabajo en grupo
- Aprendizaje significativo:
 - Alumnado en el centro del proceso de aprendizaje
 - Entornos de aprendizaje horizontales
 - Favorecer procesos de auto-educación

Personas destinatarias

Personas mayores de 50 años

Actividades

Bloque temático 1. El patrimonio como eje vertebrador de valores

Actividad 1. Patrimonio cultural, natural y religioso

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

Este compendio de actividades se vincula al objetivo específico número 1:

- OE.1 Descubrir el patrimonio idiosincrático de la etapa gallega del Camino.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos:

- Conocimiento de culturas locales, nacionales, regionales, europeas y globales, incluidos sus idiomas, tradiciones y productos culturales, así como la comprensión de cómo estas expresiones pueden influirse mutuamente y también influir en las ideas de una persona.
- Comprensión de la identidad cultural propia y de la herencia cultural en un mundo diverso en el que las artes y otras formas culturales pueden ser una forma de ver y entender el mundo.

Habilidades: Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.

Actitudes:

- Respeto hacia las diferentes formas de expresión cultural.
- Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia personal, social y de aprender a aprender:

- Trabajo con otros de manera constructiva.
- Responsabilidad por el aprendizaje.

Conocimientos: Identificar las necesidades formativas y las distintas formas de desarrollar competencias necesarias para el siglo XXI.

Habilidades:

- Identificar las capacidades propias para hacer frente a la complejidad, reflexionar críticamente y tomar decisiones.
- Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.
- Deseo de aprender y de vivir experiencias de vida para desarrollar oportunidades en distintos contextos de la vida personal.

Actitudes: Actitud positiva respecto al bienestar personal, social y físico, así como al aprendizaje permanente.

Descripción de la actividad:

Esta actividad se enmarca en el conocimiento de los principales puntos de referencia del patrimonio material de la etapa gallega del Camino de Santiago (en proyecto Caxato). No obstante, se podrán extrapolar en base a cualquier territorio. En nuestro caso, se han seleccionado tres espacios característicos del patrimonio histórico, religioso y natural de Galicia:

- Monasterio de Samos: fundado en el siglo VI y perteneciente a la orden de los benedictinos. Este monasterio se encuentra en el lugar de Samos, provincia de Lugo se encuentra el monasterio de Samos.
- El Cebreiro: provincia de Lugo, se puede encontrar un espacio acogedor en el que disfrutar de la idiosincrasia de los diferentes pueblos que colmatan el Camino de Santiago. Se trata de una aldea con pallozas y casas de piedra y techos de paja; siendo un exponente acerca de cómo era la vida en la zona. Además, cuenta con una iglesia prerrománica, la más antigua de la ruta jacobea. En el lugar se pueden encontrar tiendas de souvenirs, de alimentación, restaurantes, la iglesia de "Santa María a Real do Cebreiro" y las pallozas del Cebreiro.
- Catedral de Santiago de Compostela: se encuentra el final del Camino, y por ende, la Catedral de Santiago de Compostela, se trata de una catedral que se fundó en el siglo IX y que cuya construcción se extendió desde los años 1075 hasta el 1211, combinando estilos románico, gótico y barroco. En ella reposan los restos del Apóstol Santiago.

En ella, hay diferentes espacios de relevancia para las personas visitantes: en el exterior, Fachada del Obradoiro; Azabacherías; Platerías; Plaza de La Quintana; Torre de las Campanas y Torre de la Carraca; en el interior, Capilla Mayor; Botafumeiro; Claustro; Pórtico de la Gloria.

Procurando el descubrimiento del patrimonio del idiosincrático, se plantea la creación de una guía de viaje en la que las personas participantes, configuradas en grupo de entre 3-4 integrantes, seleccionen los espacios que se visitarán o ya se han visitado (esto dependerá de la configuración cronológica de la actividad), teniendo que recoger la totalidad de puntos singulares de la etapa. La guía se desarrollará manualmente utilizando materiales fungibles, que las personas dinamizadoras deben proporcionar, y para ello se propone la técnica de encuadernación japonesa.

El desarrollo por fases de la actividad es:

- Fase 1. Configuración de grupos de trabajo y selección de los espacios de interés que forman parte del itinerario de visitas.
- Fase 2. Búsqueda de información sobre los puntos elegidos. Preferiblemente en dos momentos, el primero previo a la visita a través de medios tecnológicos (por ejemplo, con dispositivos móviles) y, posteriormente, anotaciones, grabaciones y toma de imágenes de los espacios al momento de su visita.

- Fase 3. Recopilación de la información recabada y sistematización siguiendo los puntos clave para la configuración de una guía turística: - o Información general: breve introducción del destino, ubicación, medios de transporte para llegar, mejor época para su visita. - o Lugares de interés: monumentos históricos, miradores, espacios singulares. - o Datos de interés: breves anotaciones sobre cuestiones históricas, culturales, gastronómicas y religiosas. - o Gastronomía local: platos típicos, restaurantes recomendados, mercados. - o Actividades y experiencias: tours y excursiones, actividades al aire libre, vida nocturna y entretenimiento. - o Alojamiento: hoteles, hostales, zonas recomendadas para hospedarse. - Fase 4. Compilación de todas las fichas de puntos visitados elaborados por los distintos grupos de trabajo. Comprobación de una estructura común y creación de un índice, portada y contraportada de lo que será la guía turística. - Fase 5. Creación de la guía turística. Para ello, se usarán imágenes, distintos materiales que pueden ser recogidos durante el camino (folletos, hojas, etc.). - Fase 6. Socialización del resultado. Se propone realizar una presentación de la guía final. Seleccionamos una persona representante de cada grupo que traslade al grupo general cómo fue la experiencia y las cuestiones singulares que destacan de la actividad.
Relación con los contenidos: Se abordan contenidos orientados al patrimonio como eje vertebrador de valores y más concretamente con el patrimonio natural, cultural y religioso.
Temporalización: La fase 2 se realizará progresivamente durante las visitas. Para la búsqueda inicial se estima 50 minutos. Las fases 3, 4 y 5 se podrán realizar de manera consecutiva y su duración será de 2 horas. O también se pueden llevar a cabo en sesiones separadas de 1 hora para la fase 3, 30 minutos para la fase 4 y 30 minutos para la fase 5.
Recursos: • Material fungible: folios A4, folios de colores, lápices de colores, pegamento, tijeras, perforador y cordel. • Material tecnológico: 1 dispositivo digital por grupo con acceso a buscadores online de información.
A tener en cuenta: Si se cuenta con los recursos tecnológicos, alternativamente se puede realizar la guía turística a través de maquetación digital. Se puede usar la aplicación de Word, páginas

web de búsqueda de imágenes de uso libre (Ej. Pixabay o Pexels) o la aplicación de Canva para maquetaciones creativas.

Enlaces de interés:

- Tutorial de encuadernación japonesa:
<https://www.youtube.com/watch?v=PWBOqMMcEh8>
- Monasterio de Samos: Enlace al portal del Monasterio de Samos:
<https://www.abadiadesamos.com/>
- El Cebreiro: Información sobre la iglesia de Santa Maria A Real do Cebreiro:
https://www.turismo.gal/recurso/-/detalle/5314/santuario-de-santa-maria-a-real-do-cebreiro?langId=es_ES&tp=8&ctre=31
- Visita virtual al Cebreiro: https://www.xunta.gal/ficheiros/museos/visitas-virtuais/ocebreiro/Ocebreiro_es.html
- Catedral de Santiago de Compostela: Portal de la Catedral de Santiago de Compostela: <https://catedraldesantiago.online/>
- Compra de tickets Catedral de Santiago: <https://visitas.catedraldesantiago.es/>

Actividad 2. Patrimonio Gastronómico

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

Este compendio de actividades se vincula al objetivo específico número 1:

- OE.1 Descubrir el patrimonio idiosincrático de la etapa gallega del Camino.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos:

- Conocimiento de culturas locales, nacionales, regionales, europeas y globales, incluidos sus idiomas, tradiciones y productos culturales, así como la comprensión de cómo estas expresiones pueden influirse mutuamente y también influir en las ideas de una persona.
- Comprensión de la identidad cultural propia y de la herencia cultural en un mundo diverso en el que las artes y otras formas culturales pueden ser una forma de ver y entender el mundo.

Habilidades: Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.

Actitudes:

- Respeto hacia las diferentes formas de expresión cultural.
- Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia personal, social y de aprender a aprender:

- Trabajo con otros de manera constructiva.
- Responsabilidad por el aprendizaje.

Conocimientos: Identificar las necesidades formativas y las distintas formas de desarrollar competencias necesarias para el siglo XXI.

Habilidades:

- Identificar las capacidades propias para hacer frente a la complejidad, reflexionar críticamente y tomar decisiones.
- Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.
- Deseo de aprender y de vivir experiencias de vida para desarrollar oportunidades en distintos contextos de la vida personal.

Actitudes: Actitud positiva respecto al bienestar personal, social y físico, así como al aprendizaje permanente.

Descripción de la actividad:

Esta actividad pretende potenciar el conocimiento del patrimonio idiosincrático de la etapa gallega, a través de sus amplias oportunidades a través del patrimonio gastronómico gallego. Esto también puede aplicarse a otros contextos territoriales, siempre y cuando se identifique su cultura gastronómica como un punto de interés patrimonial. Se proponen dos actividades que pueden ser alternativas o complementarias entre ellas:

- A1. Recorridos guiados en lugares de interés gastronómico y catas de los productos. En este caso, se ha seleccionado como punto de interés el Museo de la Miel (Enredo do Abelleiro) que se encuentra en el ayuntamiento de Arzúa, provincia de A Coruña. En este espacio se llevará a cabo una visita guiada por las instalaciones. Se explicarán los procesos de colecta y cuidados de la miel y de las abejas, los tipos de miel según las zonas y su vinculación con prácticas sostenibles.

Para ello, se tomará inicialmente contacto con los espacios educativos y los profesionales que dinamizarán la sesión. Programando la actividad, atendiendo a los intereses del proyecto y del grupo participante. Finalmente, en una ronda conjunta, se realizará una reflexión final en torno a los siguientes ejes:

- Importancia del patrimonio gastronómico para las comunidades y sociedades: símbolos de pertenencia, práctica intergeneracional, valor histórico y cultural.

○ Reflexión sobre el patrimonio gastronómico propio, qué vínculo tiene con tu identidad y con la transferencia de conocimientos a otras generaciones. ○ El valor que tiene conocer sobre el patrimonio gastronómico cuando visitamos otros territorios y otras culturas. • A2. Hemeroteca audiovisual de recetas tradicionales. A través de grupos de trabajo de entre 3-4 integrantes se realizarán entrevistas cortas semiestructuradas a personas de la comunidad (vecinos, personal del alojamiento, personal de restauración, agentes claves, etc.) sobre recetas tradicionales de su entorno. La actividad se desarrollará en las siguientes fases: - Fase 1. Crear grupos y disponer de los recursos tecnológicos para grabar las entrevistas (según preferencias pueden ser sólo voz o también imagen). - Fase 2. Elaborar un guion de entrevista. Posibles ítems para incorporar: ○ ¿Cuál es tu comida tradicional favorita? ○ ¿Sabes cocinarla y/o tienes la receta de ese plato? ○ ¿Tienes algún recuerdo concreto asociado a esa comida? ○ Si tuvieras que representar tu cultura con un plato/receta, ¿cuál elegirías? ○ Cuéntame los pasos a seguir si queremos cocinar esta receta. - Fase 3. Seleccionar las personas a las que entrevistarán, concretar la entrevista, pedir permisos de imagen y sonido y buscar un espacio adecuado para realizar la grabación. Grabación de las entrevistas. - Fase 4. Socialización de los resultados en una sesión final conjunta en la que todos los grupos expongan sus vídeos (editados si es necesario) y por lo tanto las recetas recabadas. - Fase 5 (opcional). Recopilar las recetas, transcribirlas y crear un recetario común. Puede realizarse manualmente o utilizando recursos tecnológicos.
Relación con los contenidos: Se abordan contenidos orientados al “patrimonio como eje vertebrador de valores”.
Temporalización: Fase 1 y 2 – 60 minutos. Fase 3 – 90 minutos. Fase 4 – entre 60 y 90 minutos
Recursos: • Recursos tecnológicos: cámara, estabilizador, micrófonos compatibles con los dispositivos móviles, cámaras o dispositivos móviles con cámaras. • Material fungible: folios A4, folios de colores, lápices de colores, pegamento, tijeras, perforador y cordel.
A tener en cuenta:

- Siempre debemos de pedir permisos de imagen y sonido antes de realizar las grabaciones.
- Si se considera de interés, puede sumarse a la recopilación de recetas, platos tradicionales de los territorios de las personas participantes (intercambio intercultural).

Enlaces de interés:

- Enlace al portal del “Enredo do Abelleiro”: <https://www.abelleiro.com/>

Bloque temático 2. El cine con smartphone: edición

Actividad 3. Taller de creación de vídeos cortos sobre las visitas

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

En relación con los objetivos específicos con los que se vincula, esta actividad responde al siguiente:

- OE.2 Trabajar la edición de vídeos a través del teléfono móvil.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

- Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.
- Creación de contenidos digitales.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.

Conocimientos:

- Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
- Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
- Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.

- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.

Habilidades:

- Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.
- Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.

Actitudes: Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad:

Se inicia la sesión con una breve revisión de los aspectos relacionados con el manejo del software de edición de vídeo (añadir e insertar vídeos, funcionamiento de la línea de sonido, etc.) que se abordaron en las sesiones anteriores y se procede a explicar otros elementos como los efectos de transición básicos. Una vez concluida la explicación, se procede a dividir a las personas en pequeños grupos (4-5 miembros). El objetivo del taller consiste en crear una pieza audiovisual colectiva que narre la experiencia y las vivencias de las personas participantes. Se buscará que las decisiones se tomen de manera colectiva de modo que no haya una persona que dirija, sino que las decisiones se tomen de manera colectiva de modo que cada persona pueda convertirse en autor/a y actor.

Es importante que las personas participantes cuenten con información previa acerca de los lugares y espacios que van a visitar para que puedan tomar algunas decisiones relacionadas con aquello que quieren narrar.

Etapas de la actividad:

- Lluvia de ideas y guion: Los grupos realizan una lluvia de ideas para decidir el enfoque de su vídeo y las estrategias que van a emplear.
- Storyboard (guion gráfico): Se crea un storyboard simple para visualizar cada escena del microvídeo y pensar el tipo de plano, angulación y movimiento de plano. Esto les ayuda a planificar la estructura y flujo visual del contenido en secuencias breves.
- Grabación: Con sus guiones y storyboards listos, los grupos graban las escenas usando teléfonos móviles que posteriormente reunirán y analizarán para su edición. Deberán prestar atención al uso de audio y sonidos para mejorar la experiencia.
- Edición: Usan el software de edición ensamblar su vídeo. Agregan efectos de transición y verifican que el sonido (tanto de voz como de audio sea correcto).

• Presentación y evaluación: Se realiza una puesta en común para destacar los aciertos e identificar posibles aspectos de mejora.
Relación con los contenidos: Se abordan contenidos relacionado con El cine con smartphone: edición”.
Temporalización: 120 minutos.
Recursos: Recursos materiales (móviles y en algún caso ordenadores), humanos (persona facilitadora).
A tener en cuenta: Tener en cuenta el diferente nivel competencial de las personas participantes. Las personas facilitadoras deberán prestar especial atención a aquellos grupos que presenten más dificultades.
Enlaces de interés: • Guía didáctica Proyecto Retina (pp.37-38): https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf

Actividad 4. Vídeo presentación de la motivación por participar en el proyecto

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

La actividad 4 responde al siguiente objetivo específico:

- OE.2 Trabajar la edición de vídeos a través del teléfono móvil.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

- Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.
- Creación de contenidos digitales.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.

Conocimientos:

- Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
- Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
- Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Descripción de la actividad:

Una vez concluida la experiencia de las etapas, las personas participantes harán un autorretrato de manera individual con el objetivo de trabajar habilidades comunicativas y del lenguaje cinematográfico, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Escoger un espacio con buena luz y sonido.
- Escoger un plano adecuado para realizar el autorretrato.
- Editar el vídeo con un software de edición prestando atención al uso de la voz y a la imagen.

En el vídeo, las personas deberán presentarse y expresar los motivos que los llevaron a participar en la experiencia y cuáles son los aprendizajes que adquirieron.

Una vez concluido el periodo para la realización de los autorretratos, se colgarán en un espacio colectivo para que las otras personas puedan ver el resultado. Estos autorretratos se añadirán a la colección de experiencias y narrativas generadas por las personas participantes.

Relación con los contenidos: Se abordan contenidos relacionado con "El cine con smartphone: edición".

Temporalización: 60 minutos.

Recursos: Recursos materiales (móviles y en algún caso ordenador)

A tener en cuenta: Tener en cuenta dar las explicaciones oportunas y en todo momento guiar a las personas en la elaboración de sus

Enlaces de interés:

Relación de anexos:

Bloque temático 3. Soft.skills: poniendo a prueba nuestras habilidades interpersonales

Actividad 5. Juegos de baile tradicional gallego

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

La actividad se vincula al siguiente objetivo específico:

- OE.3 Poner a prueba las habilidades interpersonales de las personas usuarias.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia personal, social y de aprender a aprender:

- Trabajo con otros de manera constructiva.
- Responsabilidad por el aprendizaje.

Conocimientos: Conocer los códigos de conducta y reglas de comunicación aceptadas en diferentes sociedades y contextos.

Habilidades: Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.

Actitudes: Actitud resolutiva para hacer frente al cambio y a los retos que se presentan.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en ciudadanía activa:

- Actuación como ciudadanos/as responsables.
- Participación plena en la vida social y cívica desde la comprensión de conceptos sociales, económicos, legales y políticos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de la diversidad cultural y las identidades europeas. Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Conocimiento de culturas locales, nacionales, regionales, europeas y globales, incluidos sus idiomas, tradiciones y productos culturales, así como la comprensión de cómo estas expresiones pueden influirse mutuamente y también influir en las ideas de una persona.

Habilidades:

- Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.
- Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.

Actitudes:

- Respeto hacia las diferentes formas de expresión cultural.
- Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad: Los jugadores se organizan en un círculo amplio y se dividen en parejas (en caso de ser un grupo grande) o forman una ronda simple. Un líder musical, que puede ser un adulto o un facilitador, toca la pandereta marcando el ritmo mientras los jugadores ejecutan una serie de pasos básicos siguiendo las instrucciones. Cada ronda introduce un paso o movimiento diferente que se acumula en cada vuelta, de modo que la coreografía se va haciendo más compleja y divertida a medida que avanza el juego.

Instrucciones del Juego:

Preparación del espacio y de los jugadores: Los participantes se colocan en círculo de pie y en parejas dejando suficiente espacio para moverse;

1. **Introducción de pasos básicos:** El facilitador enseña algunos pasos básicos de baile gallego, como el “paso de jota” (un paso saltado que se hace de lado) y el “zapateo gallego” (golpe de pie en el suelo al ritmo de la pandereta). También se pueden agregar movimientos sencillos de brazos, inspirados en la danza gallega tradicional.

2. Comienzo del juego: El facilitador comienza a tocar la pandereta al ritmo deseado y los jugadores inician la coreografía con un primer paso básico, como el “paso de jota”. Se realizan cuatro tiempos de este paso, y en la siguiente ronda se agrega un nuevo movimiento. 3. Progresión de los movimientos: En cada vuelta del círculo, el facilitador añade un paso nuevo, como el “zapateo gallego” o un giro sencillo en pareja, manteniendo el ritmo con la pandereta. Los jugadores deben recordar la secuencia, de modo que en cada ronda van acumulando y encadenando los pasos anteriores junto con el nuevo. 4. Eliminación o repetición: Si un jugador se equivoca en la secuencia de pasos, se le puede dar una “vida” o una oportunidad de repetir. Alternativamente, el jugador puede salir del círculo hasta la próxima ronda. Esto añade un toque de desafío al juego, incentivando la concentración y la memoria rítmica. 5. Finalización y celebración: Cuando todos los jugadores logran ejecutar correctamente la secuencia completa sin equivocarse, se hace una última ronda de baile libre al ritmo de la pandereta. La actividad termina con una breve celebración y un aplauso grupal.
Relación con los contenidos: Se abordan contenidos relacionados con Soft skills: poniendo a prueba nuestras habilidades interpersonales.
Temporalización: 30 minutos.
Recursos: Recursos humanos (persona facilitadora) y materiales (pandereta, además de un espacio amplio y seguro).
A tener en cuenta: Dejar muy claras las instrucciones del juego y hacer una prueba para ver si todas las personas lo comprendieran.
Enlaces de interés: - <u>Realización del paso de jota</u> https://www.youtube.com/watch?v=PknkbLww0VY&pp=ygUdcGFzbyBkZSBqb3RhIGVulGJhaWxIGdhdGxIZ28%3D - <u>Zapateo Gallego.</u> https://www.youtube.com/watch?v=BAKgSGFbapY



Cofinanciado por
la Unión Europea

Erasmus+

Enriqueciendo vidas, abriendo mentes.

