

Interreg



Cofinanciado por
la Unión Europea
Cofinanciado pela
União Europeia

Pegadas

España – Portugal

ACTIVIDADES A DESARROLLAR DURANTE LAS EXPEDICIONES



ACTIVIDAD 1

Definición de la metodología y del itinerario de formación al aire libre

Índice

1. Contenido de los módulos formativos.....	3
2. Relación de actividades	5
2.1. Actividades en Portugal	5
2.1.1. Itinerario A. Camino Portugués Central	5
2.1.2. Itinerario B. Camino Portugués de la Costa.....	18
2.2. Actividades en Galicia, España	29
2.3. Actividades adicionales	44

1. Contenido de los módulos formativos

El curso formativo online que realizan los jóvenes de forma previa a la expedición práctica se compone de cuatro módulos:

Digitalización audiovisual

Nuevas tecnologías, posibilidades creativas en edición de vídeo y fotografía, el guion para crear historias narrativas audiovisuales, recursos gratuitos.

Innovación y Emprendimiento

Promover la creatividad y la resolución práctica de problemas. Aprendizaje enfocado en la identificación de oportunidades y respuestas creativas e innovadoras, promoviendo el desarrollo de una mentalidad emprendedora.

Sostenibilidad

Educación ambiental, profundizar en prácticas sostenibles y responsables, como la gestión de recursos y residuos, así como el impacto de las actividades humanas en el medio ambiente.

Pensamiento crítico

Descubrir herramientas para cuestionar, analizar y reflexionar de manera más profunda sobre lo que nos rodea. Identificar argumentos sólidos y tomar decisiones más fundamentadas.

Las actividades presentadas en este dossier están asociadas a uno o varios de los módulos de aprendizaje, especificándose en la ficha de cada actividad. De forma complementaria desarrollarán otras competencias como comunicación, trabajo en equipo, empatía o autoconocimiento.

Las acciones y dinámicas también están ligadas de forma específica a los territorios donde se van a realizar las expediciones e incluyen componentes culturales, con la finalidad de reforzar la puesta en valor del Camino de Santiago, y los elementos culturales comunes del territorio transfronterizo entre Galicia y Portugal.

Este documento está vinculado con la Actividad A.1.3 Elaboración de contenidos formativos, y se corresponde con la segunda parte del Entregable 1.3. Contenidos formativos PEGADAS.

2. Relación de actividades

A continuación, se exponen y describen las actividades prácticas diseñadas para llevar a cabo durante las expediciones del proyecto Pegadas.

El primer apartado incluye las actividades planificadas para los días en Portugal (Etapa 1, Etapa 2 e inicio de la Etapa 3).

El segundo apartado lo componen las actividades programadas para los días en España (continuación de la Etapa 3, Etapa 4 y Etapa 5 final).

Finalmente, el apartado 2.3 contiene una serie de actividades adicionales opcionales, complementarias a las principales.

2.1. Actividades en Portugal

Las actividades diseñadas para las etapas en territorio portugués están organizadas y estructuradas según se realice el Itinerario A (Camino Portugués Central por el interior) o el Itinerario B (Camino Portugués de la Costa).

2.1.1. Itinerario A. Camino Portugués Central


ETAPA 1. Portugal – Inicio en Ponte de Lima

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Juegos <i>Team Building</i> - Fortalecimiento del equipo y colaboración – <i>Icebreakers</i>
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Colaboración
OBJETIVO	Romper el hielo y crear vínculos entre los participantes, promoviendo la confianza, la comunicación y la empatía. Desarrollar habilidades de liderazgo y resolución de problemas grupales. Crear un entorno de aprendizaje interactivo que fomente el trabajo en equipo.
CONTENIDOS	Cómo transmitir y recibir información con claridad. Dinámica que depende del apoyo mutuo. Estrategias colectivas para superar desafíos.

DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas 30 minutos
ITINERARIO	Central (y Costa) Etapa 1
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Ejemplo: Juego: La telaraña Descripción: Un "portal" hecho con cuerdas o cintas se coloca entre dos árboles o soportes. El grupo debe conseguir que todos los miembros atraviesen el "portal" sin tocar las cuerdas, utilizando estrategias colaborativas.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Actividades prácticas que desafían a los participantes de una manera divertida. Técnicas de interacción para fortalecer la comunicación y la empatía.
RECURSOS	Equipo sencillo (cuerdas, pinturas, globos). <u>Nota:</u> Cada formador deberá preparar las dinámicas con antelación (tener en cuenta que debe ser material sencillo que no ocupe espacio, ya que se cargará con él hasta llegar al albergue).
EVALUACIÓN	Nivel de participación e implicación en las dinámicas.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Ruta fluvial – <i>Ecovia de Refoios do Lima</i>
PILARES/MÓDULOS	Sostenibilidad Digitalización
OBJETIVOS	Promover la actividad física en un espacio natural. Sensibilizar sobre la preservación y protección de la naturaleza y la importancia de las acciones sostenibles.

<p>CONTENIDOS</p>	<p>Actividad física en espacio natural Observación de la biodiversidad local Sostenibilidad y huella ecológica Importancia del contacto con la naturaleza para la salud</p> <p>ITINERARIO: Recorrido plano de 7 a 8 km por la eco vía del Río Lima, entre la Escuela Superior Agraria y el centro de Ponte de Lima. LINK (APP KOMOOT)</p> 
<p>DURACIÓN (HORAS)</p>	<p>Total: 2 horas</p>
<p>ITINERARIO</p>	<p>Central Etapa 1</p>
<p>ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS</p>	<p>Caminata guiada Observación y escucha activa de la naturaleza Recogida de pequeñas evidencias visuales (fotografías de fauna, flora, huellas, sonidos)</p>
<p>MÉTODOS Y TÉCNICAS</p>	<p>Aprendizaje experiencial Observación activa Reflexión en grupo</p>
<p>RECURSOS</p>	<p>Teléfonos para fotografías Bolsas para recogida simbólica de basura (opcional)</p>

ACTIVIDAD 3	
IDENTIFICACIÓN	Descubrimiento autónomo del centro histórico de Ponte de Lima
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento e innovación Digitalización Sostenibilidad
OBJETIVOS	Proporcionar una experiencia autónoma del descubrimiento del patrimonio histórico y cultural de Ponte de Lima, incentivando la creación de ideas de negocios sostenibles vinculados a la puesta en valor del territorio y del turismo cultural.
CONTENIDOS	Monumentos y espacios emblemáticos: <i>Ponte Romana</i> <i>Largo de Camões</i> <i>Torre da Cadeia Velha</i> <i>Igreja Matriz</i> Preservación del patrimonio e identidad local Turismo sostenible y emprendimiento cultural Uso de herramientas digitales en rutas autoguiadas
DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERARIO	Central Etapa 1
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante (o grupo) utiliza una aplicación o mapa impreso para explorar libremente el centro histórico. Durante la visita, señalan 4-5 lugares con potencial turístico o cultural donde podría surgir un negocio innovador (por ejemplo: tienda de productos locales, visitas guiadas temáticas, experiencias gastronómicas o artísticas). Recogen datos visuales (fotografías) y pequeñas descripciones. Finalmente, los grupos presentan una propuesta simple de negocio, articulando patrimonio + innovación + sostenibilidad.

MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Aprendizaje autónomo por exploración</p> <p><i>Brainstorming</i> y desarrollo de ideas</p> <p>Presentación informal en grupos</p> <p>Uso de dispositivos móviles para explorar el lugar</p> <p>Presentación de ideas basadas en la observación previa</p>
RECURSOS	<p>Aplicaciones móviles con guías turísticas interactivas</p> <p>Material de apoyo (mapas, guías)</p>

ACTIVIDAD DIARIA - A

IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Digitalización</p> <p>Innovación</p>
OBJETIVOS	<p>Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día.</p> <p>Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.</p>
CONTENIDOS	<p>Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles.</p> <p>Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente.</p> <p>Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot)</p> <p>Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua.</p> <p>Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)</p>
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local.</p> <p>Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje.</p> <p>Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo.</p>

	<p>La actividad puede ser realizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo. -En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ. Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo. Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.</p>
RECURSOS	<p>Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar. Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.</p>

ACTIVIDAD DIARIA - B

IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico Sostenibilidad Emprendimiento Digitalización</p>
OBJETIVO	<p>Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.</p>
CONTENIDOS	<p>Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago. Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino. Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios. Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones. Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías. <p><u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.</p>
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua.

	Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones. Habrá un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?). Discusiones grupales con moderador. Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.
RECURSOS	Bloc de notas, smartphone con aplicaciones

ETAPA 2. Ponte de Lima - Labruja – Valença

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Navegación y Digitalización de mapas en el camino
PILARES/MÓDULOS	Sostenibilidad Digitalización
OBJETIVO	Saber utilizar y evaluar las tecnologías digitales orientadas a la navegación, registro de experiencias y apoyo logístico en el Camino de Santiago.
CONTENIDOS	Introducción a herramientas de navegación como Google Maps y Wikiloc. Aplicaciones específicas para peregrinos, como Caminhos de Santiago, Pilgrim, Buen Camino y CaminApp. Métodos para registrar información y contenidos multimedia durante el viaje. Evaluación de la experiencia de usuario de las aplicaciones utilizadas.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 3 horas (Durante la caminata a realizar)
ITINERARIO	Central

	Etapa 2
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada grupo utiliza diferentes aplicaciones para planificar y ejecutar parte de la ruta, registrando los puntos de interés y los retos encontrados. Los participantes utilizan herramientas para fotografiar, registrar y geolocalizar ubicaciones, pensando en cómo se pueden utilizar estos datos para crear contenido turístico.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Navegación práctica y solución de problemas en tiempo real. Trabajo en equipo para resolver retos y proponer ideas. Análisis crítico de las herramientas utilizadas y aplicaciones en el mercado.
RECURSOS	Smartphones o tablets. Internet (o descarga previa de mapas <i>offline</i>).
EVALUACIÓN	Rendimiento de navegación mediante aplicaciones.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Cultura y Sostenibilidad en el Ecomuseo de Serra da Labruja
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Emprendimiento e innovación Sostenibilidad
OBJETIVO	Explorar la práctica agrícola tradicional de Labruja, con énfasis en el cultivo de maíz y el proceso de producción de pan artesanal. Promover el pensamiento crítico sobre la preservación del conocimiento ancestral y su adaptación al contexto actual de los negocios sustentables. Fomentar el emprendimiento local basado en prácticas tradicionales.
CONTENIDOS	Historia y tradición agrícola de la Serra da Labruja, con foco en la producción de maíz. El ciclo del maíz: desde la siembra hasta la cosecha y la molienda. Elaboración artesanal de pan: técnicas ancestrales de amasado, fermentación y cocción en horno de leña. El valor cultural y ambiental de la conservación de los molinos de agua.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERARIO	Central Etapa 2
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Recorrido por los molinos de agua restaurados del EcoMuseo, con explicación del proceso tradicional de molienda del maíz.

	<p>Participación en el ciclo de elaboración del pan, desde la molienda de la harina hasta la colocación de los panes en el horno de leña.</p> <p>Como grupo, analizarán las implicaciones económicas y culturales de preservar estas prácticas tradicionales y reflexionarán también en cómo pueden adaptarse a nuevos modelos de negocio sostenibles.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Experiencia directa de procesos tradicionales.</p> <p>Participación activa en el ciclo de producción.</p>
RECURSOS	<p>Molinos de agua restaurados.</p> <p>Equipos tradicionales para molido y producción de pan.</p>
EVALUACIÓN	<p>Observación de la participación activa de los jóvenes en actividades prácticas.</p> <p>Comprensión de los desafíos de preservar prácticas antiguas y su adaptación en el emprendimiento sostenible.</p>

ACTIVIDAD DIARIA - A

IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Digitalización</p> <p>Innovación</p>
OBJETIVOS	<p>Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día.</p> <p>Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.</p>
CONTENIDOS	<p>Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles.</p> <p>Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente.</p> <p>Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot)</p> <p>Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua.</p> <p>Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)</p>
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como

	<p>paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local.</p> <p>Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje.</p> <p>Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo.</p> <p>La actividad puede ser realizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo. -En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ.</p> <p>Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo.</p> <p>Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.</p>
RECURSOS	<p>Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar.</p> <p>Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.</p>

ACTIVIDAD DIARIA - B	
IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Sostenibilidad</p> <p>Emprendimiento</p> <p>Digitalización</p>
OBJETIVO	<p>Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.</p>
CONTENIDOS	<p>Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como:</p> <p>Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago.</p> <p>Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino.</p> <p>Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios.</p>

	<p>Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones. Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías.</p> <p><u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua.</p> <p>Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos</p>
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones.</p> <p>Habrà un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?).</p> <p>Discusiones grupales con moderador.</p> <p>Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.</p>
RECURSOS	Bloc de notas, smartphone con aplicaciones

ETAPA 3. Valença - Tuy - Ponte Arnelas

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Desarrollo de ruta autoguiada con Apps
PILARES/MÓDULOS	<p>Digitalización</p> <p>Emprendimiento e innovación</p> <p>Sostenibilidad</p>
OBJETIVO	<p>Capacitar a los participantes para planificar y desarrollar rutas turísticas autoguiadas con la ayuda de aplicaciones móviles.</p> <p>Explorar cómo se puede utilizar la tecnología para mejorar la experiencia de los peregrinos en el Camino de Santiago.</p>

	Fomentar la creatividad y el uso estratégico de herramientas digitales en la creación de negocios turísticos.
CONTENIDOS	Presentación de aplicaciones populares como Google Maps, Komoot, Wikiloc, AllTrails. Uso de funciones como marcación de puntos de interés y marcación de rutas. Cómo crear una experiencia autónoma y personalizada para peregrinos y turistas. Ejemplos de rutas temáticas (históricas, culturales, naturales o espirituales).
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central Etapa 2
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Taller sobre el uso de aplicaciones seleccionadas, centrándose en sus características más relevantes. Divididos en grupos, los participantes: a. Elegirán un tema (por ejemplo, historia local, naturaleza, gastronomía). b. Planificarán una ruta en la etapa seleccionada. c. Mapearán los puntos de interés, añadiendo descripciones, imágenes o enlaces relevantes.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Exploración práctica de herramientas digitales en el sitio.
RECURSOS	Smartphones
EVALUACIÓN	Originalidad, organización y utilidad de la información ingresada.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Visita guiada a la Fortaleza de Valença y al Centro de Interpretación
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Innovación Sostenibilidad
OBJETIVO	Explorar el potencial cultural e histórico de la Fortaleza de Valença para desarrollar productos y servicios turísticos innovadores que promuevan la preservación del patrimonio y la participación comunitaria.
CONTENIDOS	Historia de la Fortaleza: Su construcción e importancia estratégica a lo largo de los siglos.

	<p>Valença como punto de paso y referencia en el Camino de Santiago.</p> <p>Centro de Interpretación: Exposición sobre la historia de la fortificación. Métodos de conservación y promoción del patrimonio. Emprendimiento cultural: Ejemplos de negocios inspirados en la historia y la cultura local. Oportunidades de innovación en la oferta turística.</p>
DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERARIO	Central Etapa 3
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Los participantes recorren la Fortaleza acompañados de un guía que habla sobre la arquitectura, puntos estratégicos e historias notables.</p> <p>En pequeños grupos, los participantes proponen ideas para nuevos servicios turísticos, como eventos culturales, visitas temáticas o productos artesanales.</p> <p>Debate sobre cómo integrar las ideas desarrolladas con las demandas del turismo sostenible y la digitalización (por ejemplo, aplicaciones interactivas).</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Explicaciones detalladas e interactivas sobre el lugar.</p> <p>Colaboración para proponer soluciones prácticas.</p> <p>Presentación de ejemplos de éxito de turismo en fortalezas y patrimonio histórico.</p>
RECURSOS	Guía Smartphones
EVALUACIÓN	Participación durante la visita guiada y ejercicios

ACTIVIDAD 3

IDENTIFICACIÓN	Travesía Puente Internacional Valença-Tui
PILARES/MÓDULOS	Digitalización Innovación
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la riqueza del patrimonio cultural del Camino de Santiago. 2. Estimular la creatividad para el futuro profesional de los participantes. 3. Desarrollar competencias digitales.
CONTENIDOS	Historia del puente internacional Vínculo histórico Galicia-Portugal

	Métodos audiovisuales (fotografía, vídeo)
DURACIÓN	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central Etapa 3
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Cruce del Puente Internacional que une la ciudad portuguesa de Valença con Tuy (Galicia). Longitud del puente: 1200 metros</p> <p>Los participantes deben investigar previamente el significado histórico del puente (origen, construcción, relación entre los dos países, etc) y documentar la experiencia del cruce.</p> <p>Posteriormente, deben crear una publicación compartiendo sus impresiones personales sobre la actividad, ilustrando con recursos audiovisuales propios (fotografías, vídeos, etc) destacando lo que les haya parecido más relevante.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Lectura e investigación previa</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Documentación audiovisual</p>
RECURSOS	<p>Guía</p> <p>Smartphones</p>

2.1.2. Itinerario B. Camino Portugués de la Costa

ETAPA 1. Portugal – Inicio en Viana do Castelo

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Juegos <i>Team Building</i> - Fortalecimiento del equipo y colaboración – <i>Icebreakers</i>
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Colaboración</p>
OBJETIVO	<p>Romper el hielo y crear vínculos entre los participantes, promoviendo la confianza, la comunicación y la empatía. Desarrollar habilidades de liderazgo y resolución de problemas grupales.</p> <p>Crear un entorno de aprendizaje interactivo que fomente el trabajo en equipo.</p>
CONTENIDOS	<p>Cómo transmitir y recibir información con claridad.</p> <p>Dinámica que depende del apoyo mutuo.</p>

	Estrategias colectivas para superar desafíos.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas y 30 minutos
ITINERARIO	Costa Etapa 1
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Ejemplo: Juego: La telaraña Descripción: Un "portal" hecho con cuerdas o cintas se coloca entre dos árboles o soportes. El grupo debe conseguir que todos los miembros atraviesen el "portal" sin tocar las cuerdas, utilizando estrategias colaborativas.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Actividades prácticas que desafían a los participantes de una manera divertida. Técnicas de interacción para fortalecer la comunicación y la empatía.
RECURSOS	Equipo sencillo (cuerdas, pinturas, globos). <u>Nota:</u> Cada formador deberá preparar las dinámicas con antelación (tener en cuenta que debe ser material sencillo que no ocupe espacio, ya que se cargará con él hasta llegar al albergue).
EVALUACIÓN	Nivel de participación e implicación en las dinámicas.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Recorrido en bicicleta: Descubriendo Viana do Castelo
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Innovación Sostenibilidad
OBJETIVOS	Proporcionar una experiencia inmersiva sobre la historia y cultura local, explorando cómo el patrimonio arquitectónico y cultural puede ser una base para negocios innovadores y sostenibles.
CONTENIDOS	Principales monumentos a descubrir: <i>Santuário de Santa Luzia</i> <i>Praça da República</i> <i>Navio Gil Eannes</i> <i>Ponte Eiffel</i> <i>Sé Catedral de Santa Maria Maior</i> Dinámicas de preservación del patrimonio. Ejemplos de negocios locales que ponen en valor la cultura e historia de la ciudad.

	<p>Uso de aplicaciones móviles para visitas autoguiadas.</p> <p>Herramientas para turismo interactivo.</p>
TRAYECTO A RECORRER	 <p>https://www.alltrails.com/pt-pt/trilho/portugal/viana-do-castelo/centro-historico-de-viana-do-castelo-e-santa-luzia?u=mCsh=7e2wgk</p>
DURACIÓN (HORAS)	Total: 3-4 horas
ITINERARIO	Costa Etapa 1
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Cada participante registra en el mapa del centro histórico puntos estratégicos para posibles negocios basados en la cultura y el turismo.</p> <p>Reflexión sobre el papel del turismo sostenible en la preservación del patrimonio y cómo el emprendimiento puede buscar el equilibrio entre tradición e innovación.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Uso de dispositivos móviles para explorar el lugar.</p> <p>Presentación en grupos de las ideas surgidas basadas en lo que observaron.</p>
RECURSOS	<p>Aplicaciones móviles con guías interactivas.</p> <p>Material de apoyo (mapas, guías).</p>

ACTIVIDAD DIARIA - A

IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Digitalización</p> <p>Innovación</p>

OBJETIVOS	<p>Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día.</p> <p>Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.</p>
CONTENIDOS	<p>Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles.</p> <p>Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente.</p> <p>Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot)</p> <p>Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua.</p> <p>Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)</p>
ITINERARIO	<p>Costa y Central</p>
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local.</p> <p>Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje.</p> <p>Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo.</p> <p>La actividad puede ser realizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo. -En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ.</p> <p>Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo.</p> <p>Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.</p>
RECURSOS	<p>Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar.</p> <p>Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.</p>

ACTIVIDAD DIARIA - B	
IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Sostenibilidad Emprendimiento Digitalización
OBJETIVO	Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.
CONTENIDOS	<p>Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como:</p> <p>Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago.</p> <p>Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino.</p> <p>Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios.</p> <p>Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones.</p> <p>Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías.</p> <p><u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.</p>
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua. Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones.</p> <p>Habrà un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?).</p> <p>Discusiones grupales con moderador.</p>

	Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.
RECURSOS	Bloc de notas, smartphone con aplicaciones

ETAPA 2. Viana do Castelo – Praia de Âncora

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	La profesión de guía de barranquismo – Academia Internacional de <i>Canyoning</i>
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento e innovación Pensamiento crítico Sostenibilidad
OBJETIVO	Introducir a los participantes a la práctica del barranquismo con un enfoque en las habilidades técnicas, el trabajo en equipo y explorar cómo la actividad puede transformarse en una oportunidad de negocio.
CONTENIDOS	Habilidades y responsabilidades de un guía de barranquismo. Técnicas de movimiento con cuerdas. Gestión de seguridad y equipos. Mercados potenciales y desarrollo de negocio en turismo de naturaleza.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 3 horas y 30 minutos
ITINERARIO	Costa Etapa 2
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Sesión inicial con guías para conocer el equipo y técnicas básicas de seguridad. Debate sobre los retos de la actividad, la gestión de la seguridad e ideas para transformar el barranquismo en un servicio turístico vinculado al Camino de Santiago. Experiencia real de iniciación al descenso con soporte técnico de profesionales certificados (opcional).
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Descensos supervisados por guías de la <i>International Canyoning Academy Association (ICA)</i> . Los participantes aplican las técnicas enseñadas en la práctica. Reflexión grupal sobre posibilidades de negocio y sostenibilidad.
RECURSOS	Equipo de seguridad (cascos, arneses, cuerdas, zapatos, traje). Guías certificados por la ICA.

EVALUACIÓN	Participación en el descenso y aplicación de las técnicas aprendidas. Ideas generadas durante la reflexión final para negocios de turismo de aventura.
------------	---

ACTIVIDAD DIARIA - A	
IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Digitalización Innovación
OBJETIVOS	Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día. Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.
CONTENIDOS	Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles. Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente. Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua. Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local. Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje. Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo. La actividad puede ser realizada: -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo.

	-En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ. Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo. Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.
RECURSOS	Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar. Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.

ACTIVIDAD DIARIA - B

IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Sostenibilidad Emprendimiento Digitalización
OBJETIVO	Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.
CONTENIDOS	Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como: Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago. Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino. Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios. Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones. Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías. <u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua. Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos
ITINERARIO	Costa y Central

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones. Habrá un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?). Discusiones grupales con moderador. Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.
RECURSOS	Bloc de notas, smartphone con aplicaciones

ETAPA 3. Vila Praia de Âncora - Caminha - A Guarda - Ponte Arnelas

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Navegación y Digitalización de mapas en el camino
PILARES/MÓDULOS	Sostenibilidad Digitalización
OBJETIVO	Saber utilizar y evaluar las tecnologías digitales orientadas a la navegación, registro de experiencias y apoyo logístico en el Camino de Santiago.
CONTENIDOS	Introducción a herramientas de navegación como Google Maps y Wikiloc. Aplicaciones específicas para peregrinos, como Caminhos de Santiago, Pilgrim, Buen Camino y CaminApp. Métodos para registrar información y contenidos multimedia durante el viaje. Evaluación de la experiencia de usuario de las aplicaciones utilizadas.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 3 horas (Durante la caminata a realizar)
ITINERARIO	Costa Etapa 3
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada grupo utiliza diferentes aplicaciones para planificar y ejecutar parte de la ruta, registrando los puntos de interés y los retos encontrados.

	Los participantes utilizan herramientas para fotografiar, registrar y geolocalizar ubicaciones, pensando en cómo se pueden utilizar estos datos para crear contenido turístico.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Navegación práctica y solución de problemas en tiempo real. Trabajo en equipo para resolver retos y proponer ideas. Análisis crítico de las herramientas utilizadas y aplicaciones en el mercado.
RECURSOS	Smartphones o tablets. Internet (o descarga previa de mapas <i>offline</i>).
EVALUACIÓN	Rendimiento de navegación mediante aplicaciones.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Desarrollo de ruta autoguiada con Apps
PILARES/MÓDULOS	Digitalización Emprendimiento Sostenibilidad
OBJETIVOS	Capacitar a los participantes para planificar y desarrollar rutas turísticas autoguiadas con la ayuda de aplicaciones móviles. Explorar cómo se puede utilizar la tecnología para mejorar la experiencia de los peregrinos en el Camino de Santiago. Fomentar la creatividad y el uso estratégico de herramientas digitales en la creación de negocios turísticos.
CONTENIDOS	Presentación de aplicaciones populares como Google Maps, Komoot, Wikiloc, AllTrails. Uso de funciones como marcación de puntos de interés y marcación de rutas. Cómo crear una experiencia autónoma y personalizada para peregrinos y turistas. Ejemplos de rutas temáticas (históricas, culturales, naturales o espirituales).
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Costa Etapa 3
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Taller sobre el uso de aplicaciones seleccionadas, centrándose en sus características más relevantes. Divididos en grupos, los participantes: a. Elegirán un tema (por ejemplo, historia local, naturaleza, gastronomía). b. Planificarán una ruta en la etapa seleccionada. c. Mapearán los puntos de interés, añadiendo descripciones, imágenes o enlaces relevantes.

MÉTODOS Y TÉCNICAS	Exploración práctica de herramientas digitales en el sitio.
RECURSOS	Smartphones
EVALUACIÓN	Originalidad, organización y utilidad de la información ingresada.

ACTIVIDAD 3

IDENTIFICACIÓN	Cruce internacional de la desembocadura del Miño: De Caminha a A Guarda
PILARES/MÓDULOS	Digitalización Innovación
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la riqueza del patrimonio cultural del Camino de Santiago. 2. Estimular la creatividad para el futuro profesional de los participantes. 3. Desarrollar competencias digitales.
CONTENIDOS	Historia de la conexión Caminha-A Guarda Vínculo histórico Galicia-Portugal Métodos audiovisuales (fotografía, vídeo)
DURACIÓN	Total: 1 hora
ITINERARIO	Costa Etapa 3
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Cruce de la desembocadura del río Miño en barco, travesía de Caminha (Portugal) a A Guarda (España). Duración aproximada del trayecto: 15 minutos</p> <p>Los participantes deben investigar previamente la relación y el vínculo histórico entre Galicia y Portugal y, específicamente, entre los dos municipios (Caminha y A Guarda). Documentarán la experiencia del cruce.</p> <p>Posteriormente, deben crear una publicación compartiendo sus impresiones personales sobre la actividad, ilustrando con recursos audiovisuales propios (fotografías, vídeos, etc) destacando lo que les haya parecido más relevante.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Lectura e investigación previa Trabajo en equipo Documentación audiovisual
RECURSOS	Guía Smartphones

2.2. Actividades en Galicia, España

Continuación ETAPA 3. Portugal – Ponte Arnelas (Pontevedra, España)

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Montaje de tiendas de campaña
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Pensamiento crítico Sostenibilidad
OBJETIVOS	Desarrollar la habilidad práctica y teórica necesaria para montar y desmontar de manera eficiente y segura una tienda de campaña, promoviendo el trabajo en equipo, la autonomía y el respeto por la naturaleza. Fomentar la creatividad de cara al futuro laboral del alumnado. Potenciar el desempeño digital
CONTENIDOS	Entrega del material necesario para desarrollar la actividad, instrucciones del fabricante y recursos materiales. El participante deberá demostrar la habilidad para montar una tienda de campaña de manera autónoma, siguiendo las instrucciones del fabricante y aplicando técnicas adecuadas. La actividad se realizará en equipo para desarrollar habilidades de comunicación y cooperación. Se asignarán distintos roles para optimizar el proceso de montaje y fomentar el liderazgo. Se deberá documentar la actividad para luego subirla a la plataforma del proyecto. Se reflexionará sobre la experiencia de montar la tienda, identificando desafíos y soluciones, así como la importancia del trabajo en equipo en actividades al aire libre. La actividad contempla montaje de la tienda el primer día al instalarse en Galicia, pernocta en la misma durante dos noches (miércoles y jueves) y desmontaje el último día de convivencia.
DURACIÓN (HORAS)	Tiempo aproximado para montar una tienda de campaña mediana: 30-60 minutos. Total actividad: 1 hora y 30 minutos
ITINERARIO	Itinerario central Etapa 3: Montaje Etapa 5: Desmontaje

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Análisis de las instrucciones de montaje y observación del material y espacio disponibles.</p> <p>Planteamiento y organización del trabajo en equipo.</p> <p>Identificación de los posibles problemas que puedan darse durante la realización de la tarea y propuesta de soluciones <i>in situ</i>.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Práctica real</p> <p>Discusión grupal guiada</p> <p>Producción de propuestas prácticas y aplicables</p>
RECURSOS	<p>Espacio Finca de Carmelita (Ponte Arnelas)</p> <p>Herramientas y material necesario para el montaje</p> <p>Material didáctico (folletos, posibilidad de visualizar tutoriales a través de dispositivos móviles).</p>

ACTIVIDAD DIARIA - A

IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Digitalización</p> <p>Innovación</p>
OBJETIVOS	<p>Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día.</p> <p>Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.</p>
CONTENIDOS	<p>Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles.</p> <p>Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente.</p> <p>Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot)</p> <p>Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua.</p> <p>Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)</p>
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local.</p>

	<p>Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje.</p> <p>Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo.</p> <p>La actividad puede ser realizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo. -En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ.</p> <p>Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo.</p> <p>Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.</p>
RECURSOS	<p>Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar.</p> <p>Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.</p>

ACTIVIDAD DIARIA - B

IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	<p>Pensamiento crítico</p> <p>Sostenibilidad</p> <p>Emprendimiento</p> <p>Digitalización</p>
OBJETIVO	<p>Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.</p>
CONTENIDOS	<p>Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como:</p> <p>Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago.</p> <p>Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino.</p> <p>Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios.</p> <p>Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones.</p> <p>Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías.</p>

	<p><u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.</p>
DURACIÓN (HORAS)	<p>Actividad continua. Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos</p>
ITINERARIO	<p>Costa y Central</p>
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones. Habrá un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?). Discusiones grupales con moderador. Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.</p>
RECURSOS	<p>Bloc de notas, smartphone con aplicaciones</p>

ETAPA 4. Ponte Arnelas – Caldas de Reis – Padrón

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	<p>Visita a la Iglesia de Santa Mariña de Carracedo (Caldas de Reis)</p>
PILARES/MÓDULOS	<p>Emprendimiento e innovación Sostenibilidad Digitalización</p>
OBJETIVOS	<p>Promover el conocimiento histórico, arquitectónico y cultural de la iglesia Discutir cómo se puede aplicar el turismo sostenible en el contexto religioso y cultural del municipio Caldas de Reis</p>
CONTENIDOS	<p>La importancia religiosa y social de la iglesia para la comunidad local y los peregrinos. Uso de tecnologías digitales para mejorar la experiencia turística.</p>

	Prácticas para proteger activos y minimizar impactos negativos.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Recorrido para comprender la historia y el significado cultural del templo. Navegar y obtener información sobre el lugar utilizando aplicaciones móviles como Google Maps y guías digitales. Discusión grupal sobre prácticas sustentables observadas en el sitio y sugerencias para mejoras.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Uso de aplicaciones y mapas digitales. Discusión sobre el impacto del turismo en la preservación del sitio.
RECURSOS	Aplicaciones de navegación e información turística. Mapas físicos y digitales de la iglesia y alrededores. Material de apoyo proporcionado por el ayuntamiento y/o la propia iglesia.
EVALUACIÓN	Participación en discusiones y uso de recursos digitales. Ideas de negocio que aprovechen el turismo religioso y cultural de forma responsable.

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Visita al Pedrón (Padrón)
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Emprendimiento Sostenibilidad
OBJETIVO	Explorar la historia y la importancia del Pedrón, destacando su importancia cultural en el entorno local. Fomentar el interés por el patrimonio cultural del lugar.
CONTENIDOS	Descubrir el casco urbano de Padrón y la localización del Pedrón, así como su relevancia histórica en el contexto del Camino de Santiago.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora y 30 minutos
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante buscará información sobre el entorno (Paseo de Espolón, Iglesia de Santiago de Padrón etc...) previamente a la visita. Debate sobre cómo el turismo puede beneficiar y también perjudicar la preservación del patrimonio cultural local.

	Divididos en grupos, los participantes elaboran una propuesta de experiencia turística para el ayuntamiento, como visitas guiadas temáticas, senderos interactivos o eventos culturales que respeten su carácter arquitectónico.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Introducción a la historia del ayuntamiento y sus características. Trabajo en grupo: desarrollo de propuestas de actividades turísticas.
RECURSOS	Espacio del propio entorno. Herramientas digitales.
EVALUACIÓN	Participación activa y curiosidad demostradas durante la presentación y la observación.

ACTIVIDAD 3 (opcional si sobra tiempo)

IDENTIFICACIÓN	Ruta Literaria e Histórica en Padrón
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Innovación Sostenibilidad
OBJETIVO	Ofrecer una experiencia inmersiva sobre la historia y la literatura locales, explorando cómo el patrimonio arquitectónico y cultural puede ser una base para empresas innovadoras y sostenibles.
CONTENIDOS	Principales puntos de interés: Casa natal Rosalía de Castro, vía del ferrocarril, Monumento Rosalía de Castro, Tumba y Museo de Camilo José Cela y Casa Museo de Rosalía de Castro. Dinámica de conservación del patrimonio. Ejemplos de negocios locales que valoran la cultura y la historia de la ciudad. Uso de aplicaciones móviles para visitas autoguiadas. Herramientas para el turismo interactivo.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 50 minutos
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Cada participante registra en el mapa del centro histórico puntos estratégicos para posibles negocios basados en la cultura y el turismo. Se informarán así mismo de quienes eran y su relevancia de las figuras de Rosalía de Castro y Camilo José Cela. Reflexión sobre el papel del turismo sostenible en la preservación del patrimonio y cómo las empresas pueden equilibrar la tradición y la innovación.

MÉTODOS Y TÉCNICAS	Utilizando dispositivos móviles para explorar el sitio y buscar la información solicitada. Los grupos presentan ideas basadas en lo que observaron.
RECURSOS	Guía que explique la ruta. Aplicaciones móviles con guías turísticas interactivas. Material de apoyo (mapas, guías históricas).
EVALUACIÓN	Ideas de negocio presentadas por los grupos.

ACTIVIDAD 4

IDENTIFICACIÓN	La historia de la “traslatio” - Ruta marítima
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Innovación Pensamiento crítico
OBJETIVOS	Conocer el patrimonio cultural (material e inmaterial) y natural del Camino de Santiago. Generar debate sobre generación de empleo en ámbitos innovadores.
CONTENIDOS	Profundizar en la figura de Santiago Apóstol y, más concretamente, en el traslado de su cuerpo hasta Padrón (leyenda sobre la ruta Traslatio). Entender la Traslatio como ejemplo de generación de empleo a través de mitos y leyendas. Acercar a los participantes al mundo de la pesca y, en concreto, al funcionamiento de las bateas.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora y media
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Los participantes disfrutarán de un paseo marítimo en barco (salida desde Vilagarcía de Arousa) mientras se les explica la historia de la Traslatio del apóstol de forma didáctica. Tomarán documentos gráficos de la ruta y anotaciones de la narración.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Transmisión oral, narración
RECURSOS	Barco Guía Profesional encargado de narrar la historia

ACTIVIDAD 5

IDENTIFICACIÓN	Masterclass Socorrismo y Primeros Auxilios
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento e innovación Pensamiento crítico Sostenibilidad
OBJETIVO	Introducir a los participantes en la práctica del socorrismo y los primeros auxilios con un enfoque en las habilidades técnicas y el trabajo en equipo. Explorar cómo la actividad puede transformarse en una oportunidad de negocio.
CONTENIDOS	Habilidades y responsabilidades de un técnico en Socorrismo y Primeros Auxilios. Técnicas de desempeño. Gestión de seguridad. Mercados potenciales y desarrollo de negocio en turismo de naturaleza.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 2 horas
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Sesión inicial con técnicos para conocer el material, equipo y técnicas básicas. Experiencia real de aplicación en supuestos prácticos con maniqués y entre los propios compañeros. Debate sobre los retos de la actividad, la gestión de la seguridad e ideas para transformar el Socorrismo y los Primeros Auxilios en un servicio turístico de relevancia vinculado al Camino de Santiago y a las zonas de baño público.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Prácticas supervisadas por Técnicos en Socorrismo y Primeros Auxilios. Los participantes aplican las técnicas enseñadas en la práctica. Reflexión grupal sobre posibilidades de negocio y sostenibilidad.
RECURSOS	Equipo para la práctica (maniqués, férulas, vendas, etc). Técnicos certificados.
EVALUACIÓN	Participación en las prácticas y aplicación de las técnicas aprendidas. Ideas generadas durante la reflexión final para negocios de turismo de aventura.

ACTIVIDAD DIARIA - A	
IDENTIFICACIÓN	Creación de vídeos de la expedición
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Digitalización Innovación
OBJETIVOS	Enseñar técnicas de filmación y edición de vídeo para que los participantes graben cada etapa del Camino de Santiago, así como las actividades que realizan cada día. Explorar cómo se puede utilizar la producción audiovisual para promover el turismo y las iniciativas locales.
CONTENIDOS	Técnicas para capturar imágenes y vídeos utilizando dispositivos móviles. Principios de narración para crear narrativas atractivas visualmente. Uso de aplicaciones para edición rápida de vídeo (por ejemplo, CapCut, InShot) Elementos de marketing digital para promocionar el contenido producido.
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua. Sesión práctica al final de cada jornada para organizar y editar el material capturado (duración aproximada: 1 hora)
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Durante cada etapa, los participantes deberán registrar de forma audiovisual puntos importantes del itinerario, como paisajes, monumentos históricos, actividades e interacciones con la comunidad local. Organizarán los vídeos capturados en una secuencia que cuente la historia del día, incluidos momentos de desafíos personales y aprendizaje. Finalmente, crearán un vídeo corto (1-2 minutos), editado para ser compartido en plataformas digitales o presentado al grupo. La actividad puede ser realizada: -De manera grupal, de forma que cada día todos los participantes colaboren en la creación del vídeo. -En parejas o en grupos de tres, de manera que cada día de la expedición dos o tres personas del grupo serán las encargadas de recopilar los vídeos y de la creación final del mismo. Cada día el grupo será diferente para que al final de la expedición todos los integrantes hayan participado.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Métodos de aprendizaje prácticos como grabaciones in situ. Discusiones grupales y comentarios sobre la calidad del vídeo.

	Introducción al marketing digital para entender cómo utilizar los vídeos como herramienta de interacción.
RECURSOS	Teléfonos inteligentes o cámaras para filmar. Aplicaciones gratuitas o asequibles para edición de vídeo.

ACTIVIDAD DIARIA - B

IDENTIFICACIÓN	Momento de reflexión conjunta
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Sostenibilidad Emprendimiento Digitalización
OBJETIVO	Fomentar la integración de las experiencias vividas en las actividades a lo largo de las etapas del Camino de Santiago, conectando cada día con temáticas específicas y promoviendo reflexiones y propuestas creativas.
CONTENIDOS	Temática diaria alineada con las actividades realizadas, tales como: Impactos positivos y negativos del turismo en el Camino de Santiago. Uso de tecnología para la navegación y apoyo al peregrino. Identificación de brechas y oportunidades para nuevos negocios. Reflexión sobre la importancia de preservar las tradiciones. Oportunidades generadas a través de las nuevas tecnologías. <u>Nota:</u> También puede ser un tiempo aprovechado para resolver algún posible conflicto que haya surgido durante la jornada, o si algún participante quiere exponer un tema concreto.
DURACIÓN (HORAS)	Actividad continua. Espacio diario de discusión al finalizar la jornada para reflexionar en grupo: 30 minutos
ITINERARIO	Costa y Central
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Al final de cada día, los participantes escriben/reflexionan sobre el tema del día propuesto (será explicado por el monitor o monitora), relacionándolo con las actividades realizadas y sus percepciones. Habrá un momento de puesta en común, donde cada participante presentará su propuesta o su punto de vista sobre el tema.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Reflexión individual guiada con preguntas orientadoras (ejemplo: ¿cómo puede contribuir la realización de esta

	<p>actividad a la creación de nuevas oportunidades de emprendimiento?).</p> <p>Discusiones grupales con moderador.</p> <p>Grabación creativa, con libertad para dibujos, diagramas, escritura tradicional o vídeo.</p>
RECURSOS	Bloc de notas, smartphone con aplicaciones

ETAPA 5. Padrón – Santiago de Compostela

ACTIVIDAD 1	
IDENTIFICACIÓN	Desmontaje de tiendas de campaña
PILARES/MÓDULOS	<p>Emprendimiento</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Sostenibilidad</p>
OBJETIVOS	<p>Desarrollar la habilidad práctica y teórica necesaria para desmontar de manera eficiente y segura una tienda de campaña, promoviendo el trabajo en equipo, la autonomía y el respeto por la naturaleza.</p> <p>Potenciar el desempeño digital.</p>
CONTENIDOS	<p>Entrega del material necesario para desarrollar la actividad, instrucciones del fabricante y recursos materiales.</p> <p>El participante deberá demostrar la habilidad para desmontar una tienda de campaña de manera autónoma, siguiendo las instrucciones del fabricante y aplicando técnicas adecuadas.</p> <p>La actividad se realizará en equipo para desarrollar habilidades de comunicación y cooperación. Se asignarán distintos roles para optimizar el proceso de desmontaje y fomentar el liderazgo. Se deberá documentar la actividad para luego subirla a la plataforma del proyecto.</p> <p>Se reflexionará sobre la experiencia de desmontar la tienda, identificando desafíos y soluciones, así como la importancia del trabajo en equipo en actividades al aire libre.</p> <p>La actividad contempla montaje de la tienda el primer día al instalarse en Galicia, pernocta en la misma durante dos noches (miércoles y jueves) y desmontaje el último día de convivencia.</p>
DURACIÓN (HORAS)	Tiempo aproximado para desmontar una tienda de campaña mediana: 30 minutos.
ITINERARIO	<p>Itinerario central</p> <p>Etapa 3: Montaje</p> <p>Etapa 5: Desmontaje</p>

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Análisis de las instrucciones de desmontaje y observación del material y espacio disponibles. Planteamiento y organización del trabajo en equipo. Identificación de los posibles problemas que puedan darse durante la realización de la tarea y propuesta de soluciones <i>in situ</i> .
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Práctica real Discusión grupal guiada Producción de propuestas prácticas y aplicables
RECURSOS	Espacio Finca de Carmelita (Ponte Arnelas) Herramientas y material necesario para el desmontaje Material didáctico (folletos, posibilidad de visualizar tutoriales a través de dispositivos móviles).

ACTIVIDAD 2

IDENTIFICACIÓN	Visita al Santuario da Escravitude (Padrón)
PILARES/MÓDULOS	Emprendimiento Innovación Sostenibilidad Digitalización
OBJETIVO	Promover el conocimiento histórico, arquitectónico y cultural del Santuario, y discutir cómo se puede aplicar el turismo sostenible en el contexto religioso y cultural.
CONTENIDOS	La importancia religiosa y social del Santuario para la comunidad local y los peregrinos. Uso de tecnologías digitales para mejorar la experiencia turística. Prácticas para proteger activos y minimizar impactos negativos.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Caminata para comprender la historia y el significado cultural del Santuario. Navegar y obtener información sobre el Santuario utilizando aplicaciones móviles como Google Maps y guías digitales. Discusión grupal sobre prácticas sustentables observadas en el sitio y sugerencias para mejoras.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Uso de aplicaciones y mapas digitales. Discusión sobre el impacto del turismo en la preservación del sitio.

RECURSOS	Aplicaciones de navegación e información turística. Mapas físicos y digitales del Santuario y alrededores. Material de apoyo proporcionado por la dirección del Santuario.
EVALUACIÓN	Participación en discusiones y uso de recursos digitales. Ideas de negocio que aprovechen el turismo religioso y cultural de forma responsable.

ACTIVIDAD 3

IDENTIFICACIÓN	Restauración medioambiental del entorno
PILARES/MÓDULOS	Sostenibilidad Pensamiento crítico
OBJETIVO	Concienciar a los participantes sobre la importancia de la preservación del medio ambiente y las prácticas sostenibles a lo largo del Camino de Santiago.
CONTENIDOS	Educación ambiental (impacto de los residuos y reciclaje). Sostenibilidad y preservación de ecosistemas. Trabajo en grupo y ciudadanía activa.
DURACIÓN (HORAS)	Total: durante la ruta (Caldas de Reis - Padrón)
ITINERARIO	Central Etapa 4
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Debate sobre la contaminación y su impacto en el Camino. Dividir a los estudiantes en grupos para recoger basura a lo largo de la ruta designada. Separar los residuos recogidos (reciclables, orgánicos y no reciclables). Reflexión sobre la cantidad de basura que se encuentra y cómo reducir el impacto ambiental.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Participación en la recogida de basura. Identificar los residuos más comunes y los lugares más contaminados. Facilitar el debate sobre prácticas de sostenibilidad.
RECURSOS	Guantes reutilizables, bolsas de basura biodegradables, hojas de clasificación de residuos. Dispositivos móviles para fotografiar los residuos recogidos y calcular los tipos más comunes.
EVALUACIÓN	Recogida y catalogación de basura.

ACTIVIDAD 4

IDENTIFICACIÓN	Charla Marketing y Empleabilidad
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Emprendimiento Innovación
OBJETIVOS	Conocer las posibilidades de emprendimiento que ofrece el Camino de Santiago. Desarrollar competencias digitales. Adquirir habilidades para mejorar la empleabilidad de uno mismo.
CONTENIDOS	Aspectos que se abordarán en la charla: ¿Qué puedo ofrecer yo al mercado laboral? ¿Cuál puede ser mi marca personal? ¿Qué me distingue de los demás? Fortalezas y debilidades Creatividad e innovación
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central Etapa 5
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	La conferencia tendrá lugar en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Educación en Santiago de Compostela.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Diálogo abierto entre el profesional y los participantes en todo momento. Preguntas y reflexiones finales. Espacio de discusión.
RECURSOS	Sala para llevar a cabo la charla Profesional ámbito marketing/emprendimiento Proyector

ACTIVIDAD 5

IDENTIFICACIÓN	Ruta histórica guiada en Santiago de Compostela
PILARES/MÓDULOS	Innovación Sostenibilidad Pensamiento crítico
OBJETIVO	Conocer el patrimonio histórico local Reflexionar sobre el impacto del turismo
CONTENIDOS	Historia del casco histórico de Santiago de Compostela
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central

	Etapa 5
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	<p>La ruta consta de las siguientes paradas: Plaza de Platerías Catedral Plaza del Obradoiro Plaza de la Quintana Árbol de la Ciencia Iglesia de San Miguel Plaza de Cervantes</p> <p>Al finalizar la visita, debate sobre el impacto del turismo en las ciudades (turismo de masas frente a turismo sostenible).</p> <p>Posibilidades de emprendimiento fomentando un turismo sostenible en Santiago de Compostela.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	<p>Visita guiada Debate y exposición en grupos</p>
RECURSOS	<p>Guía profesional Acceso a internet</p>

Nota: La expedición está diseñada para finalizar el 5º día de la programación en la ciudad de Santiago de Compostela, aproximadamente a las 18:00 horas, momento en el que termina la actividad “Ruta histórica guiada”.

2.3. Actividades adicionales

Se presentan a continuación una serie de actividades con carácter complementario y opcional, que pueden ser llevadas a cabo en cualquiera de las etapas a realizar, tanto en la parte portuguesa como en la parte española de la expedición.

La finalidad no es otra que contar con un mayor número de recursos para fomentar la dinamización del grupo.

Se clasifican en tres categorías: actividades de orientación, contacto e interacción con peregrinos y debates grupales.

1. Orientación

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1	
IDENTIFICACIÓN	Orientación con mapas topográficos, brújulas y GPS
PILARES/MÓDULOS	Digitalización Pensamiento crítico Emprendimiento
OBJETIVOS	Utilizar diferentes herramientas de navegación: mapas topográficos, brújulas y dispositivos GPS. Explorar la importancia de la navegación en el turismo de naturaleza. Retar a los participantes a utilizar estas herramientas para resolver problemas y planificar rutas en el Camino de Santiago.
CONTENIDOS	Interpretación de mapas, lectura de contornos, identificación de puntos de referencia. Uso de brújulas para orientación, definir direcciones y localizar puntos. Cómo utilizar un dispositivo GPS para localizar coordenadas y trazar rutas. Uso de aplicaciones de navegación como Google Maps, Komoot o Wikiloc.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Demostración práctica de cómo utilizar un mapa topográfico, una brújula y un GPS para determinar la ubicación y trazar una ruta. Seguir una ruta predeterminada, recolectando puntos específicos a lo largo del camino.

	Desafiar a los grupos a encontrar un "punto de interés" (como un punto de referencia o una ubicación a lo largo del camino) utilizando las tres herramientas de navegación. Analizar las ventajas y limitaciones de las herramientas tradicionales (brújula y mapa) en comparación con las digitales (GPS y aplicaciones móviles).
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Utilización de herramientas en escenarios reales o simulados.
RECURSOS	Mapas topográficos de la región del Camino de Santiago. Brújulas de orientación. Dispositivos con GPS.
EVALUACIÓN	Aplicación de técnicas de navegación y capacidad para resolver problemas de orientación ante desafíos.

2. Contacto e interacción con peregrinos

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2	
IDENTIFICACIÓN	Investigación e Innovación – Identificando carencias en los servicios ofrecidos en el Camino de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Emprendimiento Sostenibilidad
OBJETIVO	Desarrollar habilidades analíticas y de investigación para comprender mejor las necesidades de los peregrinos y las comunidades locales. Fomentar la creación de ideas de negocio innovadoras y viables que llenen las brechas identificadas.
CONTENIDOS	Análisis de los servicios existentes, como alojamiento, alimentación, transporte y apoyo a los peregrinos. Técnicas de recogida de datos cualitativos y cuantitativos sobre las necesidades y percepciones de los peregrinos y residentes. Ejemplos de soluciones innovadoras aplicadas en otros lugares.
DURACIÓN(HORAS)	Total: 2 horas
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Los participantes realizarán observaciones y entrevistas informales con peregrinos, residentes y propietarios de negocios locales. Las preguntas pueden incluir: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades enfrentaste durante esta etapa? • ¿Qué has echado en falta en términos de servicios o infraestructura?

	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo evalúas los servicios existentes en este tramo del camino? <p>Dividir a los participantes en grupos para enumerar los servicios disponibles (por ejemplo, hostales, cafés, farmacias) y analizar las limitaciones o fortalezas.</p> <p>Cada grupo debe identificar una brecha específica y crear una propuesta de negocio innovadora para cubrir esta necesidad, considerando la viabilidad económica y el impacto ambiental y cultural.</p>
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Actividad práctica con toma de datos directamente en el trayecto.
RECURSOS	Mapas del Camino de Santiago y listado de servicios disponibles en cada etapa. Teléfonos inteligentes para recopilación de datos.
EVALUACIÓN	Evaluación de la proactividad y creatividad en la recopilación de información.

3. Debates

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3	
IDENTIFICACIÓN	Debate: Impactos positivos y negativos del Camino en la Región
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Sostenibilidad
OBJETIVO	Promover la reflexión y el debate sobre los impactos del Camino de Santiago en la región, fomentando una visión crítica y constructiva. Comprender cómo el turismo masivo puede beneficiar o perjudicar a las comunidades locales y al medio ambiente. Identificar posibles soluciones para maximizar los impactos positivos y mitigar los negativos.
CONTENIDOS	Revitalización económica local: aumentar los ingresos de las pequeñas empresas y los servicios. Turismo de masas: cambios en el carácter local y masificación. Desarrollo de prácticas turísticas sostenibles. Creación de infraestructura de apoyo ecológica y eficiente.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	División de los participantes en dos grupos: a. Un grupo aboga por impactos positivos. b. Otro destaca los impactos negativos.

	Después de las presentaciones, hay una sesión de preguntas y respuestas entre los grupos.
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Intercambio organizado de ideas para explorar diferentes perspectivas. Identificación colectiva de soluciones prácticas a los desafíos presentados.
RECURSOS	Ejemplos de datos e informes sobre el impacto del Camino de Santiago en la región.
EVALUACIÓN	Observación de la participación activa y calidad de los argumentos presentados.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 4

IDENTIFICACIÓN	Debate: Impactos ambientales y sociales del Camino de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Sostenibilidad Responsabilidad social
OBJETIVO	Estimular el pensamiento crítico de los participantes sobre los efectos ambientales y sociales del turismo en el Camino de Santiago, identificando áreas de mejora y posibilidades de negocios sostenibles. Proporcionar una plataforma para el debate y el intercambio de ideas sobre cómo mejorar la sostenibilidad en el turismo.
CONTENIDOS	Aumento de los residuos, la contaminación, la destrucción de hábitats naturales y la sobrecarga de la infraestructura en zonas muy visitadas. Dinámica cambiante de las comunidades locales, presión sobre los recursos locales, desigualdad económica entre los residentes e impacto cultural. Medidas para mitigar los impactos negativos, como la gestión de residuos, la conservación del hábitat y el fomento de prácticas turísticas responsables. La importancia de involucrar a las comunidades locales en la gestión del turismo para garantizar beneficios económicos sin dañar el medio ambiente.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Analizar ejemplos de otros sitios turísticos que enfrentan desafíos de sostenibilidad similares, como Machu Picchu o el Monte Fuji, discutiendo las soluciones implementadas y su efectividad.

MÉTODOS Y TÉCNICAS	Estimular el pensamiento crítico a través de un debate guiado, con puntos de vista opuestos sobre los impactos del turismo. Análisis de ejemplos reales que puedan aportar datos y lecciones sobre el impacto del turismo en los sitios naturales y culturales.
RECURSOS	Artículos y estudios sobre los impactos del turismo en el medio ambiente y las comunidades locales, como informes de sostenibilidad de sitios turísticos populares.
EVALUACIÓN	Participación activa en el debate y calidad de las propuestas presentadas.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 5

IDENTIFICACIÓN	Debate: Innovación y tradición en el Camino de Santiago
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Emprendimiento Sostenibilidad
OBJETIVO	Promover un momento de reflexión sobre cómo el Camino de Santiago puede adaptarse a las necesidades modernas, como la digitalización y el turismo sostenible, sin comprometer las tradiciones culturales y religiosas del territorio. Estimular el pensamiento crítico y colaborativo entre los participantes para discutir cómo la innovación y la tradición pueden coexistir armoniosamente.
CONTENIDOS	La importancia histórica y cultural del Camino de Santiago y las prácticas tradicionales, como la hospitalidad, la arquitectura y los rituales religiosos. Ejemplos de choques culturales y buenas prácticas que integran modernidad y tradición en rutas de peregrinación u otros destinos históricos. Casos de innovación que respetan la tradición en el turismo, como casas rurales que conservan el estilo arquitectónico.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Dividir a los participantes en dos grupos: uno que defienda la estricta preservación de las tradiciones del Camino y el otro que argumente a favor de la modernización. Discusión de ejemplos de la región del Camino Central o Costa en Portugal y España donde se han introducido innovaciones con respecto a las tradiciones, como el uso de códigos QR para contar historias en monumentos o iniciativas sostenibles en albergues.

MÉTODOS Y TÉCNICAS	Análisis de buenas prácticas en turismo que equilibran innovación y tradición.
RECURSOS	Buenas prácticas para integrar tradición e innovación.
EVALUACIÓN	Capacidad de los participantes para argumentar.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 6

IDENTIFICACIÓN	Discusión y reflexión grupal: Dificultades sentidas en el camino
PILARES/MÓDULOS	Pensamiento crítico Innovación Empatía, colaboración y resiliencia
OBJETIVO	Fomentar el intercambio de experiencias, promoviendo un análisis reflexivo de las dificultades encontradas durante el Camino y cómo estas situaciones pueden transponerse al mundo del emprendimiento.
CONTENIDOS	Identificación de dificultades: físicas, emocionales, logísticas y sociales. Estrategias individuales y colectivas para superar obstáculos. Relación entre los retos del Camino y el recorrido emprendedor.
DURACIÓN (HORAS)	Total: 1 hora
ITINERARIO	Central y Costa
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	Se anima a cada participante a compartir un desafío al que se ha enfrentado hasta ese momento en el Camino. Discusión guiada: ¿Cómo los desafíos en el Camino reflejan obstáculos comunes para iniciar un negocio? ¿Qué habilidades se han desarrollado que pueden ayudar en la vida empresarial?
MÉTODOS Y TÉCNICAS	Fomento de la introspección y el análisis crítico. Construcción colectiva de soluciones y aprendizajes.
RECURSOS	Hojas de apoyo con preguntas para la reflexión, si es necesario.
EVALUACIÓN	Observación de contribuciones durante las discusiones. Calidad y aplicabilidad de las soluciones propuestas en el debate.

Interreg



Cofinanciado por
la Unión Europea
Cofinanciado pela
União Europeia

España – Portugal

Pegadas