



VIA LITTERAE

PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO
ÁREA DE LITERATURA

ROY PÁRAMO DE LLANO
@ROYPARAMO

COLEGIO LA MILAGROSA (SALAMANCA)

[BIT.LY/ABPVIALITTERAE](https://bit.ly/abpvialitterae)



edebé



1. Sinopsis del proyecto, enlace del vídeo y vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

a) **Sinopsis:** un total de 37 alumnos, los pertenecientes a las clases de 3º y 4º ESO, han estudiado los contenidos curriculares del bloque de educación literaria a través de un proyecto de aprendizaje-servicio gamificado cuyo producto final fue la elaboración de un mapa digital que vincula espacios públicos – calles, edificios, monumentos y similares – de la ciudad de Salamanca con escritores, personajes u obras literarias. El mapa digital se ofrece a las concejalías de Educación y de Turismo del Ayuntamiento de Salamanca, que lo ponen a disposición del visitante y del resto de centros escolares de la ciudad a través de la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes.

b) Vinculación con los ODS

El proyecto *Via Litterae* se vincula con los siguientes ODS:

Objetivo 1: Educación de calidad.

Objetivo 2: Trabajo decente y crecimiento económico.

Objetivo 3: Producción y consumo responsables.

c) Enlace del vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=guYmfgkUVD4&t=10s>

d) Premios a los que se presenta el proyecto

Este proyecto se presenta a los premios siguientes:

- En primer lugar, al **Premio aprendizaje-servicio enfocado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.**
- En segundo lugar, al **Premio a la participación.**
- En tercer lugar, al **Premio al fomento del empoderamiento juvenil.**

2. Problema social o necesidad del entorno a la que atiende el proyecto

La ciudad de Salamanca, Patrimonio de la Humanidad y con un fuerte legado en la literatura española, no cuenta en su oferta turística con un mapa que recoja todos los vínculos entre sus calles, monumentos y edificios con los autores, obras o personajes más representativos de la literatura española.

3. Necesidades educativas del alumnado que desarrolla el proyecto

El alumnado participante está, en general, poco familiarizado con la literatura española y su legado en Salamanca, la ciudad en la que viven. Se hace necesario poner en valor el patrimonio cultural de la misma al mismo tiempo que se desarrollan las competencias lingüística, social y cívica a través del uso de las nuevas tecnologías. Muchos adolescentes están habituados a hacer un uso pasivo como consumidores de productos digitales; el proyecto ha creado un ambiente de trabajo digital colaborativo y la creación de un mapa digital como producto final.

4. Dimensión del servicio y descripción de las tareas que contiene

El servicio ha consistido en la producción y difusión de un mapa de rutas turísticas literarias por la ciudad de Salamanca presentadas en soporte digital, navegable desde cualquier dispositivo móvil con conexión a Internet por parte del usuario. El mapa se encuentra alojado en la aplicación “Google My Maps”, del entorno Google.

Los alumnos llevaron a cabo un estudio de la literatura de las diferentes épocas, analizaron propuestas de turismo activo vinculadas a la literatura tales como rutas literarias, folletos promocionales, reportajes o documentales. Después, realizaron su propio trabajo de campo

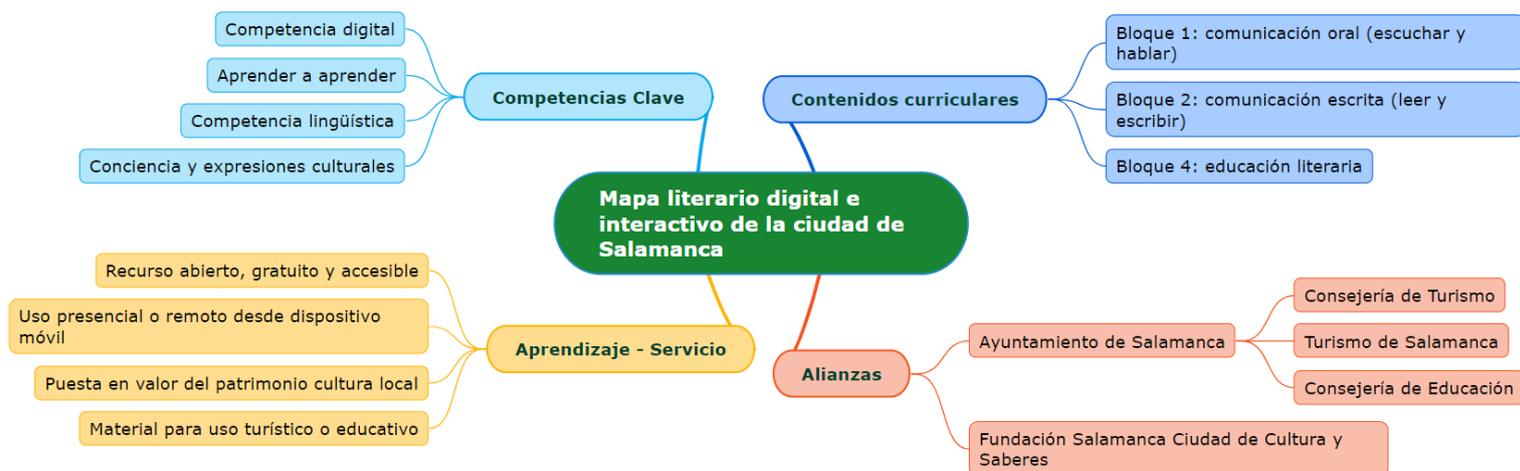
investigando los vínculos que Salamanca tiene con el mundo de la literatura a través de información de internet y la consulta a expertos (profesores universitarios, escritores, historiadores, archiveros, etc.). Se decidió el soporte final y se alimentó una base de datos con la información recogida para generar el mapa. Finalmente, se lanzaron correos electrónicos a sectores vinculados con el turismo que potencialmente podrían a su vez difundir el trabajo: hostelería, restauración, museos, librerías, colegios, asociaciones culturales y organismos públicos como bibliotecas.

El mapa fue presentado a las concejalías de Educación y Turismo del Ayuntamiento de Salamanca y a la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes. Entre marzo y septiembre, en seis meses, el mapa ha acumulado más de 15.000 visitas. Puede visitarse en el enlace: <http://www.bit.ly/mapavl>.

5. Objetivos educativos, competencias y vinculación curricular

Los objetivos principales del proyecto *Via Litterae* son:

- Desarrollar los estándares de aprendizaje y entrenar las competencias clave correspondientes a la materia en cuestión según la normativa vigente.
- Proporcionar al alumno una estructura de trabajo dinámica, participativa, cooperativa y colaborativa.
- Ofrecer un marco de trabajo digital donde los alumnos puedan desarrollar las habilidades blandas o *soft skills*.
- Aumentar la motivación y el impacto emocional del aprendizaje en el alumno.
- Acercar al alumnado los textos literarios y su contexto histórico y artístico.
- Poner en valor los vínculos literarios que posee la ciudad de Salamanca como Ciudad Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.



6. Actividades de aprendizaje y de reflexión

Las actividades se articularon en seis bloques de trabajo mediante sesiones de trabajo cooperativo y el uso de herramientas colaborativas:

- Presentación del proyecto, mecánica de trabajo y objetivos:** se introdujo a los alumnos en el manejo de las herramientas básicas que se emplearían durante las siguientes 18 semanas: entorno de Google Drive, plataforma de gamificación Classcraft, el entorno personal de aprendizaje con Symbaloo y creación del portfolio digital del alumno.
- Fase de investigación y descubrimiento de los contenidos:** los alumnos asistieron a una charla sobre investigación y llevaron a cabo diversas actividades para familiarizarse con distintas épocas, corrientes literarias, autores, obras, temas y rasgos de la literatura

española: lectura cooperativa, creación de infografías, producción de cortometrajes audiovisuales, comentarios de texto, talleres de escritura creativa, diseño y ejecución de una sesión cooperativa (impartición de clase entre compañeros) y actividades de metacognición.

- c) **Puesta en común de las investigaciones, resolución de dudas y orden de los materiales:** a lo largo de diversas sesiones de trabajo, los alumnos han ordenado su material y lo han compartido en carpetas colaborativas con sus compañeros. También se realizaron sesiones de estudio cooperativas.
- d) **Diseño de las posibles rutas literarias y su soporte para el turista o usuario:** en primer lugar, se analizaron productos análogos (mapas literarios, vídeos turísticos, recorridos guiados, etc.) y se contó con una charla a cargo del personal de Turismo de Salamanca. Luego, los alumnos investigaron otros productos turísticos de Salamanca tales como folletos, páginas web o aplicaciones. Se eligió entre todos los alumnos el soporte más adecuado mediante una lluvia de ideas y un debate colectivo. Se acordaron los elementos que contendría el mapa. Se inició un trabajo de campo para la recogida de información a través de páginas web, llamadas telefónicas a librerías, bibliotecas y escritores. Se visitó el Archivo Histórico Provincial y recibimos la visita de un profesor y escritor de la Universidad de Salamanca.
- e) **Producción del producto final:** se crearon documentos y hojas de cálculo colaborativas para el volcado de la información, se creó un mapa en Google My Maps y se probó su funcionamiento.
- f) **Difusión del mapa:** el mapa fue presentado en el Ayuntamiento de Salamanca a las concejalías de Educación y Turismo, y también a la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes. Debido al estado de alarma no se pudo realizar la presentación en la Feria del libro y su promoción en librerías y bibliotecas locales.

7. Participación, protagonismo y organización del alumnado

La dinámica del juego se le planteó al alumnado como un juego de rol, un viaje iniciático en el que Rodericus Longus, mentor de la Secreta Orden de *Via Litterae*, requería de su compromiso para restaurar el vínculo perdido entre la Literatura y la ciudad de Salamanca. Al mismo tiempo, se formaron grupos cooperativos de tres o cuatro alumnos. Cada grupo eligió un nombre y el diseño de su escudo en la plataforma Classcraft.

Classcraft es una plataforma virtual para gestionar el proyecto a modo de juego de rol. También permite crear un avatar personal a cada participante, eligiendo en primer lugar si será un mago, un guerrero o un sanador. Cada grupo debía estar integrado por, al menos, uno de estos roles. Durante el proyecto, las diferentes tareas y actividades eran planteadas como retos y misiones que debían superarse, en algunos casos de manera individual y en otras de manera cooperativa. Estas misiones se presentaban sobre un mapa o tablero de juego interactivo y cada una iba acompañada de un fragmento de la historia o narrativa correspondiente. Cada domingo, los alumnos podían ver en el perfil de Instagram de su mentor Rodericus Longus un cartel promocional de la nueva misión a la que se enfrentarían durante la semana.

Los contenidos se abordaron de manera colaborativa y el temario se repartió entre los once grupos de trabajo. Cada grupo se especializó en una sección que investigó, documentó y posteriormente explicó a sus compañeros. El alumnado conocía en todo momento sus objetivos de trabajo, los plazos de entrega y el formato. También disponía de un sistema de mensajería interno en Classcraft y el correo electrónico de su profesor para consultar las dudas. La mayor parte de las tareas llevaban asociada la creación de algún tipo de resultado, producto o evidencia de trabajo que cada alumno debía presentar y sobre la que debía reflexionar por escrito en su portfolio digital. Al final de cada uno de los seis bloques de contenido o misiones, todo el grupo intercambiaba impresiones antes de escribir una entrada o reflexión de final de misión.

Precisamente el uso del portfolio digital del alumno, la metacognición dirigida sobre su desempeño individual y colectivo y el uso de rúbricas en la evaluación formativa de las diferentes acciones ha

contribuido de manera decisiva a que el alumnado tuviese una percepción muy clara de los resultados de su trabajo. De manera paralela, en la página web del proyecto se recogía una “bitácora” con una selección de fotografías y un texto – redactado por el propio alumnado – sobre el trabajo que se había llevado a cabo esa semana. Puede consultarse en <http://www.bit.ly/abpvialitterae>.

8. Trabajo en red requerido por el proyecto

Via Litterae es, ante todo, un gran proyecto de colaboración y coordinación: a nivel interno (referido al propio centro), a nivel externo (con entidades locales) y a nivel telemático por el soporte virtual del proyecto final:

- a) **Coordinación a nivel interno:** se ha trabajado de manera vertical con dos cursos al mismo tiempo, 3º y 4º ESO. Los objetivos de trabajo de cada grupo han sido los propios de cada curso pero el trabajo de ambos ha convergido en el producto final ya que el mapa se ha nutrido de la aportación de ambos y los dos cursos han compartido recursos, documentos colaborativos y han tenido acceso al trabajo del otro. Todo ello se ha llevado a cabo en el entorno de Google Suite for Education, utilizando principalmente Google Drive para la creación de carpetas compartidas, Google Docs para el procesamiento de textos, Google Sites para la creación de los portfolios digitales del alumnado, Google Slides para las presentaciones. También se han usado otras herramientas colaborativas, como Genially.
- b) **Coordinación a nivel externo:** entre los meses de julio y septiembre de 2019, se mantuvieron reuniones presenciales e intercambiaron llamadas telefónicas y correos electrónicos con diferentes entidades cuya colaboración sería determinante en el desarrollo del proyecto:
- **Turismo de Salamanca:** asesoraron sobre los objetivos del proyecto y acotaron el tipo de producto final mediante una charla con el alumnado. Supervisaron el producto final en la celebración del aprendizaje.
 - **Archivo Histórico Provincial de Salamanca:** diseñaron dos visitas para el alumnado en las que les dieron a conocer la importancia de la archivística, mostraron manuscritos de algunos de los autores estudiados y pusieron el valor el legado literario de la ciudad.
 - **Facultad de Filología (Universidad de Salamanca):** la doctora en Filología, Laura Gago, visitó al alumnado en el colegio para instruirlos en las claves de la investigación y el rigor científico. También el profesor y escritor Luis García Jambrina, autor de novelas ambientadas en Salamanca, compartió algunas claves y datos históricos útiles para la documentación del alumnado en una charla informal que mantuvo con ellos.
 - **Concejalías de Educación y Turismo (Ayuntamiento de Salamanca):** gestionaron en colaboración la recepción del alumnado y presentación del proyecto en el Ayuntamiento de Salamanca, su difusión en los medios locales y el estudio de la propuesta como punto de partida para posteriores rutas culturales por la ciudad.
 - **Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes:** se interesó por el producto final incluyéndolo en su biblioteca de recursos digitales y en la programación de actividades dirigidas a los centros educativos de la ciudad.
- c) **Coordinación a nivel telemático:**
- Bibliotecas, librerías y museos: fueron contactados por correo electrónico para presentar el proyecto y recoger información que pudiese ser incluida posteriormente en la base de datos.
 - SignLab Nuevas Tecnologías S.L.: esta empresa de software había elaborado una aplicación de rutas literarias y sus programadores fueron contactados para intercambiar impresiones sobre el planteamiento de nuestro mapa digital interactivo.

9. Celebración y difusión

El proyecto *Via Litterae* ha sido difundido y dado a conocer intensamente tanto durante su realización como tras su finalización, en actos presenciales y también en contextos virtuales. Los diferentes eventos y publicaciones pueden ser consultados en la página del proyecto, <http://www.bit.ly/abpvialitterae>. Por su parte, el mapa literario creado y alojado en Google My Maps acumula ya, seis meses después de su lanzamiento, más de 15.000 visitas (<http://www.bit.ly/mapavl>).

- a) **Presentación en la Universidad de Salamanca:** el día 3 de marzo, una representación de alumnos y su profesor fueron invitados a una de las clases del máster de secundaria para exponer a los futuros docentes nuestro sistema de trabajo e intercambiar impresiones en torno al aprendizaje-servicio.
- b) **Celebración del aprendizaje:** el día 11 de marzo el proyecto fue presentado en el Colegio La Milagrosa ante las familias del alumnado y otros miembros de la comunidad educativa.
- c) **Presentación en el Ayuntamiento de Salamanca:** el mismo día, 11 de marzo, fuimos recibidos en el Ayuntamiento por los concejales de Educación y Turismo en representación de la corporación municipal. Tuvimos ocasión de presentar nuestro trabajo y condecoramos a las autoridades con la insignia de nuestra Secreta Orden en reconocimiento a su apoyo.
- d) **Publicaciones:** durante las semanas posteriores a la finalización del proyecto, se publicaron diversas referencias a nuestro proyecto.
 - “*Via Litterae*: un modelo de proyecto ABP y aprendizaje servicio en la ciudad de Salamanca”. Artículo de divulgación. CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios). 16 de junio de 2020.
 - “*Via Litterae*: proyecto ABP y aprendizaje servicio en el Colegio La Milagrosa (Salamanca). Artículo de divulgación. Escuelas Católicas de Castilla y León.
- e) **Prensa y televisión:** entre los meses de marzo y mayo el proyecto y su presentación fueron recogidas en diferentes medios locales y autonómicos:
 - Noticias Canal 8 Salamanca, 11 de marzo de 2020.
 - Página web de Noticias CyL Salamanca, 11 de marzo de 2020.
 - Salamanca RTV al día, 11 de marzo de 2020.
 - Gaceta de Salamanca, 11 de marzo de 2020.
 - Tribuna de Salamanca, 11 de marzo de 2020.
 - Sección de noticias, Ayuntamiento de Salamanca, 11 de marzo de 2020.
 - El Norte de Castilla, 12 de marzo de 2020.
 - ABC, 20 de mayo de 2020.
- f) **Premios:** el proyecto *Via Litterae* se alzó con la Peonza de bronce en la categoría de Educación Secundaria en la XIV Edición del Premio Espiral. Asociación Espiral: Educación y Tecnología.
- g) **Página web del proyecto *Via Litterae*:** en la propia web del proyecto, <http://www.bit.ly/abpvialitterae>, en el apartado “bitácora” se ha dado cuenta semanalmente del trabajo realizado por el alumnado a través de un texto que los propios alumnos escribían y una selección fotográfica.

- h) **Redes sociales:** el proyecto se ha publicitado y difundido intensamente a través de Twitter mediante la etiqueta #abpvialitterae desde la cuenta del profesor @RoyParamo y también desde la del Colegio La Milagrosa @colemilagrosa. Algunas de las publicaciones han acumulado miles de interacciones. El perfil de @rodericuslongus de Instagram también ha servido para publicitar las diferentes misiones durante el desarrollo del proyecto.
- i) **Bancos de datos abiertos:** además de estar colgados en abierto para su consulta y descarga, todos los materiales didácticos y el desarrollo del proyecto de manera pormenorizada en un documento de casi 150 páginas se encuentran a disposición de cualquier usuario en el Centro de Recursos On Line (CROL) de la Junta de Castilla y León. Todo el material es de uso público mediante una licencia Creative Commons de tipo Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual.

10. Calendario y descripción de las fases del proyecto

La cronología completa puede consultarse en el Anexo II (Cronograma en diagrama de Gantt), en el apartado de “Recursos docentes” de la web del proyecto, <http://www.bit.ly/vialitterae>. El proyecto se dividió en seis bloques o misiones:

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	BLOQUE 5	BLOQUE 6
Presentación	Investigación	Selección y orden	Diseño	Producción y presentación	Difusión
<i>Rumbo a lo desconocido</i>	<i>La Mina de las Palabras</i>	<i>Una prueba de fuego</i>	<i>Secretum bibliothecam</i>	<i>Via Litterae: la forja</i>	<i>Ecos para la eternidad</i>
Presentación del proyecto, mecánica de trabajo y objetivos.	Fase de investigación, descubrimiento de los contenidos.	Puesta en común de las investigaciones, resolución de dudas y orden de los materiales.	Diseño de las posibles rutas literarias y su soporte para el turista o usuario.	Producción y presentación de las diferentes propuestas de diseño.	Difusión de los productos finales.
El alumno acepta el reto de formar parte de la misión de recuperar la Secreta Orden de <i>Via Litterae</i> para trazar los vínculos entre literatura española y Salamanca. Prepara su mochila e inicia el viaje para completar el entrenamiento y ser miembro de la SOVL.	El alumno llega a Isla Calami, donde se encuentra la Mina de las Palabras. Conocerá a algunos aliados y empezará a trabajar en su formación para convertirse en caballero: investigaciones, creaciones y diversos retos le ayudarán a dominar los contenidos necesarios.	El alumno se entrena para enfrentarse a Quiasmo en Bosque Zeugma. Conseguirá su insignia de caballero y estará preparado para adentrarse en la Secretum Bibliothecam.	El alumno accede a la Secretum Bibliothecam, donde conocerá el trabajo de archiveros, contadores de historias y guías. Ellos le ayudarán a prepararse para su reto final: el diseño del producto final con el que la Secreta Orden resurgirá.	Habiendo reflexionado sobre los elementos que debe tener el mapa, los alumnos volcarán todos sus conocimientos en una hoja de cálculo colaborativa que luego se importará desde Google My Maps para generar el producto final.	Los alumnos parten hacia Puerto Fonema, en Calambur, para regresar a sus casas. Por el camino, pensarán en cómo contar sus hazañas y difundir su épica misión.

FASE	DETALLES			S									
	Sesión	Activ.	ACTIVIDADES	SEPT / OCT (1ª)				OCT (2ª)					
BLOQUE TEMÁTICO				30	1	2	3	4	7	8	9	10	11
BLOQUE TEMÁTICO I Presentación del proyecto, mecánica de trabajo y objetivos.	1	1	Presentación del proyecto.										
	2	2	Taller Classcraft.										
	3	3	Taller PLE.				1.1.						
	4	4	Diseño portfolio digital alumno.					1.2.					
	5	5	Debate y diario de reflexión.						1.3.				

FASE	DETALLES		OCTUBRE														NOVIEMBRE														
	BLOQUE TEMÁTICO	Sesión	Activ.	OCT (2ª)		OCT (3ª)				OCT (4ª)					OCT / NOV (5ª)				NOV (6ª)			NOV (7ª)									
				8	9	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29	30	31	1	4	5	6	7	8	11	12	13	14
BLOQUE TEMÁTICO II Fase de investigación, descubrimiento de los contenidos.	6	1	Charla sobre investigación.	2.1.																											
	7	2	Escritura creativa a partir de música.																												
	8-11	3	Lectura cooperativa.																												
	12-13	4	Webquest sobre el período literario.																												
	14-15	5	Elaboración producto digital (infografía...)																												
	16-18	6	Entrevista en vídeo al autor.																												
	19-20	7	Comentario de texto (con/sin guía).																												
	21	8	Escritura creativa.																												
	22	9	Grabación de lectura de un fragmento.																												
	23	10	Dibujo a partir de texto.																												
	24-25	11	Diálogo virtual tipo comic.																												
	26-27	12	Programación sesión cooperativa grupal.																												
	28	13	Debate y diario de reflexión.																												

FASE	DETALLES		DICIEMBRE														ENERO														
	BLOQUE TEMÁTICO	Sesión	Activ.	NOV (8ª)					NOV (9ª)				NOV / DIC (10ª)				DIC (11ª)					DIC (12ª)		ENE (13ª)				ENE (14ª)			
				19	20	21	22	25	26	27	28	29	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	6	7	8	9
BLOQUE TEMÁTICO III Puesta en común de las investigaciones, resolución de dudas y orden de los materiales.	29-34	1	Desarrollo sesiones cooperativas.	3.1.																											
	35	2	Puesta en común y estudio grupal.																												
	36	3	Test Quizizz / Kahoot individual.																												
	37	4	Debate y diario de reflexión.																												
BLOQUE TEMÁTICO IV Diseño de las posibles rutas literarias y su soporte para el turista o usuario.	38	1	Charla sobre Turismo.																												
	39	2	Visualizar vídeos turismo y literatura.																												
	40	3	Buscar y analizar folletos, webs y apps.																												
	41	4	Elección del soporte: MIT2o G. My Maps.																												
	42-44	5	Investigación y trabajo de campo.																												
BLOQUE TEMÁTICO V Producción de las diferentes propuestas de diseño.	45-46	6	Interpretación y diseño de las rutas.																												
	47	7	Debate y diario de reflexión.																												
BLOQUE TEMÁTICO VI Difusión de los productos finales.	48	1	Producción, subida y presentación.																												
	49	2	Comprobación y feedback.																												
	49	3	Debate y diario de reflexión.																												
BLOQUE TEMÁTICO VI Difusión de los productos finales.	50	1	Presentación a las familias.																												
	51	2	Presentación en el Ayuntamiento.																												

11. Recursos necesarios para impulsar el proyecto

Distinguimos entre los recursos humanos o personales, los materiales – tanto físicos como fungibles, tecnológicos, de servicios o espaciales – y los económicos.

1. Personales

a) Alumnado: en total, 37 alumnos perteneciente a 3º ESO y 4º ESO. Son los protagonistas del proyecto, quienes trabajarán en él y darán forma a los productos finales.

b) Profesorado: el proyecto es coordinado íntegramente por Roy Páramo de Llano, del Colegio La Milagrosa de Salamanca.

c) Equipos directivos: ofrecen el apoyo y respaldo pedagógico del centro a la propuesta de trabajo, contribuyen en la difusión del proyecto y asesoran en su consecución.

d) Familias de alumnos: ponen los medios para que los alumnos puedan desarrollar con éxito su trabajo en casa y participan en la “celebración del aprendizaje” en la que se les da a conocer el trabajo realizado. También han contribuido de manera decisiva en la fase del trabajo de campo, aportando direcciones y número de teléfono de posibles colaboradores.

e) Alianzas externas: han supuesto una ayuda inestimable en las distintas fases. Para esta labor se han escrito más de 60 correos electrónicos y realizado más de 10 llamadas telefónicas por parte de los alumnos. Cabe destacar la colaboración de los siguientes:

- Universidad de Salamanca: en la recogida de información, nueve profesores de la Facultad de Filología y dos de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca. También

contamos con una charla sobre rutas literarias a cargo del novelista y profesor Luis García Jambrina y una clase magistral sobre investigación por parte de la doctora en Filología Laura Gago.

- Archivo Histórico Provincial: la visita guiada al Archivo Histórico Provincial de la mano de su director, Luis Miguel Rodríguez.

- Turismo de Salamanca: la charla sobre diseño de mapas y turismo a cargo de la gerente de Turismo de Salamanca, Ana Isabel Hernández.

- La recepción en el Ayuntamiento de Salamanca por parte de la concejala de Educación, María Victoria Bermejo, para la presentación del producto final.

- Otros colaboradores: el historiador Eutimio Cuesta, el polifacético artista Fernando Saldaña, diversas librerías locales, directores de bibliotecas municipales y un desarrollador de software de la empresa Signlab.

2. Materiales

a) Equipos: ordenadores portátiles con acceso a internet y proyector. Teléfono fijo y móvil del colegio para realizar llamadas.

b) Instrumentos: cuaderno del alumno y libro de texto.

c) Infraestructura física: aula de clase, aula de informática, salón de actos con sillas, comedor y aseos.

d) Tecnológicos: Google Suite (Google Formularios, Google Docs, Google Hojas de Cálculo, Google Presentaciones, Google Classroom), Google Tour Builder, Google MyMaps y software de edición audiovisual (Camtasia, Audacity, Adobe Photoshop). Diversas plataformas digitales: principalmente Classcraft, y también EdPuzzle, Mindomo, Kahoot, Socrative, Soundcloud y Youtube.

e) Otros: chapas conmemorativas y diplomas para el cierre del proyecto.

3. Económicos

El presupuesto inicial es de 100 €, aunque la mayor parte de los gastos son difíciles de justificar y desglosar puesto que son asumidos por el centro: costes de electricidad, agua, mantenimiento de equipos, tarifas de internet, fotocopias, etc. Todas las herramientas, servicios y plataformas digitales utilizadas son gratuitas. Además de estos, se contabilizan:

a) 50 chapas metálicas de 28mm con el logotipo del proyecto: 35,36€.

b) 50 hojas de papel de estilo pergamino para los certificados finales: 10,99 €.

12. Evaluación del proyecto

Tipos de evaluación:

Los tres tipos de evaluación que se manejarán se relacionan con los tres momentos de recogida de información: evaluación diagnóstica en un momento inicial, evaluación formativa durante el desarrollo del proyecto y al final de cada bloque o misión y evaluación sumativa, al finalizar los productos.

a) Evaluación diagnóstica: supone constatar el punto de partida y conocer cuáles son los conocimientos, destrezas, actitudes y habilidades que el alumnado posee. Esto ayudará a realizar los ajustes pertinentes en la programación de las actividades del proyecto. En nuestro caso, se llevará a cabo mediante la observación directa de las primeras semanas del proyecto, ya que la trayectoria de los dos cursos difería en lo referente al conocimiento de la Literatura - mayor en los alumnos de 4º ESO pero totalmente novedoso para los de 3º ESO.

b) Evaluación formativa: es la evaluación que se lleva a cabo durante el proceso de trabajo para supervisar y acompañar los progresos, así como intercambiar opiniones, impresiones o dar retroalimentación que contribuya a la consecución de objetivos. Todas las tareas que los alumnos han entregado han sido calificadas y devueltas con comentarios para su mejora, siguiendo el modelo de retroalimentación explicado en el Anexo XX.

c) Evaluación sumativa: presta atención al resultado final para valorar la cantidad y calidad del rendimiento de los alumnos. Supone reunir la información que nos permita determinar qué objetivos generales se han cumplido. Sirve para justificar la calificación. Son ejemplo de evaluación sumativa las actividades 2.3., 2.5., 3.3. o 6.4.

Agentes

Distinguimos tres niveles de evaluación en base a los agentes implicados en la realización de la misma y cuya presencia en cada una de las actividades puede consultarse en el Anexo III:

a) Autoevaluación: se trata de la evaluación llevada a cabo por uno mismo. En el plano de alumnos, se consignaron las evidencias y sus correspondientes reflexiones y los diarios de final de bloque en su portfolio digital; en total, 10 evidencias y 6 diarios de reflexión. Al finalizar el proyecto se realizará una última tarea de reflexión individual por escrito del proyecto a nivel global. En cuanto al docente, también ha realizado una autoevaluación al final de cada bloque para identificar áreas de mejora, valorar el uso de aplicaciones, revisar la distribución temporal o ajustar la narrativa digital.

b) Coevaluación: la evaluación entre iguales o coevaluación es aquella en la que un alumno es evaluado por otro alumno o grupo de alumnos. Se ha llevado a cabo este procedimiento a la hora de poner en común la recogida de información tras la investigación, al dar retroalimentación al diseño de los productos parciales y al coevaluar mediante rúbricas la exposición de dichos productos.

c) Heteroevaluación: la evaluación más tradicional, la llevada a cabo por el docente sobre el trabajo del alumno, también tiene lugar en aquellas sesiones en las que se recogen evidencias a través de la observación directa (prácticamente todas las actividades) o mediante herramientas digitales: corrección de tareas y comentarios u observaciones en Classcraft o en Google Classroom o la retroalimentación a través de rúbricas de los productos parciales, presentaciones o apartados del portfolio.

Instrumentos de evaluación

En cuanto a los instrumentos o herramientas de evaluación se distinguen tres áreas compuestas por diversos elementos para los cuales se han elegido diversas herramientas:

a) Proceso de trabajo:

- Rúbrica que el grupo lleva a cabo para valorar la implicación de cada uno de sus miembros, observación directa, que se llevará a cabo mediante las notas del profesor, hojas de registro y portfolio digital del alumno; comentarios en Google Classroom, siguiendo el modelo de retroalimentación de la “escalera de feedback” para las principales actividades.

b) Adquisición de aprendizajes:

- Test sobre los contenidos trabajados y rúbrica para evaluar los elementos, calidad y evidencias recogidas en el portfolio.

c) Producto final:

- Rúbrica para evaluar el producto elaborado por cada alumno y la presentación del mismo en público.

Calificación

La calificación recoge la información procedente de los diversos tipos, estándares, agentes e instrumentos de evaluación para, mediante un reparto de porcentajes, asignar una nota numérica a cada apartado y extraer una nota o calificación final. Se desglosa en la siguiente tabla:

ÁREA	ELEMENTO	PESO	HERRAMIENTA	PUNTOS
Proceso de trabajo (5 puntos)	Coevaluación grupal del individuo	20 %	Rúbrica	1
	Observación directa	20 %	Notas, cuestionarios y diarios de aprendizaje	1
	Actividades y tareas Google Classroom	60%	Rúbricas y listas de cotejo	3
Adquisición de aprendizajes (3 puntos)	Adquisición estándares de aprendizaje	50%	Tests y rúbricas	1,5
	Porfolio	50%	Rúbrica	1,5
Producto final (2 puntos)	Coevaluación Producto final	25%	Rúbrica	0,5
	Heteroevaluación Producto final	75%	Rúbrica, listas de control, análisis de documentos, demostración o exposición, etc.	1,5

Valoración del proyecto

a) Agentes implicados: la valoración que los alumnos han hecho ha resultado muy positiva en términos generales. Los datos extraídos de la encuesta final que llevó a cabo de manera voluntaria el 57% del alumnado se pueden ver desglosados en el desarrollo completo del proyecto.

b) Innovación, viabilidad y continuidad: el reto de elaborar un mapa literario digital de la ciudad de Salamanca y que fuese algo real y que se pudiera poner a disposición del ciudadano consiguió el efecto deseado y espoleó la motivación, curiosidad y deseo en el alumnado. El planteamiento de base deja abiertas varias puertas: a la repetición del proyecto con en otras ciudades que también sean – o no – Patrimonio de la Humanidad, a la realización de otros mapas desde otros ámbitos o disciplinas y a la propia ampliación y perfeccionamiento del trabajo realizado en esta ocasión.

c) Puntos fuertes:

- **Organización:** una sólida organización, bien estructurada desde antes de comenzar el proyecto, con las ideas claras y bien definidas es decisiva para asegurar un buen recorrido.

- **Documentación:** la documentación de todo el proyecto, accesible en Google Drive desde cualquier lugar y momento ha sido fundamental para dotar de agilidad la gestión del mismo.

- **Planificación:** una temporalización secuenciada con antelación facilitó un ritmo equilibrado desde un primer momento. Debido a la larga duración del proyecto, habría sido difícil de encajar en la Programación sin dicho trabajo previo.

- **Motivación:** el planteamiento consiguió encender la chispa de la curiosidad y el deseo en los alumnos y profesores. El elemento de gamificación y el paisaje de aprendizaje montado sobre Classcraft resultó todo un acierto. Sin emoción, no hay aprendizaje.

- **Uso de las TIC:** un pilar fundamental del proyecto y, además, muy vinculado a la motivación. El componente digital ha supuesto agilidad, rapidez, inmediatez, colaboración, interconexión y orden. Desde las primeras actividades hasta el producto final pasando por el portfolio y demás mecanismos de evaluación, la tecnología ha sido nuestra herramienta de trabajo diaria.
- **Difusión:** el proyecto se ha hecho visible gracias a la celebración del aprendizaje, la presentación en la USAL, la recepción en el Ayuntamiento y su fuerte presencia en redes sociales y premios y concursos de todo el territorio nacional.
- **Rigor:** las actividades se ajustan a los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que marca el currículo, sin dejar de lado las competencias clave y las *soft skills*.
- **Cooperación y colaboración:** la dinámica cooperativa dentro del grupo y el carácter colaborativo con otros centros han hecho del proyecto una iniciativa altamente dinámica, diversa y enriquecedora a nivel social y comunicativo.
- **Página web:** el hecho de que el proyecto cuente con una página web propia que se ha ido actualizando, en la que los alumnos han colaborado y que proporciona los recursos empleados constituye un valioso punto de encuentro para participantes y visitantes.
- **Voz y voto del alumnado:** los alumnos han participado en la toma de decisiones con responsabilidad real sobre aspectos clave como la narrativa del proyecto o el tipo de producto final, sintiéndose parte del mismo al ver que su opinión – y no solo su trabajo – era determinante.
- **Bajo impacto medioambiental:** el limitadísimo uso del papel en favor de la documentación digital ha contribuido reducir la huella medioambiental del proyecto.

d) Puntos débiles:

- **Autoevaluación docente:** la reflexión del docente ha sido informal y no sistematizada. Sería necesario desarrollar herramientas específicas para contribuir a una evaluación del desempeño docente más rigurosa.
- **Escasa interacción en Instagram:** el perfil de @rodericuslongus fue utilizado de manera unidireccional en la mayor parte de los casos. Quizá se podría estudiar una mayor explotación del mismo.
- **El equilibrio en la adquisición de contenidos:** según los propios alumnos constataron, no todos habían profundizado de igual manera en todos los contenidos. Las exposiciones orales no fueron acompañadas de pruebas individuales para verificar la adquisición de contenidos que podrían haber reforzado este aspecto.
- **Duración:** dieciocho semanas han resultado un poco largas y el factor sorpresa y motivacional comenzaba a decrecer a partir de la decimosegunda semana. Intercalar mayor diversidad de actividades podría ser una solución.
- **Falta de transversalidad:** sin duda, habría resultado enriquecedor incluir otras materias, tales como Ciencias Sociales o Música, que trabajan los mismos períodos históricos y culturales, aunque es cierto que la carga de horas para su coordinación habría sido un tema delicado.
- **La carga de trabajo para el docente:** desde su concepción pasando por la programación de actividades, diseño y mantenimiento de la página web y redes sociales, elaboración de cartelera y producción audiovisual. Un proyecto de esta envergadura solamente puede ser asequible con un gran margen de antelación y un trabajo previo, durante el verano, al comienzo del curso escolar.
- **Desequilibrio en la adquisición de contenidos:** las presentaciones orales resultaron insuficientes para asegurar que todos los alumnos habían adquirido los contenidos de manera similar. Algún tipo de prueba o herramienta de evaluación sumativa podría haber contribuido a reducir dicho desequilibrio.

Conclusiones

“Via Litterae” es el proyecto más ambicioso de cuantos hasta ahora se habían llevado a cabo en el Colegio La Milagrosa en cuanto a duración, contenidos y número de participantes: se ha abordado prácticamente el 50% de la materia con dos cursos al mismo tiempo y durante 18 semanas. Muchos de los materiales generados en este proyecto han servido para allanar el camino al diseño y puesta en marcha de otros proyectos en nuestro centro y también en otros Centros Educativos Vicencianos de nuestra red. Los alumnos reconocen haber tenido que esforzarse más que con un planteamiento de clase “tradicional”. Sin embargo, la mayoría de ellos repetiría si tuviera la opción de escoger (Anexo XXVIII).

En segunda instancia, por su dimensión social. No siempre es fácil vincular los contenidos curriculares a una necesidad del entorno para poner el trabajo realizado al servicio de la comunidad. En este sentido, “Via Litterae” ha cumplido con creces las expectativas iniciales, teniendo una magnífica acogida por parte de las instituciones - Ayuntamiento de Salamanca, la fundación Salamanca Ciudad de Saberes y la oficina de Turismo. Hemos sido capaces de dar forma a un mapa digital que en menos de dos semanas, y sin contar aún con la difusión oficial, ya tenía más de 3.000 visitas y que seis meses más tarde, acumula más de 15.000 a pesar de la situación de pandemia global y la caída del turismo. Es un orgullo poder contribuir a la puesta en valor del legado de una ciudad como Salamanca, que además es Patrimonio de la Humanidad. Todos los participantes del proyecto hemos asumido con gran emoción la responsabilidad de este reto.

En tercer lugar, por su innovador componente metodológico. Hemos sido capaces de conjugar diversas metodologías, herramientas y propuestas didácticas para dar forma a un proyecto rompedor que ha optimizado lo mejor de nuestra trayectoria en aprendizaje cooperativo, nuestra experiencia en ABP y las últimas tendencias en gamificación y diseño de paisajes de aprendizaje. Todo ello sin apenas utilizar el papel, dando un protagonismo absoluto a la creación y gestión de los recursos digitales y el uso de las TIC.

Los alumnos, sus familias, el resto del claustro de profesores y cuantos han tenido ocasión de adentrarse en las entrañas de “Via Litterae” han compartido sus buenas palabras con nosotros a lo largo de este fantástico viaje. El interés que ha suscitado en otros docentes, escuelas y profesionales también refuerza la idea de que estamos en la buena senda.

Por último, en un plano más íntimo, he cumplido un sueño que comenzó a gestarse hace ya dos años y que me ha permitido madurar personal y profesionalmente, aprendiendo y descubriendo las infinitas posibilidades que la profesión docente pone a nuestro alcance. La lucha por la mejora de la educación es un delicioso laberinto en el que la única regla segura es no dejar de moverse. Sigamos creciendo, sigamos compartiendo.

13. Enlaces de interés

En la página web del proyecto, <http://www.bit.ly/abpvialitterae>, pueden consultarse los siguientes apartados:

1. Página principal: incluye la descripción y presentación del proyecto así como el enlace al producto final.
2. Bitácora: recoge el diario de trabajo y la galería fotográfica del mismo.
3. Alumnos: acceso a los portfolios digitales del alumnado.
4. Materiales: recursos de trabajo del alumnado.
5. Recursos docentes: presenta toda la documentación asociada al proyecto para uso o consulta por parte del personal docente interesado.
6. Opiniones: de los alumnos, familias y otros participantes en el proyecto.
7. Difusión: relación de publicaciones, referencias y premios del proyecto.