



fundación
VEDRUNA EDUCACIÓN
Ntra. Sra. del Carmen - La Palma del Condado



Proyecto de aprendizaje y servicio. Curso 24/25

Detectives en acción

Descubriendo el callejero histórico de La Palma

Ficha técnica del proyecto

- **Título:** *Detectives en acción: Descubriendo el callejero histórico de La Palma*
- **Centro:** Colegio Nuestra Señora del Carmen – Fundación Vedruna Educación
- **Localidad:** La Palma del Condado (Huelva)
- **Etapas y niveles participantes:**
 - Infantil (3, 4 y 5 años)
 - Primaria (1.º a 6.º)
 - ESO (1.º a 4.º)
- **Alumnado participante:** la práctica totalidad del alumnado del centro, agrupado por ciclos y niveles.
- **Destinatarios del servicio:**
 - Vecinos y vecinas de La Palma del Condado
 - Visitantes y turistas
 - Comunidad educativa del centro
- **Entidades y agentes implicados:**
 - Ayuntamiento de La Palma del Condado (Alcaldía, Cultura, Urbanismo y Turismo)
 - Archivo municipal.
 - Cronistas locales y personas mayores del municipio.
 - Familias y asociaciones del entorno.
 - Medios de comunicación locales.
- **Periodo de realización:** curso 2024–2025.

1. Sinopsis del proyecto

Detectives en acción es un proyecto de aprendizaje-servicio en el que el alumnado del Colegio Nuestra Señora del Carmen investiga el origen y el significado de los nombres de las calles de La Palma del Condado, recupera la memoria local que esconden y la devuelve a la comunidad en forma de recursos accesibles y permanentes.

A partir de una narrativa de misterio que actúa como detonante, el alumnado se convierte en un grupo de “detectives” que rastrean archivos, entrevistan a vecinos, recorren el pueblo y construyen relatos sobre el callejero. El servicio se concreta en:

- Un **callejero interactivo digital**, accesible desde la web.

- La instalación de **placas físicas con códigos QR** en distintas calles del municipio, en colaboración con el Ayuntamiento, de modo que cualquier persona pueda escanear el código y escuchar los audios elaborados por el alumnado.

En noviembre de 2025 se ha celebrado la **inauguración oficial de las placas con QR**, con presencia del Ayuntamiento, familias, profesorado y estudiantes, consolidando el proyecto como recurso patrimonial y educativo al servicio del pueblo.

2. Problema social o necesidad del entorno

El proyecto responde a una necesidad compartida por el centro y el municipio:

- Gran parte del alumnado y de la ciudadanía **desconoce el origen de los nombres de las calles** y el relato histórico que representan.
- La memoria local sobre personajes, hechos y lugares permanece **dispersa** entre documentos de archivo, publicaciones y, sobre todo, en la memoria oral de las personas mayores.
- Existe el riesgo de **pérdida de patrimonio inmaterial** si esos relatos no se sistematizan ni se comparten de forma accesible.
- El callejero, pese a su potencial educativo, apenas se utilizaba como **recurso pedagógico** para trabajar el currículo de forma significativa.

Esta situación supone una doble carencia:

- **Educativa:** dificulta que niños y jóvenes conecten los contenidos curriculares con su entorno más cercano.
- **Comunitaria:** debilita el sentido de pertenencia, la transmisión de la memoria y la apropiación positiva del espacio público.

Detectives en acción intenta dar respuesta a esta realidad al convertir el callejero en objeto de investigación escolar y, a la vez, en **servicio a la comunidad** mediante la creación de recursos accesibles y duraderos.

3. Descripción del servicio

El servicio a la comunidad consistió en la creación de un callejero histórico vivo, abierto a vecinos y visitantes, que permite descubrir las historias y el patrimonio oculto en las calles de La Palma del Condado. No se trató de un producto simbólico, sino de un recurso útil y accesible, disponible en formato digital y puesto a disposición del Ayuntamiento para su uso ciudadano.

A partir de ese trabajo, y ya en una fase posterior, el servicio ha dado un paso más: las placas con códigos QR, diseñadas a partir de los contenidos del alumnado, han comenzado a instalarse en las calles del pueblo. Cada placa conecta el espacio físico con el callejero digital y

con los audios elaborados por el alumnado, de modo que cualquier persona puede detenerse, escanear y escuchar la historia de la calle con un simple gesto.

Detrás de cada QR no hay solo datos, sino preguntas, conversaciones e historias recuperadas del silencio: entrevistas, lecturas, paseos, dudas y descubrimientos compartidos entre generaciones. Son “*pequeñas puertas de memoria*” abiertas en las calles del municipio; huellas visibles de una comunidad que se piensa a sí misma a través de sus alumnos y alumnas.

El servicio, por tanto, tiene una doble dimensión inseparable:

- **Dimensión digital:**

- Elaboración de fichas históricas y divulgativas, podcasts y materiales digitales sobre las calles trabajadas, integrados en un **mapa interactivo** accesible en línea.
- Entrega oficial de este callejero histórico al Ayuntamiento, para su integración en los recursos turísticos y educativos del municipio.

- **Dimensión física y cotidiana:**

- En colaboración con el Ayuntamiento, el centro diseñó, al finalizar el proyecto, un sistema de placas con códigos QR para el callejero urbano. El Ayuntamiento se comprometió entonces a producirlas y colocarlas progresivamente en las calles del municipio.
- Ese compromiso se ha concretado en noviembre de 2025, con la instalación de las primeras placas físicas con QR en distintas vías de La Palma del Condado. A través de ellas, vecinos y visitantes pueden escanear el código y acceder a los contenidos digitales elaborados por el alumnado.

Desde esta perspectiva, el servicio no se limita a “informar” sobre el pasado, sino que convierte la educación en un gesto de reciprocidad: aprender para hacer el bien, conocer para cuidar. El conocimiento se transforma en relación; la tecnología, en herramienta con sentido; y la escuela, en un lugar donde cultura, educación y comunidad se encuentran para ofrecer un bien común: un callejero que ya no es un listado de nombres, sino un tejido de historias compartidas.

4. Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

El proyecto *Detectives en Acción* conecta de manera natural con la Agenda 2030 y muestra cómo una escuela puede convertirse en agente activo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de metodologías innovadoras y participativas.

ODS 4. Educación de calidad

El proyecto apuesta por una educación que va más allá del libro y del aula:

- Sitúa al alumnado, desde Infantil hasta Secundaria, como protagonista de la investigación del callejero: formulan preguntas, buscan fuentes, entrevistan, contrastan, elaboran relatos y materiales.
- Desarrolla competencias clave de manera integrada:
 - **Competencia comunicativa:** entrevistas, textos informativos, guiones, locuciones.
 - **Competencia digital:** uso de mapas interactivos, edición de audio, generación de códigos QR, creación de materiales en línea.
 - **Competencia social y cívica:** diálogo intergeneracional, escucha de los mayores, comprensión de las decisiones que afectan al espacio público.
- Propone una educación inclusiva y significativa, donde cada alumno puede aportar desde sus capacidades: quien dibuja, quien escribe, quien habla, quien edita... todos tienen un lugar en el proyecto.

En este sentido, el ODS 4 no se queda en “mejorar resultados”, sino en aprender a leer el mundo –en este caso, el propio pueblo– para poder cuidarlo.

ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles

El callejero, convertido en “callejero histórico vivo”, es el corazón del vínculo con el ODS 11:

- El proyecto rescata y ordena la memoria ligada a las calles de La Palma del Condado: personajes, oficios, hechos, paisajes, decisiones políticas. Esa memoria no se queda dentro del centro, sino que se transforma en un recurso público:
 - un mapa interactivo accesible,
 - y unas placas con códigos QR que, desde noviembre de 2025, empiezan a aparecer en las calles y permiten escuchar los relatos del alumnado con un simple gesto.
- El espacio urbano deja de ser solo un lugar de paso para convertirse en un espacio educativo y patrimonial: cada placa es una pequeña invitación a detenerse, escuchar y recordar.

Así, el proyecto ayuda a que la ciudad sea más habitable y consciente de sí misma: más que “poner nombres a calles”, se trata de reconocer qué historias queremos cuidar y contar.

ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos

Nada de esto sería posible sin una red de alianzas muy concreta:

- **Ayuntamiento de La Palma del Condado:** acompaña el diseño del proyecto, facilita el acceso a técnicos y archivos, recibe el callejero histórico y, al finalizar el proyecto, asume el compromiso de producir e instalar las placas con QR, que se concreta en la colocación de las placas en noviembre de 2025.

- **Archivo municipal, cronistas locales y expertos:** aportan rigor y contexto, ayudan a contrastar la memoria oral.
- **Familias y personas mayores:** abren álbumes, comparten recuerdos, prestan su voz para que la historia del pueblo no se pierda.
- **Medios de comunicación y canales del propio centro:** amplifican el relato y lo convierten en una historia compartida.

Estas alianzas hacen visible que los ODS se construyen a escala de pueblo: una escuela que investiga y sirve, un Ayuntamiento que se compromete, una comunidad que se reconoce en sus calles.

5. Necesidades educativas del alumnado

El proyecto se concibió desde un enfoque multinivel e inclusivo, capaz de implicar a más de 500 alumnos y alumnas desde Infantil hasta Secundaria. La diversidad del centro no se leyó como problema, sino como motor de aprendizaje y convivencia, aprovechando la riqueza de edades, ritmos, intereses y capacidades para construir un reto común.

Al inicio se detectaron varias necesidades educativas:

- La dificultad para **conectar el currículo con la vida real** del alumnado. Muchos contenidos de Lengua, Geografía e Historia o Tecnología se trabajaban correctamente, pero se percibían como algo lejano. El callejero del pueblo, que pisan cada día, apenas aparecía como recurso de aprendizaje.
- La necesidad de mejorar la **competencia comunicativa** (oral y escrita): comprender y producir textos informativos claros, sostener entrevistas, organizar ideas y adaptar el registro al destinatario (compañeros, personas mayores, autoridades, comunidad).
- La necesidad de fortalecer la **competencia social y cívica**, generando experiencias reales de participación, escucha intergeneracional y comprensión de cómo se toman decisiones que afectan al espacio público (por qué una calle se llama así, quién decide, qué historias se recuerdan y cuáles se silencian).
- El reto de dar un uso más profundo a la **competencia digital**, pasando del consumo de contenidos a la creación de productos digitales con sentido social (mapas, audios, materiales interactivos).
- La necesidad de desarrollar **pensamiento histórico y mirada crítica**, relacionando pasado y presente a partir de ejemplos cercanos, como el propio callejero.
- Y, en un plano más profundo, la necesidad de trabajar la **identidad y el sentido de pertenencia** en un contexto diverso: ayudar a niños, niñas y jóvenes a reconocerse como parte de una comunidad con memoria compartida, entendiendo que “este pueblo también es mío”.

Para responder a estas necesidades, el proyecto se diseñó con una lógica inclusiva muy clara, apoyándose en dinámicas cooperativas, roles diferenciados y apoyos entre etapas.

Estrategias de inclusión aplicadas

Para responder a estas necesidades, el proyecto se diseñó con una lógica claramente inclusiva, apoyada en:

- **Agrupamientos heterogéneos**, que favorecen la ayuda mutua dentro de las “agencias de detectives”.
- **Diversidad de productos** (dibujos, reseñas, dramatizaciones, podcasts, fichas digitales, mapas interactivos), para que cada alumno encontrara su manera de aportar.
- **Portafolios individuales y grupales**, que recogían evidencias y ayudaban a reflexionar sobre el propio aprendizaje.
- **Metacognición inicial, intermedia y final**, con fichas adaptadas a cada edad.
- **Trabajo entre etapas**, donde el alumnado mayor apoyaba a los más pequeños en entrevistas y en la elaboración de materiales.

Gracias a este diseño, todo el alumnado —independientemente de sus capacidades o nivel— encontró un espacio real de participación y pudo vivir una experiencia de comunidad, inclusión y compromiso social.

6. Objetivos del proyecto

El proyecto se diseñó desde el principio con una doble finalidad: educativa y social. Por un lado, favorecer aprendizajes competenciales en todo el alumnado; por otro, generar un impacto real en la comunidad mediante la relectura del callejero como patrimonio vivo. Esta conjunción entre escuela y entorno refleja bien la esencia del Aprendizaje-Servicio: unir innovación pedagógica y compromiso comunitario.

En este marco, los objetivos se formularon para ir más allá de una mera acumulación de contenidos y conectar el aprendizaje con la vida: no se trataba solo de investigar calles, sino de construir ciudadanía desde la escuela.

6.1. Objetivos de aprendizaje

Entre los objetivos educativos y competenciales del proyecto destacan:

- **Despertar la curiosidad por el entorno próximo**, entendiendo el callejero como un espacio cultural, histórico y social, y no solo como un listado de nombres.
- **Desarrollar la capacidad crítica y creativa** al investigar, interpretar y comunicar el valor del patrimonio local, combinando fuentes orales, documentales y digitales.
- **Fomentar la conciencia de ciudadanía activa**, vinculando el trabajo escolar con un servicio concreto al pueblo: crear un recurso que mejore la vida cultural de la comunidad.
- **Integrar distintas etapas educativas en un reto común**, desde Infantil hasta Secundaria, asegurando la participación real de todo el alumnado.

- **Potenciar el trabajo cooperativo, la corresponsabilidad y la metacognición**, de manera que los alumnos aprendan no solo “cosas nuevas”, sino también a organizarse, a tomar decisiones juntos y a reflexionar sobre lo que hacen.

Estos objetivos se concretan en el desarrollo de diversas **competencias clave**, traducidas en experiencias muy concretas:

- **Competencia lingüística y comunicativa**: entrevistas a vecinos y autoridades, redacción de fichas divulgativas, dramatizaciones y elaboración de guiones para podcasts.
- **Competencia digital**: creación de materiales en Canva, uso de herramientas como PlantNet, diseño de códigos QR y construcción de un mapa digital interactivo del callejero.
- **Competencia social y cívica**: diálogo con familias, mayores, cronistas, alcaldes y concejales; investigación de biografías; devolución pública del trabajo al Ayuntamiento.
- **Conciencia y expresión cultural**: reinterpretación de calles, plazas y personajes que configuran la identidad de La Palma del Condado.
- **Competencia matemática y STEM**: resolución del enigma del candado, cálculos de rutas, análisis de distancias y escalas, uso funcional de planos y mapas.
- **Aprender a aprender y sentido de la iniciativa**: planificación autónoma, reflexión metacognitiva y resolución cooperativa del reto narrativo.

6.2. Objetivos de servicio

En el plano del servicio a la comunidad, el proyecto se marcó como objetivos:

- **Recuperar, documentar y difundir la memoria patrimonial** ligada al callejero de La Palma del Condado, antes dispersa en archivos de difícil acceso o en la memoria oral de los mayores.
- **Ofrecer a la ciudadanía un recurso útil y accesible** —el callejero histórico vivo, en formato digital y ahora también anclado en las calles mediante códigos QR— que permita descubrir las historias y el patrimonio oculto en el municipio.
- **Reforzar la convivencia y la cohesión social**, convirtiendo recuerdos individuales y fotografías familiares en patrimonio compartido, y propiciando un diálogo real entre generaciones.
- **Fortalecer la alianza entre escuela, Ayuntamiento y comunidad**, situando a niños, niñas y jóvenes como protagonistas de un servicio real al patrimonio, reconocido públicamente por la corporación municipal.
- **Garantizar la continuidad del servicio** mediante la entrega oficial del callejero histórico y de los códigos QR al Ayuntamiento, y, posteriormente, con la instalación de las placas en el callejero urbano, de forma que el trabajo del alumnado quede disponible para cualquier vecino o visitante más allá del curso escolar.

En resumen, los objetivos de aprendizaje y de servicio se entrelazan: el alumnado **aprende investigando y comunicando** la historia de su pueblo, y ese aprendizaje se concreta en un

bien común que permanece en la calle y en la red como una invitación constante a abrir nuevas “puertas de memoria”.

7. Actividades de aprendizaje

El corazón del proyecto estuvo en las actividades de aprendizaje, planteadas no como ejercicios sueltos, sino como experiencias encadenadas que daban sentido al currículo y conectaban la escuela con la vida del pueblo. Todo giraba en torno a un reto compartido: **redescubrir el callejero de La Palma como patrimonio vivo**.

7.1. Fase de motivación y relato inicial

Todo comenzó con un misterio: **un cuadro había desaparecido** y las pistas para encontrarlo se escondían en las calles de La Palma. El alumnado debía convertirse en detectives de la historia para resolver el enigma. Durante una semana de abril, la rutina del centro se transformó en una investigación colectiva: paseos, búsqueda de pistas, claves numéricas y reconstrucción final del cuadro desaparecido.

Este relato gamificado sostuvo la motivación y dio unidad al proyecto: cada calle investigada aportaba una pieza al misterio, y el descubrimiento del año **1859** como clave del primer callejero oficial marcó uno de los momentos fuertes del proceso.

7.2. Fase de investigación y trabajo de campo

La investigación comenzó con el contacto directo con fuentes vivas y documentales:

- Un alumno o alumna por clase, desde Infantil hasta ESO, acudió al Ayuntamiento para entrevistar al **arquitecto municipal** y al **técnico de turismo**. Después, trasladó lo aprendido a su grupo, generando un aprendizaje en cascada sobre cómo se decide el nombre de las calles, qué historias reflejan y qué valores transmiten.
- Organizados en “**agencias de detectives**”, los grupos recorrieron zonas emblemáticas (Plaza del Altozano, Avenida Zarcilla, Parque Villa Luisa, Plaza de España, Barriada de los Poetas Andaluces, etc.), investigando edificios y espacios históricos, y recogiendo testimonios de vecinos y expertos locales.
- El alumnado de 4.º de ESO entrevistó a **alcaldes y concejales de la etapa democrática**, además de la actual alcaldesa, descubriendo cómo el callejero refleja la identidad y la evolución política del municipio.
- Las **familias** aportaron fotografías antiguas y relatos personales, que se trabajaron en talleres de memoria visual en Primaria, fortaleciendo el diálogo intergeneracional y la convivencia.

En paralelo, en Primaria y Secundaria se consultaron documentos históricos, biografías y fuentes digitales, socializando la información en el aula y construyendo una visión cada vez más rica del callejero.

7.3. Fase de elaboración de productos

A partir de todo lo investigado, el alumnado pasó a dar forma a los resultados:

- Los cursos de 5.º de Primaria a 4.º de ESO elaboraron fichas divulgativas digitales (principalmente en Canva), siguiendo una estructura común para cada calle o espacio: quién la nombra, qué historia hay detrás, qué la hace significativa.
- Se grabaron podcasts y audios breves en los que el propio alumnado explicaba el origen y sentido de las calles, trabajando la locución, la claridad y el tono divulgativo.
- Con la aplicación PlantNet se identificaron especies presentes en calles y plazas, incorporando una pequeña dimensión ambiental al proyecto.
- Todo este material se integró en un mapa digital interactivo del callejero, pensado para ser compartido con la comunidad y servir de base a los códigos QR.

De este modo, la tecnología se usó como herramienta para crear un recurso real: el “callejero histórico vivo” que luego se entregaría al Ayuntamiento.

7.4. Fase de devolución y servicio a la comunidad

La última fase consistió en devolver a la comunidad todo lo aprendido y producido:

- Cada clase, como pequeña **agencia de detectives** con roles diferenciados (investigador, documentalista, creativo, portavoz), contribuyó a un producto común. Las reuniones de representantes de distintas etapas permitieron tejer una visión conjunta del callejero como patrimonio vivo.
- El conjunto de fichas históricas, podcasts, mapa digital y códigos QR se presentó como producto final y se entregó oficialmente al Ayuntamiento en el acto institucional del 28 de mayo de 2025. Desde ese momento, el callejero histórico vivo quedó a disposición de la administración local para su integración en el nomenclátor urbano y en la oficina de turismo.
- A partir de ese compromiso municipal, el proyecto ha dado un paso más: en noviembre de 2025 se han comenzado a colocar las primeras placas con códigos QR en las calles del pueblo. Escaneándolas, vecinos y visitantes acceden a los contenidos creados por el alumnado. En la práctica, esas placas son ahora pequeñas puertas de memoria abiertas en el espacio público, nacidas del trabajo de los niños, niñas y jóvenes.

De forma transversal a todas las fases, se trabajó la reflexión y la metacognición mediante fichas iniciales, intermedias y finales que ayudaron al alumnado a hacerse preguntas clave: qué sabían de sus calles, a quién servía su trabajo, qué habían descubierto sobre el pueblo... y sobre sí mismos.

8. Calendario

El proyecto se desarrolló en varias fases a lo largo del curso:

- **Septiembre 2024 – marzo 2025 | Preparación**
Trabajo del equipo motor: diseño de la narrativa, objetivos y secuencia didáctica;

primeros contactos con el Ayuntamiento (educación, turismo, archivo) y actividades iniciales en las aulas para despertar preguntas sobre el callejero.

- **21–25 de abril de 2025 | Semana intensiva**

Reorganización del horario del centro para dedicar la semana a *Detectives en acción*: desarrollo del relato del cuadro desaparecido, entrevistas en el Ayuntamiento, salidas por zonas del pueblo, recogida de testimonios y comienzo de fichas, guiones y materiales digitales.

- **Finales de abril – mayo de 2025 | Síntesis y entrega**

Revisión y cierre de fichas, podcasts, mapa digital y códigos QR, junto al trabajo de metacognición con el alumnado.

El 28 de mayo se celebra el acto oficial en el Ayuntamiento, con la presentación del callejero histórico vivo y la entrega de los materiales, momento en que el Ayuntamiento asume el compromiso de producir e instalar placas físicas con QR.

- **Noviembre de 2025 | Instalación e inauguración**

El Ayuntamiento produce y coloca las primeras placas con códigos QR en distintas calles y se celebra la inauguración oficial.

En conjunto, este calendario permitió articular un proceso completo de aprendizaje-servicio: investigar, crear, compartir y devolver a la comunidad.

9. Participación del alumnado en el diseño, desarrollo y evaluación

La participación del alumnado es el eje del proyecto, planteado como una experiencia integral donde cada etapa, desde Infantil hasta 4.º de ESO, aporta desde sus posibilidades. Más de 500 alumnos y alumnas se implican en un mismo reto con impacto en la comunidad, acompañados por la totalidad del profesorado del centro.

En el diseño

Aunque la planificación general la asume el equipo motor, el diseño pedagógico del proyecto se construye con la voz del alumnado durante la semana central:

- La asamblea de representantes, con un alumno o alumna por clase, se reúne a lo largo de esos días para recibir la información de las entrevistas institucionales, compartir avances y tomar decisiones sobre cómo continuar la investigación y cómo organizar la devolución del trabajo al pueblo.
- Estas reuniones permiten una comprensión global del proyecto, más allá de lo que trabaja cada grupo.

En el desarrollo

Durante la semana intensiva, todo el centro se reorganiza para que el alumnado pueda dedicarse al proyecto:

- Cada clase funciona como una pequeña agencia de detectives, con roles diferenciados (investigador, documentalista, creativo, portavoz, responsable digital...). Estas dinámicas favorecen la tutoría entre iguales, la corresponsabilidad y que todos encuentren un lugar desde el que aportar.

- Delegados de cada grupo entrevistan al arquitecto municipal y al técnico de turismo, y luego transfieren lo aprendido a su clase, generando un aprendizaje en cascada sobre el diseño del callejero y su sentido.
- El alumnado de 4.º de ESO entrevista a alcaldes y concejales de la democracia, conecta memoria y ciudadanía y aporta una mirada especialmente crítica y contextualizada sobre el nomenclátor.
A través de salidas, entrevistas, talleres de memoria visual con familias y consulta de fuentes documentales, todo el alumnado participa en la recogida de información y en la elaboración de fichas, podcasts, presentaciones y contenidos del mapa interactivo.

El desarrollo del proyecto hace evidente que no son espectadores: son quienes investigan, preguntan, contrastan, redactan y dan forma al callejero histórico vivo.

En la evaluación

La evaluación se vive también como un proceso participativo:

- A lo largo de todo el proyecto se trabajan fichas de metacognición inicial, intermedia y final, adaptadas a cada etapa, que ayudan al alumnado a tomar conciencia de lo que va aprendiendo y del sentido del servicio. Se les invita a responder a preguntas como:
 - ¿Qué sabíamos de nuestras calles al empezar?
 - ¿A quién sirve lo que estamos haciendo?
 - ¿Qué ha cambiado en mi manera de mirar el pueblo?
- En Secundaria, los informes de síntesis muestran cómo el alumnado reconoce haber mejorado en investigación, colaboración y conciencia ciudadana, con frases como: “ahora veo las calles como narradoras de historias” o “me siento parte de algo importante para mi pueblo”.
- La evaluación se completa con encuestas a profesorado y familias, pero siempre con el alumnado en el centro: sus escritos, sus productos digitales y sus testimonios son la principal evidencia de aprendizaje y de impacto social.

En conjunto, la participación del alumnado en el diseño, el desarrollo y la evaluación convierte el proyecto en un verdadero ejercicio de ciudadanía activa e inclusiva: no solo aprenden sobre su pueblo, sino que lo reinterpretan, lo comparten y dejan un legado tangible para la comunidad.

10. Trabajo en red con otras entidades

El proyecto sólo es posible porque se teje en red. La escuela no trabaja sola, sino conectada con su entorno.

- **Ayuntamiento de La Palma del Condado**
Ha sido el aliado principal: abrió el archivo y la biblioteca, facilitó el contacto con técnicos de urbanismo y turismo, acompañó las salidas por el pueblo y acogió el acto del 28 de mayo, donde recibió el callejero histórico vivo y los códigos QR. Al finalizar el proyecto, asumió el compromiso de producir e instalar placas físicas con esos QR,

compromiso que se ha hecho realidad con la colocación de las placas en noviembre de 2025.

- **Familias, vecinos y agentes locales**

Familias, personas mayores, propietarios de bodegas, cronistas e historiadores locales aportaron recuerdos, fotografías y datos que dieron cuerpo a las historias de las calles. Sin esa memoria compartida, el callejero habría sido mucho más pobre.

- **Medios y canales municipales**

Los medios de comunicación locales y las redes del Ayuntamiento ayudaron a difundir el proyecto, el acto de entrega y la inauguración de las placas, haciendo visible para todo el pueblo el trabajo del alumnado.

En conjunto, este entramado de colaboraciones convierte el proyecto en algo claramente comunitario y asegura que el servicio tenga continuidad más allá del curso.

11. Celebración del proyecto

La celebración del proyecto tuvo dos momentos clave, que ayudaron a darle rostro público al trabajo del alumnado.

- **28 de mayo de 2025: acto en Ayuntamiento**

En la celebración participaron dirección del centro y miembros del equipo motor, junto con representantes municipales. En el salón de plenos se presentó el *callejero histórico vivo*: el mapa digital,

las fichas y los códigos QR. El Ayuntamiento agradeció el trabajo realizado y asumió públicamente el compromiso de producir e instalar placas físicas con esos QR en las calles del municipio. Para la comunidad educativa fue un reconocimiento claro de que el proyecto tenía impacto real en el pueblo.

- **Noviembre de 2025: inauguración de las placas con QR**

Meses después, ese compromiso se hizo visible con la colocación de las placas. En el acto de inauguración, con presencia de la alcaldesa, concejales, familias, vecinos y alumnos, se presentó el trabajo. En las palabras del director se subrayó que no se inauguraban solo unas placas, sino “pequeñas puertas de memoria” abiertas en las calles del pueblo, fruto de la investigación compartida entre generaciones.

Estos dos momentos marcaron el paso de “proyecto escolar” a bien común reconocido, y ayudaron al alumnado a experimentar que su aprendizaje podía convertirse en un servicio real a la comunidad.



el
la

12. Difusión del proyecto

La comunicación del proyecto se cuidó desde el principio, entendida también como parte del aprendizaje.

En una **fase inicial**, el equipo motor preparó un pequeño vídeo de arranque y varias publicaciones en las redes del centro para presentar el reto de *Detectives en acción* y hacer partícipes a las familias y al pueblo.

Durante la **semana intensiva de abril**, se fueron compartiendo en la plataforma educativa y en redes sociales imágenes, breves crónicas y pequeños vídeos de entrevistas, salidas al callejero y talleres de memoria con las familias. Eso permitió que muchas personas siguieran el proyecto casi en directo.

En el **acto del 28 de mayo de 2025**, el callejero histórico vivo se presentó en el Ayuntamiento acompañado de un vídeo-resumen del proyecto, que después se difundió a través de la web del centro y de los canales municipales, ayudando a explicar de forma sencilla el sentido del trabajo realizado.

Con la **inauguración de las placas con códigos QR en noviembre de 2025**, se elaboró y publicó una **noticia en vídeo** sobre el acto, con fragmentos del discurso del director y de la alcaldesa. Este vídeo, disponible en el canal de YouTube del centro y enlazado desde la web, se ha convertido en la forma más directa de mostrar el resultado tangible del proyecto.

Junto al **site del proyecto** y la galería del taller de familias, estos materiales audiovisuales son hoy la carta de presentación de *Detectives en acción* para la comunidad local y para otros centros o entidades que quieran conocer la experiencia.

13. Recursos materiales, humanos y organizativos

El proyecto se sostuvo en una red amplia de recursos, movilizados con un enfoque sencillo y sostenible. Más que grandes medios, lo decisivo fue la coordinación interna y las alianzas con el entorno.

Recursos humanos

Además del profesorado y del alumnado de todas las etapas, participaron de forma activa: familias, vecinos, antiguos alcaldes, la actual alcaldesa, propietarios de bodegas, técnicos municipales y otros agentes locales. Esta red de personas aportó memoria, conocimiento experto y acompañamiento, reforzando el carácter comunitario del proyecto.

Recursos materiales y organizativos

Los dispositivos móviles y chromebooks se utilizaron como herramientas de registro, creación y difusión: grabación de entrevistas, toma de notas, fotografía y elaboración de productos digitales (fichas, podcasts, presentaciones, mapa interactivo). Cada actividad contó con su ficha didáctica, con orientaciones claras y materiales adaptados a cada etapa. En Secundaria, se habilitaron clases específicas en Google Classroom como plataforma de trabajo y coordinación del proyecto.

Recursos institucionales y económicos

El Ayuntamiento brindó apoyo técnico e institucional, con especial protagonismo de los servicios de Archivo, Turismo y Educación. Biblioteca y archivo municipal se convirtieron en fuentes documentales de referencia. La inversión económica directa fue mínima (papelería y reprografía); el diseño de los códigos QR se entregó en soporte digital al Ayuntamiento, que asumió su producción y colocación en el callejero urbano.

En conjunto, los recursos empleados muestran que lo esencial no son los grandes presupuestos, sino la capacidad de organizar el centro, generar alianzas y poner la tecnología al servicio de un aprendizaje con sentido social.

14. Evaluación del proyecto

La evaluación se planteó como un proceso continuo, coherente con el carácter de Aprendizaje Basado en Proyectos y de Aprendizaje-Servicio del proyecto. Desde el inicio se trabajó con metacognición inicial, intermedia y final, con fichas adaptadas a cada etapa, para que el alumnado pudiera tomar conciencia de lo que iba aprendiendo y del sentido del servicio que prestaba.

Evaluación del aprendizaje (mirada del profesorado)

Las encuestas al claustro muestran una valoración muy alta del proyecto:

- el **92 %** del profesorado considera que ha contribuido de forma muy positiva a la adquisición de competencias clave, especialmente la social y cívica, la digital y la conciencia cultural;
- el **88 %** destaca la riqueza del trabajo interdisciplinar y la utilidad de la narrativa del proyecto y de las fichas-guía como apoyo al aprendizaje.

Evaluación del servicio (mirada de las familias y de la comunidad)

La encuesta a familias refleja también un impacto claro:

- el **95 %** afirma que sus hijos e hijas han aprendido a valorar más el pueblo y su historia;
- el **89 %** señala una mejora en la motivación y en el compromiso escolar durante el proyecto.

Muchas familias subrayan que han descubierto aspectos del patrimonio local junto a sus hijos, como recoge este testimonio: “Ha aprendido historia, pero sobre todo ha aprendido a querer su pueblo.”

Evaluación metacognitiva del alumnado

Las fichas y escritos de síntesis, especialmente en ESO, muestran un cambio profundo de mirada: los alumnos pasan de ver las calles como simple decorado a entenderlas como patrimonio vivo. Algunas frases lo resumen bien:

- “Ahora veo las calles como narradoras de historias, no solo como lugares por donde paso.”
- “La historia no siempre está en internet, a veces está en las personas mayores que nos cuentan su vida.”

La entrega del callejero interactivo, las fichas históricas y los códigos QR al Ayuntamiento —y la posterior instalación de las placas en las calles— confirman que el servicio no se quedó en una experiencia puntual: se ha convertido en un legado público, accesible y permanente, que demuestra tanto la solidez de los aprendizajes como el impacto social del proyecto.

15. Vídeo del proyecto

El proyecto cuenta con un **vídeo principal** que resume la experiencia de *Detectives en acción*: presenta la narrativa del cuadro desaparecido, muestra el trabajo de las distintas etapas, la investigación en el pueblo, la elaboración de materiales y la entrega del callejero histórico vivo al Ayuntamiento. Este vídeo puede consultarse aquí:

– Vídeo resumen del proyecto: <https://www.youtube.com/watch?v=anlwpgvToSs>

A este vídeo se suma la **noticia en vídeo de la inauguración de las placas con códigos QR**, grabada en noviembre de 2025, donde se ve el recorrido por las calles, el escaneo de los códigos y se escuchan fragmentos de los audios realizados por el alumnado, junto con palabras de las autoridades y del propio centro:

– Vídeo de la inauguración de las placas con QR:
https://youtu.be/FZR_NUkWyE?si=Ko-nXXEYx6_eJPRX

Estas dos piezas audiovisuales se han convertido en la carta de presentación del proyecto para la comunidad local y para otros centros o entidades interesadas en conocer la experiencia.

16. Foto representativa del proyecto

La fotografía seleccionada muestra a varios alumnos y alumnas del centro, de espaldas y abrazados, contemplando el perfil de La Palma del Condado con la torre de la iglesia al fondo.

La imagen resume bien el sentido de *Detectives en acción*: la infancia y la juventud que miran su pueblo con ojos nuevos, reconocen su patrimonio y se sienten parte de un futuro compartido.

