



VIA LITTERAE

PROYECTO ABP Y APS DE LITERATURA

ROY PÁRAMO DE LLANO

COLEGIO LA MILAGROSA (SALAMANCA)

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

ÍNDICE

1. Descripción del proyecto
 - 1.1. Nombre del proyecto
 - 1.2. Coordinadores
 - 1.3. Participantes
 - 1.4. Destinatarios
 - 1.5. Asignatura
2. Justificación del proyecto
3. Marco teórico
4. Objetivos
 - 4.1. Objetivos generales
 - 4.2. Objetivos específicos
5. Metodología
 - 5.1. ABP
 - 5.2. ApS
 - 5.3. Aprendizaje Cooperativo
 - 5.4. Paisajes de aprendizaje
 - 5.5. Gamificación
6. Actividades
7. Temporalización
8. Recursos y alianzas
 - 8.1. Personales
 - 8.2. Materiales
 - 8.3. Económicos
9. Evaluación

- 9.1. Tipos de evaluación
- 9.2. Estándar de comparación
- 9.3. Agentes
- 9.4. Instrumentos de evaluación
- 9.5. Valoración del proyecto
- 10. Difusión
- 11. Conclusiones
- 12. Referencias

Agradecimientos

Gracias a Leticia, por su paciencia y su confianza en mi trabajo siempre.

Gracias a mis alumnos, por haberse implicado en esta aventura, y al claustro y la Dirección del Colegio La Milagrosa por respaldar y poner los medios para que la innovación sea una realidad en nuestras aulas.

Gracias al Equipo de Titularidad de los Centros Educativos Vicencianos de Hijas de la Caridad de la Provincia de Madrid-San Vicente, por impulsar las metodologías activas sin condiciones.

Gracias a la Facultad de Filología de la Universidad de Salamanca, al Archivo Histórico Provincial de Salamanca, al Excelentísimo Ayuntamiento de Salamanca, a la Fundación Salamanca Ciudad de Saberes y a Turismo de Salamanca, por apostar fuerte por la Educación con mayúsculas.

Gracias a todos los que de alguna habéis colaborado: amigos, profesores, escritores, librerías, bibliotecarios, actores, historiadores, investigadores, promotores y un largo etcétera.

Gracias a Guillermo y a Miguel, por las pausas en el trabajo para dibujar *superzings*.

Gracias a mis padres, por tantas cosas, tantas veces...

A todos, muchas gracias.

Rodericus Longus

Mentor de la Secreta Orden de Via Litterae

1. Descripción del proyecto

1.1. Nombre del proyecto

El camino de la palabra, “via litterae” en latín, es un homenaje al patrimonio literario heredado y al papel que la tradición escrita ha ejercido en el desarrollo de nuestra propia cultura, conocimientos y tradición tal y como los entendemos hoy. El título también hace referencia al recorrido (presentado a través de una narrativa digital gamificada) que los alumnos han realizado a lo largo de dieciocho semanas, superando diferentes retos y desafíos, hasta alcanzar el producto final: un mapa digital interactivo sin precedentes en la ciudad de Salamanca con más de treinta marcadores que remiten a autores, obras o personajes literarios desde la Edad Media hasta nuestros días. Finalmente, el concepto de camino como invitación a recuperar los pasos de nuestros predecesores, a pisar sobre pisado, es lo que busca la dimensión de aprendizaje – servicio del proyecto “Via Litterae”.

1.2. Coordinadores

El proyecto ha sido coordinado íntegramente por Roy Páramo de Llano, profesor de Lengua castellana y Literatura, coordinador de ESO y responsable de formación e innovación metodológica del Colegio La Milagrosa de Salamanca.

1.3. Participantes

El proyecto se ha desarrollado para trabajar toda el área de Literatura de manera paralela con los alumnos de 3º ESO y 4º ESO.

Se distinguen tres niveles de participación directa: alumnado, colaboradores externos y familias.

- a) El alumnado se integra por un total de 37 alumnos de 3º ESO y 4º ESO del Colegio La Milagrosa, coordinados por Roy Páramo de Llano.

- b) Los colaboradores externos en este proyecto han resultado fundamentales para las fases de investigación, documentación, desarrollo del producto final y difusión del mismo: desde personal docente e investigador de la Universidad de Salamanca, pasando por escritores, historiadores, librerías y bibliotecarios hasta la gerente de Turismo de Salamanca o la propia concejala de educación del Ayuntamiento de Salamanca.
- c) Las familias de los alumnos juegan un doble papel: por una parte como fuente de contactos en la fase de investigación y, por otra, en la difusión del proyecto y su producto final mediante su presencia en los actos de presentación pública de los productos finales, las “celebraciones del aprendizaje”. Al mismo tiempo, tienen la posibilidad de experimentar y comprobar, como usuarios, el trabajo realizado por sus hijos a través del proyecto.

1.4. Destinatarios

El proyecto “Via Litterae” tiene como destinatarios directos a los 37 alumnos de 3º ESO y 4º ESO que lo han desarrollado, pero de manera indirecta y gracias al soporte digital empleado y los canales de difusión, el producto final podrá ser consultado por todos los visitantes y turistas que recibe la ciudad (1,3 millones en 2019). Se busca con ello completar la dimensión cultural de la oferta turística de la capital subrayando el vínculo de esta con la tradición literaria.

1.5. Asignatura

El proyecto “Via Litterae” gira íntegramente en torno al área de literatura de la asignatura de Lengua castellana y Literatura, trabajando especialmente los estándares de aprendizaje pertenecientes a los bloques de contenidos 1, 2 y 4, según la ORDEN

EDU/362/2015, de 4 de mayo, como se recoge y desglosa en el apartado 6 y en el Anexo IV.

2. Justificación del proyecto

Tradicionalmente, trabajar la literatura en el aula puede resultar poco estimulante por varias razones:

- El peso del soporte papel: a nivel social, hablar de literatura implica leer libros que, en muchos casos, están lejos de los focos de interés del alumnado. Esta asociación puede distanciar a los alumnos menos predispuestos hacia la lectura.
- Lenguaje prolijo: con frecuencia, el lenguaje literario resulta complejo y precisa de un sobreesfuerzo para su comprensión si no hay una motivación externa que interese al alumno.
- Rol pasivo del alumno: los alumnos son en muchos casos meros receptores pasivos de la información: listas de rasgos o características, biografías, títulos o fechas. Su participación activa en el descubrimiento de la literatura es, con frecuencia, mínimo.
- Contexto histórico, sociopolítico y cultural lejano: el trasfondo en el que se enmarcan las obras y sus autores resulta muy alejado en el tiempo como para que, a priori, los alumnos puedan sentirse atraídos o identificados por este.
- El criterio cronológico no resulta atractivo: adentrarse en la literatura siguiendo exclusivamente un criterio cronológico puede ser una opción bien estructurada pero no necesariamente la más apetitosa para el estudiante.

Como consecuencia, el alumnado no se siente atraído ni identificado con los contenidos ni tampoco con los procedimientos clásicos para abordarlos. Además, como ya se ha expuesto anteriormente, en muchas ocasiones el alumno termina por adoptar un

papel residual y pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo privado de voz y voto en la toma de decisiones sobre cómo afrontar la materia.

Por su parte, Salamanca es una de las quince ciudades Patrimonio de la Humanidad declaradas en España por la UNESCO. A pesar de ello, no cuenta con una ruta literaria completa que ponga a disposición del visitante la posibilidad de conocer los principales vínculos literarios que la ciudad posee.

Precisamente ante este panorama surge la pregunta o detonante del proyecto: “¿Cuál es el vínculo de nuestra ciudad, Salamanca, con la literatura y cómo podemos promover este patrimonio?” Esta pregunta se ha desglosado en cuatro hilos conductores que apelan a contenidos, competencias y valores:

1. ¿Cómo ha evolucionado la literatura en España?
2. ¿Cuál es el vínculo de Salamanca con la literatura española?
3. ¿Cómo pueden conocer dicho vínculo los turistas?
4. ¿Con qué herramientas digitales puedo gestionar un proyecto?

El concepto de camino, sendero, itinerario o ruta está muy presente en la propia historia de la Literatura, donde las diferentes corrientes y autores van conformando un flujo de tendencias en constante evolución. Esta idea se adapta muy bien al modelo de “paisaje de aprendizaje”, que es el marco teórico sobre el que se ha articulado la narrativa digital gamificada y presentada al alumnado a través de la plataforma *Classcraft*.

La importancia de las TIC es tal que durante las 18 semanas de proyecto prácticamente no se ha utilizado el soporte papel: las tareas propuestas en cada bloque son presentadas en *Classcraft*, donde los alumnos publican el enlace que lleva a la evidencia de su trabajo que ha sido colgada en su portfolio digital: una página web personal diseñada con *Google Sites*. Las calificaciones y retroalimentación se

comunican a través de *Google Classroom*. Los documentos colaborativos se crean y comparten desde *Google Drive*. Todo el material generado por el proyecto es de uso público mediante una licencia *Creative Commons* de tipo “Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA”.

La propuesta resulta económica y materialmente viable en cuanto a los recursos necesarios para su desarrollo. Como se detalla en el Anexo IV también es factible dentro de la Programación Didáctica. Presenta una utilidad tanto para el alumno que lleva a cabo el proyecto como para los potenciales usuarios de los productos finales, encarnando un proyecto de Aprendizaje – Servicio conectado con el mundo real. Finalmente, se trata de un modelo de trabajo reproducible con otros temas y asignaturas pero también ampliable para cubrir otras localidades; esto es, es un modelo de trabajo con posibilidades verticales y horizontales. Es nuestro deseo que “Via Litterae” se convierta en la punta de lanza de una completa red de mapas digitales creados por alumnos de todo el territorio nacional.

3. Marco teórico

En 2015, John Larmer, editor jefe del Buck Institute for Education (ahora PBLWorks), publica un artículo en la página web de la fundación educativa Edutopia, desmontando algunos mitos sobre el ABP. Larmer señala que la metodología ABP no es lo mismo que hacer un proyecto o un taller, que es riguroso a la hora de trabajar los estándares junto con las competencias (y no solamente estas últimas) y que es un modelo flexible e inclusivo. PBLWorks lleva más de treinta años investigando en colaboración con fundaciones, universidades, colegios, institutos y distintas organizaciones vinculadas al ámbito educativo.

Desde PBLWorks apuntan siete elementos fundamentales que un proyecto de ABP debe contener y que son ratificados por Condlife (2017): una pregunta o problema retador que desafíe al alumnado; un proceso de indagación o investigación mantenida en el tiempo que dura el proyecto; autenticidad entendida como el vínculo entre los intereses del alumnado, los estándares y el mundo real; dar un papel activo de voz y voto a los estudiantes en el proceso; reflexión y metacognición sobre el proceso de trabajo; crítica, revisión, retroalimentación y evaluación formativa; y finalmente, la presentación pública de un producto final al término del proyecto.

Richard Gerver, profesor, ponente y experto en liderazgo y cambio organizativo, proporciona algunas claves que justifican el abandono de la clase magistral tradicional hacia modelos más atractivos, pragmáticos y participativos, como es el caso del ABP: *“La mayoría de niños no ve la escuela como un aprendizaje para la vida, sino como un aprendizaje para superar pequeños obstáculos (...). Deberíamos buscar modos de atraer su interés y de conseguir que se entusiasmen porque ellos mismo perciben el vínculo entre su aprendizaje y su vida y porque son conscientes de que, al implicarse en el viaje, obtendrán algo ahora y para el futuro”* (Gerver, 2010).

Juan José Vergara Ramírez desarrolla las estrategias para implantar esta metodología de trabajo en el aula y pone diferentes herramientas al servicio del docente. En el prólogo a dicha obra, Ángel Ignacio Pérez Gómez, catedrático de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Málaga, apunta algunas de las deficiencias del actual sistema educativo cuando dice que *“un currículum enciclopédico, fragmentado, comprimido y abstracto (...) ha conducido al aprendizaje superficial, memorístico (...). Una pedagogía entendida como transmisión unidireccional y abstracta de información del docente hacia el aprendiz (...) ha perdido su vigencia”*. (Vergara, 2015)

En este sentido, se hace necesario un modelo de trabajo integrador, que entrene las competencias clave y las *soft skills* en un contexto de enseñanza-aprendizaje bidireccional en el que el alumno es el centro del proyecto y el profesor adopta un rol de dirigente marginal, de creador de espacios y experiencias de aprendizaje. Lafuente Martínez (2019), autor de uno de los mayores estudios realizados hasta la fecha sobre el impacto del ABP en el alumnado, señala que *“hay indicios de que el ABP ejerce un impacto positivo y con un tamaño mediano-grande sobre el rendimiento académico del alumnado, [...] el tamaño del efecto es grande en el área de sociales y lenguas [...], el ABP se asocia a una alta satisfacción del alumnado hacia la experiencia educativa [...] y los programas son más efectivos cuando el alumnado puede utilizar tecnología digital para acceder a la información y establecer una mejor colaboración”*.

Pérez Gómez recuerda que para algunas ramas de las ciencias cognitivas como el enactivismo, *“el aprendizaje es el instrumento inseparable de la vida”* y afirma que *“cuando toda confusión se experimenta como aversiva y debilitadora, la incertidumbre se convierte en inseguridad. Por ello, el Aprendizaje Basado en Proyectos, abierto a la experimentación y la incertidumbre, es clave en la era compleja de la información y de la incertidumbre. (...) El Aprendizaje Basado en Proyectos proporciona la estrategia más adecuada, pues estimula que grupos de aprendices cooperen en la búsqueda de soluciones nuevas a problemas auténticos en situaciones reales”*. Pérez Gómez es tajante cuando concluye que *“el Aprendizaje Basado en Proyectos es la estrategia didáctica coherente con los nuevos modos de entender el aprendizaje y el desarrollo autónomo de la personalidad de los ciudadanos contemporáneos”* (Vergara, 2015).

En un plano fisiológico, el ABP encuentra respaldo en las últimas investigaciones sobre el cerebro humano y la manera en que este aprende. Francisco Mora Teruel es catedrático de Fisiología Humana en la Universidad Complutense de Madrid y

catedrático adscrito de Fisiología Molecular y Biofísica, Universidad de Iowa, además de miembro del Wolfson College de la Universidad de Oxford.

El profesor Mora Teruel vincula la atención y la curiosidad al éxito del aprendizaje: *“Hoy comenzamos a saber que nadie puede aprender nada a menos que aquello que se vaya a aprender le motive, le diga algo, posea algo que encienda su curiosidad (...). La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas al foco necesario para la creación del conocimiento (...). Sin atención no hay aprendizaje”* (Mora, 2013).

Nuestras leyes educativas también contemplan, de manera general, abierta y abstracta, sistemas de trabajo en la misma línea que el ABP. Así, en el Anexo I. A Principios metodológicos de la etapa, de la ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, se recoge que *“la metodología (...) ha de estar orientada a potenciar el aprendizaje por competencias por lo que será activa y participativa, potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y el trabajo colaborativo, la búsqueda selectiva de información y, finalmente, la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones. Todo ello teniendo en cuenta, además, las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. En esta línea, el trabajo por proyectos es especialmente relevante. Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares, facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes”*.

En lo relativo a los conceptos de “ruta literaria” y “geografía literaria”, Bataller Catalá (2011) apunta al creciente interés por el patrimonio literario, la tradición que regiones como Catalunya presentan en el uso de la ruta literaria como recurso educativo. En palabras de Bataller Catalá, *“facilita el aprendizaje de conceptos y procedimientos, favorece el desarrollo de actitudes y el crecimiento afectivo del alumnado [...] En este contexto revalorizador del patrimonio literario, la ruta literaria funciona como recurso para la educación literaria, orientada hacia la formación de la recepción de los textos y las producciones literarias y a capacitar al alumno para comprender el discurso literario”*.

4. Objetivos

4.1. Objetivos generales

- 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.

4.2. Objetivos específicos

- Extraer las ideas principales de un texto oral o escrito.
- Verbalizar de manera oral y por escrito las opiniones propias.

- Retroalimentar de manera positiva y constructiva el trabajo de otros compañeros.
- Desarrollar la escucha activa y respetar el turno de palabra.
- Organizar el material de trabajo, guardarlo y clasificarlo en un portfolio de evidencias.
- Editar y devolver tareas a través de *Google Classroom*.
- Compartir y trabajar sobre documentos colaborativos en el entorno de *Google Suite*.
- Diseñar y confeccionar páginas web con *Google Sites*.
- Iniciarse en el lenguaje de la programación, códigos html y manejo de hojas de cálculo.
- Tomar decisiones sobre la ayuda a los compañeros del grupo cooperativo.
- Investigar, documentarse en diversas fuentes digitales y organizar la información en documentos compartidos colaborativos.
- Visibilizar el pensamiento mediante mapas visuales digitales con las herramientas *Mindomo* o *Bubbl.us*.
- Entrenar la lectura cooperativa de un texto escrito.
- Desarrollar el pensamiento crítico en debates e intercambios de información u opiniones.
- Aprender a secuenciar y temporalizar el trabajo propio a corto y medio plazo según un calendario de entrega de tareas y actividades.
- Discriminar visualmente diferencias y similitudes entre conceptos similares mediante rutinas de pensamiento.
- Identificar los nombres de los principales autores, obras y rasgos de las diferentes épocas estudiadas.

- Diseñar la narrativa o hilo argumental de un proyecto.
- Presentar y defender mediante una exposición oral y en soporte digital el trabajo propio.
- Coevaluar el trabajo de compañeros a través de rúbricas.
- Conocer e iniciarse en el manejo de herramientas digitales de evaluación formativa.
- Analizar propuestas digitales de rutas literarias.
- Prototipar el diseño de una ruta literaria en *Google My Maps*.
- Descubrir e iniciarse en el manejo de *software* de edición y tratamiento de imágenes.
- Ampliar el conocimiento y sensibilidad hacia partes de la ciudad con especial valor cultural y patrimonial.

Mención aparte merece la distinción que Salamanca ostenta desde 1988 como Ciudad Patrimonio de la Humanidad. Muchos son también los vínculos que la ciudad ostenta respecto al mundo literario: autores, personajes y obras guardan estrecha relación con sus calles, lugares públicos, facultades universitarias o viviendas.

En este contexto, resulta sorprendente que a día de hoy Turismo de Salamanca no contase con una ruta específicamente literaria entre su oferta de turismo cultural. Y en este mismo contexto nace el proyecto “Via Litterae” con una clara vocación de Aprendizaje - Servicio para dar respuesta a esta carencia poniendo a disposición del usuario un mapa digital interactivo con treinta y un marcadores geolocalizados.

Sin renunciar al rigor curricular, el proyecto pone en valor un aspecto más del patrimonio que Salamanca puede ofrecer al usuario y abre también una línea de trabajo e investigación a la que el resto de Ciudades Patrimonio de la Humanidad podrían adherirse y crear así una red mayor que, utilizando la proyección de la UNESCO, pueda contribuir a revalorizar el legado literario.

5. Metodología

5.1. ABP

La metodología marco sobre la que se sostiene el proyecto es el Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP, desarrollado a partir de las directrices de PBLWorks, del Buck Institute for Education (cf. apartado 3). También se ha querido dotar de una dimensión de universalidad y libre acceso y uso de todos los recursos generados dentro del proyecto, así como de los productos parciales y producto final elaborados por el alumnado, que son accesibles a cualquier usuario interesado.

5.2. ApS

Por su parte, la filosofía de la metodología Aprendizaje-Servicio da sentido al producto final, pues el mapa digital se pondrá a disposición de la Oficina de Turismo y el Ayuntamiento de Salamanca para su publicación y difusión a través de las redes sociales y página web de turismo. Se responde así a la ausencia de una ruta específicamente literaria por la ciudad de Salamanca. El modelo de mapa digital es, además, un producto que puede ser replicado en otras ciudades Patrimonio de la Humanidad con el objetivo de crear una red de ciudades con rutas literarias.

5.3. Aprendizaje Cooperativo

Paralelamente, la mayor parte de las sesiones de trabajo se han llevado a bajo el sólido modelo de Aprendizaje Cooperativo que el centro tiene implantado desde hace

siete años y que los alumnos perciben como su principal dinámica de trabajo. Las clases se articulan sobre cuatro pilares fundamentales que alumnos y profesores tienen asimilados e interiorizados:

- a) El uso de normas específicas a la hora de trabajar, tales como ayudar siempre que un compañero lo pida pero siempre mediante pistas sin aportar la solución, respetar un nivel de ruido de trabajo adecuado o preguntar al profesor solo después de haber consultado a los miembros del grupo.
- b) La delegación de responsabilidades y funciones a través de roles interdependientes que reparten el trabajo de manera equilibrada entre los miembros del grupo y que contribuyen a optimizar el esfuerzo en términos de eficacia y eficiencia. Los roles utilizados han sido los de coordinador, portavoz, encargado y supervisor.
- c) La mayor parte de las dinámicas de trabajo cooperativo se llevan a cabo mediante alguna de las diversas técnicas que habitualmente se emplean en el centro: “lápices al centro”, “1-2-4”, “folio giratorio”, “lo que sé y lo que sabemos”, “rompecabezas” o “lectura cooperativa”, entre otras.
- d) El modelo de sesión cooperativa compuesto por cuatro tiempos: activación de conocimientos previos, presentación de los contenidos, trabajo sobre lo aprendido y cierre. En este modelo, el peso activo recae sobre el alumno y el docente adopta un rol residual de guía o gestor del trabajo del alumnado.

5.4. Paisajes de aprendizaje

En cuarto lugar debemos señalar el marco de trabajo de los Paisajes de aprendizaje, propulsado especialmente por el área de Innovación Educativa de Escuelas Católicas a raíz de la publicación del ensayo *Viaje a la escuela del siglo XXI*, de Hernando Calvo, A. (2016) y del manual *Paisajes de aprendizaje*, de Fernández Aguirre, Hernando Calvo

y Poyatos Dorado (2018), vinculados al CRIF Las Acacias (Madrid). Un paisaje de aprendizaje es una propuesta educativa mediante la que se generan escenarios educativos personalizados que ofrecen variedad más o menos amplia de actividades vertebradas por una narrativa que fomenta la creatividad y que puede apoyarse en diferentes herramientas o plataformas digitales.

El diseño y programación del paisaje de aprendizaje se llevó a cabo desde el rigor curricular, seleccionando los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables presentes en las actividades del proyecto (ver Anexo III y Anexo IV). Estos se dividieron en seis bloques o “misiones” (ver Anexo XXII). Para el diseño de las diferentes actividades se siguió la matriz de los paisajes de aprendizaje que cruza las diferentes Inteligencias Múltiples de Gardner (1983) y los distintos niveles de aprendizaje de la taxonomía de Bloom revisada por Anderson et al. (2001).

5.5. Gamificación

La aplicación de dinámicas propias del juego ha resultado muy exitosa en términos de motivación, generación de expectativas, aliciente para el aumento de la implicación de cada alumno y creación de un ambiente de trabajo particular y con personalidad propia que se diferenciaba del resto de clases que los alumnos tenían cada día. En nuestro caso han sido cuatro los elementos que han contribuido al éxito del proyecto desde una perspectiva lúdica:

- a) *Classcraft*: se trata de una aplicación web que permite al docente dirigir un escenario de juego de rol en el que los alumnos encarnan distintos personajes con diferentes poderes y características y que conforman, a su vez, grupos cooperativos. Los alumnos pueden elegir su rol: guerrero, mago o sanador. Cuando lo eligen, pueden diseñar su propio avatar o *alter ego* en la propia

aplicación a la que les da acceso. El docente puede también importar clases enteras desde *Google Classroom*.

Todos poseen tres marcadores o “barras de nivel”: un marcador de XP (*Experience Points* o puntos de experiencia), otro de HP (*Health Points* o puntos de salud) y AP (*Action Points* o puntos de acción). Los XP se pueden ganar realizando la tarea a tiempo, con buenas calificaciones, ayudando a compañeros, entregando la tarea uno o dos días antes de lo estipulado. Cuando se ganan muchos puntos XP se sube de nivel y el jugador recibe piezas de oro con las que puede personalizar su avatar comprando nuevos complementos como gorros y cascos, armaduras, escudos, grebas, botas, guantes o armas. Cuando se sube de nivel, también se adquieren nuevos poderes. Cada rol tiene sus propios poderes, algunos de los cuales son de uso individual y otros sirven para ayudar a otros miembros del grupo. En este último caso, usar un poder para ayudar a un compañero también otorga puntos XP a quien lo usa, contribuyendo así a la cohesión del grupo y recompensando al alumno que más ayuda.

Los HP se pueden perder si no se hacen los deberes, se molesta en clase a otro compañero o si se realiza cualquier acción disruptiva que el *game master* o maestro del juego considere. Están fijados desde el principio del juego con su correspondiente valor y son conocidos por el alumno. Por último, los AP se van gastando cuando se usan los poderes. Los AP se regeneran muy poco a poco automáticamente cada día. Sin suficientes AP no se pueden utilizar los poderes.

- b) Narrativa digital y estructura argumental: los contenidos del proyecto se dividieron en seis misiones o bloques temáticos cuyo hilo argumental está inspirado en el ciclo del héroe desarrollado por Campbell (2014) (ver Anexo XXIII). El arranque del proyecto se presentó a los alumnos mediante un vídeo

introdutorio en el que se les exhortaba a formar parte de la Secreta Orden de Via Litterae con el objetivo de recuperar el vínculo perdido entre la ciudad de Salamanca y la Literatura. Para conseguir semejante gesta se les presenta a su mentor, Rodericus Longus, quien guiaría sus pasos en el proceso.

Cada una de las misiones ocupa un lugar diferente en el mapa de Classcraft (Anexo XIV). Dentro de cada misión hay hasta seis objetivos o etapas que el alumno debe ir superando y que corresponden a las actividades diseñadas por el docente.

- c) Puntos e insignias como recompensa: además de los puntos de XP, HP y AP, los alumnos que han ido superando todas las tareas de un mismo bloque reciben insignias digitales que posteriormente publican en su porfolio digital. De esta manera, se consigue un reconocimiento público a su trabajo y el alumno va completando su progreso dentro de la jerarquía de la Secreta Orden de Via Litterae (Anexo XXII).
- d) Elementos periféricos: de manera paralela al desarrollo de la mecánica de juego en el aula, se diseñaron y emplearon otros elementos que contribuyeron a reforzar su desarrollo: Rodericus Longus, mentor de la Secreta Orden de Via Litterae, publicaba con frecuencia la promoción de nuevas misiones u objetivos los fines de semana a través de una cuenta en Instagram (Anexo XXI). Esta cuenta era seguida por casi el 100% del alumnado de manera que se generaba una expectativa previa a la presentación de la tarea. También, el docente utilizaba una caperuza para convertirse simbólicamente en Rodericus Longus en el transcurso de las clases. Otro ejemplo fueron los vídeos de apertura y cierre del proyecto que se mostraron en clase el primer y último día del proyecto y que fueron difundidos a través de publicaciones en Twitter con la etiqueta

#abpvialitterae y a los que se puede acceder desde la página web del proyecto (ver Anexo XXVI).

6. Actividades

El proyecto cuenta con un total de 64 sesiones de trabajo repartidas en 18 semanas. El Anexo III recoge la descripción detallada de las actividades que aparecen reflejadas en el diagrama de Gantt (Anexo II). En concreto, recoge:

- Título de cada actividad.
- Descripción detallada de la misma.
- Información sobre si es una actividad que se califica, si es además una evidencia que se reflejará en el portfolio digital y si conforma un objetivo en la narrativa de *Classcraft*.
- Recursos necesarios (materiales, espaciales, digitales, etc.).
- Tipo de agrupamiento (individual, en parejas, en grupos cooperativos o trabajo con la clase entera).
- Tipo de evaluación (observación directa, evidencia, portfolio, etc.).
- Nivel de evaluación (autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación).
- Calificación y puntos XP en *Classcraft*, si los tuviera asignados.
- Vinculación de la actividad con las diferentes Inteligencias Múltiples y niveles de la Taxonomía de Bloom.

Por su parte, el Anexo IV ofrece dos tablas:

- a) Una relación – separada por bloques – de los contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje (ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo) y competencias clave (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero) trabajados en el proyecto.

- b) La vinculación de las actividades descritas en el Anexo III con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje (ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo) y competencias clave (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero) anteriormente referenciados.

7. Temporalización

El proyecto “Via Litterae” se ha desarrollado durante 18 semanas en las fechas comprendidas entre el 1 de octubre de 2019 y el 14 de febrero de 2020. Esto ha supuesto dedicar unas 64 sesiones de trabajo con cada uno de los dos grupos, 3º ESO y 4º ESO, utilizando el 100% del tiempo que la materia tiene en el horario: cuatro horas lectivas.

La distribución temporal de la secuencia de actividades se recoge mediante un diagrama de Gantt en el Anexo II.

8. Recursos

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

8.1. 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.

8.2. 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*, *Goole 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.

8.3. 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:

- e) 50 chapas metálicas de 28mm con el logotipo del proyecto: 35,36€.
- f) 50 hojas de papel de estilo pergamino para los certificados finales: 10,99 €.

9. Evaluación

9.1. 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 semana 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.

9.2. Estándar de comparación

Por un lado, se ha hecho uso de una evaluación de carácter normativo en cuanto a la entrega o no de las tareas planteadas en las diferentes actividades en *Google Classroom* así como la presentación de productos parciales (mapas visuales, textos escritos, evidencias en los portfolios, vídeos, etc.) dentro de la fecha límite de entrega.

Por otro lado, también se utilizarán herramientas de evaluación criterial que perseguirán el establecimiento de criterios sobre los cuales evaluamos nuestros logros, tales como sesiones de puesta en común, retroalimentación por parte del docente y también entre pares dentro de los grupos cooperativos o el uso de las rúbricas tanto mediante coevaluación como heteroevaluación.

9.3. 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.

9.4. 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 (Anexo VII).
- 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” (Anexo XX) para las principales actividades.

b) Adquisición de aprendizajes:

- Test sobre los contenidos trabajados (Anexo XXVI).
- Rúbrica para evaluar los elementos, calidad y evidencias recogidas en el portfolio (Anexo VIII).

c) Producto final:

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

9.5. 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

9.6. Valoración del proyecto

Una vez finalizado el proyecto, se ha tenido a bien incluir este apartado de valoración del proyecto para presentar un balance sobre varios aspectos del proyecto “Via Litterae” y desde tres perspectivas diferentes: a) los agentes implicados en el proyecto, b) la fuerza del propio proyecto en cuanto a innovación, viabilidad y continuidad y, finalmente, c) el análisis de los puntos fuertes y áreas de mejora.

- a) Agentes implicados: la valoración que los alumnos han hecho ha resultado muy positiva en términos generales. Algunos fragmentos de sus comentarios se pueden consultar en la página web del proyecto “Via Litterae”, en el apartado de “Opiniones”. En ese mismo apartado, también figuran también extractos de valoraciones por parte de padres de alumnos y de algunos alumnos del máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanzas de idiomas, de la Universidad de Salamanca. Los datos extraídos de la encuesta final que llevó a cabo de manera voluntaria el 57% del alumnado se pueden ver desglosados en el Anexo XXVIII.
- b) Innovación, viabilidad y continuidad: partiendo de que “innovar es mejorar lo mejorable”, el proyecto ha resultado innovador en tanto que desde el principio se buscó romper con las connotaciones negativas que el trabajo en torno a la Literatura despertaba en el alumnado. 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 uso de las TIC, una pedagogía colaborativa, el componente de *gamificación* y la narrativa digital han sido, sin duda, estímulos muy potentes en el alumnado.

Por su parte, la viabilidad y la continuidad en el tiempo fueron dos premisas claras desde un principio y, en parte, a ellas se atribuye el éxito del proyecto. El uso de herramientas digitales gratuitas y un trabajo basado en un entorno digital ha hecho del proyecto una iniciativa económicamente muy viable y respetuosa con el medio ambiente, reduciendo al mínimo el uso del papel.

Así mismo, 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. A tal efecto y con el objetivo de allanar el camino a futuras intervenciones sobre la materia se ha recogido de manera detallada toda la documentación en la página web del proyecto “Via Litterae”, en el apartado “Recursos para el docente”.

- c) Puntos fuertes y débiles: desde el principio del proyecto, como coordinador del proyecto he llevado un registro a modo de bitácora donde se fueron consignando y describiendo experiencias de éxito, aciertos, puntos fuertes en el desarrollo del proyecto pero también ideas, reflexiones, áreas de mejora, fracasos, debilidades, incidencias, sorpresas, imprevistos, valoraciones e impresiones diversas sobre lo que iba aconteciendo. Esto ha servido para constatar, una vez que el proyecto ha terminado, una lista de puntos fuertes y débiles a modo de síntesis. Los aspectos positivos o puntos fuertes han sido:
- 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 porfolio 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.

Por otra parte, se han registrado las siguientes áreas de mejora o 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 cartelería 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.

10. Difusión

Escribió con mucho acierto, como solía, Antonio Machado que *“en cuestiones de cultura y de saber, sólo se pierde lo que se guarda; sólo se gana lo que se da”*. A nuestro entender, la difusión de las experiencias educativas de éxito y, especialmente, en el caso de los proyectos de ABP persigue un doble objetivo: por un lado, da a conocer buenas prácticas al resto de la comunidad educativa y otros agentes vinculados al proyecto; por otro lado, pone en valor el trabajo del alumno dándole visibilidad y supone un reconocimiento público a su trabajo realizado, conectándolo con el mundo real y trascendiendo las paredes del aula. Estas son nuestras líneas de difusión del proyecto:

- a) Página web: el punto de encuentro durante todo el desarrollo del proyecto ha sido la página web propia del proyecto (ver Anexo XXV), creada con *Google Sites* y gestionada por Roy Páramo de Llano, profesor y coordinador del proyecto. Todo el material contenido en esta página es de uso público mediante una licencia Creative Commons de tipo Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual. La página cuenta con las siguientes secciones:
 - Presentación y descripción del proyecto.

- Bitácora: se documentan las sesiones de trabajo con reflexiones escritas por los propios alumnos y material audiovisual: imágenes, vídeos, infografías digitales, presentaciones y documentos.
 - Alumnos: recoge dos fotografías de grupo de los alumnos con el acceso a los portfolios digitales de todos y cada uno de ellos.
 - Opiniones: se presentan algunas de las opiniones de los alumnos, sus familias y otros agentes o colaboradores del proyecto.
 - Producto final: mapa literario de la ciudad de Salamanca elaborado de manera colaborativa.
 - Materiales del alumno: recopila las principales presentaciones, documentos o infografías puestas a disposición del alumno durante el desarrollo del proyecto como materiales auxiliares de trabajo.
 - Recursos para el docente: una batería de veinticinco anexos con toda la documentación del proyecto, desde la tabla de actividades y su vinculación con el currículo hasta rúbricas, presentaciones o tareas. Es un material público. Al igual que el resto de materiales contenidos en la web, es de uso público mediante una licencia Creative Commons de tipo Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual.
 - Agradecimientos: nuestro reconocimiento y agradecimiento a todos los que han hecho posible que “Via Litterae” haya sido una realidad.
- b) Redes sociales: principalmente, Twitter, Instagram y Facebook.
- Twitter: la principal referencia para el seguimiento del proyecto, todas las publicaciones han sido acompañadas de la etiqueta o *hashtag* #abpvialitterae. Se han utilizado los perfiles del docente y del colegio La Milagrosa, @RoyParamo y @colemilagrosa respectivamente (Anexo XXV).

- Instagram: Rodericus Longus, mentor de la Secreta Orden de Via Litterae, se ha servido de esta plataforma para publicar periódicamente imágenes promocionales de las diferentes misiones y objetivos del proyecto. En total, se han publicado 12 carteles (Anexo XX).
- c) Celebración del aprendizaje: el 11 de marzo se abrieron las puertas del aula a las familias de los alumnos en nuestra “celebración del aprendizaje”. En ella, los propios alumnos pudieron explicar a todos los asistentes el desarrollo del proyecto, mostraron su portfolio digital y respondieron a todas las preguntas que se les plantearon. La documentación gráfica de la sesión y algunos comentarios de familiares pueden consultarse en la bitácora de la página web del proyecto (Anexo XXV).
- d) Universidad de Salamanca: el 3 de marzo tuvimos la oportunidad de visitar la Facultad de Educación para presentar nuestro trabajo a los alumnos que están cursando el MUPES (Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas). Los propios alumnos presentaron el proyecto y respondieron a las preguntas que los estudiantes universitarios les plantearon. La documentación gráfica de la sesión y algunos comentarios de familiares pueden consultarse en la bitácora de la página web del proyecto (Anexo XXV).
- e) Recepción en el Ayuntamiento de Salamanca: también el día 11 de marzo el alumnado participante en el proyecto fue recibido en el Ayuntamiento de Salamanca por la Concejala de Educación, D^a María Victoria Bermejo, el Concejal de Turismo, D. Fernando Castaño, y el director gerente de la Fundación Salamanca Ciudad de Saberes. Tuvimos ocasión de presentar el

proyecto, el producto final y los cauces de difusión que desde la Concejalía de Turismo se diseñarán para dar a conocer nuestro mapa literario al visitante.

- f) Premios y concursos: el proyecto también busca difusión a través de convocatorias como el “IX Premios de Buenas Prácticas Docentes de Innovación Educativa” y la “X Jornada de Intercambio de Buenas Prácticas docentes de Innovación Educativa”, ambos promovidos por Escuelas Católicas de Castilla y León; los premios “Grandes profes, grandes iniciativas”, de la Fundación Atresmedia; el premio “Acción Magistral”, de la FAD y BBVA; el Premio Ciudades Patrimonio de la Humanidad, de la UNESCO; el Premio Edebé de Aprendizaje-Servicio; el XIV Premio Espiral 2020 y los Premios de Innovación Educativa, organizados por eim+otb Educación.

11. Conclusiones

“Via Litterae” ha supuesto un punto de inflexión por muchas razones. Me gustaría abordar algunas de ellas.

En primer lugar, por el contexto escolar en el que se ha desarrollado. 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. 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 esta 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.

12. Referencias

- Acaso, M., (2013). *rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona, España: Paidós.
- Anderson, Lorin W., Krathwohl, David R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Bataller Catalá, Alexandre (2011). La ruta literaria como actividad universitaria vinculada al territorio y al patrimonio. Revista Asa-branca. Recuperado el 30/07/2019 de: <https://www.uv.es/asabranca/encontre/bataller.pdf>
- Bergmann, J. y Sams, A., (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Madrid, España: SM (Biblioteca de Innovación Educativa).
- Bona, C., (2015). *La nueva educación*. Barcelona, España: Plaza y Janés.
- Buck Institute for Education (2019). PBL Works. Recuperado el 28/2/19 de <https://www.pblworks.org/>
- Burgess, D., (2012). *Teach like a pirate*. California, Estados Unidos: Dave Burgess Consulting, Inc.
- Campbell, J., (2014). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Tercera edición ampliada. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica de España.
- Condlife, B., (2017). Project-Based Learning. A literature review. MDRC. Documento de trabajo recuperado el 21/2/19 de <http://live->

buckinstitute.pantheonsite.io/sites/default/files/2019-01/MDRC%2BPBL%2BLiterature%2BReview.pdf

Conecta 13 (2019). Conecta 13. Recuperado el 28/2/19 de <https://conecta13.com/>

Fernández Aguirre, R., Hernando Calvo, A. y Poyatos Dorado M. (2018). *Paisajes de aprendizaje*. Madrid: Dirección General de Becas y Ayudas al Estudio de la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid.

Gardner, Howard (1983): *Multiple intelligences*. New York: Basic Books.

George Lucas Educational Foundation. (2019). Edutopia. Recuperado el 11/2/19 de <https://www.edutopia.org/blog/debunking-five-pbl-myths-john-larmer>

Gerver, R., (2010). *Crear hoy la escuela del mañana*. Madrid, España: SM (Biblioteca de Innovación Educativa).

Hernando Calvo, Alfredo (2016). *Viaje a la escuela del siglo XXI*. Madrid: Fundación Telefónica.

Hunter, D. y Werbach, K., (2013). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid, España: Pearson.

Johnson, D. y Johnson, R., (2014). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo*. Madrid, España: SM (Biblioteca de Innovación Educativa).

Lafuente Martínez, M., (2019). ¿Mejora el aprendizaje del alumnado mediante el aprendizaje por proyectos? Fundació Jaume Bofill. Recuperado el 1/1/2020 de <https://www.fbofill.cat/publicacions/mejora-el-aprendizaje-del-alumnado-mediante-el-trabajo-por-proyectos?lg=es>

Marina, J. A. y Pellicer, C. (2015). *La inteligencia que aprende*. Madrid, España: Santillana Educación.

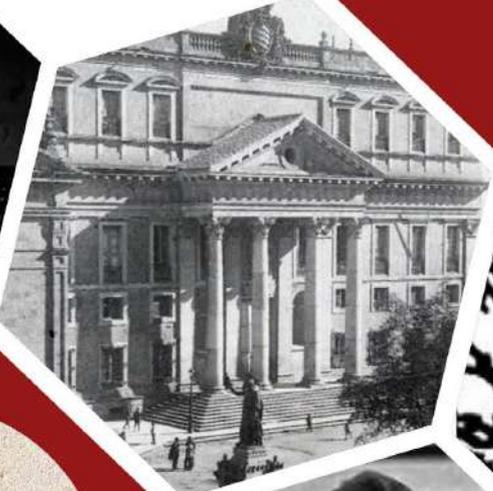
Marina, J.A., (2015). *Despertad al diplodocus*. Barcelona, España: Ariel.

- McIntosh, E., (2016). *Pensamiento de diseño en la escuela*. Madrid, España: SM (Biblioteca de Innovación Educativa).
- Mora, F., (2015). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid, España: Alianza.
- Salinas, D., (2002). *¡Mañana examen! La evaluación: entre la teoría y la realidad*. Barcelona, España: Graó.
- Vergara, J.J., (2015). *Aprendo porque quiero*. Madrid, España: SM (Biblioteca de Innovación Educativa).
- Zariquiey, F., (2016). *Cooperar para aprender*. Madrid, España: SM. (Biblioteca de Innovación Educativa).

Anexo I

Presentación del proyecto

VIA LITTERAE



VIA
LITTERAE



#abpvialitterae
@colemilagrosa
@royparamo

HILOS CONDUCTORES

1. ¿Cómo ha evolucionado la literatura en España?
2. ¿Cuál es el vínculo de Salamanca con la literatura española?
3. ¿Cómo pueden conocer dicho vínculo los turistas?
4. ¿Con qué herramientas digitales puedo gestionar un proyecto?

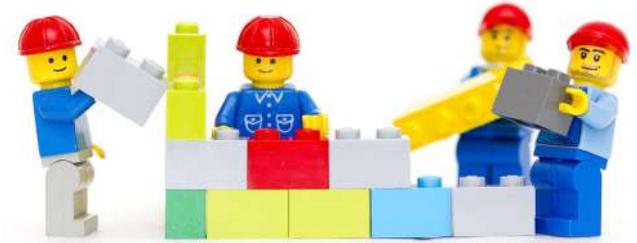
PRESENTACIÓN PROYECTO

1. Metodología
2. Tiempos
3. Grupos de trabajo
4. Producto final
5. Herramientas digitales
6. Evaluación

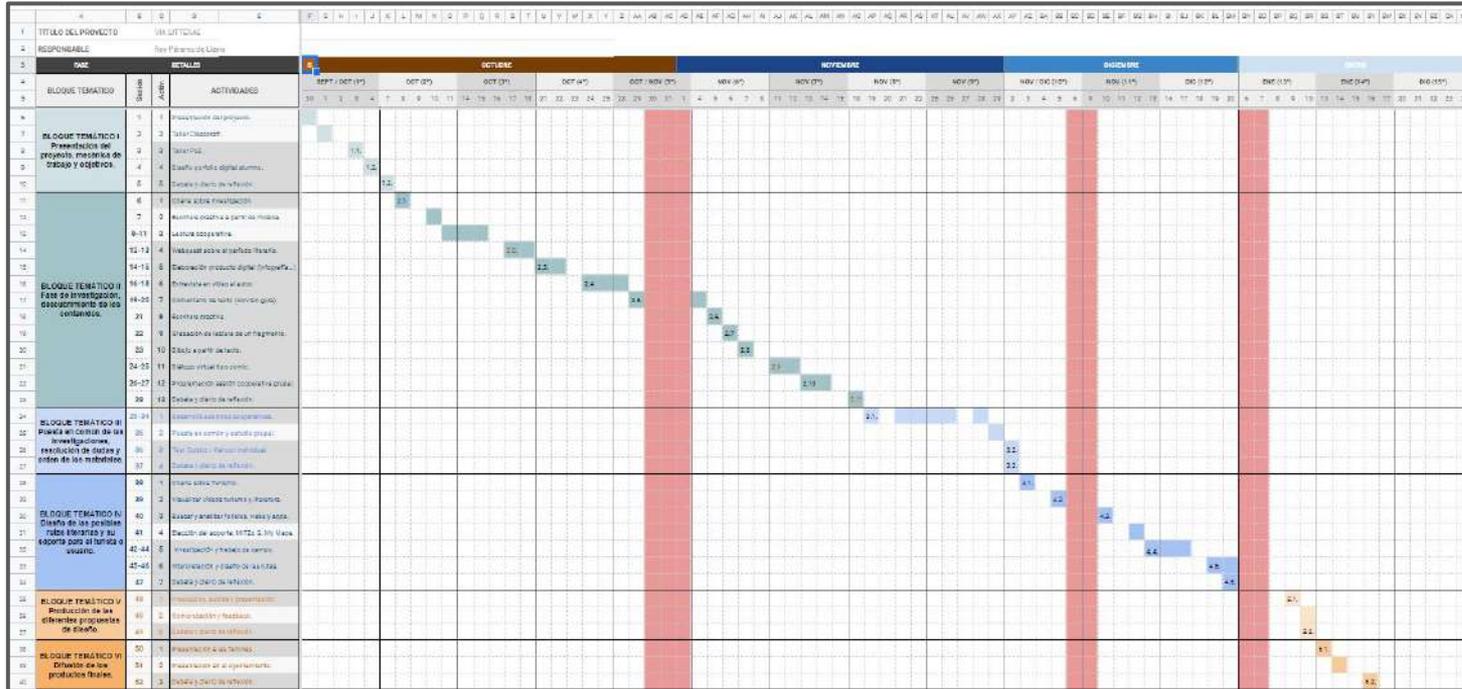


1. Metodología

- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje - Servicio.
- Entorno digital colaborativo (Google Suite).
- Narrativa *gamificada*: Classcraft.
- Investigación, creación, presentación.



2. Tiempos



1 trimestre

14 semanas

50 sesiones



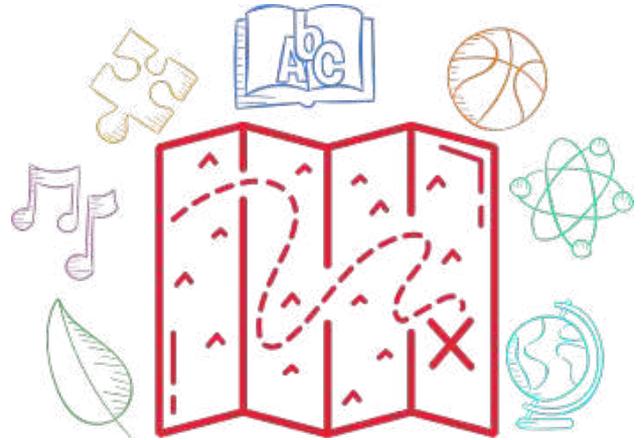
3. Grupos de trabajo

- Aprendizaje cooperativo
- Responsabilidades individuales y grupales
- Uso de **Classcraft**



4. Producto final

Herramienta digital que proporcione un **recorrido turístico literario** por la ciudad de Salamanca mostrando su relación con autores, obras y personajes relevantes de la literatura española.



**TURISMO de
SALAMANCA**

5. Herramientas digitales



G Suite For Education



6. Evaluación

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	1,5

“UN HOGAR SIN LIBROS ES
COMO UN CUERPO SIN ALMA”

MARCO TULIO CICERÓN



@rodericuslongus



#abpvialitterae
@colemilagrosa
@royparamo

Anexo II

Cronograma en diagrama de Gantt

VIA LITTERAE

Anexo III

Descripción de actividades

VIA LITTERAE

	DESCRIPCIÓN	¿Se califica?	¿Es evidencia?	¿Es objetivo de Classcraft?	RECURSOS	AGrupamiento	TIPO DE EVALUACIÓN	NIVEL DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		Inteligencias Múltiples de Gardner								Niveles Taxonomía de Bloom			
									CALIFICACIÓN O PESO	PUNTOS XP CLASSCRAFT	Lingüístico - verbal	Lógico - matemática	Visual espacial	Musical	Cinestésico - corporal	Naturalista	Interpersonal	Intrapersonal	Recordar reproducir manifestar	Comprender explicar ejemplificar	Aplicar demostrar solucionar relacionar	Analizar contrastar inferir identificar
BLOQUE TEMÁTICO III Puesta en común de las investigaciones, resolución de dudas y orden de los materiales.	"Brisa marina" Debate dentro del grupo sobre todo lo realizado hasta ahora en el proyecto. Organizar las ideas entre todos sus miembros y tomar nota de lo más relevante. Después, guardarlo para añadirlo en el diario de reflexión de final de bloque.	GC	EV	3.1.	- Cuaderno para tomar notas. - Ordenador para escribir el diario de reflexión. - Insignia de final de bloque.	Grupos de trabajo, luego puesta en común de toda la clase y finalmente redacción individual.	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación y autoevaluación individual y grupal	Sobre 10	200 o 250 (por entrega temprano)	x		x		x				x	x	x	x
	"Entrenamiento y meditación" Puesta en común, repaso y estudio grupal. Terminadas las presentaciones, todos los miembros del grupo repasan todas sus notas, releen los materiales de cada grupo, aclaran conceptos y los aprenden.	GC		3.2.	- Aula de informática. - Repositorio y recursos compartidos en Google Drive. - Libro de texto. - Apuntes propios de cada grupo.	Individual, resolución de dudas dentro del grupo de trabajo	Observación directa	Heteroevaluación y coevaluación formativa	No se califica		x								x	x		
	"Duelo de caballeros" Quizizz individual individual con 50 preguntas sobre todos los temas. Se evaluará y se calificará (resultados generados automáticamente).	GC		3.3.	- Ordenador. - Test elaborado en Quizizz.	Individual	Heteroevaluación	Heteroevaluación	Sobre 10	300 si se supera, más entre 0 y 600 según la nota	x		x		x				x			
	"Listos para el descenso" Debate dentro del grupo sobre todo lo realizado en el bloque. Organizar las ideas entre todos sus miembros y tomar nota de lo más relevante. Después, escribir el diario de reflexión de final de bloque correspondiente.	GC	EV	3.4.	- Cuaderno para tomar notas. - Ordenador para escribir el diario de reflexión. - Insignia de final de bloque.	Grupos de trabajo, luego puesta en común de toda la clase y finalmente redacción individual.	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación y autoevaluación individual y grupal	Sobre 10	200 o 250 (por entrega temprano)	x										x	x
BLOQUE TEMÁTICO IV Diseño de las posibles rutas literarias y su soporte para el turista o usuario.	"Viejas rutas, nuevos caminos" Visualizamos diferentes https://www.youtube.com/watch?v=RvZ_J7WRKzQ ; tomamos nota de lo que nos llama la atención. - Vídeo 1: Ruta literaria por Barcelona: "La sombra del viento". - Vídeo 2: Ruta literaria - El Madrid de Valle-Inclán. - Vídeo 3: Página Dos: La ruta de Roberto Bolaño por Cataluña. - Web / app: http://www.rutasliterarias.es/index.php#contact - MyMaps: Mapa literario de Huelva y su provincia - MyMaps: Itinerario literario de La sombra del viento. - Google Earth: Ruta virtual por los lugares del Cantar de Mio Cid. Ponemos en común con el grupo y señalamos: - Puntos fuertes y débiles; aciertos y errores de lo que hemos visto. - Posibles ideas para elaborar nuestras propias rutas a partir de lo que hemos visto. Ponemos en común con el resto de la clase, opinamos, debatimos y alcanzamos acuerdos comunes. Debemos decidir: - Soporte (web, Maps, app...) - Contenidos: texto, imágenes, audio, vídeo... - Estructura (narrativa, distribución de puntos, recorridos...) Las conclusiones individuales serán publicadas en el portfolio acompañadas de su correspondiente reflexión.	GC	EV	4.1.	- Ordenador de clase. - Proyector. - Cuaderno de clase para toma de notas. - Selección de vídeos	Visionado para toda la clase, puesta en común en grupos y acuerdos o conclusiones con toda la clase.	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación	Sobre 10	150 o 250 (por entrega temprano)	x							x		x		
	Análisis de folletos literarios en Salamanca: Presentación de los folletos, análisis dentro de los grupos y puesta en común con toda la clase. - Itinerario literario (Ciudad de Saberes). - Ruta de los Manuscritos (Luis García Jambrina y Turismo de Salamanca). Presentación de la hoja de cálculo colaborativa , elementos, cómo rellenarla, responsables de comunicación por email y teléfono.				- Folletos subidos en Google Drive. - Hoja de cálculo colaborativa. - Base de datos con direcciones de envío de correos.	Toda la clase y grupos de trabajo	Observación directa y puesta en común	Heteroevaluación	No se califica		x		x								x	
	"Pergaminos y legajos" Visita al Archivo Histórico Provincial. Conocer qué es un archivo y cómo funciona, ver los fondos y algunos documentos relevantes. Deberán escribir una crónica sobre la visita a partir de una serie de preguntas guía que se les facilitarán en la tarea, en Classcraft. La reflexión será evidencia e irá publicada en el portfolio con su correspondiente reflexión. Investigación y trabajo de campo para recogida de datos en Google sheets colaborativo. - Todos los alumnos investigarán fuentes de información en las que podamos encontrar vínculos entre la ciudad de Salamanca y la literatura. Si hay que llamar o escribir un correo, deberán comunicárselo al responsable de su clase (uno por clase). - Los hallazgos se deben ir volcando en el documento colaborativo . - Los correos recibidos también se copiarán a documentos colaborativos que podrán ser consultados por todos los alumnos en Google Drive.	GC	EV	4.2.	- Visita guiada al Archivo Histórico Provincial. - Cuaderno para toma de notas y apuntes.	Toda la clase	Observación directa y seguimiento en Google Drive	Heteroevaluación	Sobre 10	200 o 300 (por entrega temprano)	x							x		x	x	
	"La ruta de los manuscritos" Charla del novelista Luis García Jambrina sobre la Ruta de los Manuscritos y cómo diseñar rutas por la ciudad. Deberán tomar notas con lo más importante y subirlo como evidencia al portfolio con su correspondiente reflexión. Lluvia de ideas sobre el producto final: - Intercambio de opiniones sobre producto, número de rutas, criterios a seguir (cronológico, temático, geográfico...). Todo será recogido por el profesor en el momento en un documento colaborativo y compartido con los alumnos. Conclusiones individuales por parte de cada alumno. - Puesta en común de todas las ideas individuales en cada grupo y exposición al resto de los grupos. - Toma de decisiones finales para definir las características del producto final: - Elección del soporte (MyMaps, Google Earth, otros...) - Elementos que integrará: descripción, imágenes (¿propias / Google?), vídeos (¿propios con cromas / Youtube?), audio con fragmentos narrados (¿propios / robot / locutores radio?) y editados...	GC	EV	4.3.	- Aula de informática. - Cuaderno de clase para toma de apuntes.	Toda la clase	Observación directa y publicación de la evidencia en el portfolio digital	Heteroevaluación	Sobre 10	200 o 300 (por entrega temprano)	x		x					x		x		
	Charla sobre Turismo (personal de Turismo) Escucharán la charla-taller, tomarán apuntes, resolverán dudas y elaborarán una síntesis como tarea.	GC			- Aula de informática. - Cuaderno de clase para toma de apuntes.	Toda la clase	Observación directa y publicación de la evidencia en el portfolio digital	Heteroevaluación	No se califica		x		x						x			
	"Respira. Observa. Reflexiona" Debate dentro del grupo sobre todo lo realizado en el bloque. Organizar las ideas entre todos sus miembros y tomar nota de lo más relevante. Después, escribir el diario de reflexión de final de bloque correspondiente.	GC	EV	4.4.	- Cuaderno para tomar notas. - Ordenador para escribir el diario de reflexión. - Insignia de final de bloque.	Grupos de trabajo, luego puesta en común de toda la clase y finalmente redacción individual.	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación y autoevaluación individual y grupal	Sobre 10	200 o 250 (por entrega temprano)	x									x	x	x

	DESCRIPCIÓN	¿Se califica?	¿Es evidencia?	¿Es objetivo de Classcraft?	RECURSOS <i>(Video, proyector, cuaderno de clase, portfolio, presentaciones, fotocopias, ordenador, herramientas o apps, Google Classroom, libro de texto, profesores invitados o agentes externos, skype, visitas fuera, plantillas, rúbricas...)</i>	AGRUPAMIENTO <i>(Clase, grupos cooperativos, parejas, individual en clase / en casa, colaborativo en casa / en clase...)</i>	TIPO DE EVALUACIÓN <i>(Observación directa, evidencia portfolio, tarea, etc.)</i>	NIVEL DE EVALUACIÓN <i>(Coevaluación, Autoevaluación o Heteroevaluación)</i>	CALIFICACIÓN		Inteligencias Múltiples de Gardner							Niveles Taxonomía de Bloom								
									CALIFICACIÓN O PESO	PUNTOS XP CLASSCRAFT	Lingüístico - verbal	Lógico - matemática	Visual espacial	Musical	Cinestésico - corporal	Naturalista	Interpersonal	Intrapersonal	Recordar reproducir manifestar	Comprender explicar ejemplificar	Aplicar demostrar solucionar relacionar	Analizar contrastar inferir identificar	Evaluar ordenar criticar defender	Crear diseñar planificar revisar		
BLOQUE TEMÁTICO V Producción y presentación de las diferentes propuestas de diseño.	"Manos a la obra" 1. Tras las lluvias de ideas, se concretan los elementos en la hoja " listado " de la hoja de cálculo colaborativa. Los grupos deberán cumplimentar los diferentes apartados: coordenadas de longitud y latitud, enlaces externos, tipos de vínculo, grado de accesibilidad, corriente literaria a la que pertenece y nombre. 2. En un documento aparte denominado " descripción marcadores " irán, posteriormente, añadiendo la descripción de cada marcador. Podrán consultar los folletos y manuales puestos a su disposición y ampliar datos con la información recibida en los correos electrónicos (compartidos en carpetas colaborativas por los responsables) y su propia investigación. Los grupos empezarán trabajando en la época asignada y, cuando terminan, van ayudando a los grupos con mayor carga de trabajo o más atrasados.	GC	EV	5.1.	- Aula de informática. - Ordenadores. - Documentos colaborativos en Google Drive.	Parejas o tríos con un ordenador, van rotando	Observación directa y seguimiento en Google Drive	Heteroevaluación y coevaluación formativa	No se califica	Entre 0 y 600 en función de la nota.	x	x	x					x							x	
	"Magia negra" Búsqueda de imágenes y redacción de textos descriptores : cada pareja con un ordenador, van buscando y seleccionando imágenes para cada una de las épocas asignadas y, posteriormente, redactar el texto descriptivo de cada marcador. Las imágenes deben estar libres de derechos y ajustarse al tamaño y dimensiones de Google MyMaps.	GC	EV	5.2.	- Aula de informática. - Ordenadores. - Documentos colaborativos en Google Drive.	Parejas o tríos con un ordenador, van rotando	Observación directa y seguimiento en Google Drive	Heteroevaluación y coevaluación formativa	No se califica	Entre 0 y 600 en función de la nota.	x								x						x	
	"Finis coronat opus" Puesta en común y revisión final de todos los elementos antes de volcar la información al mapa de Google My Maps. Procederemos a importar la hoja de cálculo desde Google My Maps y los alumnos, desde sus móviles y ordenadores podrán acceder al mapa para probarlo . Deberán insertar el mapa con un código html en su portfolio digital como evidencia y acompañarlo de la correspondiente reflexión.	GC	EV	5.3.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenadores y teléfonos móviles. - Google MyMaps.	Toda la clase	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación	Sobre 10			x	x								x					x
	"¡Albricias! ¡Albricias!" Debate dentro del grupo sobre todo lo realizado en el bloque. Organizar las ideas entre todos sus miembros y tomar nota de lo más relevante. Después, escribir el diario de reflexión de final de bloque correspondiente.	GC	EV	5.4.	- Cuaderno para tomar notas. - Ordenador para escribir el diario de reflexión. - Insignia de final de bloque.	Grupos de trabajo, luego puesta en común de toda la clase y finalmente redacción individual.	Observación directa y publicación en el portfolio digital	Heteroevaluación y autoevaluación individual y grupal	Sobre 10	200 o 250 (por entrega temprano)	x								x	x	x	x				x
BLOQUE TEMÁTICO VI Difusión de los productos finales.	"Que corra la voz" Cada grupo debe pensar en una organización a la que enviar nuestro producto final y escribir en el cuaderno el borrador de dicho correo electrónico. Posteriormente, en casa, escribirán dicho correo. Envían al profesor el correo y la dirección a la que quieren mandarlo. Si es adecuado, se les permitirá enviarlo. - Tarea voluntaria: publicar en redes sociales (Twitter, Instagram...) la promoción del proyecto con el enlace a la página web, al producto final y utilizar la etiqueta #abpvialitterae.			6.1.	- Cuaderno para tomar notas y diseñar borradores. - Trabajo con el ordenador en casa.	Primera fase de trabajo en grupos, redacción posterior del correo individual	Tarea enviada por Google Classroom	Heteroevaluación	Sobre 10	150 o 200 (por entrega temprano)	x							x								
	"Noche de luna llena" Puesta en común de todo el proyecto: - El profesor repasará brevemente todos los bloques o misiones abordados a través de Classcraft y la bitácora de la página web. - Se llevará a cabo un intercambio de impresiones e ideas en grupos cooperativos. - Cada alumno, individualmente, redactará la memoria final a partir de un modelo propuesto a través de Google Classroom y que luego publicará en su portfolio como reflexión de final de bloque y de proyecto.	GC	EV	6.2.	- Aula de clase. - Proyector. - Cuaderno de clase para tomar notas.	Toda la clase, luego redacción individual de la memoria	Tarea enviada por Google Classroom	Heteroevaluación	Sobre 10	200 o 250 (por entrega temprano)	x		x						x	x	x				x	x
	"Construyendo la leyenda" Diseño colaborativo de la difusión y exposición del proyecto: - Mediante la técnica 1-2-4, desarrollo de ideas para la presentación del proyecto, elaboración colaborativa de la presentación.	GC	EV	6.3.	- Aula de clase. - Proyector. - Cuaderno de clase para tomar notas.	Toda la clase	Observación directa	Heteroevaluación	No se califica			x							x							
	"La Corte de Calambur" Difusión del proyecto: - Recepción en el Ayuntamiento de Salamanca por parte de la Concejala de Educación para la presentación del proyecto. - Celebración del aprendizaje con las familias: muestra y explicación del proyecto a las familias por parte de los alumnos.	GC	EV	6.4.	- Recepción en el Ayuntamiento. - Presentación a cargo de los alumnos.	Alumnos de las dos clases	Presentación del producto final	Heteroevaluación y coevaluación formativa	No se califica			x							x	x	x					x
	Final del proyecto - Se proyecta el vídeo de cierre del proyecto, se entrega la insignia y el diploma a cada alumno. - Se despide a Rodericus Longus, mentor de la SOVL. - Se entrega un pergamino en blanco a cada alumno para que escriba su carta a Rodericus Longus.	GC	EV	6.4.	- Aula de clase. - Proyector. - Certificados individuales de Classcraft. - Chapas/insignias finales.	Toda la clase	Observación directa	Autoevaluación individual y grupal	No se califica			x									x				x	

Anexo IV

Tabla de vinculación entre las
actividades y el marco curricular

VIA LITTERAE

Relación de los contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje (ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo) y competencias clave (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero) trabajados en el proyecto *Via Litterae*.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y Competencias clave
Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar		
<p>Comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con la finalidad que persiguen: textos narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos y textos argumentativos.</p> <p>Actitud de cooperación y respeto en situaciones de aprendizaje compartido.</p> <p>Utilización de la lengua para adquirir los conocimientos, expresar ideas y sentimientos propios.</p> <p>Conocimiento, uso y aplicación de las estrategias necesarias para hablar en público y de los instrumentos de autoevaluación en prácticas orales formales o informales.</p> <p>Exposición de la información tomada de varios medios de comunicación acerca de un tema de actualidad, contrastando los</p>	<p>4. Reconocer, interpretar y evaluar progresivamente las producciones orales propias y ajenas, así como los aspectos prosódicos y los elementos no verbales (gestos, movimientos, mirada...).</p>	<p>4.1. Conoce el proceso de producción de discursos orales valorando la claridad expositiva, la adecuación, la coherencia del discurso, así como la cohesión de los contenidos. (CL)</p> <p>4.1. Conoce el proceso de producción de discursos orales valorando la claridad expositiva, la adecuación, la coherencia del discurso, así como la cohesión de los contenidos. (CL)</p> <p>4.2. Reconoce la importancia de los aspectos prosódicos (entonación, pausas, tono, timbre, volumen...) mirada, posicionamiento, lenguaje corporal, etc., gestión de tiempos y empleo de ayudas audiovisuales en cualquier tipo de discurso. (CL)</p> <p>4.3. Reconoce los errores de la producción oral propia y ajena a partir de la práctica habitual de la evaluación y autoevaluación,</p>

diferentes puntos de vista y las opiniones expresadas por dichos medios.		proponiendo soluciones para mejorarlas. (CL) (AA)
	5. Valorar la lengua oral como instrumento de aprendizaje, como medio para transmitir conocimientos, ideas y sentimientos y como herramienta par regular la conducta, adquiriendo una actitud reflexiva y crítica respecto a la información recibida.	5.1. Utiliza y valora la lengua como un medio para adquirir, procesar y transmitir nuevos conocimientos; para expresar ideas y sentimientos y para regular la conducta. (CL)
	6. Aprender a hablar en público, en situaciones formales o informales, de forma individual o en grupo.	6.1. Realiza presentaciones orales de forma individual o en grupo, planificando el proceso de oralidad, organizando el contenido, consultando fuentes de información diversas, gestionando el tiempo y transmitiendo la información de forma coherente aprovechando vídeos, grabaciones u otros soportes digitales. (CL) (CD)
Bloque 2. Comunicación escrita: leer y escribir		
Utilización progresivamente autónoma de los diccionarios, de las bibliotecas y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como fuente de obtención de información. Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión. Interés por la composición escrita como fuente de información y aprendizaje, como forma de comunicar las experiencias y los	1. Aplicar diferentes estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos.	1.4. Construye el significado global de un texto o de frases del texto demostrando una comprensión plena y detallada del mismo. (CL)
	4. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.	4.1. Utiliza, de forma autónoma, diversas fuentes de información integrando los conocimientos adquiridos en sus discursos orales o escritos. (CD) 4.2. Conoce y maneja habitualmente diccionarios impresos o en versión digital, diccionarios de dudas e irregularidades de la lengua, etc. (CD) (CL)

<p>conocimientos propios, y como instrumento de enriquecimiento personal y profesional.</p>	<p>5. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados. Integrar informaciones procedentes de diferentes textos sobre un tema con el fin de elaborar un texto síntesis en el que se reflejen tanto las principales informaciones y puntos de vista encontrados como el punto de vista propio.</p>	<p>5.1. Aplica técnicas diversas para planificar sus escritos: esquemas, árboles, mapas conceptuales etc. (CL) (AA) 5.5. Evalúa, utilizando guías, su propia producción escrita, así como la producción escrita de sus compañeros. (CL) (AA)</p>
	<p>7. Valorar la importancia de la lectura y la escritura como herramientas de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.</p>	<p>7.3. Valora e incorpora progresivamente una actitud creativa ante la lectura y la escritura. (CL) (CEC) 7.4. Conoce y utiliza herramientas de la Tecnología de la Información y la Comunicación, participando, intercambiando opiniones, comentando y valorando escritos ajenos o escribiendo y dando a conocer los suyos propios. (CD)</p>
<p>Bloque 4. Educación literaria</p>		
<p>Aproximación a las obras más representativas de la literatura española del siglo XVIII a nuestros días a través de la lectura y explicación de fragmentos significativos y, en su caso, obras completas.</p> <p>Consulta de fuentes de información variadas para la realización de trabajos y cita adecuada de las mismas.</p>	<p>2. Promover la reflexión sobre la conexión entre la literatura y el resto de las artes.</p>	<p>2.1. Desarrolla progresivamente la capacidad de reflexión observando, analizando y explicando la relación existente entre diversas manifestaciones artísticas de todas las épocas (música, pintura, cine...).</p>
	<p>4. Comprender textos literarios representativos de la Edad Media al Siglo de Oro reconociendo la intención del autor, el tema, los rasgos propios del género al que pertenece y relacionando su contenido con el contexto sociocultural y literario de la época, o de otras épocas, y expresando la relación existente con juicios personales razonados</p>	<p>4.1. Lee y comprende una selección de textos literarios representativos de la literatura de la Edad Media al Siglo de Oro, identificando el tema, resumiendo su contenido e interpretando el lenguaje literario (3º ESO). (CL) 4.1. Lee y comprende una selección de textos</p>

	<p>(3° ESO).</p> <p>4. Comprender textos literarios representativos del siglo XVIII a nuestros días reconociendo la intención del autor, el tema, los rasgos propios del género al que pertenece y relacionando su contenido con el contexto sociocultural y literario de la época, o de otras épocas, y expresando la relación existente con juicios personales razonados (4° ESO).</p>	<p>literarios representativos de la literatura del siglo XVIII a nuestros días, identificando el tema, resumiendo su contenido e interpretando el lenguaje literario (4° ESO). (CL)</p> <p>4.2 Expresa la relación que existe entre el contenido de la obra, la intención del autor y el contexto y la pervivencia de temas y formas emitiendo juicios personales razonados. (CL)</p>
	<p>6. Consultar y citar adecuadamente fuentes de información variadas para realizar un trabajo académico en soporte papel o digital sobre un tema del currículo de literatura, adoptando un punto de vista crítico y personal y utilizando las tecnologías de la información.</p>	<p>6.2. Aporta en sus trabajos escritos u orales conclusiones y puntos de vista personales y críticos sobre las obras literarias expresándose con rigor, claridad y coherencia. (CL) (CEC)</p> <p>6.3. Utiliza recursos variados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización de sus trabajos académicos. (CL) (CD)</p>

Vinculación de las actividades con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave

Competencia clave	Abreviatura
a) Comunicación lingüística.	CL
b) Competencia digital.	CD
c) Aprender a aprender.	CAA
d) Conciencia y expresiones culturales.	CEC

Actividad (número y título)	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave
1. Presentación del proyecto.	Bloque 1: 5, 6 Bloque 2: 5	Bloque 1: 5.1., 6.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CAA
2. Taller Classcraft.	Bloque 2: 5	Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
3. "Una gran mochila para una gran aventura".	Bloque 1: 5 Bloque 2: 4, 5	Bloque 1: 5.1. Bloque 2: 4.1., 4.2., 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
4. "El cuaderno de viaje".	Bloque 1: 4 Bloque 2: 1, 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3. Bloque 2: 1.4., 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
5. "Fuego de campamento".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
6. "Primeras incursiones mineras".	Bloque 2: 1, 4, 5, 7 Bloque 4: 4, 6	Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5., 7.3., 7.4. Bloque 4: 4.1., 4.2., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC

7. "Escuchamos, sentimos y escribimos".	Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 4	Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2.	CL, CD, CAA, CEC
8. Lectura cooperativa.	Bloque 1: 4, 6 Bloque 2: 1, 7	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 6.1. Bloque 2: 1.4., 7.3., 7.4.	CL, CD, CAA,
9. "Los secretos de la mina".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
10. "¡Exhibimos nuestro botín!"	Bloque 2: 1, 4, 5, 7 Bloque 4: 2, 4, 6	Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
11. "Hablando con los muertos".	Bloque 1: 4, 5, 6 Bloque 2: 1, 4, 5, 7 Bloque 4: 2, 4, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1. Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
12. "Logia literaria".	Bloque 1: 4, 5, 6 Bloque 2: 1, 4, 5, 7 Bloque 4: 2, 4, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1. Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
13. "Brisa marina".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA,
14. "Entrenamiento y meditación".	Bloque 1: 4 Bloque 2: 1, 7 Bloque 4: 2, 4	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3. Bloque 2: 1.4., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2.,	CL, CD, CAA, CEC
15. "Duelo de caballeros".	Bloque 1: 4 Bloque 2: 1, 7 Bloque 4: 2, 4	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3. Bloque 2: 1.4., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2.	CL, CD, CAA, CEC
16. "Listos para el descenso".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
17. "Viejas rutas, nuevos caminos".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC

18. Análisis de folletos literarios.	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
19. "Pergaminos y legajos".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
20. Investigación y trabajo de campo.	Bloque 1: 4 Bloque 2: 1, 4, 5, 7 Bloque 4: 2, 4, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3. Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5., 7.3., 7.4. Bloque 4: 2.1., 4.1., 4.2., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
21. "La ruta de los manuscritos".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
22. "Lluvia de ideas sobre el producto final".	Bloque 1: 4, 5, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1.	CL, CD, CAA
23. Charla sobre Turismo.	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
24. "Respira. Observa. Reflexiona".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
25. "Manos a la obra".	Bloque 2: 4, 5	Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA, CEC
26. "Magia negra".	Bloque 2: 4, Bloque 4: 2, 6	Bloque 2: 4.1., 4.2. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
27. "Finis coronat opus".	Bloque 1: 4, 5, 6 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC
28. "¡Albricias, albricias!"	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA, CEC
29. "Que corra la voz".	Bloque 2: 1, 4, 5	Bloque 2: 1.4., 4.1., 4.2., 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA

30. "Noche de luna llena".	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
31. "Construyendo la leyenda".	Bloque 1: 4, 5, 6 Bloque 2: 5	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1. Bloque 2: 5.1., 5.5.	CL, CD, CAA
32. "La Corte de Calambur".	Bloque 1: 4, 5, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1., 6.1.	CL, CD, CAA
33. Final del proyecto.	Bloque 1: 4, 5 Bloque 2: 5 Bloque 4: 2, 6	Bloque 1: 4.1., 4.2., 4.3., 5.1. Bloque 2: 5.1., 5.5. Bloque 4: 2.1., 6.2., 6.3.	CL, CD, CAA, CEC

Anexo V

Cuaderno de evaluación y seguimiento

VIA LITTERAE

Anexo VI

Página web del proyecto

VIA LITTERAE

Página web del proyecto VIA LITTERAE



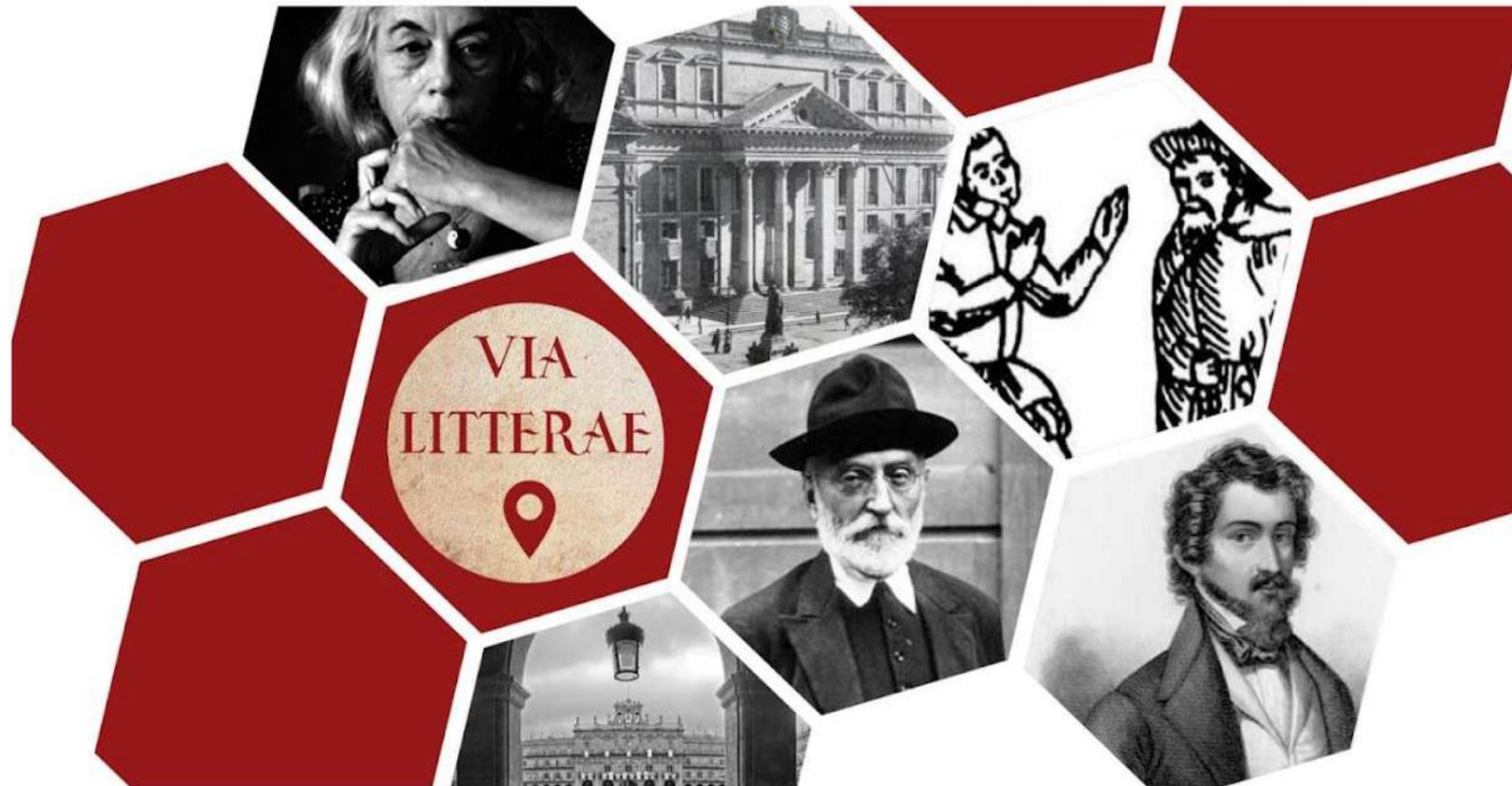
Via Litterae

[Página principal](#) ▾

[Bitácora](#)

[Alumnos](#)

[Materiales del alumno](#)



Anexo VII

Rúbrica de coevaluación del desempeño individual

VIA LITTERAE

	SOBRESALIENTE	NOTABLE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	
	4	3	2	1	PESO
Responsabilidad (cumple, es responsable, obediente y diligente)	Siempre trae el material y realiza las tareas de las que era responsable.	Casi siempre trae el material y realiza casi todas las tareas de las que era responsable.	Solo algunos días trae el material y realiza algunas de las tareas de las que era responsable.	Casi nunca trae el material y no realiza casi ninguna de las tareas de las que era responsable.	20
Iniciativa y liderazgo (lidera, apoya, soluciona)	Posee gran iniciativa y no es necesario recordarle lo que tiene que hacer.	Le falta algo de iniciativa y a veces hay que recordarle lo que tiene que hacer.	Tiene poca iniciativa personal y casi siempre hay que recordarle lo que tiene que hacer.	Apenas posee iniciativa personal y constantemente hay que decirle lo que tiene que hacer.	20
Aportaciones (contribuye, se preocupa, aporta, enriquece)	Siempre realiza aportaciones constantemente y se preocupa por mejorar la calidad del trabajo del grupo.	Suele realizar aportaciones que, con frecuencia, mejoran la calidad del trabajo del grupo.	Alguna vez ha realizado alguna aportación que ha contribuido al trabajo del grupo.	Sus aportaciones son casi inexistentes y de poca calidad.	20
Funciones y normas (asume funciones y normas de trabajo)	Siempre desempeña bien sus funciones y sigue las normas de trabajo en grupo	Casi siempre desempeña bien sus funciones y sigue las normas de trabajo en grupo	Solo algunos días desempeña bien sus funciones. A veces sigue las normas de trabajo en grupo.	Rara vez desempeña bien sus funciones y no suele seguir las normas de trabajo en grupo.	20
Empatía (colabora, ayuda, escucha, respeta, valora)	Siempre colabora, muestra empatía, ayuda y escucha las opiniones de sus compañeros.	Casi siempre colabora, muestra, empatía, suele ayudar y escuchar a sus compañeros.	De vez en cuando ayuda a sus compañeros, colabora o escucha las opiniones del resto del grupo.	Casi nunca ayuda ni colabora, no escucha las opiniones de los demás. Es irrespetuoso con los demás.	20

Anexo VIII

Rúbrica del porfolio digital

VIA LITTERAE

	SOBRESALIENTE	NOTABLE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	PESO
	4	3	2	1	
Diseño (orden, creatividad, atractivo, colores, imágenes)	Todas las evidencias se presentan de manera ordenada y limpia. El diseño es atractivo, cuidado y creativo.	La mayoría de las evidencias se presentan de manera ordenada y limpia aunque el diseño no es especialmente atractivo o creativo.	Solo algunos de las evidencias se presentan de manera ordenada y limpia. El diseño no es especialmente creativo.	Casi ninguno de las evidencias se presenta de manera ordenada y limpia o no se ajustan al formato propuesto.	20%
Evidencias (calidad, rigor, extensión)	Las evidencias revelan un alto nivel de adquisición de contenidos y reflejan esfuerzo, variedad y calidad en su desarrollo.	Las evidencias revelan un buen nivel de adquisición de contenidos y reflejan bastante esfuerzo, variedad y calidad en su desarrollo.	Las evidencias revelan algunos logros en cuanto a la adquisición de contenidos y reflejan algún esfuerzo en su desarrollo.	No hay evidencias de logros en cuanto a la adquisición de contenidos ni se reflejan esfuerzo o calidad en su desarrollo.	20%
Reflexiones (metacognición, diario, reflexiones)	Se recogen todas las reflexiones y valoraciones. Están completas y son serias, profundas, extensas y coherentes.	Se recogen casi todas las reflexiones y valoraciones. Son bastante completas y son serias, profundas, extensas y coherentes.	Se recogen algunas reflexiones y valoraciones. Están algo incompletas o no son muy serias, profundas o coherentes.	Apenas se recogen reflexiones. Están incompletas, son pobres o incoherentes.	20%
Redacción (ortografía, léxico, discurso)	La redacción es impecable en cuanto a estilo, vocabulario y ortografía.	La redacción es bastante buena en cuanto a estilo, vocabulario y ortografía.	La redacción es aceptable en cuanto a estilo, vocabulario y ortografía.	La redacción es inaceptable en cuanto a estilo, vocabulario y ortografía.	20%
Estructura y apartados (apartados, navegación, claridad, accesibilidad)	Se presentan debidamente todos los elementos comunes del porfolio y la navegación es intuitiva y ágil.	Se presentan debidamente casi todos los elementos comunes del porfolio y la navegación es bastante intuitiva.	Se presentan debidamente algunos de los elementos comunes del porfolio o la navegación no es intuitiva ni ágil.	Los elementos comunes del porfolio no se presentan debidamente, están incompleto o la navegación no es intuitiva ni ágil.	20%

Anexo IX

Rúbrica para el producto final

VIA LITTERAE

	SOBRESALIENTE	NOTABLE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	
	4	3	2	1	PESO
Contenido y tema (adecuación de contenidos y tema)	Los contenidos están bien expuestos, el guion está bien organizado y resulta claro. Domina perfectamente el tema.	Los contenidos están bastante bien expuestos, el guion está bastante bien organizado y resulta claro, aunque no excelente. Domina bien el tema.	La investigación ha sido algo justa, domina el tema de manera superficial. El contenido no siempre está claro y tiene algunas dudas sobre lo que ha expuesto.	No domina ni ha investigado mucho el tema, tiene bastantes dudas y lagunas sobre el contenido.	20%
Diseño y aspecto del producto (calidad del diseño, presentación y aspecto general)	Resulta muy atractivo, muy claro y bien maquetado o montado. El diseño, tipo de letra, imágenes o vídeos se ajustan perfectamente al contenido.	Resulta atractivo, bastante claro y bien maquetado o montado. El diseño, tipo de letra, imágenes o vídeos se ajustan bastante bien al contenido.	Resulta poco atractivo, poco claro y el montaje es pobre. El diseño, tipo de letra, imágenes o vídeos no se ajustan bien al contenido.	Resulta muy pobre, descuidado y poco elaborado. Está desorganizado y no es visualmente atractivo.	20%
Expresión escrita (claridad en la redacción, puntuación y ortografía)	La presentación tiene gran calidad expresiva, la redacción es clara, se comprende bien y presenta una perfecta corrección ortográfica y gramatical.	Está bastante bien escrito, la redacción es bastante buena, se entiende bien casi todo el texto escrito que aparece y apenas hay faltas ortográficas o incorrecciones gramaticales.	La expresión resulta mejorable, la redacción no es muy clara y hay partes que no se entienden bien. Hay varias faltas de ortografía. El texto no ha sido revisado en detalle.	Abundan las faltas, las incorrecciones y se hace difícil de comprender. La redacción deja mucho que desear, no resulta claro ni ha sido revisado.	20%
Estructura (secuenciación, organización y avance de las ideas)	Están claras las tres partes (introducción, desarrollo y conclusión) y bien equilibradas, con el peso en el desarrollo. Las ideas avanzan de manera lógica y la explicación es coherente y fácil de seguir.	Las tres partes están claras pero el peso no está muy bien equilibrado (introducción o conclusión demasiado largas). Las ideas no avanzan de manera muy lógica y la explicación no siempre es coherente ni fácil de seguir.	Las tres partes no están muy claras, aunque se intuyen. El equilibrio es mejorable. Hay cierto desorden. Las ideas no avanzan de manera lógica, la explicación se hace difícil de seguir.	No hay evidencia de que las tres partes estén bien diferenciadas, hay desorden y desequilibrio entre ellas. Las ideas se presentan de manera caótica, sin orden y resulta difícil de seguir.	20%
Exposición (habla, postura corporal, contacto visual y gestión del tiempo)	Pronunciación excelente, volumen y velocidad adecuados. No es monótono. Mantiene postura relajada, emplea gestos y hay contacto visual con el público. Tiempo entre 4 y 5 minutos.	Pronunciación bastante buena, volumen y velocidad casi siempre adecuados. Muy poco monótono. Casi siempre, postura relajada, emplea algunos gestos y bastante contacto visual con el público. Duración ligeramente inferior o superior a lo establecido (4-5 minutos).	Pronunciación normal, volumen y velocidad aceptables. Bastante monótono. Postura poco relajada, casi no emplea gestos y hay poco contacto visual con el público. Se queda corto o supera en 1 minuto o más el tiempo establecido (4-5 minutos).	Mala pronunciación, volumen y velocidad mejorables. Muy monótono y aburrido. Postura tensa, sin movimiento ni gestos. Muy poco o nulo contacto visual con el público. Se queda corto o supera en 2 minutos o más el tiempo establecido (4-5 minutos).	20%

Anexo X

Lista de cotejo para el diseño del porfolio digital

VIA LITTERAE

	Excelente	Notable	Bueno	Regular	Pobre	PESO
	5	4	3	2	1	
Uso colores.	5	4	3	2	1	10%
Selección, calidad, tamaño imágenes.	5	4	3	2	1	10%
Diseño creativo y original.	5	4	3	2	1	10%
Redacción textos.	5	4	3	2	1	10%
Tipo y tamaño letra.	5	4	3	2	1	10%
Sección "ABP VIA LITTERAE"	5	4	3	2	1	10%
Sección "Sobre mí".	5	4	3	2	1	10%
Sección "Evidencias" y subpáginas.	5	4	3	2	1	10%
Sección "Diario de reflexión" y subpáginas.	5	4	3	2	1	10%
Plazo.	5	4	3	2	1	10%

Anexo XI

Ejemplo de rúbrica para
coevaluación realizada por alumnos

VIA LITTERAE

Rúbrica para la coevaluación de la tarea 2.4. *Hablando con los muertos*
Grupo: Los hijos de Popeye, 3º ESO

Criterios	Sobresaliente	Notable	Suficiente	Insuficiente
Contenidos	Presenta los contenidos vistos en la unidad y añadidos al repositorio	Presenta bastantes contenidos vistos en la unidad y recogidos en el repositorio	Presente algunos contenidos de la unidad y del repositorio	Apenas recoge contenidos de la unidad y del repositorio
Presentación	La edición del vídeo está muy bien trabajada	La edición del vídeo ha sido bastante trabajada	La edición del vídeo están mediocrementemente trabajadas	No hay apenas trabajo en la edición del vídeo
Contexto histórico	En el vídeo se consigue profundizar en el Barroco a través del personaje	Se profundiza en el Barroco y se mencionan bastantes hechos importantes	No se profundiza en el Barroco y los hechos mencionados son básicos	No hay profundización en el vídeo y los hechos son muy escasos y muy básicos
Claridad	Se consigue transmitir los contenidos de manera muy clara	Los contenidos transmitidos se entienden con cierta facilidad y son un poco complejos	Es bastante difícil captar los contenidos que se buscan transmitir a través del vídeo	No se consigue que los contenidos lleguen al receptor
Argumento	Se entiende el argumento del vídeo y no es aburrido	Cuesta entender el argumento y el vídeo se hace un poco pesado	Es difícil llegar a comprender el argumento y el vídeo no es apenas atractivo	No se entiende el argumento y el vídeo es muy aburrido

Anexo XII

Rúbrica para exposición grupal de la
tarea 2.5. Logia literaria

VIA LITTERAE

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	
	4	3	2	1	PESO
Estructura de la sesión (momentos de la sesión)	Respetan fielmente los cuatro momentos de la sesión y el protagonismo está en la presentación de contenidos y en la práctica.	Respetan los cuatro momentos de la sesión pero de manera descompensada. El protagonismo está en la presentación de contenidos y en la práctica.	Respetan los cuatro momentos de la sesión pero de manera descompensada. No dan protagonismo a la presentación de contenidos ni a la práctica.	No respetan los cuatro momentos de la sesión.	17%
Calidad de los contenidos (rigor, profundización...)	La selección de los contenidos es pertinente y tiene rigor literario. Dan una visión general del conjunto (contexto histórico, características generales del periodo...)	La selección de los contenidos no es lo suficientemente pertinente ni tiene el suficiente rigor literario. Dan una visión general del conjunto.	La selección de contenidos no es pertinente ni tiene rigor literario. Dan una visión general del conjunto.	La selección de contenidos no es pertinente y tampoco dan una visión general del conjunto.	17%
Organización de la secuencia (estructura interna)	Los contenidos presentados avanzan de manera lógica y coherente.	Los contenidos presentados avanzan de manera lógica y coherente en su mayor parte.	Hay frecuentes saltos a la hora de presentar los contenidos, lo cual dificulta su comprensión.	Los contenidos se han presentado de forma desordenada.	16%
Claridad en la explicación	Los contenidos presentados se comprenden fácilmente porque usan un lenguaje adecuado, se ayudan de lenguaje no verbal, el ritmo y el volumen son propicios y no pierden el contacto visual.	Los contenidos se presentan con un lenguaje adecuado, en ocasiones se ayudan de lenguaje no verbal, pero el ritmo es monótono y el volumen es demasiado alto o demasiado bajo.	Los contenidos se presentan con un lenguaje inadecuado, el ritmo es monótono o el volumen es demasiado alto o demasiado bajo.	Los contenidos se presentan con un lenguaje ininteligible e inadecuado. El tono, volumen y pronunciación son inadecuados.	17%
Recursos del repositorio	Los materiales elaborados para el resto de compañeros son de calidad, son útiles para su aprendizaje y la cantidad es justa.	Los materiales elaborados son de calidad pero no se ajustan a las necesidades de sus compañeros	Solo algunos de los materiales elaborados son de calidad o relevantes para sus compañeros.	No hay apenas material o no es de calidad o no es relevante para sus compañeros.	17%
Gestión del tiempo	Les ha dado tiempo a dar la clase completa en una hora.	Casi les da tiempo a dar la clase completa en una hora.	Les ha faltado o sobrado bastante tiempo para completar la clase en una hora.	Les ha faltado o sobrado mucho tiempo. No ha habido gestión del tiempo.	16%

Anexo XIII

Guion y rúbrica para comentario de textos literarios

VIA LITTERAE

Pasos para realizar un comentario de texto

1. Lectura comprensiva: Lee el texto una vez, numera las líneas de cinco en cinco, asegúrate de que entiendes todas las palabras y vuélvelo a leer las veces que necesites para comprenderlo bien.
2. Esbozo del comentario: Fíjate en aquellos elementos del texto que luego reflejarás en el comentario; haz anotaciones al margen del texto, subraya, etc.



3. Redacción del comentario: El comentario debe ser redactado debidamente. No utilices flechas, puntos ni guiones para separar ideas. La redacción debe ser clara, ordenada, coherente y bien cohesionada. La información ha de ser relevante. La presentación ha de ser lo más limpia posible. Evita, en la medida de lo posible, tachones, correctores, etc.
4. Revisión del comentario: Cuando hayas terminado de escribir el comentario, revísalo para cerciorarte de que no has cometido faltas de ortografía ni se te ha olvidado algún punto.

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE COMENTARIOS DE TEXTOS LITERARIOS

Nombre y apellidos del autor del comentario:

Fecha: _____ **Curso:** _____

Título del comentario de texto:

Nombre y firma del corrector:

CRITERIOS	Sobresaliente 4	Notable 3	Suficiente 2	Insuficiente 1
Introducción	Localiza correctamente el fragmento de manera detallada. Clasifica en detalle su género y subgénero.	Localiza bastante bien el fragmento o lo sitúa dentro de la obra. Clasifica género y subgénero de manera general.	Localiza con dificultad el fragmento y comete algún error al situarlo o clasificar género y subgénero.	Comete grandes fallos en la localización del texto, no analiza género y subgénero o se equivoca radicalmente.
Análisis contenido	Resume bien el argumento, identifica tema y subtemas, explica su estructura interna y comenta en detalle los personajes y el tipo de narrador.	Resume de manera general el argumento, toca por encima tema y subtemas. Comenta sin detallar la estructura interna, personajes y narrador.	Le faltan algunos apartados, no existe detalle ni desarrollo en algunos de los apartados o hay errores e imprecisiones.	No hay un orden en el análisis ni detalle en la explicación de los apartados. Faltan varios apartados o no son explicados debidamente.
Análisis forma	Identifica bien el registro lingüístico utilizado, explica su estructura externa y métrica (si la hubiera). Señala rasgos lingüísticos (morfológicos, sintácticos y léxicos).	Habla del lenguaje sin justificar su opinión, comenta algunos rasgos de la estructura externa y algunos rasgos lingüísticos.	Le falta desarrollar diversos apartados, no aporta ejemplos para justificar lo que dice y no detalla todos los rasgos lingüísticos.	Está incompleto, da rodeos, repite ideas, no justifica sus argumentos, no pone ejemplos ni comenta en detalle los rasgos lingüísticos.
Conclusión crítica	Resume lo más destacado de su comentario y realiza una valoración personal bien fundamentada y razonada.	Resume algunos puntos clave y hace una valoración personal aunque no la justifica en detalle.	El resumen es muy largo o muy corto y la valoración es demasiado general, sin dar detalles ni justificar de manera crítica.	El resumen no se centra en aspectos del comentario. La valoración no profundiza en el texto ni está justificada.
Expresión escrita	El texto es fácil de entender y se expresa con claridad. El texto es adecuado, coherente y está bien cohesionado.	La expresión es bastante buena y se lee bien. Hay momentos más claros que otros o algo inconexos con el resto.	La expresión escrita deja que desear, hay que releer algunas partes que no resultan claras. Faltan conectores. No utiliza párrafos.	La expresión escrita es pobre, hay partes que parecen no encajar, no hay uso de conectores ni párrafos, o si los hay mezclan ideas.
Presentación	Posee una excelente presentación, orden, limpieza y ortografía.	La presentación es bastante buena y apenas hay faltas.	La presentación es mejorable. Hay cuatro faltas o más.	El texto está desordenado, poco limpio y abundan las faltas de ortografía.

(ejemplo: 16 puntos x 10 = 160 y 160 / 24 = 6,6 nota total sobre 10)

Puntuación: _____ x 10 / 24 =

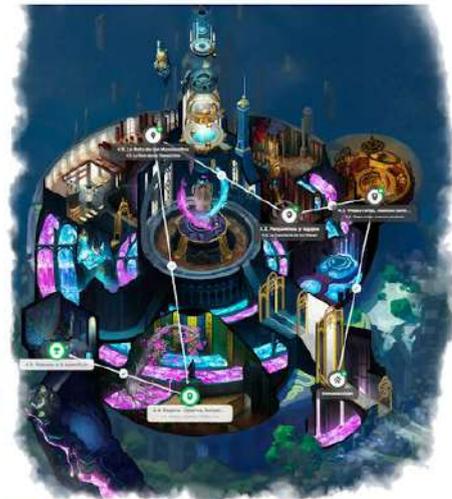
Anexo XIV

Mapas de misión en *Classcraft*

VIA LITTERAE

Mapas de las seis misiones en Classcraft

Las imágenes corresponden a cada una de las seis misiones que la Secreta Orden de Via Litterae debe afrontar. En cada misión se pueden ver los diferentes objetivos o retos que deben superar y que corresponden a las tareas descritas en el **Anexo III - Descripción de actividades**. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: “**Rumbo a lo desconocido**”, “**La Mina de las Palabras**”, “**Una prueba de fuego**”, “**Secretum Bibliothecam**”, “**Via Litterae: la forja**” y “**Ecos para la eternidad**”.



Anexo XV

Ejemplo de certificado de *Classcraft*

VIA LITTERAE



Classscraft

Certificado

SERGIO ALBERTO



por Roy Páramo de Llano
3º ESO, 31 de enero de 2020

Anexo XVI

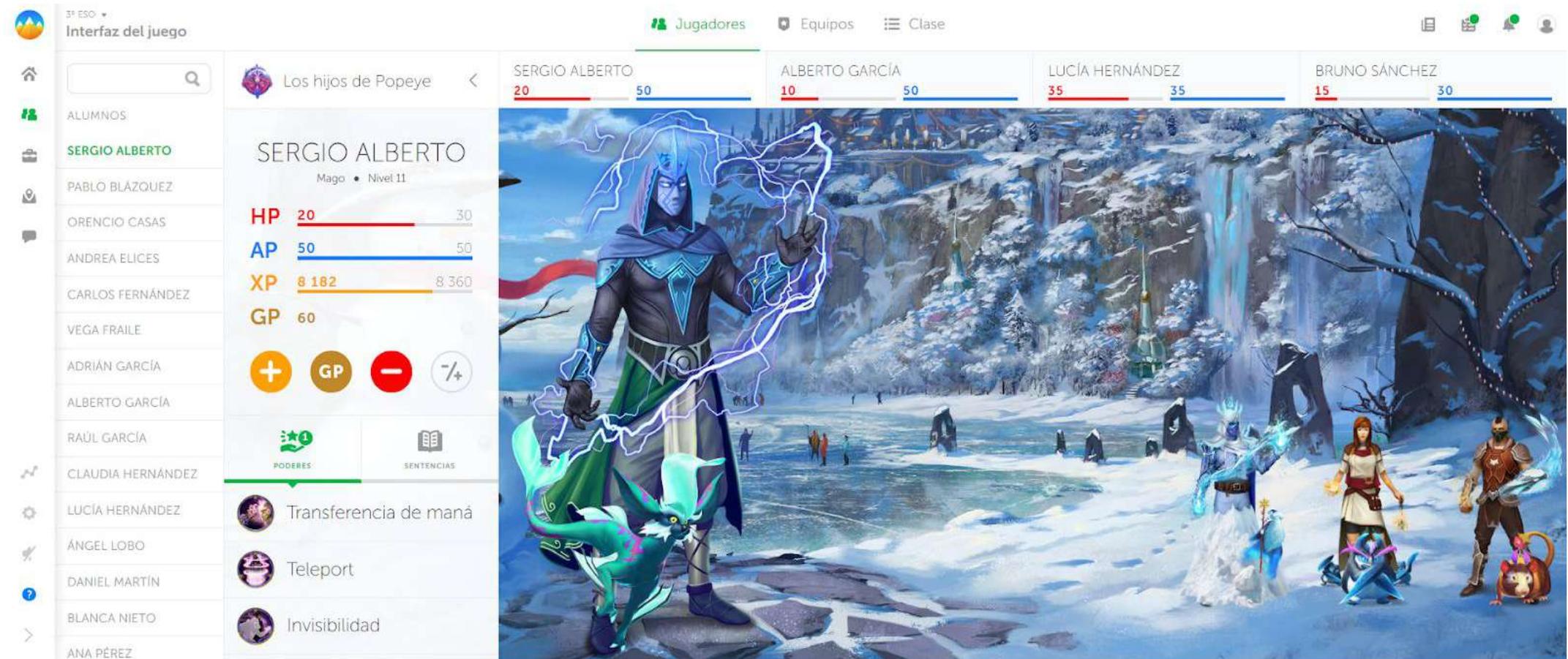
Panel de control de *Classcraft*

VIA LITTERAE

Panel de control de Classcraft

El panel de control se compone de la **interfaz de juego** desde donde se pueden dar o quitar puntos y ver la clasificación por equipos o individual; las **herramientas de clase**, donde se encuentran los eventos aleatorios, las batallas de jefes o los kudos; el mapa con las **misiones** repartidas en las tres islas y un **servicio de mensajería** interno de comunicación con el alumno por parte del profesor.

1. Interfaz de juego



The screenshot displays the Classcraft game interface. On the left is a sidebar with a class list for '3º ESO' and 'Interfaz del juego'. The main area shows the 'Los hijos de Popeye' team with four members: SERGIO ALBERTO, ALBERTO GARCÍA, LUCÍA HERNÁNDEZ, and BRUNO SÁNCHEZ. Each member has a health bar (HP) and a mana bar (GP). SERGIO ALBERTO's stats are: HP 20/30, AP 50/50, XP 8 182/8 360, and GP 60. Below the stats are buttons for adding (+) and removing (-) GP, and a percentage button (%).

The 'PODERES' (Powers) section is active, showing three abilities: 'Transferencia de maná', 'Teleport', and 'Invisibilidad'. The background shows a snowy, mountainous game environment with other players and a large dragon-like creature.

Nombre	HP	GP	XP
SERGIO ALBERTO	20 / 30	60	8 182 / 8 360
ALBERTO GARCÍA	10 / 50	-	-
LUCÍA HERNÁNDEZ	35 / 35	-	-
BRUNO SÁNCHEZ	15 / 30	-	-

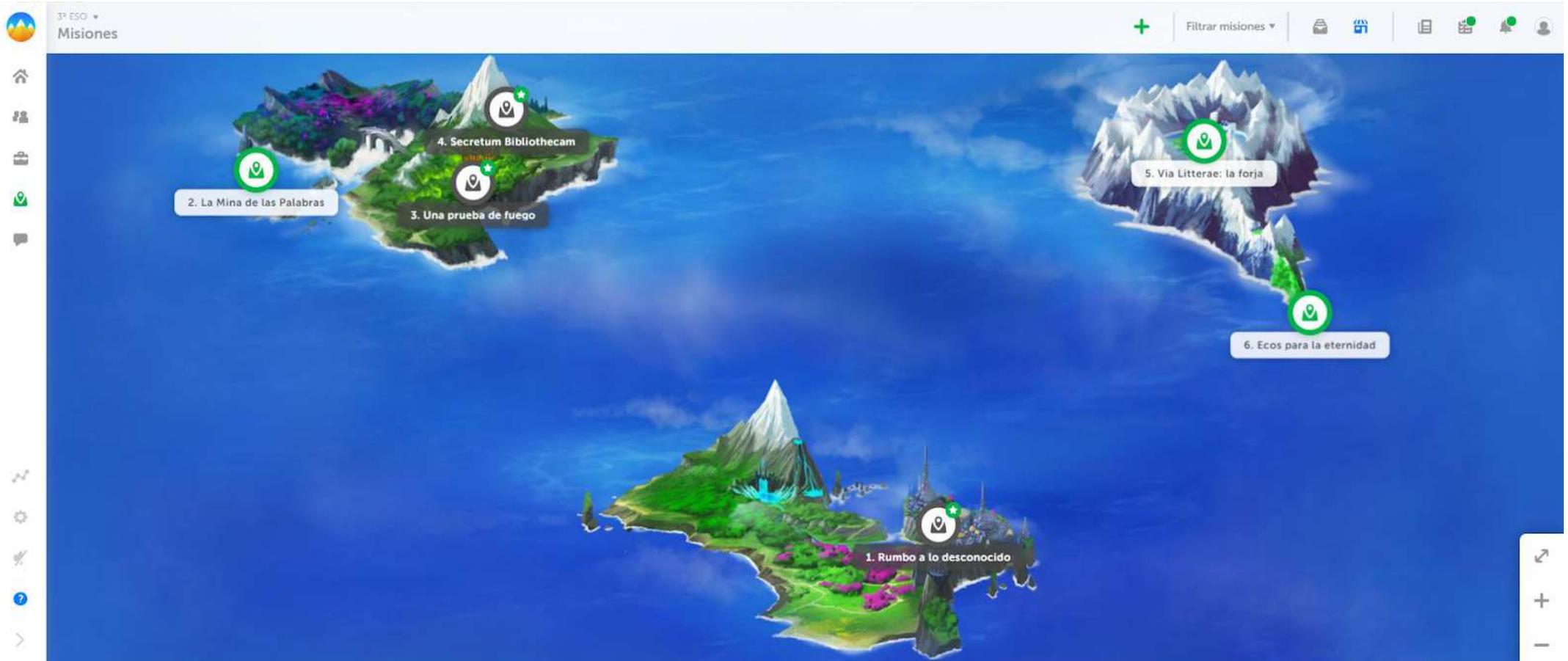
2. Herramientas de clase

3º ESO ▾
Herramientas de clase

Herramientas de clase
Usa estas herramientas para ludificar sus lecciones. [Averiguar más](#)

			
<p>La Rueda del Destino <i>Selector aleatorio de alumnos y equipos</i></p>	<p>Los Jinetes de Vay <i>Eventos aleatorios</i></p>	<p>El Valle de Makus <i>Indicador de volumen</i></p>	<p>Batallas de jefes <i>Revisión formativa</i></p>
			
<p>Shrine of the Ancients <i>Kudos</i></p>	<p>La Montaña Blanca <i>Cuenta atrás</i></p>	<p>La Pista Forestal <i>Cronógrafo</i></p>	<p>Tesoros de Tavuros <i>Convertor de calificaciones</i></p>

3. Mapa de misiones



Anexo XVII

Ajuste de juego en *Classcraft*

VIA LITTERAE

Ajustes de juego en Classcraft

Los alumnos podían ganar **puntos de experiencia (XP)** o perder **puntos de salud (HP)** en función de su rendimiento. Si un alumno perdía todos sus puntos de salud “caía en combate” y debería realizar una de las **sentencias**. Ganar puntos de experiencia les permitía subir de nivel y, con cada nuevo nivel, conseguían nuevos **poderes**, que eran diferentes en función del rol del alumno (mago, guerrero o sanador). Por último, los **eventos aleatorios** eran una manera lúdica de comenzar las sesiones de trabajo. Estos provocaban pequeños cambios inesperados en los marcadores de puntos de cada jugador que hacían el desarrollo del juego más emocionante e impredecible, poniendo a los alumnos en una actitud de mayor predisposición hacia la tarea.



XP (Puntos de experiencia)

XP	DESCRIPCIÓN
+50	Encontrar un artículo o recurso relacionado con la lección
+50	Hacer los deberes
+50	Ayudar a otro alumno a realizar la tarea
+60	Responder correctamente una pregunta en clase
+75	Hacer preguntas perspicaces sobre la lección
+75	Participación activa en el trabajo de grupo
+50	Entregar la tarea a tiempo
+100	Completar todo el trabajo de clase antes del final de la clase
+100	Ser positivo y trabajador en clase



HP (Puntos de salud)

HP	DESCRIPCIÓN
-20	No haber traído los deberes hechos
-5	Hablar durante un momento de trabajo
-5	Llegar tarde sin justificación
-25	Meterse con un compañero
-10	Tener los deberes incompletos
-20	No hacer tu parte del trabajo de grupo
-50	Recibir un parte de disciplina
-15	Mostrar una actitud negativa en clase
-15	No seguir las instrucciones dadas por el profesor

Mago



Transferecia de maná

Todos los miembros del equipo, excepto los magos, ganan 7 PA.



Teleport

El mago puede cambiar de lugar con un compañero de clase.



Invisibilidad

El mago puede ir al baño durante la clase durante un máximo de 2 minutos.



Escudo de maná

El mago evita la pérdida de PS a si mismo (cuesta 3 PA por 1 PS).



Engañar a la muerte

Un compañero caído (que no sea el mago) puede volver a tirar el dado maldito, pero debe aceptar el nuevo resultado.



Time Warp

El mago puede hacer una corrección en una tarea.



Fuente de maná

Un compañero de equipo, que no sea un mago, recarga todos sus PA.



Clairvoyance

Durante un examen, el Mago puede preguntar al profesor algo que no sepa.

Guerrero



Proteger 1

El guerrero puede recibir hasta 10 de daño en lugar de su compañero de equipo, y recibe solo el 80% del daño inicial.



Primeros auxilios

El guerrero gana 1 PS por cada nivel que tenga, pero siempre gana al menos 5 PS.



Hunting

El guerrero puede comer en clase.



Proteger 2

El guerrero puede recibir hasta 20 de daño en lugar de su compañero de equipo, y recibe solo el 65% del daño inicial.



Ambush

El guerrero puede entregar una tarea un día más tarde.



Counter Attack

El guerrero puede pedirle al profesor sus comentarios sobre una tarea antes de calificarla.



Proteger 3

El guerrero puede recibir hasta 30 de daño en lugar de su compañero de equipo, y recibe solo el 50% del daño inicial.



Asalto frontal

Todos los miembros del equipo pueden entregar una tarea un día más tarde.

Sanador



Cura 1

Un compañero obtiene 10 PS.



Sainthood

El sanador puede ir al baño.



Ardent Faith

El sanador puede volver a enviar una tarea para una nueva calificación.



Cura 2

Un compañero obtiene 20 PS.



Favor de los Dioses

El sanador puede escuchar su música durante la clase.



Resucitar

Cuando un compañero de equipo (sin incluir al sanador) cae a 0 PS, evita todas las penalizaciones y resucita con 1 PS.



Cura 3

Un compañero obtiene 30 PS.



Círculo de curación

Todos los miembros del equipo, excepto el sanador, ganan 15 PS.

SENTENCIAS

Aprende y recita un poema

Busca una cita que te parezca importante y justifícalo mediante un texto argumentativo de 100 palabras.

Comparte un recreo con tu profesor para hablar sobre por qué caíste en combate

Entrega tu próxima tarea un día antes.

Escribe una carta a tu profesor explicando por qué caíste en combate

Escribe una carta a tus compañeros de grupo disculpándote y explicando cómo cambiarás

Ejemplos de eventos aleatorios

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EFEECTO
Abundancia de energía	Encuentras una poción misteriosa y se la das a tu compañero más débil.	El jugador con menos AP de cada equipo: +15 AP
Batalla de campeones	Un caballero celoso ataca al más fuerte de vosotros.	El jugador con más XP: -20 HP
Bienvenido a la jungla	¡El mundo de Classcraft está lleno de sorpresas!	Un jugador aleatorio por equipo: -20 HP
Cambio de fortuna	Tienes suerte y estás destinado a cosas buenas.	Un equipo al azar: +300 XP
Conjuro de magos	Los magos se reúnen e invocan una fuerza sobrenatural que les permite crear un evento aleatorio.	Todos los magos: Los magos deben diseñar en 1 minuto un evento aleatorio original.
Conocimiento Peligroso	Gertrude, una malvada maestra, atormenta a los alumnos.	Un equipo al azar: Todos los alumnos en un equipo al azar deben responder una pregunta correctamente. Cada alumno que tenga éxito gana 150 de EXP. ¡De lo contrario, pierden 20 PS!
Drenaje de energía	Has dormido mal y te sientes cansado.	Todos: -10 AP
Ecuilibrador	La justicia tiene mano dura...	Todos: HP = 20
El apicultor	A veces quien va a por miel se lleva algo más que un dulce bocado...	El jugador con menos XP: -5 HP, +100 XP . Robas un poco de miel en una colmena; ganas 20 XP pero las abejas te pican y pierdes 5 HP.
El canto del maestro	¡Vamos a divertirnos un poco!	El jugador con menos XP: El alumno escoge una conocida canción para que cante el profesor.
El Ogrortográfico	¡Mucho cuidado! El Ogrortográfico está merodeando por los alrededores...	Todos: Cada falta de ortografía que encuentre ¡te restará 10 HP!

Anexo XVIII

Compara y contrasta

VIA LITTERAE

COMPARA Y CONTRASTA

--	--

¿En qué se parecen?

--

¿En qué se diferencian?

En cuanto a...

Conclusiones

--

Anexo XIX

Reparto de épocas y configuración de grupos

VIA LITTERAE

Reparto de épocas y configuración de grupos de trabajo

CURSO	BLOQUES TEMÁTICOS			
3º ESO	1. Edad Media 1.1. Contexto histórico. 1.2. Lírica. 1.3. Narrativa. 1.4. Teatro	2. Renacimiento 2.1. Contexto histórico. 2.2. Lírica. 2.3. Narrativa. 2.4. Don Quijote	3. Barroco (I) 3.1. Contexto histórico. 3.2. Literatura barroca. 3.3. Teatro barroco. 3.4. Dramaturgos.	4. Barroco (II) 4.1. Lírica. 4.2. Poetas. 4.3. Renovación lírica popular.
	OBRAS 1.2. jarcha, cantiga, villancico, mester de clerecía y lírica culta: - Libro del buen amor, A. de Hita. - Milagrosa de Nuestra Señora, G. de Berceo. - Coplas a la muerte de su padre, J. Manrique. 1.3. Cantares de gesta: - C. Mio Cid. - Romances (varios). - Prosa didáctica: cuentos del Conde Lucanor. 1.4. La Celestina, F. de Rojas.	OBRAS 2.2. Dante, Petrarca? - Sonetos, Garcilaso de la Vega. - poemas, Fernando de Herrera. - poemas, Fray Luis de León. - poemas, Santa Teresa de Jesús. - poemas, San Juan de la Cruz. 2.3. novela idealista (pastoril: Los siete libros de la Diana, J. de Montemayor; caballerías: Amadís de Gaula; bizantina: Los trabajos de persiles y Segismunda, Cervantes; morisca: Historia del Abencerraje y la hermosa Jarifa). novela realista: picaresca (Lazarillo de Tormes). - Don Quijote de la Mancha, Cervantes.	OBRAS 3.3. Lope de Vega: Peribáñez y el comendador de Ocaña, El perro del hortelano, Fuenteovejuna, ... Calderón de la Barca: La vida es sueño, la dama duende, el alcalde de Zalamea, el médico de su honra, el gran teatro del mundo... Molière, Shakespeare...	OBRAS 4.1. Quevedo, Góngora (selección poemas). 4.3. Lope de Vega (selección poemas).
	Grupo 1: Sara, Paula y Ángel. Grupo 2: Blanca, Luna, Víctor y María.	Grupo 3: Pablo, Raúl y Claudia. Grupo 4: Ana, Adrián, Juan y Dani.	Grupo 5: Lucía, Bruno, Alberto y Sergio. Grupo 6: Orencio, Carlos, Vega Fraile y Andrea.	

4º ESO	5. Neoclasicismo y Romanticismo (1700-1868) 5.1. Contexto histórico 5.2. Neoclasicismo. Didáctica (fábula, ensayo,	6. Realismo y Naturalismo (1843-1902) 6.1. Contexto histórico. 6.2. Realismo y Naturalismo.	7. Modernismo y G. 98 (1895-1898) 7.1. Contexto histórico. 7.2. Literatura finisecular. 7.3. Modernismo.	8. Vanguardias y G. 27 (1902-1939) 8.1. Contexto histórico. 8.2. Las vanguardias. 8.3. G. 27. 8.4. Teatro principios	9. Posguerra (1939-1968) 9.1. Contexto histórico. 9.2. Cultura y dictadura. 9.3. Lírica. 9.4. Narrativa.	10. Contemporánea (1975-1986) 10.1. Contexto histórico. 10.2. Últimas tendencias.
--------	--	--	--	---	---	--

<p>epistolar) y Teatro. 5.3. Romanticismo: lírica, teatro, periodismo y costumbrismo. 5.4. Romanticismo europeo.</p>	<p>6.3. Novela 6.4. Autores 6.5. Realismo y Naturalismo europeos.</p>	<p>7.4. G.98</p>	<p>siglo XX.</p>	<p>9.5. Teatro. 9.6. Literatura en el mundo tras la 2ª GM.</p>	<p>10.3. Narrativa. 10.4. Periodismo. 10.5. Lírica. 10.6. Teatro.</p>
<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>5.2. - Fábulas: Samaniego, Iriarte. - Ensayo: Feijoo, Jovellanos. - Epistolar: Cadalso. - Teatro: El sí de las niñas, La comedia nueva, el café...Moratín (hijo).</p> <p>5.3. Lírica: - Espronceda: El estudiante de Salamanca, selección poemas. - Bécquer: Rimas y leyendas. - Rosalía de Castro: selección poemas de Cantares gallegos, Follas novas y En las orillas del Sar.</p> <p>Teatro: - Zorrilla: Don Juan Tenorio.</p>	<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>6.3. - Clarín: Adiós, Cordera; La Regenta. - Juan Valera: Pepita Jiménez. - Galdós: Misericordia, Trafalgar, Marianela, Fortunata y Jacinta... - Blasco Ibáñez: Cañas y barro. - Pardo Bazán: los pazos de Ulloa, La madre naturaleza, La tribuna.</p> <p>Otros géneros: - Lírica: Ramón de Campoamor, Núñez de Arce. - Teatro: Adelardo López de Ayala, Bretón de los Herreros, Echegaray.</p> <p>6.5. - Reino Unido: Dickens (Oliver Twist, Historia de dos ciudades).</p>	<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>7.3. - Rubén Darío (selección poemas). - “Juan Ramón Jiménez”, Manuel Machado, Amado Nervo, Francisco Villaespesa.</p> <p>7.4. Narrativa: - Unamuno (San Manuel Bueno, mártir; Niebla) - Baroja (El árbol de la ciencia, La busca, Aurora roja...) - Azorín (selección ensayos, novela La voluntad). - Maeztu (selección artículos).</p> <p>Teatro: - Valle Inclán: Luces de bohemia, trilogía Martes de carnaval.</p>	<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>8.2. selección poemas: Gerardo Diego, Larrea, Gómez de la Serna, Juan Larrea, Rafael Cansinos, Gerardo Diego, Vicente Huidobro...</p> <p>Europa: señalar legado de Tzara, Apollinaire, Marinetti, Rainer Maria Rilke, Klimt, Picasso, Matisse, Cézanne...</p> <p>8.3. Selección poemas: Lorca, Alberti, Cernuda, Aleixandre, Gerardo Diego, Guillén, Emilio Prados, Pedro Salinas, Dámaso Alonso, Altolaguirre (Max Aub, León Felipe, Miguel Hernández) Grupo de las “sin sombrero”.</p>	<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>9.3. Salinas, Cernuda, Prados, Alberti... Panero, Luis Rosales, Blas de Otero, Dámaso Alonso, Vicente Aleixandre... Gabriel Celaya, Gil de Biedma</p> <p>9.4. Ramón J. Sender, Max Aub, Rosa Chacel, Francisco Ayala, Cela, Carmen Laforet, Sánchez Ferlosio, Carmen Martín Gaité, Aldecoa, Goytisolo, Luis Martín Santos, Miguel Delibes, Torrente Ballester...</p> <p>9.5. - Jacinto Benavente: los intereses creados. - Miguel Mihura: tres sombreros de copa, - Jardiel Poncela. - Lauro Olmo, Buero</p>	<p style="text-align: center;">OBRAS</p> <p>10.3. selección. 10.4. selección. 10.5. selección. 10.6 selección.</p>

<p>- Duque de Rivas: Don Álvaro o la fuerza del sino.</p> <p>Periodismo: - Larra (selección artículos).</p> <p>5.4. Goethe, Keats, Lord Byron, Baudelaire, Poe...(selección textos).</p>	<p>- Francia: Balzac (La comedia humana), Flaubert (Madame Bovary), Zola (Nana), Stendhal (Rojo y negro). - Rusia: Tolstoi (Anna Karenina), Chéjov (El beso, la dama del perrito...), Dostoyevski (Crimen y Castigo, Los hermanos Karamazov).</p>	<p>Lírica: - Antonio Machado (Campos de Castilla, Soledades, Galerías y otros poemas).</p>	<p>8.4. - Jacinto Benavente, los intereses creados. - Carlos Arniches: selección saintes. - Hermanos Álvarez Quintero: selección sainetes. - Lorca: Bodas de sangre, Yerma, La casa de Bernarda Alba, la zapatera prodigiosa...</p>	<p>Vallejo. - Fernando Arrabal, Francisco Nieva.</p> <p>9.6. Allen Ginsberg, Camus, Sartre, Pessoa, Beckett, George Orwell, Salinger</p>	
<p>Grupo 1: David, Nahiara y Alicia.</p>	<p>Grupo 2: Nico, Zahira y María P.</p>	<p>Grupo 3: Goretti, Carlos y Paula.</p>	<p>Grupo 4: Cristina, Álex y Carla.</p>	<p>Grupo 5: Elsa, Ángel y Rafa.</p>	

3º ESO					
Edad Media		Renacimiento		Barroco	
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6
Sara, Paula y Ángel.	Blanca, Luna, Víctor y María.	Pablo, Raúl y Claudia.	Ana, Adrián, Juan y Dani.	Lucía, Bruno, Alberto y Sergio.	Orencio, Carlos, Vega Fraile y Andrea.

4º ESO				
Neoclasicismo y Romanticismo	Realismo y Naturalismo	Modernismo y Generación del 98	Vanguardias y Generación del 27	Posguerra y Literatura contemporánea
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
David, Nahiara y Alicia.	Nico, Zahira y María P.	Goretti, Carlos y Paula.	Cristina, Álex y Carla.	Elsa, Ángel y Rafa.

Anexo XX

Escalera de *feedback*

VIA LITTERAE

ESCALERA DE FEEDBACK O RETROALIMENTACIÓN PARA COEVALUACIÓN

	¿Qué es y para qué sirve?	¿Cómo la llevo a cabo?
4. Sugiero	<ul style="list-style-type: none"> - Sugerir soluciones para las áreas de mejora. - Mejorar los puntos débiles. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Una solución es que...</i> - <i>Quizá la próxima vez puedas...</i> - <i>¿Qué tal si cambias...?</i>
3. Me preocupa / me pregunto	<ul style="list-style-type: none"> - Señalar áreas de mejora. - Ayudar a identificar puntos débiles. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Quizá lo hayas dicho pero...</i> - <i>¿No crees que falta...?</i> - <i>Pienso que mejorarías si...</i>
2. Valoro	<ul style="list-style-type: none"> - Destacar los puntos fuertes. - Poner en valor los aspectos positivos del trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Me ha gustado mucho...</i> - <i>Creo que lo mejor ha sido...</i> - <i>Sobre todo destacaría...</i>
1. Describo / aclaro	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar por aquello que no ha quedado claro. - Asegurarnos de haber comprendido bien todo. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>¿A qué se refiere...?</i> - <i>¿Qué quiere decir...?</i> - <i>No entiendo...</i>

Adaptado de: *Feedback Ladder Protocol*, Daniel Wilson (1999). *Project Zero*, Harvard University.
<http://www.pz.harvard.edu/>

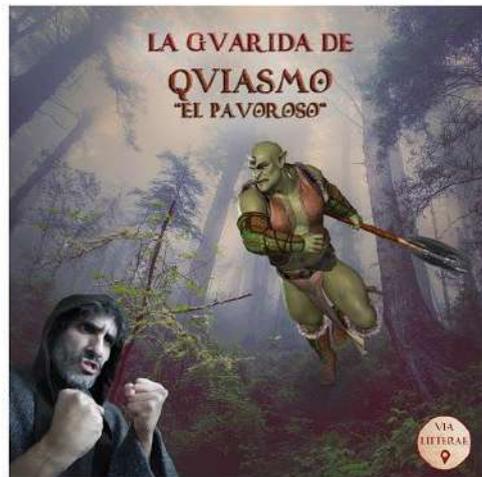
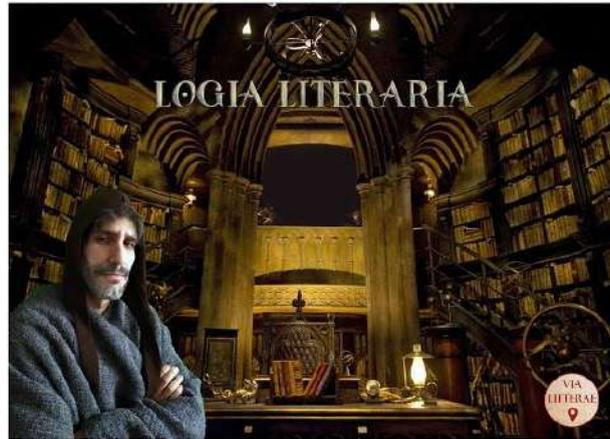
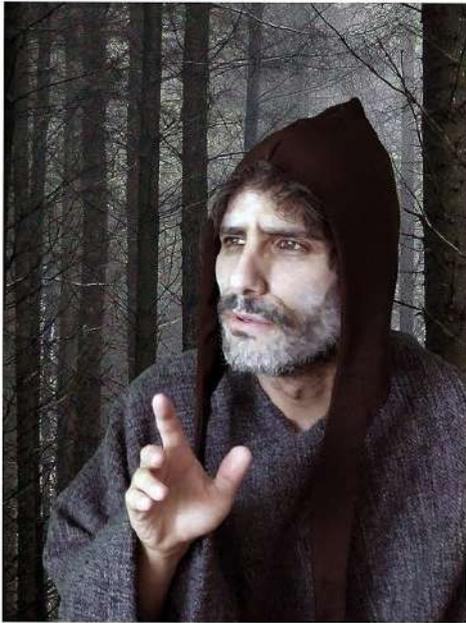
Anexo XXI

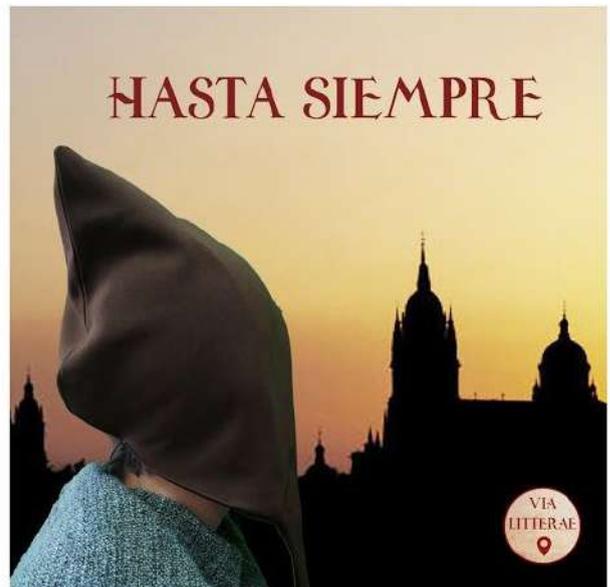
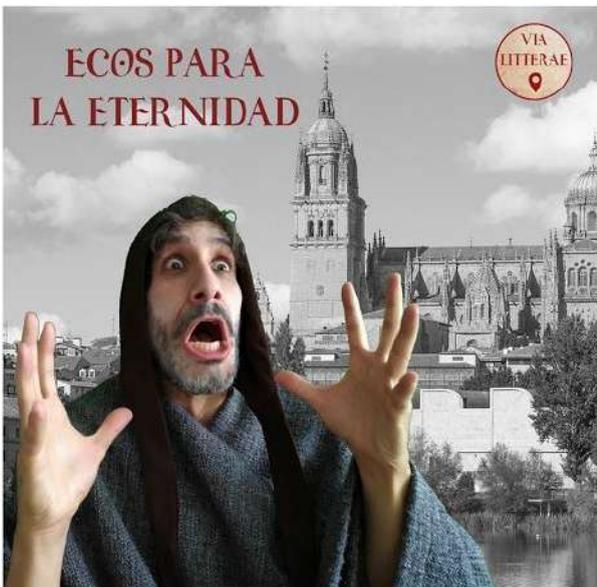
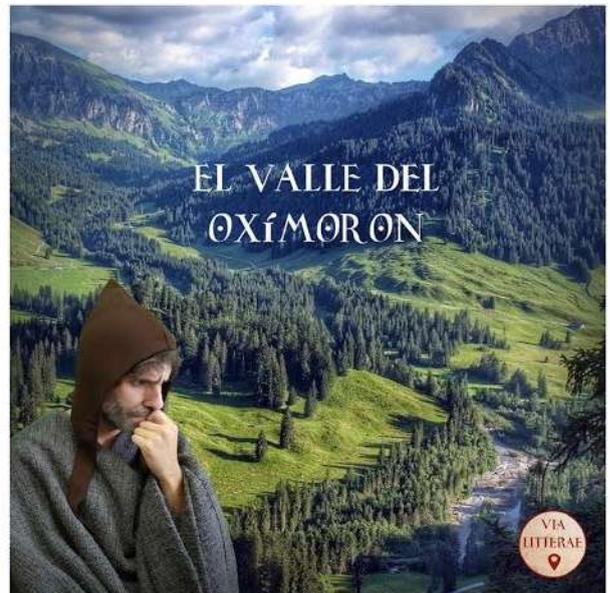
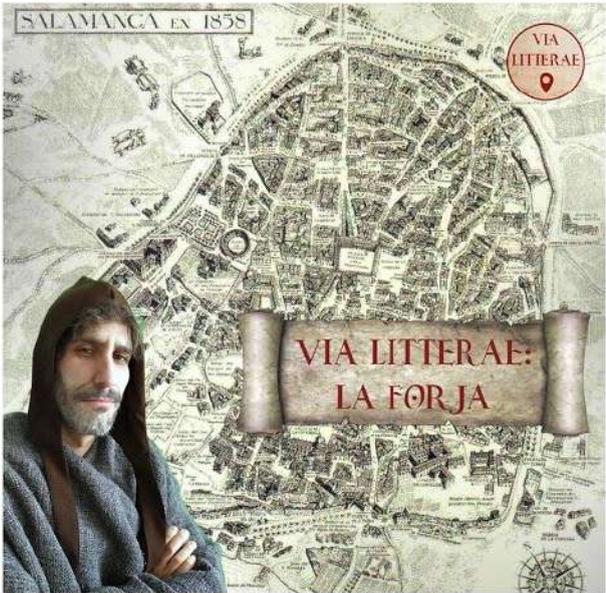
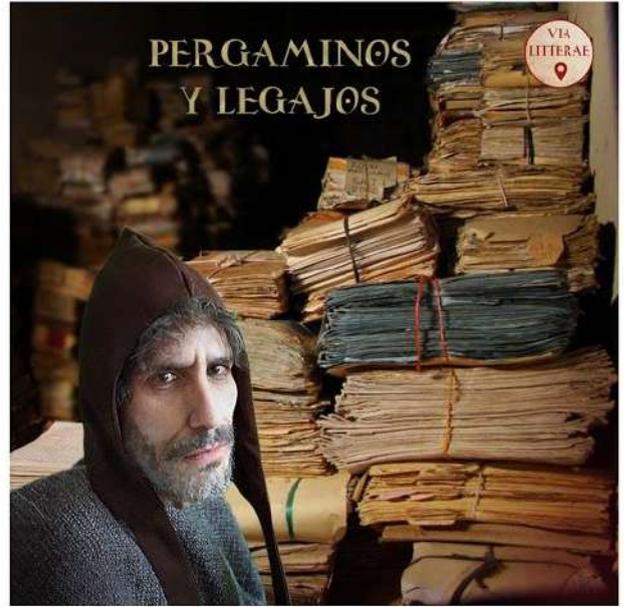
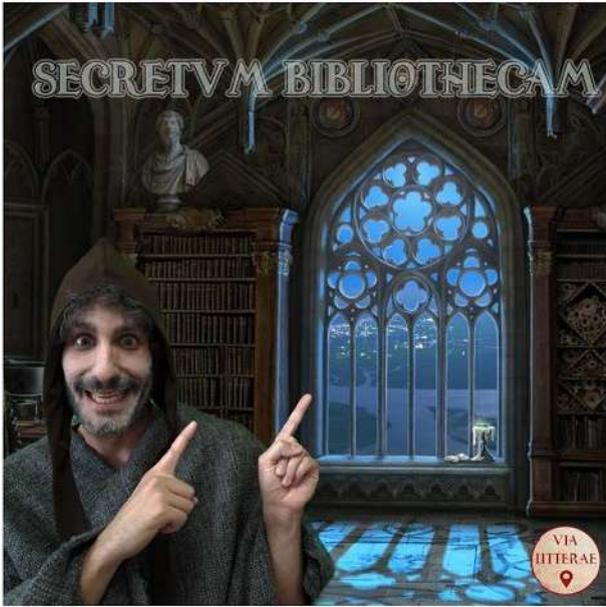
Rodericus Longus en Instagram

VIA LITTERAE

Rodericus Longus en Instagram

Rodericus Longus, mentor de la Secreta Orden de Via Litterae, y la relación de publicaciones promocionales de las diferentes misiones o tareas publicadas semanalmente en el transcurso del proyecto en la cuenta de Instagram [@rodericuslongus](https://www.instagram.com/rodericuslongus).





Anexo XXII

Insignias

VIA LITTERAE

Insignias

Los alumnos que consiguen superar todas las tareas de cada misión obtienen una insignia en reconocimiento a su trabajo y como señal de su ascenso en la jerarquía de la Secreta Orden de Via Litterae, desde “aprendiz” hasta “gran maestro”.

Las seis insignias corresponden a las seis misiones son digitales de manera que posteriormente son expuestas por cada alumno en su porfolio digital.



Anexo XXIII

Narrativa digital y estructura argumental

VIA LITTERAE

Narrativa digital y estructura argumental

El argumento se divide en seis bloques que corresponden a seis fases de trabajo diferenciadas: la presentación del proyecto, el proceso de investigación, la selección de la información, el diseño y trabajo sobre prototipos, la producción y presentación del producto final y la difusión.

Cada bloque lleva su propio título ya que representa cada una de las seis misiones que los alumnos van descubriendo y superando. A su vez, si se superan todos los retos de cada misión, se puede ganar una insignia que permiten ascender en la jerarquía de la Secreta Orden de Via Litterae, desde “Aprendiz” hasta “Gran Maestro”.

La estructura argumental que va desarrollando cada bloque está diseñada de manera progresiva según los doce pasos que se recogen en *El héroe de las mil caras* (Campbell, 2001). Finalmente, la tabla recoge una síntesis del objeto de cada misión.

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>
Aprendiz	Compañero	Caballero	Embajador	Guardián	Gran maestro
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.
1. El mundo ordinario 2. La llamada de la aventura 3. Rechazo de la llamada. 4. Encuentro con el maestro. 5. Cruce del primer umbral.	6. Pruebas, aliados y enemigos.	6. Pruebas, aliados y enemigos.	7. Acercamiento.	8. Prueba suprema. 9. Recompensa.	10. El camino de vuelta. 11. La resurrección. 12. El retorno.
El alumno acepta el reto de formar parte de la misión de recuperar la Secreta Orden de Via Litterae para trazar los vínculos entre literatura española y Salamanca. Prepara su mochila e inicia el viaje para	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,	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	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	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.

completar el entrenamiento y ser miembro de la SOVL.	creaciones y diversos retos le ayudarán a dominar los contenidos necesarios.		el que la Secreta Orden resurgirá.	generar el producto final.	
--	--	--	------------------------------------	----------------------------	--

Bloque 1: Rumbo a lo desconocido

Introducción (vídeo presentación)

Estimado profesor: quizá le sorprenda recibir esta carta pero no dispongo de otros medios para hacerle llegar mis inquietudes. Mi identidad es irrelevante, no así el mensaje que estas líneas encierran. No mucha gente sabe que hace siglos existió en lo que hoy es Salamanca el primer templo de la Secreta Orden de Via Litterae.

Se trataba de una Orden no reconocida por la nobleza y el clero y de la que apenas se conserva documentación. Hoy sabemos que sus integrantes pertenecían a diferentes clases sociales, aunque todos sabían leer y escribir y compartían la preocupación por el legado literario de su época. En su acta fundacional se deja claro su cometido: proteger a los escritores y sus obras de la destrucción y el olvido. Para ello, consiguieron reunir una legendaria biblioteca mediante la que instruían e iniciaban a nuevos miembros. Lamentablemente, aún se desconoce el paradero de dicha biblioteca.

Pronto se supo de su existencia en el extranjero y durante los años posteriores a su fundación, la Orden fue perseguida por las principales potencias enemigas con el objetivo de borrar el legado cultural de sus gentes y facilitar así la invasión y conquista de sus territorio.

Estimado profesor: la presencia de Salamanca en la Literatura española es fundamental. Debemos aunar fuerzas, es necesario restaurar la Orden pero no será una tarea fácil. Aquí es donde usted entra en juego. Hará falta reunir un nuevo ejército de mujeres y hombres jóvenes que devuelvan a la vida a la Secreta Orden de Via Litterae para que, juntos, recuperen el vínculo perdido entre la literatura y la ciudad de Salamanca. Es nuestra última oportunidad. Que la suerte esté de vuestro lado.

Objetivo 1.1. Una gran mochila para una gran aventura

Saludos, querido aprendiz. Mi nombre es Rodericus Longus, instructor de la Secreta Orden de Via Litterae (SOVL). Pareces valiente y atrevido. Sin duda, esas cualidades te serán de gran ayuda en tu viaje, mas recuerda que solo el esfuerzo, la constancia y el trabajo te llevarán lejos en tu misión hasta convertirte en un Gran Maestro de la SOVL. Yo te acompañaré en todo momento y resolveré todas tus dudas, será un honor ser tu compañero de viaje.

Pero ¡no perdamos tiempo! Es hora de partir y necesitas preparar tu mochila. Por favor, sé ordenado con tus pertenencias. Si estás listo, abre tu primer objetivo.

Objetivo 1.2. El cuaderno de viaje

EL CUADERNO DE VIAJE: Me alegra volver a verte, joven aprendiz, pero veo que no has tomado nota de tus nuevas experiencias. Si quieres llegar lejos deberás registrar todos tus avances para poder demostrar de lo que eres capaz. Si me lo permites, te recomiendo que te hagas con un cuaderno de viaje. De esta manera, podrás registrar y valorar muchas de tus acciones. Recuerda que no aprendemos de la experiencia, sino de la reflexión que tiene lugar después de esta. Consulta este sencillo manual sobre tu cuaderno de viaje o porfolio y realiza tu siguiente objetivo. Cuando lo tengas hecho, yo mismo me ocuparé de revisarlo personalmente

siguiendo la lista de cotejo que te invito a consultar.

Objetivo 1.3. Fuego de campamento

Este claro del bosque es excepcional, la luna llena ilumina nuestros rostros y el fuego calienta nuestros cansados pies. El esfuerzo ha merecido la pena y debo darte la enhorabuena por llegar hasta aquí, joven aprendiz. Has finalizado la primera fase de tu entrenamiento. Nuestro siguiente reto nos espera en Isla Calami, donde nos adentraremos en las oscuras galerías de la Mina de las Palabras.

¡Ah, casi se me olvida! Antes de abandonar un lugar debes escribir tu diario de reflexión. Este será el primero de los seis que tendrás que escribir. Asegúrate de responder a todas las preguntas adecuadamente y de no cometer faltas de ortografía. Te resultará de gran ayuda intercambiar impresiones con tu camaradas antes de zambullirte en el papel. Recuerda: “eres lo que escribes”.

Final de la primera misión

Aquí termina nuestra primera misión. Gracias a tu esfuerzo y dedicación has subido de rango, pasando de “aprendiz” a “compañero”. Aquí tienes tu insignia de “Compañero de la Secreta Orden de Via Litterae”. Seguramente luciría muy bien en tu cuaderno de viaje...

Bloque 2: La Mina de las Palabras

Introducción

¡Saludos! Isla Calami te da la bienvenida. Te felicito por haber superado los retos de Ínsula Esdrújula y por haber conseguido tu primera insignia: has ascendido en la jerarquía de nuestra amada Orden. ¡Ahora asegúrate de que luce a la vista en la portada de tu cuaderno de viaje!

Por cierto, el curioso nombre de esta isla viene del latín *calamus*, que significa “caña”, en alusión a las plantaciones de caña que hay en la isla. Las cañas se secaban y se cortaban para luego emplearse en la escritura. ¡Son el antepasado de nuestros bolígrafos!

Isla Calami será nuestro hogar durante varias semanas. Montaremos nuestro campamento en el bosque y exploraremos La Mina de las palabras, en las entrañas de sus escarpadas montañas, para extraer gran cantidad de información que la isla esconde. Comprobarás que es una isla rica en recursos e incluso posee algunas aldeas densamente pobladas. Conozco bien a muchos de sus habitantes y es posible que contacte con alguno de ellos para que te instruya en las diversas destrezas que necesitas.

Mucho ánimo en los numerosos objetivos de esta misión y que la suerte esté siempre de tu lado.

2.1. Primeras incursiones mineras

¡Saludos, aprendiz! Nos encontramos en la mayor explotación minera de Isla Calami: la Mina de las Palabras. Desde hace siglos, los escritores han venido desde todos los rincones del mundo para extraer las palabras más valiosas para sus trabajos. Primero haremos una labor de sondeo para analizar la potencia de los estratos.

Recuerda que trabajamos en equipo, por lo cual no todos debemos minar en las mismas galerías. En el repositorio te he dejado una lista de los diferentes minerales que cada equipo debe extraer. Ánimo en esta primera incursión subterránea y que la suerte esté siempre de tu lado.

2.2. Los secretos de la mina

Te saludo nuevamente, joven aprendiz. Como has podido comprobar, la minería no es una tarea fácil. Si no se tienen los conocimientos necesarios, se puede perder mucho tiempo y el esfuerzo puede resultar inútil. Hace falta una gran habilidad para realizar un buen sondeo y valorar la potencia de los estratos. Después, cuando se obtiene el material, hay que saber cómo separar el mineral de los residuos estériles. Para ello, conocerás a Lhâura Investigantys, una sabia druida especializada en minerales preciosos y formación de jóvenes mineros. Deseo que te resulte de utilidad y disfrutes con su presencia. Que la suerte esté siempre de tu lado.

2.3. ¡Exhibimos nuestro botín!

¡Saludos, querido aprendiz! ¿Sabías que la luz del sol dañaría tu vista si salieras a la superficie ahora mismo? Llevas varios días en las profundidades de la Mina de las Palabras. Quizá esta noche podamos salir a respirar un poco de aire fresco y ver la luna desde la playa. La buena noticia es que aprendes a muy buen ritmo. Es un buen momento para poner sobre la mesa todo lo que sabes. ¡Adelante, estoy ansioso por ver cómo brilla tu botín! Que la suerte esté siempre de tu lado.

2.4. Hablando con los muertos

¿Los oyes? Están ahí, escondidos entre las páginas de viejos libros y manuscritos. Dejaron este mundo hace años o siglos. De algunos desconocemos su verdadera identidad. Pero están ahí. ¿Los oyes? Nos hablan a través de su obra y tienen mucho que enseñarnos. El gran arco de piedra que puedes ver en el mapa es la puerta al inframundo. Tendrás una única oportunidad de adentrarte en el reino de los muertos para devolver a la vida a los autores del período que estás investigando. Ten mucho cuidado e intenta volver con vida. Que la suerte esté siempre de tu lado.

2.5. Logia literaria

Sé bienvenido, joven aprendiz, a esta logia donde has sido convocado junto al resto de tus camaradas. Siéntate junto al fuego y descansa. El viaje desde que desembarcamos hace semanas ha sido duro y fatigoso pero has aprendido muchas cosas. Pronto descenderemos al otro lado de la montaña, hacia las fértiles laderas del Valle del Oxímoron. Es la primera vez que la nueva Secreta Orden de Via Litterae se reúne para compartir los secretos de sus averiguaciones. Debemos ser ordenados y metódicos, pues ninguno de los miembros debe perder detalle sobre lo que nos relatarás.

Bloque 3: Una prueba de fuego

Introducción

Saludos, joven aprendiz. Enhorabuena por haber llegado hasta aquí con vida. Hace diez semanas que abandonaste la calma de tu hogar para emprender esta trepidante aventura. Te doy las gracias por tu compromiso y dedicación. Tu cuaderno de viaje ha sido testigo ya de muchas de tus proezas aunque todavía nos quedan nuevos retos que afrontar.

Hemos dejado atrás la escarpada cara norte de Isla Calami, donde se encuentra La Mina de las Palabras, y ahora nos encontramos en las fértiles laderas del Valle del Oxímoron, en el lado meridional la isla. No te dejes engañar por sus agradables vistas: muy pocos han logrado atravesar su territorio ilesos. Sin embargo, necesitamos cruzar estas tierras para llegar hasta la puerta de acceso de la gran Secretum Bibliothecam, un paso imprescindible para que nuestra Secreta Orden de Via Litterae pueda acometer con éxito la recuperación del vínculo perdido entre la Literatura y la ciudad de Salamanca.

Ánimo y valor, nuestro objetivo está cada vez más cerca. Que la suerte esté siempre de tu lado.

3.1. Brisa marina

Un viejo amigo nos acoge en su refugio frente al mar. Aquí podrás descansar mientras hablas con tus compañeros de equipo y recordáis todas vuestras aventuras en La Mina de las Palabras. Toma nota de los detalles y, si te falla la memoria, consulta nuestra bitácora. Deja mecer tu mente por el arrullo de las olas frente y da rienda suelta a tus palabras.

3.2. Entrenamiento y meditación

Nuestro campamento estará seguro mientras no abandonemos el Valle del Oxímoron. La salida del sol marcará el comienzo de tu horario de entrenamiento: trabaja tus músculos y tu mente para estar siempre preparado; lee y estudia todo lo que has aprendido hasta ahora; busca la seguridad en ti mismo; esfuérzate por concentrarte y reflexiona sobre la relación que guardan entre sí todas tus áreas de conocimiento.

Solamente mediante un riguroso entrenamiento y la práctica de la meditación, la lectura y el estudio, adquirirás el nivel necesario para poder entrar en combate y demostrar si estás preparado para convertirte en Caballero de la Secreta Orden de Via Litterae. Ánimo y que la suerte esté siempre de tu lado.

3.3. Duelo de caballeros

¡Maldición! ¡Los pueblos bárbaros que habitan Bosque Zeugma se han percatado de tu presencia! Su líder, Quiasmo "el pavoroso", te ha visto durante uno de tus entrenamientos y quiere eliminarte a toda costa.

Quiasmo es bastante enclenque y raquítico pero su ejército resulta extremadamente violento y sanguinario. A Quiasmo le chiflan los desafíos y te reta a un Duelo de Caballeros. Se trata de un duelo literario para ver quién sabe más de Literatura.

Lo siento, yo no puedo acompañarte en este lance. Confío plenamente en tus cualidades, ¡recuerda todo lo que te he enseñado, joven aprendiz, y que la suerte esté siempre de tu lado! ¡Ánimo!

3.4. Listos para el descenso

¡Contempla las vistas, noble caballero! Las aguas sulfurosas del Gran Volcán del Pleonasma han hecho difícil el ascenso pero al fin estamos frente a las puertas de entrada a la mayor galería subterránea que alberga la isla. Por ella avanzaremos hasta el sanctasanctórum de nuestra Secreta Orden de Via Litterae. Allí comenzaremos el diseño de nuestras rutas literarias por la ciudad de Salamanca. ¡Sin miedo y adelante! ¡Sígueme!

Bloque 4: Secretum Bibliothecam

Introducción

Sé bienvenido al corazón de la Secreta Orden de Via Litterae. Aquí es donde tuvo lugar la última reunión de la Orden antes de su destrucción. Estás en la Secretum Bibliothecam o Biblioteca Secreta. En sus estanterías descansaron ejemplares de los principales escritores cuyo origen, obras, personajes o localizaciones guardaban algún tipo de relación con la ciudad de Salamanca. Hoy es un glorioso día para la Orden, pues juntos volveremos a recuperar todos los vínculos literarios de la ciudad para que locales y visitantes puedan admirar su valor.

4.1. Viejas rutas, nuevos caminos

Ha habido muchos antes que tú que también se han lanzado a la aventura de tejer un entramado de caminos alimentados por el trabajo de afamados escritores. Te he seleccionado algunos

libros de nuestras estanterías en los que hallarás algunos ejemplos de su trabajo. Revísalos con atención...

4.2. Pergaminos y legajos

La Secreta Orden de Via Litterae consiguió reunir una legendaria biblioteca en la que convivían libros impresos y manuscritos, cartas, bulas papales, sentencias, decretos, ordenanzas, registros, protocolos y un sinfín de documentos que vinculaban la ciudad de Salamanca y la Literatura. Hoy quiero que conozcas a un buen amigo que custodia uno de estos mágicos lugares: el archivero Lúis Von Paergaminhum.

4.3. La ruta de los manuscritos

¡Alguien llama a la puerta! ¿Quién puede ser? No recuerdo haber invitado a nad...¡Por mil Rodericus, lo había olvidado! ¡Pues claro! Otro de nuestros colaboradores quiere conocerte y compartir su sabiduría contigo. Se trata nada más y nada menos que del mejor contador de historias que ha tenido nuestra Secreta Orden: Jambrina Manuscriptum.

4.4. Respira. Observa. Reflexiona

Me agrada que hayas llegado hasta aquí. El trabajo de los últimos días ha sido intenso. Espero que hayas disfrutado de nuestra amada biblioteca. Como ves, las aguas que fluyen por estos antiguos canales son de dos colores: el arroyo azul representa nuestro pasado y la herencia recibida de nuestros ancestros. El arroyo rosa simboliza el futuro, todo lo que tenemos por delante, nuestros sueños y metas pero también los retos y peligros que nos acechan. Nuestras vidas solo pueden avanzar mirando hacia adelante sin olvidar de dónde venimos.

Durante los últimos días has visto lugares y conocido a personas determinantes para avanzar en nuestro cometido. Revisa a conciencia todo lo que has visto, oído y leído durante las dos últimas semanas y deja correr tus pensamientos por tu cuaderno de viaje. Pronto partiremos hacia una tierra asombrosa y debemos dejar registro antes de salir.

4.5. Regreso a la superficie

Nuestro trabajo de diseño ha dado sus frutos y tenemos el germen de nuestro mapa. Todo está a punto para que la Secreta Orden de Via Litterae a la que perteneces vuelva a la superficie y dé vida a nuestro trabajo. En nuestra siguiente misión crearemos el mapa con el que devolveremos a la ciudad el vínculo perdido entre el mundo literario y cada uno de sus rincones. Es una jugada delicada, debemos ser cuidadosos para que nuestro trabajo resulte sólido...

Bloque 5: Via Litterae: la forja

Introducción

Ha llegado el momento de la verdad y, finalmente, el fruto de nuestro trabajo verá la luz. Debemos cuidar el proceso y emplear todos nuestros conocimientos para forjar el nuevo mapa que la Secreta Orden de Via Litterae pondrá a disposición de la ciudad de Salamanca para preservar su legado literario. Camina firme pero seguro, camarada. Que la suerte esté siempre de tu lado.

5.1. Manos a la obra

Presta mucha atención, amigo y embajador de nuestra Secreta Orden, pues tienes delante de ti al grupo de artesanos, orfebres, encuadernadores y magos que, juntos, darán forma a nuestro producto final. Sus manos son expertas pero debes darles bien las indicaciones e instrucciones. Debemos disponer todos los materiales necesarios para que hagan su trabajo. Sé cuidadoso, pues todos debemos trabajar al mismo tiempo y de manera colaborativa. Solamente puedes dar

lo mejor de ti mismo. Ánimo y que la suerte esté siempre de tu lado.

5.2. Magia negra

¡Maldición! Parece que algún tipo de magia negra ha nublado tu mente. Vamos con retraso y el trabajo no está terminado aún, nuestros artesanos se impacientan y debes conseguir reunir toda la información en el menor tiempo posible. Recuerda cuidar la redacción de tus textos y elegir las imágenes que mejor representen tu objeto de estudio, ajustar los tamaños, los encuadres y perspectivas. La Secreta Orden de Via Litterae está a punto de restaurar el vínculo. Un último esfuerzo y estará listo. Ánimo, camaradas y que la suerte esté siempre de vuestro lado.

5.3. Finis coronat opus

Hoy es el gran día, hoy todo tu recorrido tiene sentido y, por fin, probaremos la calidad del trabajo que hemos desarrollado entre todos: investigaciones, entrenamientos, duelos, desafíos, retos y aventuras nos han permitido llegar hasta aquí. Hace cuatro meses que abandonaste la tranquilidad de tu tierra y que cambiaste tu hogar por la compañía del resto de integrantes de la Secreta Orden de Via Litterae. ¿Estás preparado para ver el fruto de nuestro esfuerzo? Presta atención y no pierdas detalle...

5.4. ¡Albricias! ¡Albricias!

¡Albricias, amigos! ¡Celebremos el nacimiento de nuestro mapa! Esta fecha será recordada durante siglos, el día en el que la Secreta Orden de Via Litterae puso a disposición de la ciudad un nuevo mapa que recupera la relación entre Salamanca y la literatura. Hoy, todos y cada uno de los autores y personajes que hemos conocido estarían orgullosos de presenciar. Los enanos que viven bajo esta montaña nos han preparado en sus lujosas termas y un banquete para conmemorar tan glorioso día. Cuando te retires a descansar, recuerda escribir tu quinto diario de reflexión. ¡Casi lo olvidaba! En reconocimiento a tu trabajo, nuestros herreros han forjado esta nueva insignia: guardián de la Secreta Orden de Via Litterae. Es el segundo rango más importante, solo superado por el de Gran Maestro. Gracias por tu trabajo y que la suerte esté siempre de tu lado.

Bloque 6: Ecos para la eternidad

Introducción

Nos dirigimos a Puerto Fonema, en el bonito pueblo costero de Calambur. Allí está atracado nuestro barco, el Zascandil, que nos espera para llevarnos de regreso a casa. Las noticias sobre nuestra gesta se han extendido por tierra, mar y aire. Son muchos los que hablan sobre el renacer de nuestra Secreta Orden de Via Litterae. Deberás medir muy bien tus palabras de ahora en adelante: podrían ser inmortalizadas de manera irreversible. ¿Cómo quieres que te recuerden?

6.1. Que corra la voz

¡Saludos, leales guardianes! Un confidente me ha informado de que los emisarios de la Corte de Calambur vienen en nuestra búsqueda para conocer los detalles de nuestra gesta. No hay nada que temer, pero debemos elaborar bien nuestro discurso. Sentémonos y pensemos a qué gremios podría venirle bien nuestro trabajo...

6.2. Noche de luna llena

Esta será la última noche que acampemos juntos antes de llegar a Calambur y embarcarnos rumbo a casa. Hay luna llena. Nuestros antepasados decían que las noches de luna llena, en las que era imposible ver las estrellas, estaban hechas para que los humanos se mirasen a la cara. Hoy, frente al crepitar de las ascuas de nuestra pequeña hoguera, te invito a cerrar los ojos y

recordar cada una de nuestras aventuras.

6.3. Construyendo la leyenda

La silueta que recortan en el cielo las torres del castillo de Calambur nos saluda. Pero antes de entrar en la villa, detengámonos en esta singular taberna para refrescarnos y sacudir nuestras ropas del polvo del camino. Será un buen momento para pensar en cómo podemos presentar nuestra gesta ante la Corte de Calambur. Se trata de los más altos cargos de la región y debemos mostrarnos amables, educados y responder a sus preguntas con todo lujo de detalles. Una buena planificación siempre asegura un puesta en escena impecable...

6.4. La corte de Calambur

¡La Corte y el pueblo de Calambur nos esperan! Sus oídos y ojos están ansiosos por conocer los detalles de nuestro periplo. ¿A qué estás esperando? ¡Vamos!

Final de la misión y del proyecto (vídeo de cierre)

Mientras el sol se esconde y tiñe de oro la piedra que envuelve las torres de la Catedral cierro los ojos y oigo los pasos de Fray Luis de León entrando de nuevo en la Universidad o los gritos en el paraninfo ante las palabras de Unamuno. Cierro los ojos y veo a Calderón hablando con otros estudiantes y a Santa Teresa perderse en el claustro del convento de San Esteban. Mientras las aguas del Tormes se oscurecen y dejan paso a la noche, Lázaro se hace un ovillo en su rota capa y Fernando de Rojas imagina un amor imposible entre dos apasionados jóvenes. Cierro los ojos y veo la mirada de Beatriz Galindo, de Francisca de Nebrija, de Teresa de Cartagena y de todas las mujeres que se abrieron camino en la Literatura y las aulas salmantinas.

Has recorrido las laderas de Ínsula Esdrújula y descendido a las profundidades de la Mina de las Palabras; has conocido los secretos de nuestros antiguos códices y te has entrenado en la espesura del bosque Zeugma. Has logrado salir con vida de retos, duelos y desafíos. Hoy es un glorioso día para nuestra Secreta Orden de Via Litterae. Hoy, has completado tu camino.

Salamanca ha recuperado el vínculo perdido entre sus calles, sus edificios, sus monumentos y la huella de escritores, obras y personajes de la Literatura. Gracias a ti, su legado será preservado y Via Litterae vivirá por siempre en nuestra memoria y nuestros corazones. Que la suerte esté siempre de tu lado. Rodericus Longus.

Anexo XXIV

Base de datos colaborativa

VIA LITTERAE

Nombre	Dirección	Corriente literaria	Coordenadas	Descripción	Más información	Accesibilidad	Tipo de vínculo	Nexo literario
Huerto de Calisto y Melibea	Calle Arcediano, 20, 31	Edad Media	40.959697, -5.665487	Huerto de Calisto y Melibea Recibe este nombre en referencia al lugar ficticio que eligió Fernando de Rojas para ambientar su obra, la Tragicomedia de Calixto y Melibea. Está ubicado en la la obra cuenta la historia de amor de Calisto y Melibea, en la que Calisto es rechazado por ella y acude a Celestina, una alcahueta experta en arreglar amores. Al ¿Sabías que...? En el pozo del huerto hay un "racimo" lleno de candados colgando del arco. Esto se debe a que, al ser el huerto de dos enamorados, las jóvenes parejas cuelgan l	https://saposyprincesas.elmu	Accesible hasta el lugar, aun	Espacio público	Obra
Monumento a la Celestina	Calle Arcediano, 20, 31	Edad Media	40.959719, -5.665396	Monumento a la Celestina Ubicada dentro del huerto de Calixto y Melibea, esta escultura realizada en 1976 por Agustín Casillas representa el rostro de la vieja Celestina y la escena del prim ¿Sabías que...? Hoy en día, celestina es sinónimo de alcahueta gracias al gran impacto que causó esta obra, como en la expresión "ser una alcahueta". A pocos metros del Huerto	https://celestinavisual.org/iten	Totalmente accesible.	Escultura o monumento	Personaje
La cueva de Salamanca	Cuesta de Carvajal,	Edad Media	40.960338, -5.664662	La cueva de Salamanca Según la leyenda, La Cueva de Salamanca era un lugar donde el Diablo impartía clases de magia oscura durante siete años a siete aprendices. Una vez pasado e Esta historia inspiró a muchos otros autores a escribir sobre este lugar, como a Cervantes y su entremés llamado La Cueva de Salamanca. También a Juan Ruiz d En verano son frecuentes las representaciones teatrales en este lugar evocando su leyenda. ¿Sabías que...? En Hispanoamérica, se relaciona la ciudad de Salamanca con la magia negra gracias a esta leyenda y a que el propio nombre de la ciudad podría derivar de "salar	http://salamancamovil.com/ci		Espacio público	Autor
Casa de Beatriz Galindo "la Latina"	Calle Latina, 2, 3700	Edad Media	40.960676, -5.668031	Casa de Beatriz Galindo "la Latina" En este lugar vivió Beatriz Galindo, la primera mujer que estudió en la Universidad de Salamanca. Ella nació en esta misma ciudad, en 1465. Además de escritora ¿Sabías que...? Ella da nombre al famoso barrio de "La Latina" en Madrid. Siempre dispuesta a ayudar a los desvalidos, participaba en obras benéficas y fundó dos conventos y un	https://www.biografiasyvidas.	Accesible.	Edificio	Autor
Palacio de ANAYA	Plaza de Anaya, 3, 37008 Salamanca	Varios	40.961407, -5.665715	Palacio de Anaya (hoy Facultad de Filología, antiguo colegio de San Bartolomé) Es uno de los pocos edificios que hay en Salamanca de estilo neoclásico. Cuenta con busto de Miguel de Unamuno. En esta facultad estudió María de Maeztu, presidenta del Lyceum club femenino. También aquí estudió Lope De Vega: su obra teatral El bobo del colegio hace alusión al colegio de San Bartolomé. Su rector más afamado fue el prolífico escritor Alonso de Madrigal, también conocido como "el tostado". Esta facultad también está relacionada con una cantidad de poetas contemporáneos tales como María Ángeles Pérez López, Anibal Núñez, Antonio Sánchez Zamarreño, Juan Antonio González Iglesias, Maribel Andrés Llamero, Ben Clark, Luis Arturo Guichard, Celia Corral Cañas o Félix Moyano. Por último, Luis García Jambrina, profesor de Literatura, es autor de una serie de novelas ambientadas en Salamanca y protagonizadas por Fernando de Rojas. ¿Sabías que...? Desde el año 1931 hasta el año 1950, el archivo histórico provincial de Salamanca se ubicó en el último piso de esta facultad hasta que en 1943 hubo un incendio que hizo que se trasladara al edificio en el que se encuentra actualmente. Las primeras emisiones de Radio Nacional de España, fundada por el militar José Millán-Astray y Terreros en 1937, se realizaron desde este mismo edificio.	https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_de_Anaya	Totalmente accesible.	Edificio	Autor
Teatro Juan del Encina	Calle Tostado, 8, 37008 Salamanca	Edad Media	40.961059, -5.665066	Teatro Juan del Encina Juan del Encina fue un famoso dramaturgo y músico medieval. Su obra se editó en 1496 bajo el título de Cancionero con dedicatoria a los Duques de Alba. Fue importante capellán en la catedral de Salamanca, donde posteriormente sería cantor junto a su rival literario el dramaturgo Lucas Fernández. La marcha de Juan del Encina a Italia en busca de mecenazgo influiría en su posterior producción dramática. Entre sus obras más significativas se pueden destacar la Égloga de Cristino y Febea. También dedicó un romance a la inesperada muerte del joven príncipe Don Juan, también recordado en Salamanca con una escultura frente al palacio de Monterrey. En honor al dramaturgo se dedicó el Teatro Juan del Encina, que tiene un programación cultural que incluye una muestra universitaria de artes escénicas. ¿Sabías que...? Su primer apellido, por vía paterna, era de Feroselle, posible lugar de nacimiento; posteriormente lo cambió por Encina o Enzina. También fue alumno de las aulas en las que impartía clase el gramático Antonio de Nebrija.	https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_del_Encina	Accesible, pero con cuesta.	Edificio	Autor
Monumento a Francisco de Vitoria	Plaza del Concilio de Trento, frente al Convento de San Esteban, Salamanca	Edad Media	40.960689, -5.663661	Monumento a Francisco de Vitoria Francisco de Vitoria fue un fraile dominico, escritor y catedrático de la Universidad de Salamanca, destacó por sus ideas y contribuciones al derecho internacional y la economía moral basados en el pensamiento humanista del realismo aristotélico-tomista. Se le hace homenaje con esta estatua en 1975 realizada por Manuel Romero Ortega y ubicada frente al convento dominico de San Esteban, levantado en 1525 y en el que ocurre la primera muerte de la novela El manuscrito de piedra, de Luis García Jambrina. Se preocupó por los derechos de los indígenas de América. Su obra De indis recoge las relaciones en las que expresa su postura ante las explotación de estas tierras conquistadas en América. Hoy un céntrico colegio de la ciudad lleva su nombre. ¿Sabías que...? En un principio, los dominicos se instalaron fuera de las murallas de la ciudad, junto al río Tormes, pero este primer convento fue destruido por una riada en 1256. Ese mismo año, el obispado concedió un terreno intramuros, en el que se construye un nuevo convento del cual no quedan restos. El convento aparece en la película Los fantasmas de Goya, de Milos Forman.	https://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vitoria.htm	Accesible.	Escultura o monumento	Autor
Universidad de Salamanca	Calle Libreros 37008 Salamanca	Edad Media	40.961480, -5.667378	Universidad de Salamanca Por esta Universidad han pasado una gran cantidad de autores, ya sea para estudiar o para impartir clases. Destacaron tres mujeres que marcaron diferencia en aquella época. Una de ellas es Lucía o Luisa de Medrano. Se cree que además de estudiar en esta universidad impartió clases en ella, sustituyendo a Antonio de Nebrija. Actualmente un instituto próximo a la estación de autobuses de la ciudad lleva su nombre. También aparece en una novela titulada La cátedra de la calavera, de Margarita Torres. La siguiente es Teresa de Cartagena, una religiosa que también estudió en la Universidad de Salamanca. Se considera que es la primera escritora mística de España y una de sus obras es Arboleda de los enfermos. Y la tercera es Francisca de Nebrija, hija del famoso humanista Antonio de Nebrija. Aunque se conoce muy poco de su vida sí se sabe que fue una de las primeras mujeres que impartió clase en una universidad en España y en el mundo. También hubo muchos autores que pasaron por la aulas de esta Universidad como: Fray Luis de León, Francisco de Vitoria, Fernando de Rojas, San Juan de la Cruz, Antonio de Nebrija, Luis de Góngora, Calderón de la Barca, Azorín o Miguel de Unamuno, entre otros. ¿Sabías que...? Una de las muchas hipótesis sobre el significado de la rana y la calavera talladas en la portada de esta Universidad es que se trata de un símbolo que advierte al estudiante de que bajo la lujuria (la rana) se halla la muerte (la calavera). La Universidad de Salamanca concentra el mayor número de libros incunables (primeras ediciones impresas) de España. Se conservan 3.652 ediciones y 4.106 ejemplares en los anaques de sus bibliotecas.	https://site.wuolah.com/universidad/universidad-de-salamanca-mas-de-800-anos-de-historia-en-constante-renovacion/	Accesible	Edificio	Autor
Monumento a Lázaro de Tormes y el ciego	Paseo del Rector Esperabé, s/n, 37008 Salamanca	Renacimiento	40.959255, -5.668655	Monumento a Lázaro de Tormes y el ciego Esta estatua es un homenaje a la novela en la que los primeros capítulos transcurren por Salamanca. Es una novela picaresca que relata la vida de un joven salmantino que se ve obligado a trabajar como sirviente o criado. Está situada junto al puente romano y es obra de Agustín Casillas creada en 1974. ¿Sabías que...? Se le atribuyó el sobrenombre de Tormes por su nacimiento en la ribera del río Tormes, ya que en el primer capítulo dice que nació en el río cuando su padre estaba moliendo trigo en el molino de Tejares. El verraco o toro de piedra que hay a pocos metros de la escultura recuerda a aquel contra el que el ciego estampa la cabeza del joven Lázaro al comienzo de la novela. Para publicar el relato hubo que eliminar algunos fragmentos, debido que era muy atrevido y crítico, motivo por el que se piensa que su autor prefirió el anonimato.	http://www.esculturaurbana.com/paginas/casa002.htm	Accesible	Escultura o monumento	Personaje

Nombre	Dirección	Corriente literaria	Coordenadas	Descripción	Más información	Accesibilidad	Tipo de vínculo	Nexo literario
Casa de Santa Teresa de Jesús	Calle Condes de Crespo Rascón, 19, 37002 Salamanca	Renacimiento	40.967582, -5.665580	<p>Casa de Santa Teresa de Jesús:</p> <p>Es la vivienda en la cual residió Santa Teresa de Jesús durante su estancia en Salamanca para fundar el Convento de San José de Carmelitas Descalzas. Actualmente es una casa museo. Frente a ella se encuentra una pequeña plaza que lleva su nombre y un monumento dedicado a su figura. Santa Teresa tiene un medallón en la Plaza Mayor y una capilla en la Catedral. Solía ir a confesarse al Convento dominico de San Esteban. Mantuvo muy buena relación con San Juan de la Cruz y con Fray Luis de León.</p> <p>¿Sabías que....? Se dice que a Santa Teresa se le apareció el diablo en esta casa y años más tarde tuvo que abandonarla por humedades. Santa Teresa de Jesús está enterrada en Alba de Tormes, que se encuentra a 20 km de Salamanca.</p>	http://www.cervantesvirtual.com/portales/santa_teresa_de_jesus/	Accesible.	Edificio	Autor
Monumento a Fray Luis de León	Patio de Escuelas, 37008 Salamanca	Renacimiento	40.961599, -5.667598	<p>Monumento a Fray Luis de León</p> <p>Fray Luis de León está muy vinculado a Salamanca, pues impartió clases en la Universidad y aún hoy una de las antiguas aulas lleva su nombre. También posee una estatua situada en el Patio de escuelas y un medallón en la Plaza Mayor.</p> <p>Además, hay un instituto y una residencia de estudiantes que llevan su nombre. Este último se encuentra en la plaza Fray Luis de León, cerca de la Facultad de Ciencia. Y es que cerca de allí, junto a la calle Balmes, podemos encontrar los restos del convento de San Agustín donde vivió Fray Luis. A pocos kilómetros de Salamanca se hallan los restos de "La Flecha", una finca de retiro propiedad de los agustinos donde también se sabe que Fray Luis de León pasó largas temporadas.</p> <p>Sabías que... Fray Luis estuvo en la cárcel por realizar una traducción y comentario libres del Cantar de los cantares, algo prohibido en la época. Por tal hecho estuvo preso cuatro años y casi nueve meses. Cuando salió se reintegró a su cátedra. Cuando impartía clases en la Universidad resumía las lecciones explicadas anteriormente, y al salir de prisión, en su primera clase, usó esta frase como si el tiempo no hubiera pasado "Decíamos ayer..." como desprecio hacia el castigo impuesto.</p>	http://www.esculturaurbana.com/paginas/sevn001.htm	Accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento a Elio Antonio de Nebrija	Calle Balmes, 5, 37008 Salamanca	Renacimiento	40.960877, -5.670056	<p>Monumento a Elio Antonio de Nebrija:</p> <p>Creada en 1985 por Pablo Serrano, es una estatua dedicada a Nebrija, humanista que destaca por la redacción de la Gramática castellana en 1492. Se encuentra situada frente a la facultad de Ciencias. Hay un parque con su nombre en la ciudad.</p> <p>¿Sabías que...? Su hija le substituyó como profesora un tiempo en la Universidad de Alcalá de Henares. En Salamanca, Nebrija tuvo una imprenta muy importante en la calle Libreros, negocio que continuó su hijo Sancho. En la plaza mayor de Salamanca hay un medallón con su rostro.</p>	salamancatierramia.blogspot.com/2013/06/esculturas-iii.html	Accesible.	Escultura o monumento	Autor
Iglesia del Carmen de Abajo	Arroyo de Santo Domingo, 18, 37008 Salamanca	Renacimiento	40.958937, -5.663780	<p>Iglesia del Carmen de Abajo</p> <p>Esta iglesia fue construida como parte del Convento de San Andrés y allí vivió San Juan de la Cruz. La primera vez que se construyó el convento fue en el siglo XV. Fue destruido en 1626 y reconstruido por encargo de Fray Alonso de San José. Durante la guerra de la Independencia sufrirá graves daños así como importantes pérdidas fruto de las sucesivas desamortizaciones .</p> <p>¿Sabías que? La iglesia del Carmen de Abajo, debido a sus dimensiones y a su apariencia, llegó a ser conocida como el Escorial salmantino.</p>	http://www.versalamanca.com/iglesias-carmen-abajo.html	Accesible	Edificio	Autor
Monumento a San Juan de la Cruz	Arroyo de Santo Domingo, 18, 37008 Salamanca	Renacimiento	40.959341, -5.663901	<p>Monumento a San Juan de la Cruz</p> <p>Está en el Arroyo Santo Domingo, a pocos metros de la iglesia del Carmen de Abajo. San Juan de la Cruz, estudió Filología en Salamanca. Fue fraile, poeta, reformador de la Orden de Nuestra Señora del Monte Carmelo y cofundador de la Orden de los Carmelitas Descalzos junto con santa Teresa de Jesús. Se le considera la figura cumbre de la mística experimental cristiana junto a la propia Santa Teresa de Jesús.</p> <p>¿Sabías que...? Creada en 1993, la escultura estaba planeada para ser ubicada en la céntrica calle de La Rúa.</p>	esculturaurbana.com/paginas/mayf001.htm	accesible.	Escultura o monumento	Autor
Convento de Sancti Spiritus	Ronda de Sancti-Spiritus, 37001 Salamanca	Renacimiento	40.965272, -5.659140	<p>Convento de Sancti Spiritus</p> <p>La iglesia de Sancti Spiritus fue fundada como parroquia en hacia el año 1190. En este convento vivió la religiosa María Varela Osorio, sobrina de Fray Luis de León y destinataria de la obra <i>La Perfecta casada</i>.</p> <p>¿Sabías que...? El edificio es uno de los más representativos de la arquitectura salmantina del siglo XVI por ejemplificar como pocos la convivencia en su fábrica de los elementos gótico y renacentistas, sin ningún tipo de disonancia estilística.</p>	http://intervenciones.santamariareal.org/intervenciones/ver/iglesia-de-sancti-spiritus-salamanca/52	Accesible.	Edificio	Autor
Monumento a Luis de Góngora	Calle Juan de la Fuente, 7, 37001 Salamanca	Barroco	40.961656, -5.663339	<p>Monumento a Luis de Góngora</p> <p>Creado por Severiano Grande García en 1994. En la escultura la cara está inspirada en el retrato de Velázquez mientras que el águila representa al poeta cordobés. Debajo se encuentran algunas alusiones a su obra más importante: La fábula de Polifemo y Galatea. Góngora estudió en la Universidad de Salamanca, porque su padre (Francisco de Argote) había estudiado aquí también y como primogénito debía seguir los pasos de su padre.</p> <p>¿Sabías que...? Luis de Góngora no fue un buen estudiante porque se dice que prefería jugar a las cartas. De hecho, según sus biógrafos, no existe ningún documento que confirme que terminase sus estudios de Cánones, actual carrera de Derecho.</p>	http://www.esculturaurbana.com/paginas/gra001.htm	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Medallón de Miguel de Cervantes	Plaza Mayor, s/n, 37002 Salamanca	Barroco	40.964841, -5.664483	<p>Medallón de Miguel de Cervantes</p> <p>Miguel de Cervantes fue un novelista, poeta y dramaturgo español. Está considerado la máxima figura de la literatura española y es universalmente conocido por su obra <i>El ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha</i>. Aunque no se puede demostrar que Cervantes haya pasado por la ciudad de Salamanca, hay muchas referencias tanto a él como a sus obras. Hay un medallón en la Plaza Mayor esculpido por Agustín Casillas, en el pabellón de Petrineros donde además tiene una inscripción. También hay una calle que lleva su nombre y se cree que Cervantes pudo residir allí durante una breve estancia en Salamanca.</p>	https://salamancamisalamanca.blogspot.com/2014/02/miguel-de-cervantes-saavedra-medallon.html	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Calle de Jesús	37003 Salamanca	Romanticismo	40.962764, -5.665379	<p>Calle de Jesús</p> <p>La calle de Jesús es empinada, estrecha, sombría y solitaria. Por eso, Espronceda la eligió para situar un pasaje de terror de su obra <i>El estudiante de Salamanca</i>. En una noche oscura de principios del siglo XIX, un hombre con capa negra, llamado Félix de Montemar, se adentra en la calle de Jesús (referida como calle del Ataúd), después de haber matado a un hombre y de engañar a una joven enamoradiza. La joven había muerto también después de volverse loca al saber que Montemar no la amaba realmente. Montemar andaba tranquilo y sin remordimientos por la calle de Jesús cuando, de repente, se le aparece un fantasma que lo arrastra hacia el laberinto de una ciudad desconocida e infernal, donde se encuentra con un entierro que resulta ser el suyo y el del hombre que acaba de matar.</p> <p>¿Sabías que...? José de Espronceda está considerado como el gran poeta del Romanticismo español. Además de su obra, también su vida, sus viajes, sociedades secretas, exilios, destierros, amorfos y una muerte temprana, fue prototipo de la existencia romántica. Su vida fue tan violenta como el período histórico que le tocó vivir, el Romanticismo español.</p>	https://historiasdelcuartodeatras.blogspot.com/2011/11/historias-de-la-calle-del-jesus.html	Totalmente accesible, la calle está en cuesta.	Espacio público	Obra

Nombre	Dirección	Corriente literaria	Coordenadas	Descripción	Más información	Accesibilidad	Tipo de vínculo	Nexo literario
Monumento a Juan Meléndez Valdés	Calle Meléndez con Calle Compañía	Neoclasicismo	40.963381, -5.666192	Monumento a Juan Meléndez Valdés La imagen del poeta extremeño Juan Meléndez Valdés se encuentra al final de la calle Meléndez, en la casa donde vivió. Aquí vino a estudiar Derecho, después enseñó Humanidades en la Universidad y más tarde desempeñó cargos en la Corte. Fue un poeta innovador para su época. Aunque se dedicó a las leyes, fue conocido como poeta y difusor de las artes. ¿Sabías que...? Cuando Juan Meléndez Valdés tenía siete años, su madre falleció. Esto lo marcó profundamente e hizo que la poesía se convirtiera en su gran pasión con el fin de calmar el dolor de su corazón. Años más tarde, pero todavía muy joven, perdió también a su padre. Ambos hechos lo convirtieron en un hombre melancólico y decepcionado ante la vida, lo cual se ve reflejado en sus escritos.	http://esculturayarte.com/008911/Juan-Melendez-Valdes-en-Salamanca.html#X3cJeuCGCQ	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento a Diego de Torres Villarroel	Cuesta de Carvajal	Neoclasicismo	40.959886, -5.664644	Monumento a Diego de Torres Villarroel Fue un escritor salmantino del siglo XVIII, nacido en el barrio de los libreros, y que estudió en la Universidad hasta los veinte años. La guerra de sucesión desgastó la cuenta familiar de Torres Villarroel, quien se vio obligado a abrirse camino como escritor. Posteriormente ganó la cátedra de Matemáticas de la Universidad de Salamanca y, tras una crisis depresiva, se ordenaría sacerdote en 1745 y en 1718 publicó su primer almanaque. ¿Sabías que...? Por encargo, Torres Villarroel viajó a Italia para conseguir algunos libros para la Universidad y trajo las primeras esferas celestes, a las que denominó "libros redondos y gordos". También trabajó en la casa de Alba y vivió en el Palacio de Monterrey durante un tiempo. Además de escritor y profesor, fue curandero, bailarín, alquimista, torero, astrólogo y soldado. Hoy un instituto y una céntrica avenida llevan su nombre, Puede verse su busto de bronce hecho por Agustín Casillas en la Cuesta de Carvajal, cerca de la cueva de Salamanca.	http://esculturaurbana.com/paginas/casa001.htm	Inaccesible. Hay escalones y el suelo está empedrado y en cuesta.	Escultura o monumento	Autor
Plaza del Poeta José Iglesias de la Casa	plaza del poeta iglesias	Neoclasicismo	40.964377, -5.663924	Plaza del Poeta José Iglesias de la Casa Ubicada en el centro de la ciudad, adoptó en 1830 el nombre de José Iglesias de la Casa, fundador de la escuela de Salamanca como recuerdo del lugar donde nació. En la plaza del Poeta Iglesias estuvo antiguamente la Casa de la Lonja, donde se compraba y vendía al mejor postor, y donde fue construido un " quiosco de necesidad" (urinario de pago) en 1907 con arreglo al plano aprobado por el ayuntamiento. Hacia 1911, el pozo fue cegado y el quiosco de necesidad traspasado y transformado en churrería, hasta que su espacio fue ocupado por el Bar centro en 1918. En esta zona estuvo el Ayuntamiento y la primera sede de la Diputación. También albergó el Palacio de justicia y la cárcel, sustituida más tarde por el famoso Gran Hotel, actualmente también desaparecido. ¿Sabías que...? Hay una placa en su recuerdo en una de las paredes. Iglesias también estudió Humanidades en la Universidad de Salamanca y escribió poemas didácticos ambientados en la misma ciudad.	https://salamancartvaldia.es/not/109161/la-plaza-de-poeta-iglesias-un-homenaje-al-fundador-de-la-escuela-de-salamanca/	Totalmente accesible	Espacio público	Autor
Monumento a José María Gabriel y Galán	Plaza de Gabriel y Galán, donde se situaba la casa de socorro ahora biblioteca pública.	Generación del 98	40.969911, -5.661990	Monumento a José María Gabriel y Galán El monumento fue construido por el arquitecto Casto Fernández-Shaw y el escultor Juan Cristóbal de Quesada como parte de la Biblioteca Popular del Parque de San Francisco y fue inaugurado el 12 de septiembre de 1926. Hoy, la biblioteca que se sitúa detrás de su estatua lleva su nombre. Su obra también está muy vinculada a diferentes comarcas del norte de Extremadura. ¿Sabías que...? El poeta compuso su primer poema a los 12 años a petición de su madre, aficionada a la poesía.	http://charrilandia.blogspot.com/2012/12/el-monumento-jose-maria-gabriel-y-galan.html	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento a Miguel de Unamuno	Calle Bordadores, 10, 37002 Salamanca	Generación del 98	40.965956, -5.666766	Casa de Miguel de Unamuno Unamuno está muy vinculado a la ciudad de Salamanca y especialmente a su universidad, de la que fue rector. Podemos encontrar dos esculturas, una en el Palacio de Anaya, y otra enfrente de su segunda casa, realizadas por Victorio Macho y Pablo Serrano respectivamente. También uno de los medallones de la Plaza Mayor tiene esculpido su rostro. A parte de estas obras, también se puede visitar en la calle Libreros la casa donde residió Unamuno mientras fue rector de la Universidad. Actualmente está convertida en un museo. Sin embargo, Unamuno poseía otra casa en Salamanca. Esta se encuentra en la calle Bordadores y no está abierta al público. En esta misma calle hay un pub llamado "Niebla", en alusión a una de sus novelas. ¿Sabías que...? La película Mientras dure la guerra, de Alejandro Amenábar y ganadora de 5 premios Goya, está ambientada en Salamanca y su protagonista es Miguel de Unamuno. En 1924 fue desterrado durante cuatro meses a la isla de Fuerteventura. La orden de destierro se conserva en el Archivo Histórico Provincial de Salamanca.	http://www.esculturaurbana.com/paginas/ser001.htm	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento a Carmen Martín Gaité	Plaza de los Bandos, 15, 37002 Salamanca	Posguerra	40.967168, -5.664546	Monumento a Carmen Martín Gaité Fue una de las escritoras más importantes de la literatura española del siglo XX y supo retratar con maestría la perspectiva femenina en un sociedad franquista y provinciana, como se aprecia en su novela Entre visillos. Nació en Salamanca, en una casa situada en la plaza de los Bandos. Actualmente esa casa ya no existe pero es en la Plaza de los Bandos donde le han querido dedicar un homenaje construyendo una escultura, que la recuerda con su característica boina. Martín Gaité estudió en Madrid, donde se doctoró con una tesis titulada Usos amorosos del dieciocho en España. Destacó por ser asidua a numerosas tertulias y círculos literarios con relevantes autores de la época. ¿Sabías que...? Carmen Martín Gaité empezó a escribir con ocho años e ingresó en el mundo literario con dos premios de renombre, El Café Gijón y El Nadal, gracias a su famosa obra Entres visillos.	http://www.esculturaurbana.com/paginas/vicn001.htm	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Escultura a Gonzalo Torrente Ballester	Paseo de los Olivos, 10E, 37005 Salamanca	Posguerra	40.965361, -5.663639	Escultura a Gonzalo Torrente Ballester Fue un escritor gallego que vivió en Salamanca durante casi 25 años, donde trabajó como profesor de literatura en el instituto Torres Villarroel. Frecuentaba la cafetería Novelty donde actualmente tiene una escultura. Hoy llevan su nombre un instituto en la ciudad, una biblioteca y otra escultura próxima a esta, en el Paseo de los olivos. Destacaron algunas de sus novelas como Los gozos y las sombras o Crónica del rey pasmado. ¿Sabías que...? Fue miembro de la Real Academia de la Lengua desde 1977. La escultura de la cafetería Novelty "viajó" a Münster en 2011 para ser exhibida allí durante todo el verano.	http://www.esculturaurbana.com/paginas/amas012.htm	Totalmente accesible. Está dentro de una cafetería	Escultura o monumento	Autor
Escultura al poeta "Adares"	plaza del Corriolo, salamanca	Posguerra	40.964169, -5.664889	Escultura al poeta "Adares" Remigio González Martín, alias "Adares", nació en Salamanca en 1923 y murió en 2001. La escultura representa al poeta salmantino caminando en recuerdo a su habitual recorrido por la calle San Justo hacia la Plaza del Corriolo, donde permanecía durante horas acompañado de las poesías que él mismo escribía, editaba y vendía hasta que, a edad avanzada, comenzó a padecer párkinson. ¿Sabías que...? Su alias, "Adares", esconde un peculiar acrónimo: A=Adelante, D=Dolor de la madre al dar a luz, A=Amor, R=Remigio, E=España, S=Salamanca.	https://www.tribunasalamanca.com/noticias/adares-eterno-en-su-rincon-predilecto-de-salamanca/1514379035	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento a Germán Sánchez Ruipérez	Plaza de la Fuente, 1, 2, 37002 Salamanca	Posguerra	40.967448, -5.667025	Monumento a Germán Sánchez Ruipérez Nació en Peñaranda de Bracamonte, a 25 km de Salamanca. Tras la guerra civil se trasladó junto con toda su familia a Salamanca. En 1942 se incorporó al negocio familiar de la emblemática librería Cervantes de Salamanca. En 1958 funda Ediciones Anaya S.A., con sede en Salamanca, destinada a la creación de libros educativos y de texto. Trabajó junto a Lázaro Carreter y llegó a expandir su negocio hasta América. ¿Sabías que...? La Fundación Germán Sánchez Ruipérez lleva a cabo diversas obras, entre las que destaca el CITA, Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas, un espacio dedicado a la tecnología en la educación, inaugurado en 2006 en Peñaranda de Bracamonte.	https://fundaciongsr.org/	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor

Nombre	Dirección	Corriente literaria	Coordenadas	Descripción	Más información	Accesibilidad	Tipo de vínculo	Nexo literario
Plaza Mayor de Salamanca	Plaza Mayor	Varios	40.964915, -5.664025	<p>Plaza Mayor</p> <p>La Plaza Mayor de Salamanca fue construida entre los años 1729 y 1756, en las enjutas de los arcos de dicha plaza se encuentran los medallones, en los que están representados personajes ilustres como reyes, santos, sabios, escritores... Entre todos estos, encontramos nueve con referencias literarias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bernardo del Carpio: Fue un personaje de la Edad Media, protagonista del romance La Victoria de Roncesvalles y de alguno de los libros que lee don Quijote. 2. Fernán González: su vida y hechos fueron magnificados en un poema anónimo, el Poema de Fernán González, escrito entre 1250 y 1271, y conservado en una copia incompleta del siglo XV. 3. Rodrigo Díaz de Vivar: protagonista de El Cantar del Mío Cid, obra cumbre de la literatura medieval española. 4. Fray Luis de León: uno de los poetas más importantes de la segunda fase del Renacimiento español. Profesor en la Universidad de Salamanca, firmó algunos de sus poemas a pocos kilómetros de Salamanca, en su finca de retiro en La Flecha (Cabrerizos, Salamanca). 5. Miguel de Unamuno: importante en toda la ciudad de Salamanca y muy relacionado con la Universidad puesto que fue rector de la misma. Fue un escritor y filósofo español perteneciente a la Generación del 98. Algunos poemas como La parra de mi balcón y Alto Soto de Torres están ambientados en Salamanca. 6. Teresa de Jesús: religiosa y autora mística, muy vinculada a San Juan de la Cruz y Fray Luis de León. Siendo nombrada en 1922 primera mujer Honoris Causa de la Universidad de Salamanca. 7. Francisco de Vitoria: fraile español y catedrático de la Universidad de Salamanca, donde expresó sus ideas sobre el derecho y la economía del pensamiento humanista. 8. Antonio de Nebrija: autor de la primera gramática castellana. Su hija, Francisca, fue una de las primeras mujeres que dio clases en una universidad española (Alcalá de Henares). 9. Miguel de Cervantes: una de las plumas más importantes de la literatura en español y las letras universales. 	http://www.salamancaturistica.com/salamanca/monumentos_plazamayor.php	Totalmente accesible	Espacio público	Autor
Monumento Pepe Ledesma	Calle San Pablo	Literatura contemporánea	40.959530, -5.664630	<p>Monumento a Pepe Ledesma</p> <p>Fue un poeta que nació en Salamanca en 1926. A los diez años del fallecimiento del poeta, en 2005, sus amigos le rinden un reconocimiento y su hijo le dedica un mural escultórico en su "rincón" junto a la muralla. Su escultura está en la calle San Pablo.</p> <p>¿Sabías que...?</p> <p>En 1980 ganó el concurso para escribir el himno de la Unión Deportiva Salamanca junto a Jesús García Bernalt.</p>	http://esculturaurbana.com/paginas/may1004.htm	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Monumento Tirso de Molina	Plaza de San Marcos	Barroco	40.969194, -5.664214	<p>Monumento a Tirso de Molina</p> <p>Tirso de Molina fue un religioso mercenario español que destacó como dramaturgo, poeta y narrador del Barroco. Después de ser ordenado sacerdote, realizó varios viajes a distintas ciudades de España, entre ellas Salamanca en 1619. Se le ha atribuido la creación del mito de don Juan, el Burlador de Sevilla. Escribió más de 300 comedias entre las que destacan El vergonzoso en palacio o La prudencia en la mujer. Además de esta escultura de la Plaza de San Marcos, también lleva su nombre una pequeña calle de la capital.</p> <p>¿Sabías que...?</p> <p>Tirso de Molina fue el primer autor que dio profundidad psicológica a los personajes femeninos, que llegan a ser protagonistas en una época donde era algo del todo inusual.</p>	https://lacronicadesalamanca.com/118447-tirso-de-molina-paseo-por-salamanca/	Totalmente accesible	Escultura o monumento	Autor
Calle a Calderón de la Barca	Calle Calderón	Renacimiento	40.960994, -5.667217	<p>Calle Calderón</p> <p>Pedro Calderón de la Barca fue un escritor español destacado del Siglo de Oro y conocido especialmente por sus obras de teatro. En 1615 ingresó en la Universidad de Salamanca, donde estudió Derecho Canónico y Civil. Posteriormente abandonó los estudios religiosos y se alistó al ejército. Escribió un poema sobre el río Tormes titulado A un río helado. Además, hay una calle que lleva su nombre y desde la que se ve el balcón del despacho de Unamuno cuando era rector. La parra que tiene en la ventana cubre parte de la fachada es a la que le dedicó Unamuno su poema La parra de mi balcón.</p> <p>¿Sabías que...?</p> <p>En 1617 Calderón alquiló una casa en Salamanca con otros estudiantes pero en 1618 fueron expulsados de ella por no haber pagado ni una vez el alquiler de la misma llegando el propio Calderón a ser encarcelado.</p>	https://salamancartvaldia.es/not/169218/belleza-calle-calderon-barca/	Totalmente accesible	Espacio público	Autor

Anexo XXV

Producto final mapa literario

VIA LITTERAE

Producto final del proyecto VIA LITTERAE Mapa literario de la ciudad de Salamanca

VIA LITTERAE

Iniciar sesión

Descubre el vínculo entre Salamanca y autores, obras y personajes de nuestra Literatura a través de este mapa elaborado por alumnos de 3º ESO y 4º ESO del Colegio La Milagrosa (Salamanca) como producto final del proyecto "Via Litterae".
<http://www.bit.ly/abpvialitterae>
 2.957 vistas
[COMPARTIR](#)

Ruta literaria Salamanca

- Renacimiento
- Edad Media
- Posguerra
- Barroco
- Neoclasicismo
- Generación del 98
- Varios
- Literatura contemporánea
- Romanticismo

Listo con Google My Maps

Anexo XXVI

Enlaces de interés y materiales digitales

VIA LITTERAE

Enlaces de interés y materiales digitales

1. Página web del proyecto Via Litterae: <http://www.bit.ly/abpvialitterae>

Página que recoge la descripción y presentación del proyecto Via Litterae y donde también se pueden consultar los materiales y recursos didácticos derivados de este, tanto aquellos dirigidos a los alumnos como las herramientas de diseño, gestión y evaluación docentes. En el apartado “Bitácora” se recoge todo el seguimiento semanal del trabajo, descrito y documentado gráficamente. La sección “Alumnos” presenta al alumnado y ofrece un enlace a cada uno de los porfolios digitales individuales.

2. Mapa literario <http://bit.ly/mapavl>

Es el producto final del proyecto, elaborado de manera colaborativa por los alumnos participantes en el proyecto. Se trata de un mapa de Google MyMaps con los 31 marcadores literarios de la ciudad.

3. Classcraft <https://www.classcraft.com/es/>

Plataforma para gamificar el aprendizaje a través de personajes de rol, mapas y misiones interactivas.

4. Vídeo introductorio al proyecto Via Litterae <http://bit.ly/introvl>

Mediante este vídeo, Rodericus Longus convoca a los alumnos a formar parte de la Secreta Orden de Via Litterae y comenzar la aventura para recuperar el vínculo perdido entre la literatura y la ciudad de Salamanca.

5. Vídeo de cierre del proyecto Via Litterae <http://bit.ly/finalvl>

Rodericus Longus se despide de los integrantes de la Secreta Orden de Via Litterae y celebra el trabajo realizado para la consecución del mapa literario de Salamanca.

6. Perfil de Rodericus Longus en Instagram <https://www.instagram.com/rodericuslongus/>

Perfil social mediante el cual Rodericus Longus anunció muchas de las misiones y objetivos del proyecto.

7. Hablando con los muertos

3º ESO: <http://bit.ly/muertosv13>

4º ESO: <http://bit.ly/muertosv14>

Una de las tareas de mayor envergadura del proyecto generó once productos parciales de diferentes formatos, desde infografías digitales, vídeos, entrevistas, documentales o

cortometrajes de ficción. A través de estos dos enlaces se puede acceder a los productos de cada uno de los dos cursos.

8. Repositorio colaborativo <http://bit.ly/repositoriov1>

Los apuntes colaborativos sobre cada época literaria y las presentaciones diseñadas por cada grupo para explicar a sus compañeros cada época pueden consultarse desde la siguiente infografía interactiva que contiene los enlaces a las once carpetas de libre acceso.

9. Etiqueta #abpvialitterae en Twitter <http://bit.ly/twittervialitterae>

Todas las publicaciones en la red social Twitter a cargo del Colegio La Milagrosa (@colemilagrosa) o el profesor Roy Páramo de Llano (@RoyParamo) iban acompañadas de la etiqueta #abpvialitterae. En el siguiente enlace se pueden consultar dichas publicaciones en Twitter.

10. Test en Quizizz

3° ESO: <http://bit.ly/testv13>

4° ESO: <http://bit.ly/testv14>

Una de las pruebas que los alumnos debieron superar fue un test sobre las épocas y corrientes literarias trabajadas durante las primeras misiones. Los tests fueron creados en la plataforma Quizizz y son accesibles a través de los enlaces.

Anexo XXVII

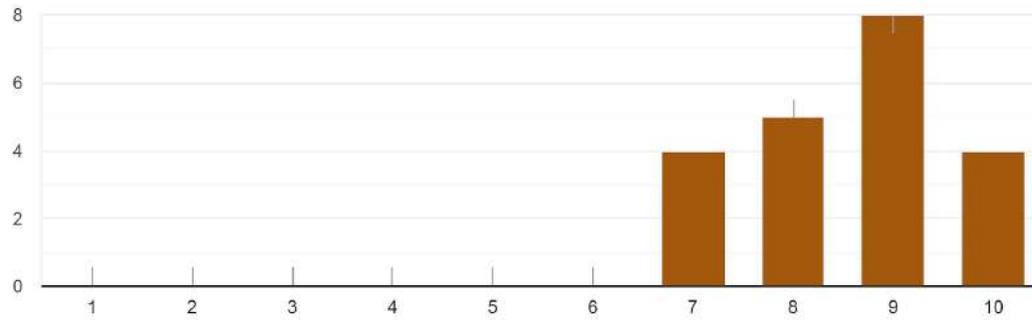
Resultados de la encuesta de alumnos

VIA LITTERAE

Resultados de las encuestas finales de los alumnos participantes en el proyecto Via Litterae

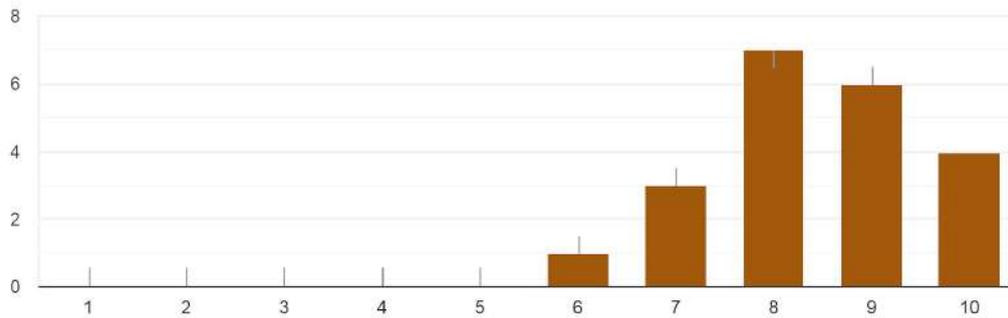
1. El proyecto me ha resultado muy motivador.

21 respuestas



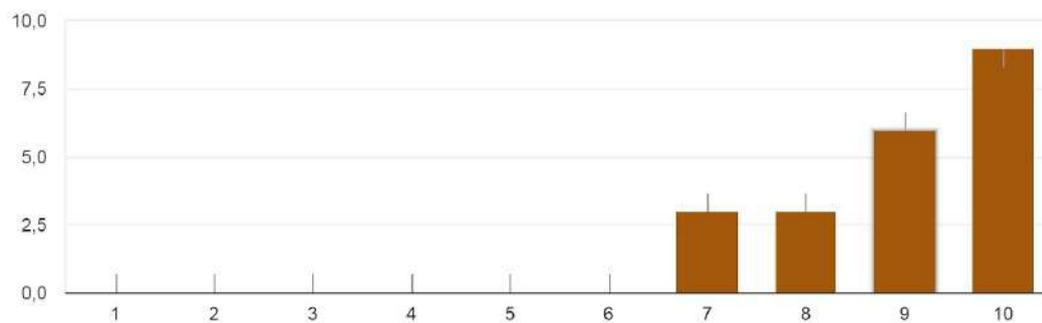
2. La narrativa o hilo argumental me ha resultado atractivo y me ha enganchado (la historia de la Secreta Orden de Via Litterae y su misión).

21 respuestas



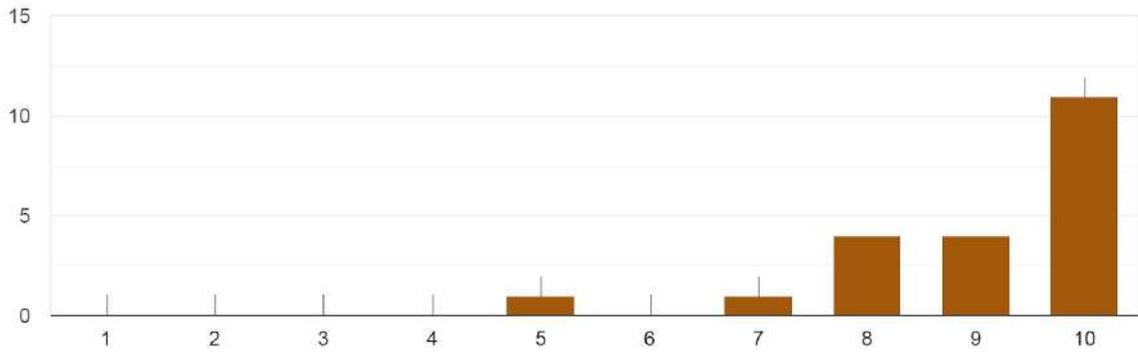
3. La figura del mentor (vestuario, Instagram, vídeos...) me ha parecido muy motivadora.

21 respuestas



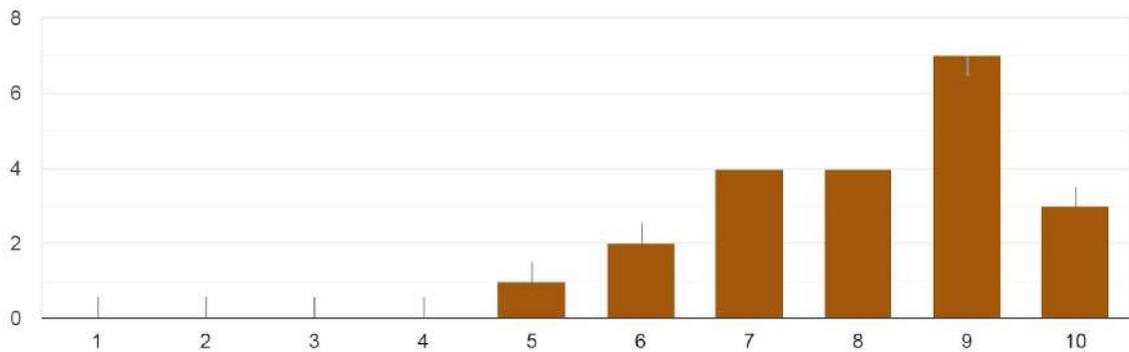
4. El uso de Classcraft (roles, avatares, poderes, puntos, eventos aleatorios, mapas, misiones, objetivos, etc.) me ha parecido muy motivador.

21 respuestas



5. La variedad de tareas (textos, investigación, producción de vídeos, dar una clase, diseño con Genially, etc.) me ha parecido muy motivadora.

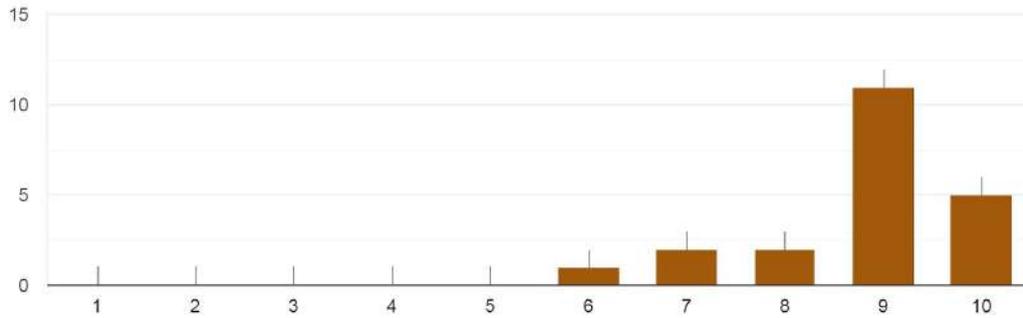
21 respuestas



Habilidades sociales y comunicativas

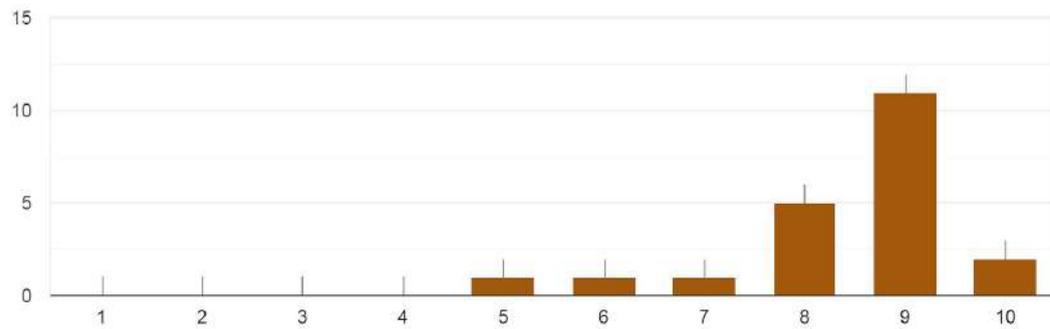
1. Considero que, gracias al proyecto, he desarrollado habilidades como la escucha, la empatía, la expresión oral y escrita, el respeto, el trabajo en equipo o la tolerancia.

21 respuestas



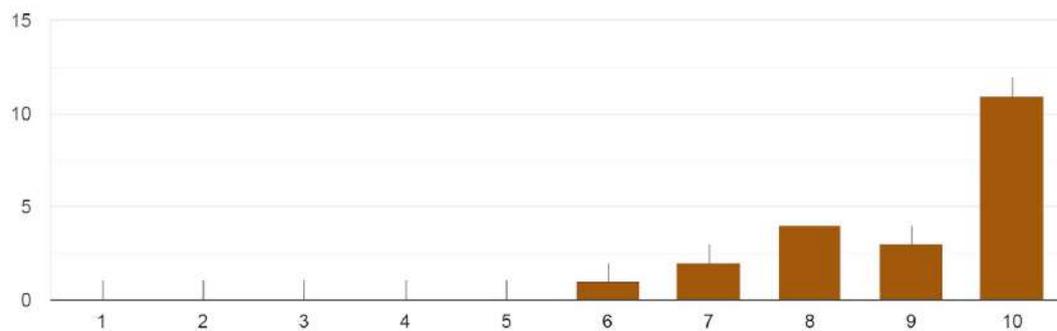
2. Las sesiones de trabajo han favorecido la participación.

21 respuestas



3. La interacción profesor-alumno ha sido cercana, útil y respetuosa.

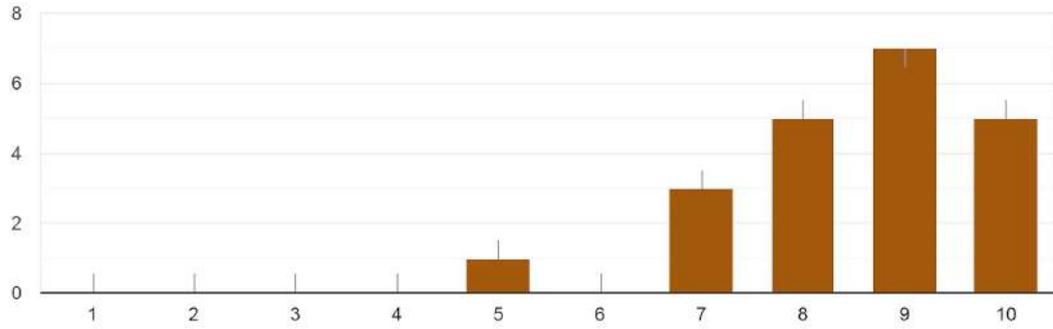
21 respuestas



Resultados académicos

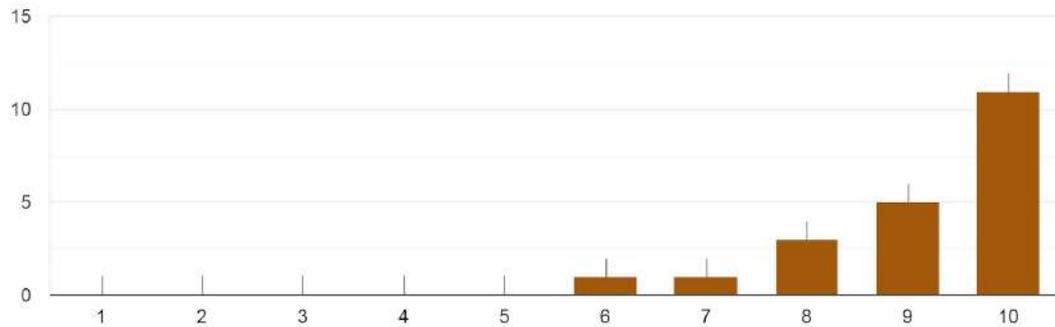
1. He aprendido autores, obras, periodos, corrientes literarias y rasgos propios de cada época trabajada en la clase.

21 respuestas



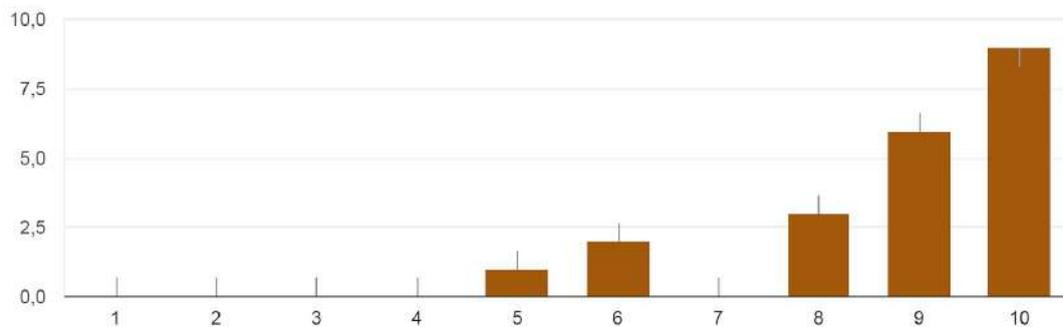
2. Considero que he aprendido muchas más cosas además de Literatura.

21 respuestas



3. Considero que todo lo que he aprendido gracias al proyecto es útil para la vida real.

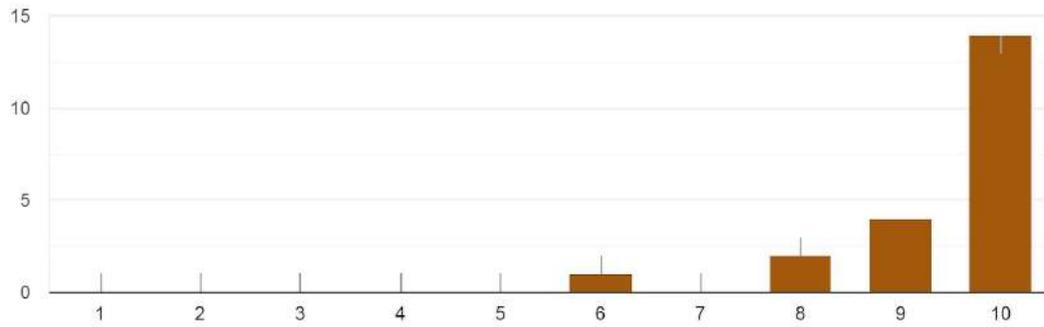
21 respuestas



Programación y diseño del proyecto

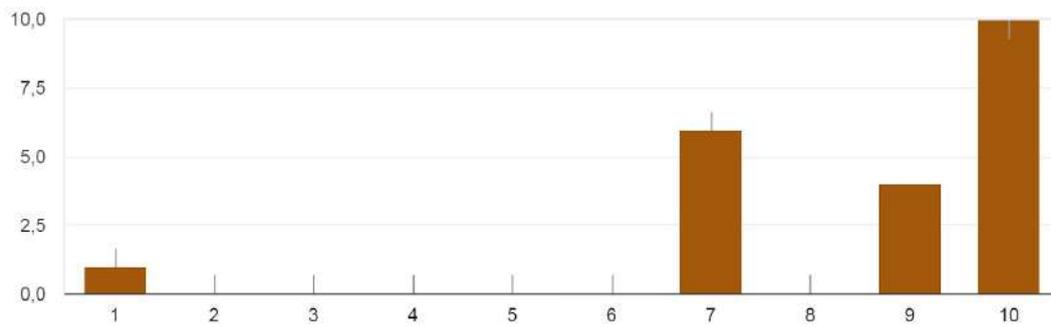
1. El proyecto estaba programado y organizado al detalle.

21 respuestas



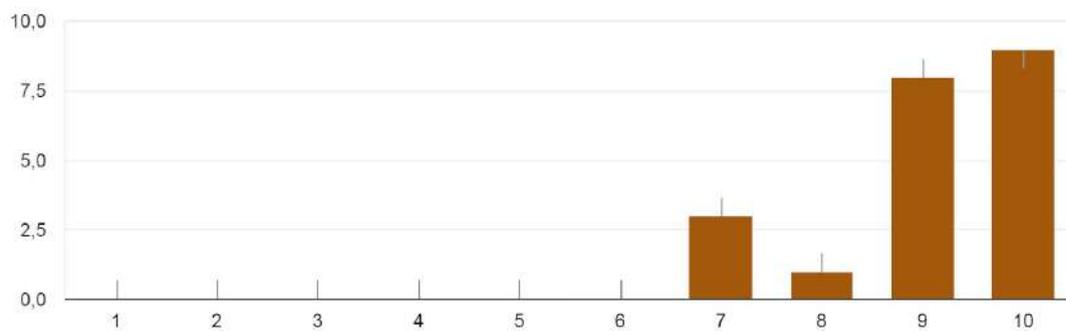
2. Las visitas y charlas han sido relevantes para avanzar en el proyecto.

21 respuestas



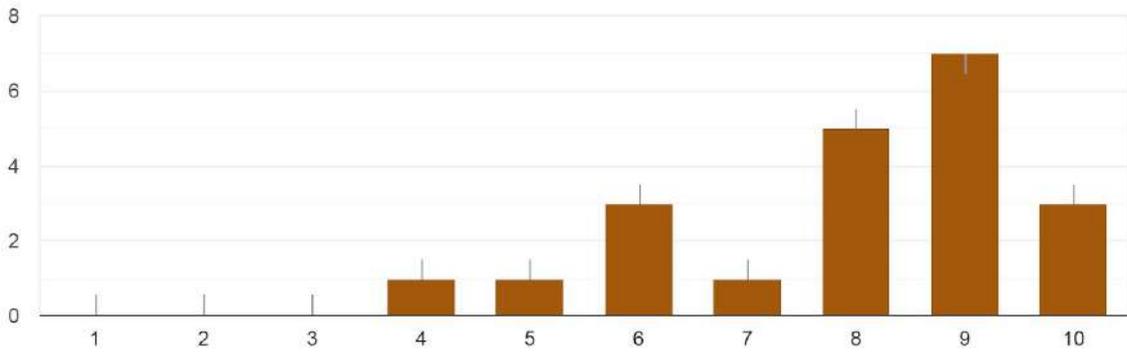
3. Las herramientas tecnológicas han sido adecuadas (Drive, Genially, MyMaps, Classcraft, etc.).

21 respuestas



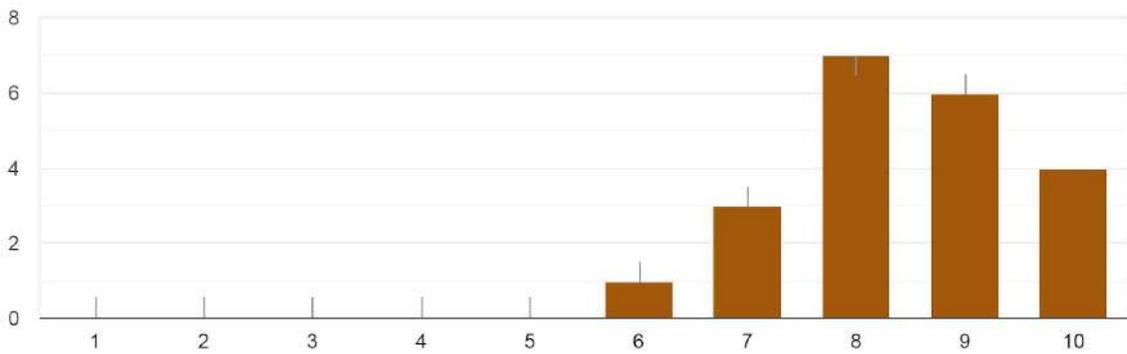
4. Los recursos propios (web del proyecto, Symbaloo, presentaciones, rúbricas, etc.) me han resultado útiles.

21 respuestas



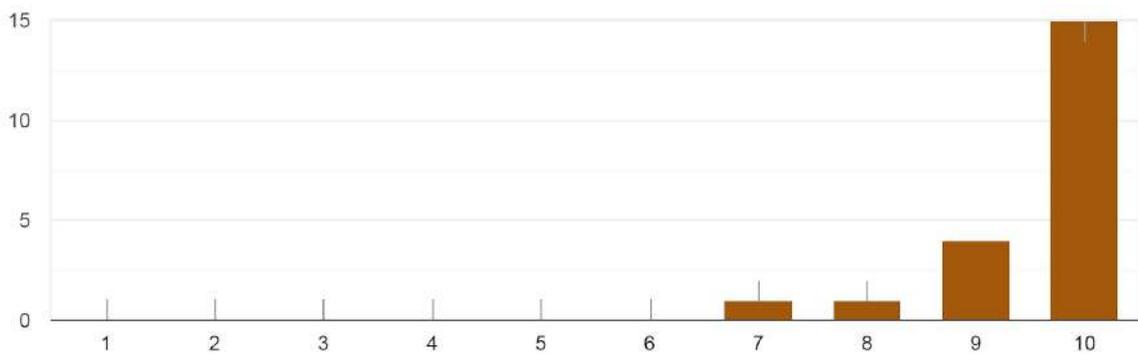
5. Los objetivos de cada misión estaban bien secuenciados y daba tiempo a realizar las tareas.

21 respuestas



6. El profesor ha preparado y diseñado bien el proyecto.

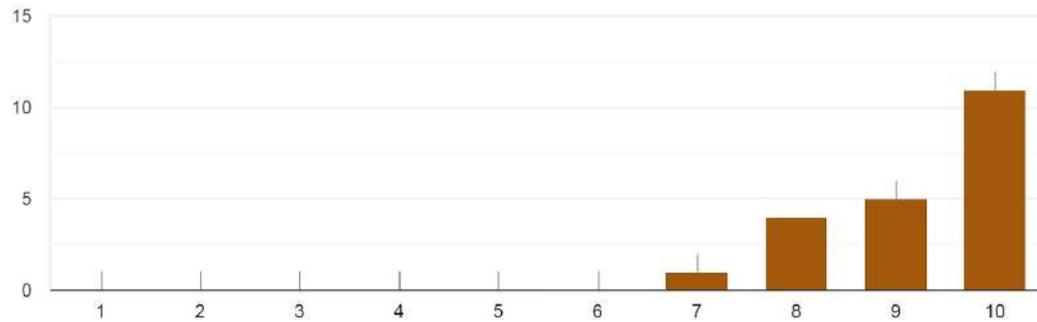
21 respuestas



Seguimiento y evaluación

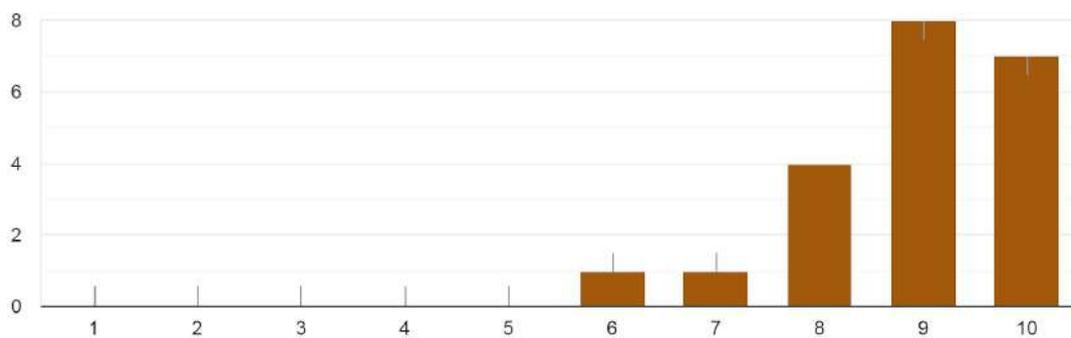
1. Considero que he sido acompañado, supervisado y ayudado por el profesor.

21 respuestas



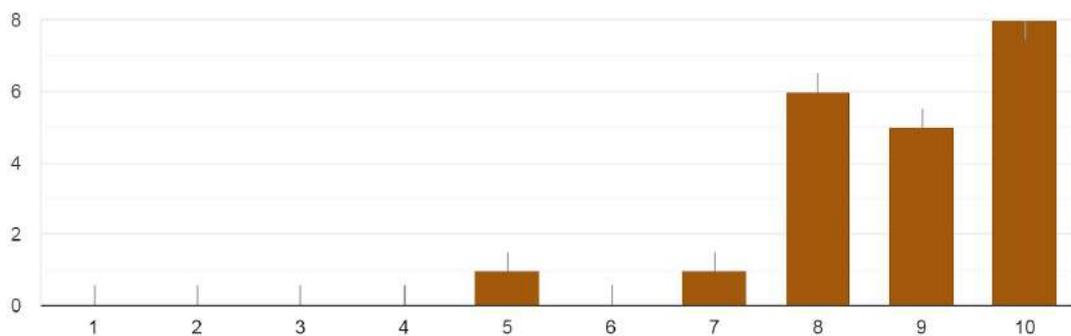
2. Los comentarios y correcciones por parte del profesor me han ayudado a mejorar.

21 respuestas



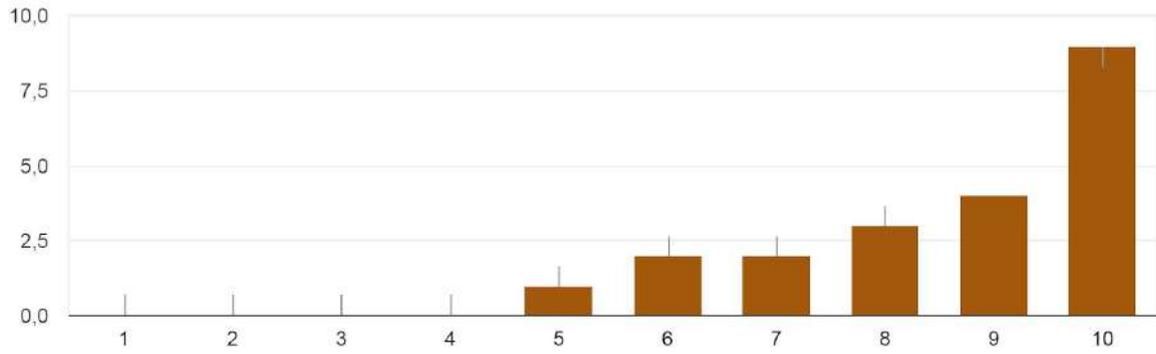
3. El sistema de evaluación y calificación me parece justo y transparente.

21 respuestas



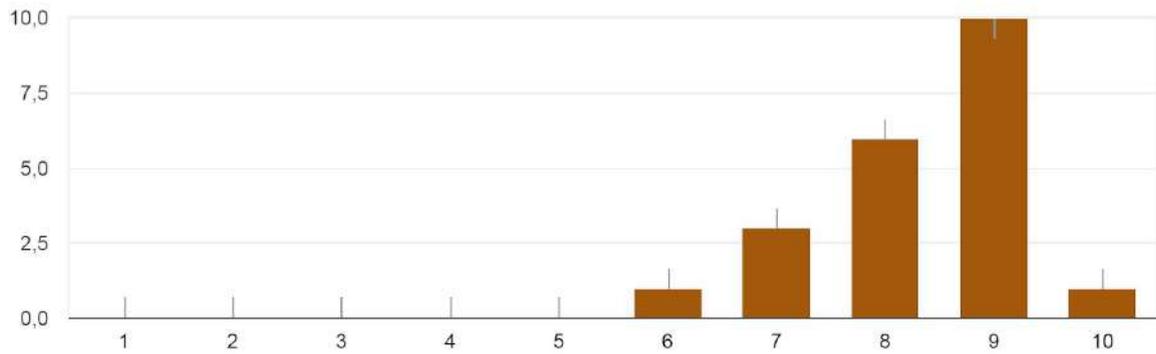
4. Mi familia valora positivamente esta manera de trabajar (Aprendizaje Basado en Proyectos).

21 respuestas



5. Valora tu nivel de esfuerzo en este proyecto.

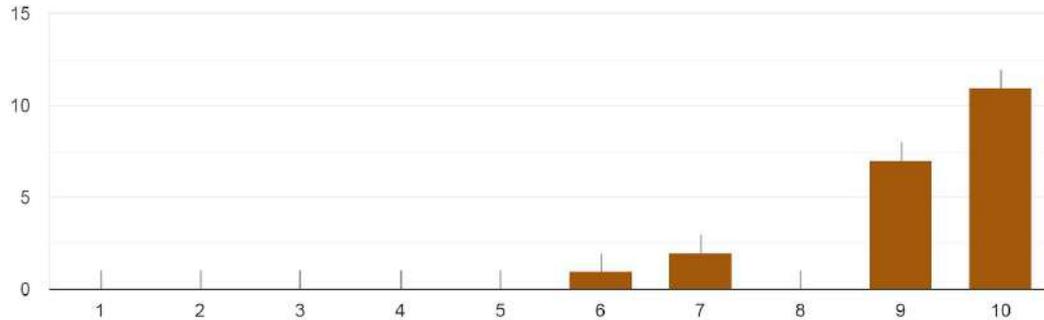
21 respuestas



Valoración de la presencia de los siete elementos de diseño del ABP (según Buck Institute for Education, 2019)

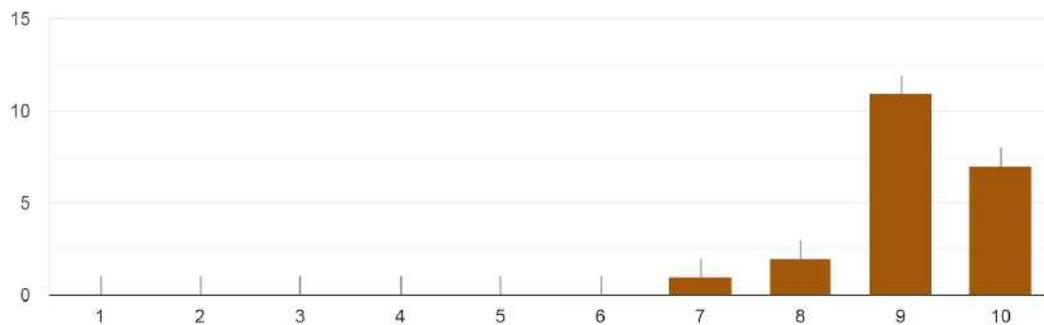
1. UN RETO O PREGUNTA MOTIVADORA: recuperar el vínculo perdido entre Salamanca y la Literatura mediante una ruta literaria en la ciudad.

21 respuestas



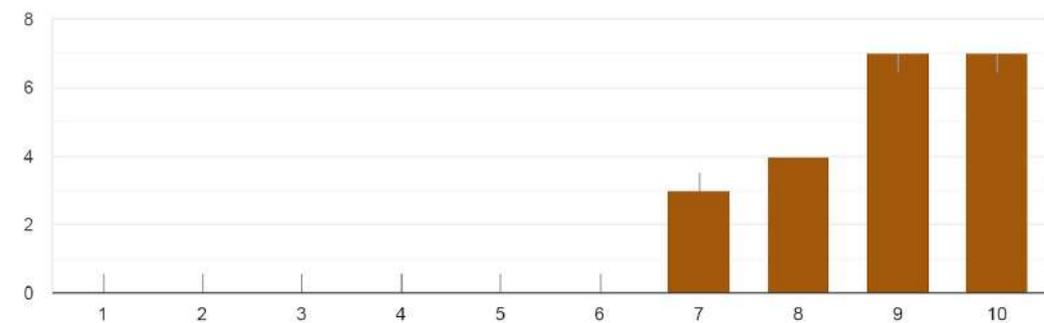
2. PROCESO DE TRABAJO COHERENTE: las investigaciones iban dando respuesta a preguntas, se han buscado recursos y se ha hecho uso de la información obtenida con un objetivo concreto.

21 respuestas



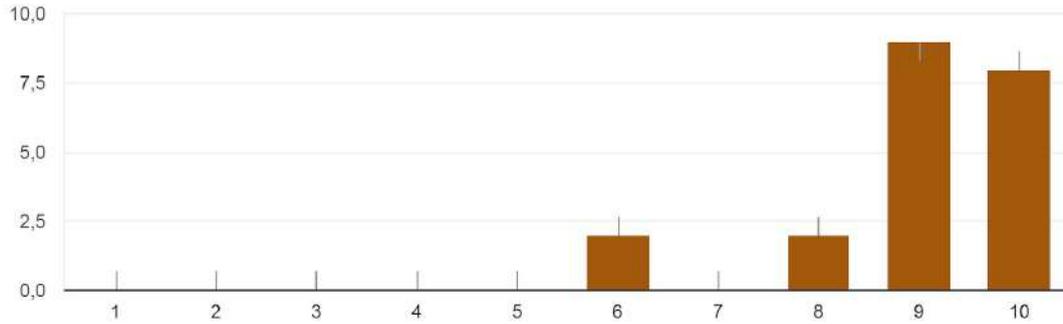
3. AUTENTICIDAD: el proyecto se basa en un contexto de trabajo real, está conectado con los intereses del alumno y aborda temas con los que el alumno se identifica.

21 respuestas



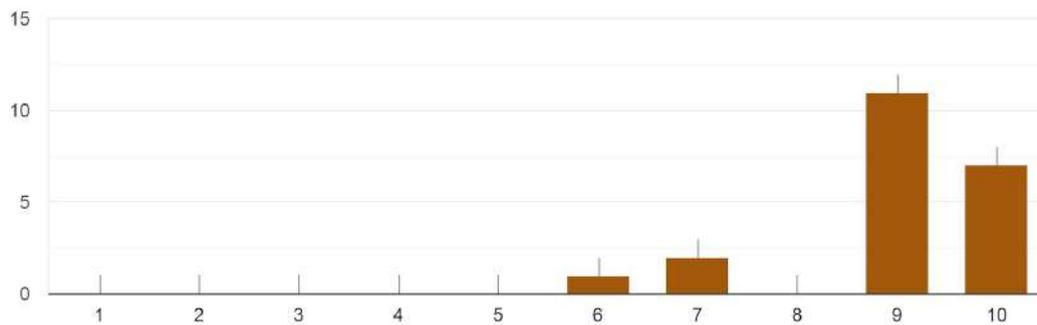
4. VOZ Y VOTO DEL ALUMNO: los alumnos toman algunas decisiones en el transcurso del proyecto que tienen que ver con qué quieren hacer y cómo lo quieren hacer.

21 respuestas



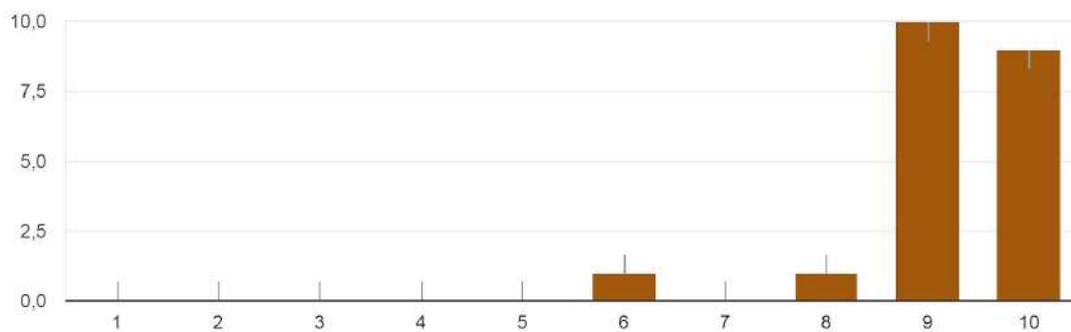
5. REFLEXIÓN: alumnos y profesor reflexionan sobre su aprendizaje, la eficacia de su trabajo y sus tareas y la calidad del trabajo del alumno. P... cómo solucionar problemas que van apareciendo.

21 respuestas



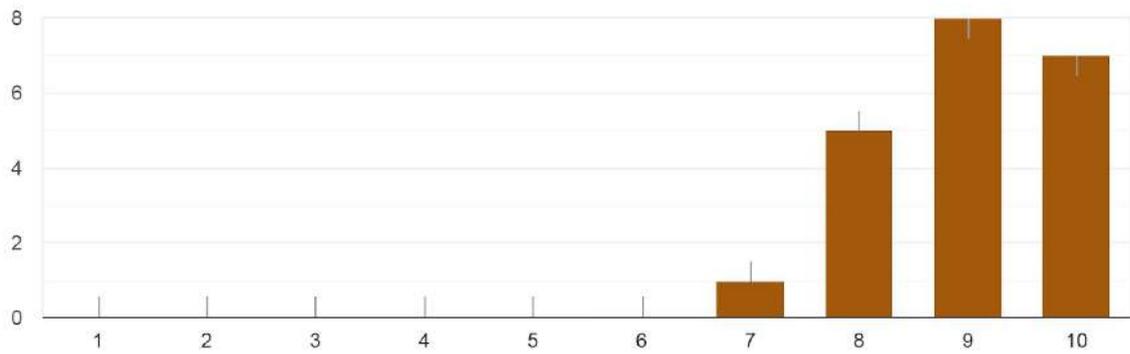
6. CRÍTICA Y REVISIÓN (los alumnos hacen y reciben comentarios para mejorar su trabajo y su rendimiento).

21 respuestas



7. DIFUSIÓN Y PRODUCTO FINAL: los alumnos hacen público su trabajo, lo comparten, lo explican y lo presentan a otras personas ajenas al aula o al colegio.

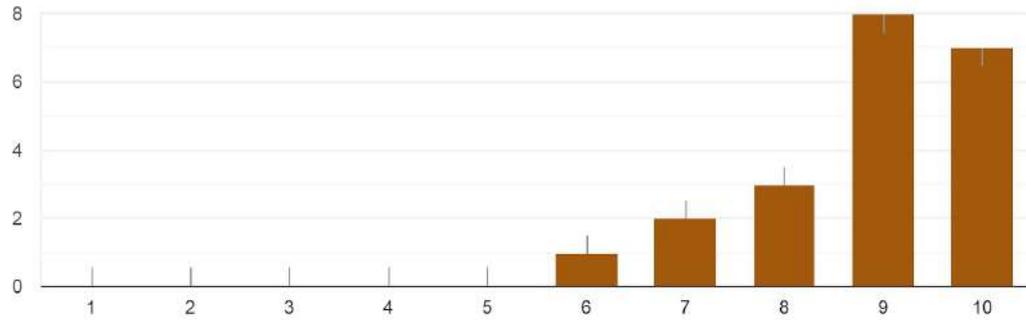
21 respuestas



Valoración sobre el grado de presencia de cada una de las Competencias Clave

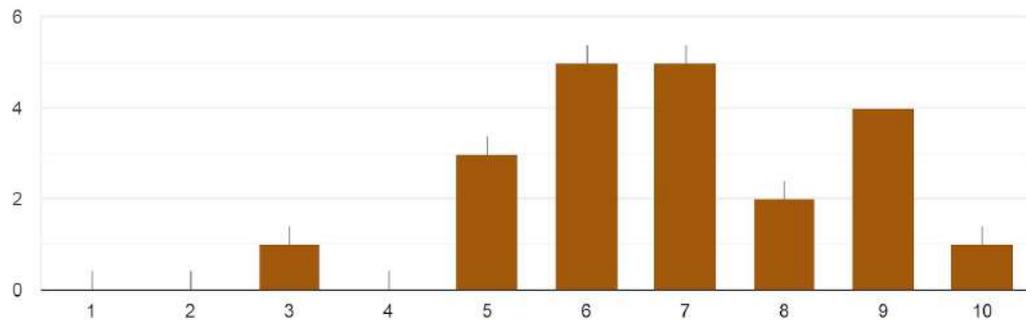
1. Competencia en comunicación lingüística: comunicación, comprensión y expresión tanto oral como escrita en diversos contextos, saber dialogar.

21 respuestas



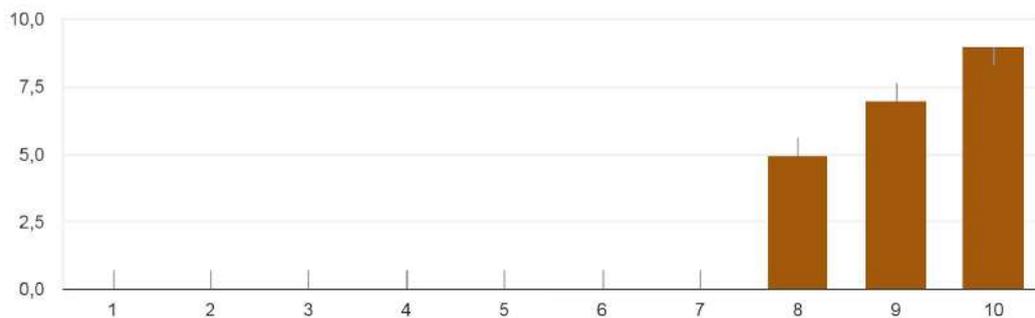
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: geometría, estadística, medidas, números, sistemas físicos, in...tar los datos, valorar el conocimiento científico.

21 respuestas



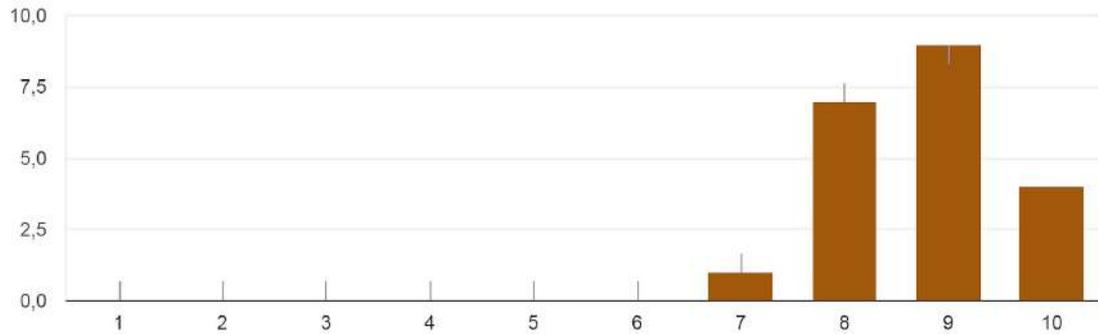
3. Competencia digital: conocer lenguaje textual, icónico, visual, gráfico y sonoro; usar diferentes fuentes de información en la red, proce... problemas, respetar principios éticos en su uso.

21 respuestas



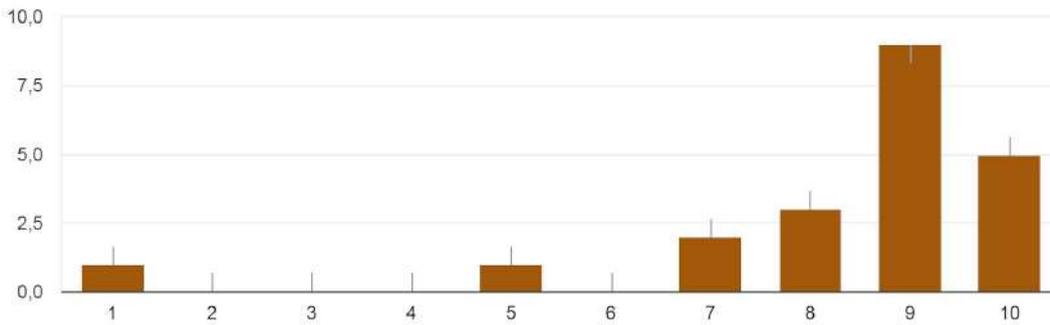
4. Aprender a aprender: saber cómo se aprende, conocer diferentes estrategias para afrontar tareas, planificar la resolución de una tarea, eva...o del aprendizaje, ganar confianza en uno mismo.

21 respuestas



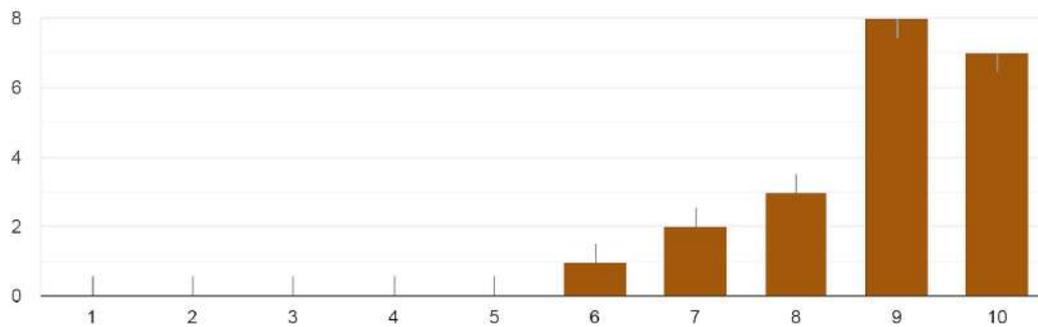
5. Competencias sociales y cívicas: comprender los conceptos de igualdad y respeto hacia otros grupos y culturas, la importancia cultural y soci... tomar decisiones, respetar los derechos humanos.

21 respuestas

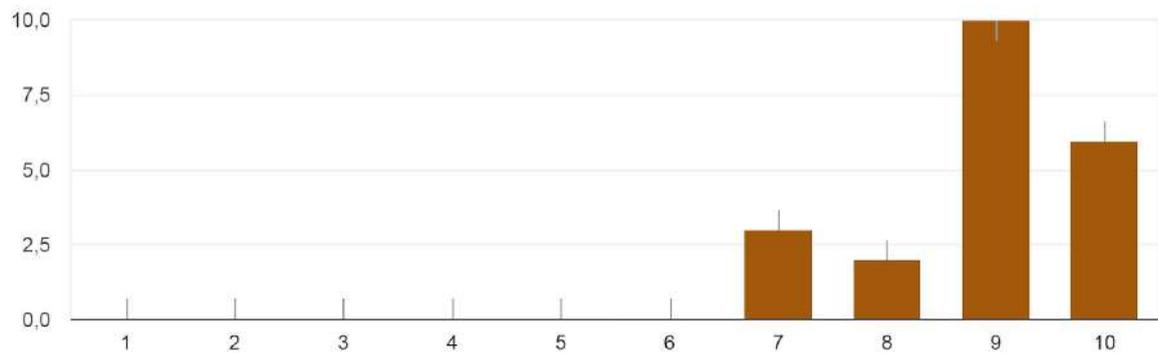


6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: diseñar un plan, analizar, organizar y gestionar una tarea, anticiparse al cambio, resolución de pr...ar, negociar; hacer evaluación y auto-evaluación.

21 respuestas



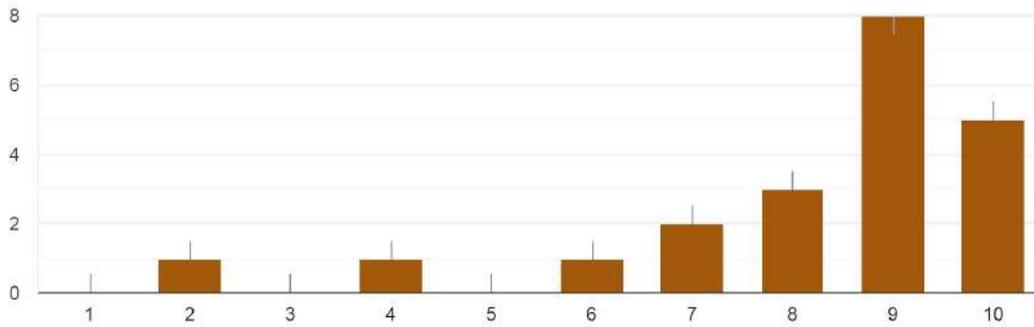
7. Conciencia y expresiones culturales: conocer la herencia cultural, el patrimonio artístico, histórico, cultural, literario; aplicar habilidades de... valorar y apreciar las obras artísticas y culturales.
21 respuestas



Preguntas finales

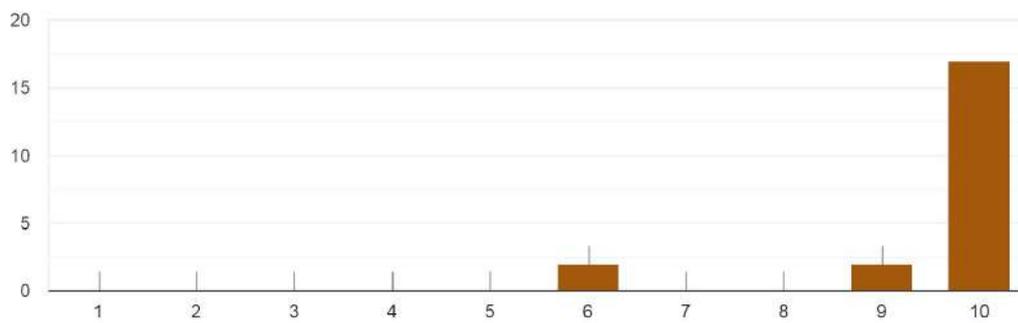
1. ¿Te gusta trabajar en grupos cooperativos?

21 respuestas



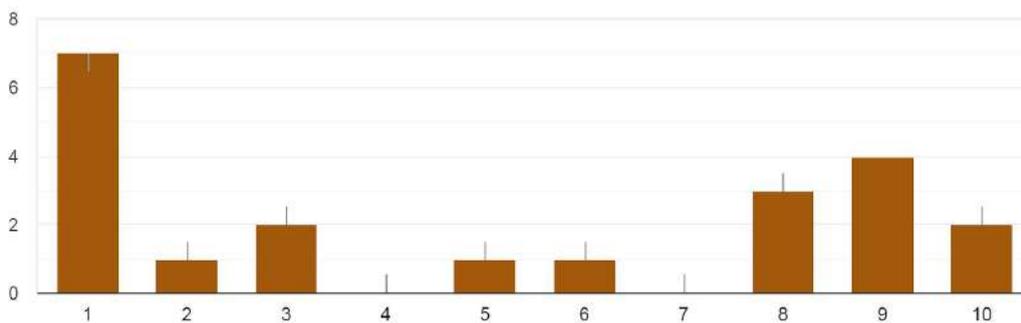
2. ¿Consideras que trabajar mediante proyectos es más atractivo que de manera tradicional?

21 respuestas



3. ¿Te ha resultado más difícil trabajar por proyectos que de manera tradicional?

21 respuestas



4. Si pudieras elegir, ¿trabajarías por proyectos el próximo curso?

21 respuestas

