

# Buscando a Valle



## Un nuevo servicio turístico-cultural

*En la cuna de Valle Inclán, Vilanova de Arousa, se ha implementado este servicio con la pretensión de dar a conocer al público la relación del escritor con la villa gallega. El proyecto, diseñado y dirigido desde y por el IES Faro das Lúas, ha sido protagonizado de manera absoluta por todo el alumnado del centro, trabajando estrechamente con el profesorado y con el soporte y coordinación de la biblioteca escolar. Nuevas tecnologías, aprendizaje colaborativo e interdisciplinar... en pro de un municipio. ¿Buscamos a Valle?*

“Quién sabe del pasado, sabe del porvenir”. Con esta cita de Valle Inclán queremos hacer una reflexión sobre el hecho de que Vilanova de Arousa, villa marinera y turística de las Rías Baixas de Galicia, sea desconocida para el gran público como cuna de este insigne escritor.

Con motivo de la celebración del 150 aniversario del nacimiento de D. Ramón M<sup>a</sup> del Valle Inclán, uno de los hijos más ilustres de nuestra villa, el IES Faro das Lúas de Vilanova de Arousa se preocupó de realizar un proyecto educativo, de naturaleza cooperativa y multidisciplinar, en el que se implicó todo el alumnado y nueve departamentos didácticos del Centro.

Nuestra experiencia en Proyectos Documentales Integrados (PDI's) realizados en los últimos años sobre diversos temas, con protagonismo activo del equipo de biblioteca, avalaba entre el profesorado la idea de que el trabajo interdisciplinar mejoraba las competencias y el aprendizaje del alumnado.

En esta ocasión, partimos de una dosis de ambición mucho mayor, para que el proyecto resultase innovador y globalizador, de modo que las nuevas tecnologías adquirieran un papel importante y el alumnado fuese el protagonista absoluto de la aplicación de dicho proyecto.

*De principio a fin,  
el protagonismo y la  
implicación del alumnado  
fueron totales. Es un proyecto  
del alumnado del IES Faro  
das Lúas.*

Decidimos implantar un nuevo servicio turístico para nuestra villa utilizando puntos de realidad aumentada (placas con códigos QR) en todos aquellos lugares reseñables en relación con la figura de Valle. Este aprendizaje-servicio se materializó en tres productos:

- Unas placas diseñadas e impresas en 3D, con códigos QR que redirigen a unas páginas web con información de los puntos del centro histórico de Vilanova de Arousa relacionados con el escritor.
- Un juego de pistas sobre la ruta virtual de Valle Inclán, para poder realizarla, de modo lúdico, si así fuere.
- Un tríptico con la ruta que se entrega en los puntos de información turística del Ayuntamiento para promocionar este nuevo servicio turístico.





En el Proyecto Documental Integrado *Buscando a Valle* participó todo el alumnado del Centro (de primero a cuarto de la ESO), acompañado por el profesorado de casi todos los Departamentos Didácticos, con un método de trabajo cooperativo y coordinado por el equipo de la biblioteca escolar.

### Objetivos

- Mejorar el aprendizaje. Cualquier proyecto de un centro educativo tiene que tener, obviamente, este objetivo fundamental y, en este caso, tiene que procurar avanzar en la adquisición de las competencias clave del alumnado, aprendiendo a través de un proyecto cooperativo e integrado en el entorno escolar. El proyecto incidió en la ALFIN-AMI (alfabetización mediática informacional) y en la utilización práctica de las nuevas tecnologías como elemento motivador.
- Enseñar a trabajar cooperativamente. El alumnado trabajó una causa común que mejoró la responsabilidad de cumplir los objetivos y plazos, la cooperación mutua para revertir en la potenciación de su pueblo, y, por tanto, la proyección positiva de la competencia social y cívica.
- Potenciar la responsabilidad. El alumnado adquiere un papel de protago-

*Decidimos implantar un nuevo servicio turístico para nuestra villa utilizando puntos de realidad aumentada (placas con códigos QR) en todos aquellos lugares reseñables en relación con la figura de Valle.*

nismo activo en la toma de decisiones, de forma participativa y democrática. Tuvieron que diseñar, realizar y aplicar el proyecto, convirtiendo así al profesor en un mediador entre los cauces de información y el propio alumnado.

- Fomentar la creatividad: El alumno tuvo que idear por sí mismo y, posteriormente poner en común con las ideas de los compañeros, para elegir democráticamente aquellas soluciones que consideraron más idóneas. Se crearon textos, imágenes, vídeos, páginas web y se diseñó la ruta.
- Usar las nuevas tecnologías como elemento motivador y de mejora del rendimiento. Hay que tener en cuenta que para muchos de nuestros alumnos, de





procedencia mayoritariamente rural, la escuela es el único garante de aprendizaje del uso adecuado y eficiente de las nuevas tecnologías, por lo que así aseguramos igualdad y equidad de acceso a las TIC.

### **La biblioteca. Motivación, organización y seguimiento**

El equipo de biblioteca mantuvo siempre un papel activo y motivador para realizar el proyecto, que se aprobó en la reunión de Claustro

de principio de curso. En reuniones posteriores se establecieron las actividades, los cursos, los proyectos a realizar, el cronograma y los departamentos responsables de cada actividad.

Asimismo, el equipo de biblioteca elaboró una tabla en la que se recogía toda la propuesta y creó un documento colaborativo (*Google Docs*) que se fue adaptando a la evolución del proyecto. La primera iniciativa surgió de dicho equipo ya que elaboró un documento en el que se recogían las fuen-



## Cronología del proyecto

Actividades	Curso	Producto	Departamento
Búsqueda de información e identificación de calles y lugares de Vilanova relacionados con Valle	1º ESO	Mapa base	Biblioteca CCSS
Selección de las calles y los puntos a incluir en la ruta	1º ESO	Mapa base	Biblioteca CCSS
Búsqueda información (biblioteca escolar y municipal) y elaboración de resúmenes sobre los puntos seleccionados	2º ESO	Información básica sobre los puntos	LG/LC Biblioteca CCSS
Edición, corrección y traducción de los resúmenes para el tríptico	2º ESO 3º ESO	Tríptico	LG/LC Inglés/Francés
Comprobación del tiempo empleado en el recorrido. Fotografiar los puntos. Calcular las distancias y las rutas	3º ESO 4º ESO	Recorrido base	EF Tecnología
Ampliación de información para las webs para enlazar con los códigos QR. Traducción	4º ESO	Información webs	LG/LC Inglés/Francés
Elaboración de dibujos creativos para decorar los materiales de la ruta. Maquetación del tríptico por el alumnado editor	3º ESO 4º ESO	Ilustraciones Exposición (Centro/ web)	Plástica TIC's Tecnología
Diseño de las placas e impresión en 3D por el alumnado	3º ESO 4º ESO	Placas con los logos y códigos QR	Tecnología
Prueba de la ruta con los escolares de 6º de Educación Primaria de los centros adscritos	1º ESO	Ruta con juego de pistas	Biblioteca
Comparativa de cifras de la Vilanova actual y en el siglo XIX: <i>Vilanova en cifras</i>	3º ESO	Presentación <i>Vilanova en cifras</i>	Matemáticas
Teatralización de la vida y obra de Valle-Inclán.	Grupo Teatro	Video y obra	Biblioteca



tes de información disponibles e idóneas para las diferentes actividades y tareas del mismo. Para poder coordinar y evaluar su evolución se creó una comisión de seguimiento de *Buscando a Valle*, constituida por los delegados/as de cada grupo, la dirección del Centro y el equipo de la biblioteca. Esta comisión tuvo reuniones periódicas a lo largo del curso, de las que se levantaron las correspondientes actas.

Aquellas decisiones consideradas vitales para el proyecto - generación de ideas, diseños dinámicos de trabajo y elección de productos finales - se llevaron a cabo por participación democrática a través de votaciones utilizando nuevas tecnologías (formularios *Google*).

También la biblioteca del Centro tuvo un papel activo en la coordinación y motivación participativa del profesorado. Todos los avances del proyecto se notificaron en las reuniones mensuales de la Comisión de Coordinación Pedagógica.

De principio a fin, el protagonismo y la implicación del alumnado fueron totales. Es un proyecto del alumnado del IES Faro das Lúas.

## Conclusiones

Es indudable el efecto motivador que ha tenido en nuestra comunidad educativa, que se siente muy orgullosa de haber creado una

*Debemos destacar el incremento del protagonismo de la biblioteca del Centro, de su prestigio, tanto dentro como fuera de los límites del Instituto, lo que revierte en la proyección de la importancia de la misma como eje vertebrador de futuras actividades.*

mejora, real y palpable, para nuestro pueblo. Además, la dinámica de trabajar por proyectos maximiza la adquisición de las competencias clave, especialmente para el alumnado con escaso éxito escolar en el modelo educativo tradicional.

Finalmente, debemos destacar el incremento del protagonismo de la biblioteca del Centro, de su prestigio, tanto dentro como fuera de los límites del Instituto, lo que revierte en la proyección de la importancia de la misma como eje vertebrador de futuras actividades. ▲