

LA MITOLOGÍA Y LAS ARTES PLÁSTICAS

- **Nombre y apellidos del profesor.**: Juan Miguel Del Cabo López
- **Centro educativo:** I.E.S. Los Batanes , Viso del Marqués (Ciudad Real)

- **Grupo o grupos en los que se ha llevado a cabo:**

El presente proyecto ha sido llevado a cabo por los alumnos de 4º ESO ,en la asignatura de Latín , cuyo número era de 7 . De ellos dos eran repetidores y su relación tanto personal como " profesional" ha sido muy buena , lo que ha facilitado y propulsado el trabajo tanto entre ellos como individual .

- **Objetivos de la experiencia.**

- 1.- Fomentar el respeto y valoración por las distintas manifestaciones artísticas
- 2.- Intentar que los alumnos aprendan a “ leer ” cualquier obra de arte , sirviéndose para ello de las TIC
- 3 .- Fomentar y valorar el trabajo en grupo
- 4.- Intentar que mis alumnos reconozcan a las nuevas tecnologías no solo como mero instrumento de diversión sino también como un canal para la búsqueda de información , estudio y aprendizaje .
- 5 .- Enseñar a usar y mejorar los programas básicos para el tratamiento de la información : búsqueda en Internet a través de distintos portales ; uso de Windows Movie Maker ; presentaciones en powerpoint , etc

- **Contenidos de Ciencias Sociales estudiados.**

- Preocupación por el rigor y la objetividad en el trabajo
- Interés por conservar el legado cultural y material de las sociedades del pasado .
- Curiosidad por las bases de nuestra cultura
- Tolerancia y valoración de la diversidad cultural .
- Apreciación positiva de los valores estéticos de los diferentes estilos artísticos .
- Obtención y utilización de información relevante de fuentes variadas , simples pero progresivamente más complejas utilizando medios audiovisuales y nuevas tecnologías .

- Elaboración individual o en grupo de trabajos de campo o investigaciones sencillas preferentemente del entorno utilizando medios audiovisuales y nuevas tecnologías .

- **Condiciones del aula de ordenadores y forma de uso**

La sala de ordenadores donde se ha desarrollado la actividad ha sido el aula sala Althia del Centro .Hemos dispuesto , pues , de 24 ordenadores organizados en 6 mesas (4 por mesa) y uno para el docente, desde el cual se controla en línea el resto , pudiendo incluso bloquear cualquier equipo informático que se quiera . Son ordenadores que poseen un PENTIUM III 1400 MHZ., con 100 gigas de disco duro (excepto el del profesor que tiene 120 g) y 300 MB de memoria RAM (el del profe 350) . Además de ello , en esta clase existe una impresora conectada en línea y un retro-proyector desde el que podemos también servirnos de transparencias para ilustrar cualquier explicación o actividad .

Como existía ordenadores de sobra para los alumnos existentes (solo 7) , divididos además en grupos de dos quedando solo el capitán , se colocó a cada grupo en una mesa diferente , con lo que favorecimos el ambiente de trabajo al no molestarse unos a otros así como la intimidad y la concentración para la elaboración de las tareas .Dado el buen funcionamiento de los grupos , el docente fue unmero espectador de la actividad y actuando como tal el capitán de cada mito .

- **Materiales Web 2.0 creados; enlaces a los mismos o envío de archivos correspondientes.**

Los materiales creados han sido powerpoints , cuentacuentos , movie-makers, documentos de texto y posters digitales y relojes analógicos .Todos ellos se pueden ver en la wiki creada a tal efecto : www.mitologiaenlosbatanes.wikispaces.com .

- a) Powerpoints : nos han servido para narrar y / o desarrollar mediante la combinación de texto e imagen y , en algunas ocasiones , video el mito a trabajar . En ciertas ocasiones lo hemos utilizado también para plantear algún ejercicio iconográfico relacionado con el mito trabajado .Creo que es una forma original de desarrollar el mito ya que al texto hemos añadido iconografía , con lo que hemos despertado el espíritu artístico de nuestros alumnos los cuales en algún caso se permitían el lujo incluso de opinar sobre el tratamiento que distintos autores han realizado sobre un mismo tema (me refiero , por ejemplo a la secuencia existente en el mito de Perseo , cuando su madre Dánae es visitada por Zeus en forma de lluvia de oro y la deja encinta) .
- b) Movie-maker . Con esta herramienta hemos confeccionado tareas : como por ejemplo , la ordenación de los capítulos de una serie televisiva (como en el caso de Perseo) o dibujos animados (Apolo y Faetonte) o bien para " narrar " algún mito a lo largo de la historia del arte (como Apolo y Dafne o el Juicio de Paris) o incluso para exponer el tratamiento que una determinada narración mitológica ha tenido en el cine (como es el caso de Perseo en Furia de Titanes tanto en la versión de 1981 como la más reciente de 2010) . A la vista de los realizados , creo que por la originalidad , dedicación y entusiasmo puesto en cada uno de ellos ,estamos ante los

- próximos Pedro Almodóvar (¡ Que tiemble la Academia de Cine !) .No es un programa difícil de manejar , pero lleva mucho tiempo y paciencia hasta que el trabajo resultante es más o menos decente , por lo que valoro aún más su tarea .
- c) Cuentacuentos . Con ello lo que hemos hecho ha sido narrar el mito utilizando para ello un léxico cercano al alumno . Además este ejercicio nos ha servido para romper las " barreras " que nuestros alumnos tenían para hablar en público y para corregir los problemas de pronunciación, dicción y vocalización que presentaban , además de contribuir a desarrollar su confianza en sí mismos .
- d) Posters digitales . Ha sido la tarea menos trabajada , aunque ha sido muy del agrado de nuestro alumnado , porque era una especie de "corcho" donde han ido colocando los materiales que ellos han querido para desarrollar el mito . Por todo ello , estoy seguro de que en un próxima experimentación lo trabajaría más en profundidad .

Además a ello habría que sumar la competencia que nuestros alumnos han adquirido para :

- 1.- Crear cuentas en youtube , slideshare , ivoox o glogster con la consiguiente subida de materiales propios .
- 2.- La creación y funcionamiento de wikis .
- 3.- El uso de portales de música tales como spotify o dilandau , con la consiguiente bajada de archivos mp3 e inclusión de los mismos en los ppts.y moviemakers anteriormente citados .

De forma más detallada éstos han sido los materiales Web 2.0 creados y sobre los que se han trabajado :

a) **Afrodita / Venus** :

- Historia y características : 2 powerpoints : 1 exposición del mito y otro ejercicios .
- Búsqueda de materiales en los campos referentes a la música , el cine y la publicidad .
- Episodio de Venus y Adonis : cuentacuentos en archivo sonoro; ppt y 2 movie-makers sobre la representación del mito en la historia del arte y sobre quién pudo ser el asesin@ de Adonis.
- Episodio de Eros y Psique : ppt.

b) **Ártemis / Diana** :

- Historia y características : 2 ppts.: uno sobre la propia historia del mito y otro sobre ejercicios del mismo . Además se completa con un movie-maker con un ejercicio sobre música.
- Episodio de Acteón : Archivo sonoro en cuentacuentos y 2 movie-makers : 1 sobre las representaciones del mito en el arte , y otro sobre Los Sims .
- Episodio de Ifigenia : Movie-maker sobre la película de M.Cacoyannis , Ifigenia . Se trata de ordenar las escenas para conocer el mito .
- Búsqueda de materiales en la música y la publicidad .

c) **Hades / Plutón**

- Historia y características : Ppt.
- Episodio de Perséfone : Ppt + archivo sonoro en cuentacuentos .
- Episodio de condenados a sufrir castigos eternos : 3 movie-makers con sendos ejercicios sobre los caballeros del Zodíaco , Scrat (Ice Age) y las representaciones

de este mito en la iconografía .

- Orfeo y Eurídice : ppt sobre la historia + ppt . de investigación sobre quién pudo ser la víbora asesina de Eurídice .
- Búsqueda de materiales en el mundo musical
- Ejercicios de recapitulación : moviemaker + búsqueda materiales en el mundo de la edición digital con la presentación del corto " La moneda de Caronte "

d) Apolo

- Historia y características : Ppt.
- Amores : ppt. + búsqueda de referentes musicales (Ismael Serrano y ABBA)
- Oráculo de Delfos : Ppt + ejercicio comparación con la película 300 y el famoso Paul (R.I.P.)
- Faetonte : ppt. + ejercicio en moviemaker .
- Apolo y Dafne : ppt + archivo sonoro en cuentacuentos + moviemaker sobre las representaciones del mito en la iconografía .
- Ejercicio de recapitulación en ppt.

e) Atenea / Minerva :

- Historia y características : ppt + archivo sonoro en cuentacuentos .
- Juicio de Paris : ppt. + moviemaker sobre las representaciones del mito en la iconografía + búsqueda materiales (representaciones del mito por alumnos)
- Aracne : archivo sonoro en cuentacuentos + búsqueda materiales en música (Aviador Dro) y en el cómic de animación + ejercicio Scribd .

f) Poseidón / Neptuno :

- Historia y características: Ppt. + archivo sonoro en cuentacuentos
- Perseo : ppt. + cuentacuentos + moviemaker (ejercicio ordenación viñetas) + mural digital
- Búsqueda de materiales en el cine (con un moviemaker de comparación de las películas Clash of the Titans de la edición de 1981 y 2010) y en la publicidad .

g) Heracles / Hércules :

- Los doce trabajos : búsqueda de archivo sonoro + comparativa en ppt. sobre el mito y la película de Disney .

h) Edipo:

- Historia : Ppt . + búsqueda de materiales (presentación de un video de animación) + cuentacuentos
- Búsqueda de materiales en la música (The Doors y Def con dos)
- Cine : Moviemaker con ejercicio sobre la película de Pasolini , Edipo .
- Mural digital

i) Medea :

- Historia y características : ppt. + cuentacuentos + mural digital + ejercicio en moviemaker sobre la película de Pasolini , Medea .

- **Recursos auxiliares**

- *Descripción de los mismos.*

Como bien dijimos en un el proyecto inicial , además del aula Althia contábamos además con la antigua sala de informática (a la que llamábamos - en plan de guía - Baja , por oposición a la anterior) , a la que no tuvimos que acudir finalmente debido a que en las horas reservadas a la experimentación , la primera se encontraba libre. A ello hay que sumar mis reservas hacia la segunda sala debido a la antigüedad de los equipos informáticos que contenía (seguro nos habrían dado más problemas que el Althia) .

- Ordenador del profesor

- Cañón-proyector

- Tres ordenadores portátiles propiedad del Centro .

- *Explicación de cómo y cuando se usaron en la experimentación*

El ordenador del profesor y el cañón proyector lo utilizamos en las clases teóricas para la explicación del mito así como al final de la experimentación para mostrar a nuestros alumnos el trabajo resultante de la wiki con las tareas realizadas .. Así mismo , en la semana del 14 al 18 de febrero utilizamos tres ordenadores portátiles para explicar a nuestros alumnos de una forma más práctica la forma de subir / bajar imágenes , videos, archivos sonoros , ppts.etc . A ello hay que sumar la creación de cuentas en slideshare , youtube e ivoox con el nombre de **aula19batanes** (por tratarse de nuestra ubicación) y , sobre todo , aprendimos el funcionamiento de la wiki (www.mitologiaenlosbatanes.wikispaces.com) , creada también durante esos días .

Por lo demás el resto del proyecto se llevó a cabo en el aula Althia .

- **Descripción del desarrollo de la experiencia**

- *Esquema del diario de clase. Anotaciones más relevantes*

El diario de clase se ha elaborado al final de cada sesión : en un principio se han tomado breves notas , las más relevantes de cada clase y al final de la semana , cuando se ha acabado con el mito en cuestión , ha sido cuando se ha ido desarrollando el mismo .

Las anotaciones han sido de varios tipos :

a) Derivadas de dudas léxicas o semánticas .

- b) Del buen funcionamiento del grupo y del protagonismo del capitán .
- c) Del buen desarrollo de la experimentación .
- d) De la imposibilidad de cumplir los plazos establecidos para la entrega de tareas , debido al número y a la complejidad de algunas de ellas (moviemakers) , así como por las malas jugadas provocadas por la Red .

▪ Número de sesiones en el aula de ordenadores y en el aula normal.

Se llevaron a cabo 8 clases teóricas , las cuales se desempeñaron en nuestra aula y 18 sesiones prácticas que tuvieron lugar en el aula Althia .

▪ Metodología empleada.

Tras la primera semana dedicada a la explicación del proyecto , creación y función de la wiki ,y explicación del funcionamiento de las herramientas del sistema a utilizar (ppt., moviemaker , archivos sonoros) se procedió a la experimentación . La forma en que se llevó a cabo fue con la división del alumnado en varios grupos (de dos personas y variables en cada mito) al frente de los cuales se situó un capitán que fue el principal y último responsable del trabajo de sus compañeros y de los materiales elaborados ; se dejó , así pues , a los chicos el protagonismo de las clases , quedando el papel del docente en un mero transmisor de conocimientos - en la primera clase de cada semana donde se exponía el relato mitológico - y en un segundo plano , tras el capitán , en el resto de sesiones .

Por lo tanto , tras la exposición del mito en el aula normal , nos dirigimos el resto de sesiones de la semana al aula Althia donde en primer lugar - el primer día - se realizaron búsquedas de imágenes (iconografía , escultura , comics , ...) y videos (cine , televisión,...) con los que realizar ppts.y moviemakers alusivos al mito , así como grabación de cuentacuentos - por parte del capitán . El segundo día fue dedicado a la búsqueda de materiales relacionados con el mito desde la óptica literaria , musical , ...Finalmente (tempus fugit) se realizó el ejercicio iconográfico con lo que se pretendía resumir y finalizar la narración mitológica . Todos los materiales creados durante esos dos días , dada la escasez de tiempo con que contamos y con la gran cantidad de actividades y de mitos a trabajar , como se estableció en el proyecto inicial , deberían de haberse subido a la wiki (www.mitologiaenlosbatanes.wikispaces.com) , sin embargo este hecho se tuvo que posponer a la última semana (del 2 al 6 de mayo) , pues , como acabo de señalar , el tiempo no nos dio para más , por lo que se almacenaron en un disco duro y entre esa semana y los días siguientes se subieron al portal .

NOTA IMPORTANTE: Debido a mi experiencia docente, para evitar el tener que dar acceso un número irreplicable de veces a uno o varios alumnos por pérdida de clave de acceso o contraseña de la wiki, decidí que sería mejor que se subieran los materiales a la web con una cuenta común de la que todos nos acordaríamos fácilmente . Esa es la única explicación por la que no han sido dados de alta en dicha página y solamente figura (volotemecum). Además de eso, en lugar de crear cada uno una cuenta en cada uno de los portales señalados(youtube , slideshare , ivoox y glogster) , decidí crear igualmente una cuenta común a donde subir todas las tareas creadas y de ahí a la wiki. Dicha cuenta se llamaba **aula19batanes** (por ser ésta nuestra ubicación en el Centro) .

▪ Registros empleados. Observaciones sobre su uso.

En cada sesión se tomaron las notas pertinentes sobre las principales complicaciones encontradas . Así pues :

- En clases teóricas . Se observó , al principio , que al leer a los clásicos nuestros alumnos se diluían en el léxico ya que éste era muy poético .
- En clases prácticas . Como era normal , ya suponía que , al inicio de la experimentación , al comenzar a trabajar con las herramientas del sistema para la creación de las tareas propuestas tuvieron más problemas (sobre todo , aquellos cuyos conocimientos informáticos eran menores) , ya que al final de la misma , dichas dificultades habían desaparecido .

▪ Estrategias utilizadas en la resolución de incidencias relevantes.

Las incidencias más relevantes halladas han sido :

- El correcto agrupamiento de los alumnos en función de los conocimientos informáticos y del uso de nuevas tecnologías que presentaban . Nos sirvió este hecho para hacer madurar a aquellos chavales que presentaban más lagunas tecnológicamente hablando .
- La grabación de cuentacuentos en una sala contigua al aula Althia que actuaba como almacén-trastero . Debido al ruido derivado de la experimentación creímos conveniente que la narración del mito se desarrollara en dicha aula para minimizar los efectos sonoros posibles y dotar , al mismo tiempo , de mayor concentración e intimidad a su autor .
- La imposibilidad , por falta de tiempo , de subida de los materiales creados a la wiki durante la última sesión semanal . Este hecho , ya comentado anteriormente , se subsanó - y se está subsanando - , primero , con el almacenamiento en un disco duro de los mismos , y , posteriormente , con su

subida a la red durante la última semana de ejecución del proyecto .

- Datos evaluación.
 - Datos recogidos de las herramientas de evaluación utilizadas: *encuestas, pruebas, diario de clase*, preguntas de los alumnos, comentarios,...

Los registros usados se han repartido en distintas etapas de la experimentación . Así el primero de ellos fue en la primera sesión , esto es , tras la explicación del proyecto :

	NI IDEA	REGULAR	BUENO
POWERPOINTS			
NARRACIONES CON MICRÓFONO			
EDICIÓN DE VIDEO CON MOVIE- MAKERS			
TRABAJO CON WIKIS			
SUBIR / BAJAR IMÁGENES – VIDEOS A LA RED			
OTROS RECURSOS DE LA RED (HACER MURAL EN GLOGSTER, ...			
OTROS EJERCICIOS EN RED NO SEÑALADOS			

Su uso nos sirvió para hacernos una idea del nivel competencia tecnológica con que contaban nuestros alumnos , además de para agruparlos en función de los conocimientos en el uso de internet y de las herramientas del sistema .

Al final de cada semana de experimentación se pasó también un ejercicio

iconográfico , cuyo modelo podría ser éste :

AFRODITA / VENUS



Con ello lo que pretendimos fue hacer un ejercicio que nos sirviera de colofón de la práctica y conocer si nuestros alumnos habían aprendido y trabajado el mito así como si sabían " leer " la obra artística presentada .

Además de ello se realizaron distintas fichas de observación :

FICHAS REGISTRO OBSERVACIÓN

ALUMNO CAPITÁN

NOMBRE : _____

	A VECES	NUNCA	SIEMPRE
Toma en serio su trabajo			
Es crítico con la Información encontrada			
Aporta ideas propias al proyecto			
Es respetuoso con sus compañeros			
Ayuda a los compañeros más necesitados			
Sabe reconocer personajes mitológicos en las distintas manifestaciones artísticas			

Con esta ficha pudimos valorar el trabajo del capitán del grupo y conocer el acierto o no de la metodología empleada .

TRABAJO ALUMNO GRUPOS

NOMBRE : _____

	A VECES	NUNCA	SIEMPRE
Trabaja bien en equipo			
Acata las órdenes de su capitán y es respetuoso con él			
Es crítico con la información			

recogida			
Se preocupa por “ limar ” su trabajo			
Muestra interés por el aprendizaje en TICS			
Es original en el trabajo creado y “ no copia y pega ”			
Sabe reconocer personajes mitológicos en las distintas manifestaciones artísticas			
Muestra sensibilidad y aprecio ante las distintas manifestaciones artísticas			

Esta ficha nos sirvió para conocer el trabajo de los componentes de los distintos grupos tanto en los aspectos referidos al mito propiamente dicho , como en su forma de trabajo dentro del grupo y en su tratamiento de las Tics .

Respecto al material elaborado (powerpoint , moviemaker , posterdigital y archivo sonoro) , nos servimos de esta ficha :

	<u>REGULAR</u>	<u>SÍ</u>	<u>NO</u>
Narra el mito			
¿ Utiliza varios recursos TICS ?			
Es original y no se limita a copiar de la red			
Se ha cuidado el diseño y la estética			

Con esta ficha lo que hemos valorado ha sido , por una parte , en qué medida contribuía el material elaborado a la narración del mito en cuestión y , por otra , su originalidad o si por el contrario ha sido una simple copia de alguno que el alumno haya encontrado por la red, algo , por desgracia , hoy muy frecuente .

Además al final de la experimentación hicimos un ejercicio multimedia que consistió en la proyección de un movie-maker con imágenes y videos - distintos a los usados -alusivos a los mitos trabajados para conocer el grado de asimilación de contenido mitológico , siendo el resultado más que satisfactorio y muy por encima de las expectativas creadas en un principio .

Así mismo , se pasó esta ficha en la que les pedimos a nuestros alumnos que evaluaran tanto la metodología como el proyecto en sí :

Valora de 1 a 5 (1 mínimo , 5 máximo) la metodología empleada en el proyecto :

	1	2	3	4	5
División en grupos					
Papel del capitán					
Papel del profesor					
Medios técnicos usados					

Otra de aprendizaje en nuevas tecnologías :

	1	2	3	4	5
He aprendido a utilizar las herramientas del sistema					
Ahora veo Internet como una herramienta útil para el trabajo en clase					
He aprendido a trabajar con wikis					

He aprendido a crear cuentas en youtube, slideshare, ivoox y glogster					
--	--	--	--	--	--

Y de valoración general de la actividad :

	1	2	3	4	5
Conocimientos mitológicos					
Conocimientos informáticos					
Uso de la red					
Metodología empleada					
Recursos empleados					
Materiales creados					
Evaluación aplicada					
Grado de satisfacción al finalizar el proyecto					
¿ En qué grado ha respondido el curso a las expectativas creadas en un principio ?					
¿ En qué grado recomendarías a un amig@ el					

proyecto					
-----------------	--	--	--	--	--

Y finalmente , una serie de cuestiones como :

- " ¿ Volverías a repetir la actividad ? En caso afirmativo , ¿ qué cambios harías ? . En caso negativo ,¿ Por qué ? Justifica tu respuesta "

- " Otras observaciones "

- Adaptación de la evaluación a la nueva metodología (nuevos criterios, nuevos procesos, nuevos medios,...)

La evaluación en cuanto a los contenidos mitológicos se refiere ha sido tratada como lo hubieramos hecho en clase , sin embargo , gracias a la metodología empleada hemos podido enriquecer a nuestros alumnos en competencia tecnológica . Así pues , los hemos hecho competentes para trabajar con las algunas de las herramientas que presenta el sistema y además hemos abierto la puerta de internet como medio de búsqueda eficaz de información , formándolos desde un punto de vista crítico en dicha búsqueda

- Valoración personal del profesor, indicando en cada caso los aspectos positivos y negativos.

- Consecución de los objetivos del curso y grado de satisfacción con la experimentación.

Respecto a los objetivos alcanzados , debo decir que se han completado al 100% : si bien en un principio tenía mis dudas sobre cómo se iba a desarrollar la experiencia debo decir que no sólo se han completado los mismos conocimientos que se hubieran hecho en nuestra aula normal , sino que además nuestros alumnos han adquirido unos conocimientos informáticos que ya los querían para sí muchos alumnos de nuestro Centro , como bien me ha recordado en más de una ocasión mi compañero Víctor Pérez , Jefe del Departamento de Informática .

Tanto los objetivos generales como los derivados del proyecto, explicitados en la primera tarea del presente proyecto , se completaron en su totalidad , aunque sólomente me queda una pequeña espinita : en el objetivo general nº 4 que decía " Disfrutar la mitología , valorándola, con la lectura de autores clásicos " , me hubiese gustado leer aún más de las fuentes clásicas como por ejemplo de las Metamorfosis de Ovidio ; sin embargo , debido a los problemas léxicos que presentaban me vi obligado a sustituirlos por adaptaciones de dichos autores . Respecto a los objetivos derivados del proyecto se han completado todos y cada uno de los inicialmente previstos ; prueba de ello ha sido la inquietud artística que hemos despertado en

nuestros alumnos , así como el deseo de perfección y mejora que hemos comprobado a medida que la experimentación iba avanzando , hasta el punto que , en ocasiones , se han realizado más ejercicios de los inicialmente previstos , como por ejemplo , la realización de dos cuentacuentos para un mismo mito (Atenea y Aracne , ...)

Por todo ello y porque estoy plenamente convencido de que mis alumnos han aprendido mitología y han desarrollado una serie de conocimientos que , sin la realización de este proyecto , jamás hubiesen alcanzado , el grado de satisfacción tanto de mis alumnos - como he podido comprobar por los registros realizados - como mío en particular ha sido pleno . Es mas , esta práctica me ha dado una idea que venía madurando ya durante cierto tiempo pero que no sabía darle forma : la creación de un Proyecto de Innovación que aglutine mitología , por un lado , y , nuevas tecnologías por otro , con la intención de mostrarles y demostrarles que la mitología en la cultura occidental está más viva que nunca .

- Influencia de los materiales del curso en el desarrollo de la experimentación.

Los materiales del curso han sido algo fundamental en la experimentación , al menos , desde mi punto de vista , pues me han demostrado la posibilidad de llevar a cabo el proyecto . Como anteriormente he señalado , si bien en un principio tenía alguna duda sobre cómo mis alumnos iban a aceptar el reto , la formación que he tenido me ha convencido del éxito del proyecto utilizando una metodología original , cambiándolos de ambiente - fuera de su clase habitual - y demostrándoles la pervivencia de los contenidos de nuestra asignatura en ámbitos como la música , el cine , la televisión , etc .

Otra cosa que me ha nutrido mucho y me ha dado muchas ideas al respecto ha sido el intercambio de ideas en los foros , que si bien es verdad , no me he mostrado muy locuaz en ellos , sí que me he enriquecido con las opiniones de mis compañeros , adaptando a mi proyecto sugerencias y opciones de otros .

- Propuestas metodológicas para el uso de los materiales del proyecto Descartes.

Creo que una buena idea podría ser la de llevar a cabo estos materiales , ya sean unidades didácticas o cualquier otro tipo de aplicación, en el aula Althia donde todos los ordenadores están conectados en línea, por lo cual el docente podría controlar la buena práctica del alumno .Posteriormente , tras haber creado cada pupilo un blog (o bien una wiki común para el curso) deberían subir sus impresiones sobre los mismos , a modo de resumen y opinión personal , con lo cual nos serviría también para una mejor utilización y mejor aprovechamiento de dichos materiales .

- Utilidad de los materiales del proyecto Descartes como medio didáctico.

La utilidad creo que es la misma que he descubierto con la realización de mi

proyecto : formar a nuestros alumnos con la misma cantidad de contenidos - o incluso más - que si los vieramos en nuestra aula normal , con una metodología original , la cual seguro que va a captar la atención de nuestro alumnado desde el principio (sin embargo , de nuestra labor docente dependerá el mantener e ir alimentando progresivamente ese interés por los contenidos trabajados) . Por último , por si todo lo de antes fuera poco , formamos a nuestros alumnos en competencia digital no solo con la búsqueda de materiales en internet , sino con la creación de sus propios materiales .

- Conclusiones y perspectivas de futuro.

La conclusión que puedo sacar del curso se puede resumir en pocas palabras : siento que he sido partícipe de un proyecto novedoso para una asignatura tan poco prolífica como es Latín (aunque he de reconocer que la mitología nos da mucho juego) . Así pues , no nos hemos limitado a leer el mito en clase y ver alguna imagen alusiva al mismo sino que veo que nos hemos empapado del mito en varias disciplinas artísticas . Por otra parte , estoy muy contento y satisfecho porque veo que mis alumnos han aprendido no solo contenidos mitológicos sino que también digitales , y además me han demostrado su capacidad de trabajo y de superarse cada día . Por mi parte y no me equivoco si digo que también por la de mis alumnos , repetiría la experiencia el próximo año sin lugar a duda .

- Sugerencias sobre posibles cambios en el diseño de la Unidad utilizada al haber observado dificultades durante la experiencia

Los cambios que haría - como ya he señalado en alguna que otra ocasión - sería la de reducir los mitos a trabajar para poder " exprimir " al máximo cada narración o incluso trataría de perfeccionar (¿ aún más ?) los trabajados este año (lo siento , sufro de lo que se llamaba en Roma "labor limae " , es decir , algo así como " deseo de perfección ") . He de reconocer que he sido muy ambicioso , por lo que para otro curso me plantearía el mismo nivel de trabajo pero con menos contenidos .

Además , como ya hemos trabajado . estos materiales 2.0 , mi idea es seguir experimentando y probando nuevas estrategias y creando nuevos materiales y si estos son 2.0 pues mucho mejor .

* Otras observaciones

Para otro curso escolar se podría pensar en el desarrollo de este proyecto de experimentación en Tics para todo un curso escolar , pues , al menos en mi caso , a medida que los alumnos se iban formando en cada mito , iban adquiriendo una mayor capacitación para elaborar materiales cada vez más complejos y didácticos (véase por ejemplo el ejercicio que sobre la película de Medea de Pasolini hacen al final del curso) . Por ello si se prolongara durante más tiempo , creo que el resultado sería mejor y de más calidad si cabe - en mi opinión - al presentado . Estamos hablando , además , de una formación digital que no se queda únicamente en este proyecto , sino que los

enriquece de tal forma que los conocimientos tecnológicos adquiridos se pueden desarrollar y utilizar en cualquier otra materia y / o actividad .