

De Alejandría a la cueva negra: El viaje de Thot

José Antonio Franco Fernández. Coordinador del proyecto.
IES Sta. María de los Baños (Fortuna)

Existe una extraña presión social que cuestiona la necesidad de las lenguas y cultura clásicas en la enseñanza de hoy en día.

Tal vez influido por esto solicitamos la colaboración de un grupo de profesores del centro que desinteresadamente se prestó a elaborar y al mismo tiempo poner en práctica con los alumnos un proyecto de innovación educativa que no pretende ser sólo una apología del mundo greco-latino sino también un intento de demostrar que los conocimientos que el alumno recibe compartimentados en asignaturas pueden relacionarse entre sí de una manera atractiva para él y con las nuevas

tecnologías como protagonistas principales.

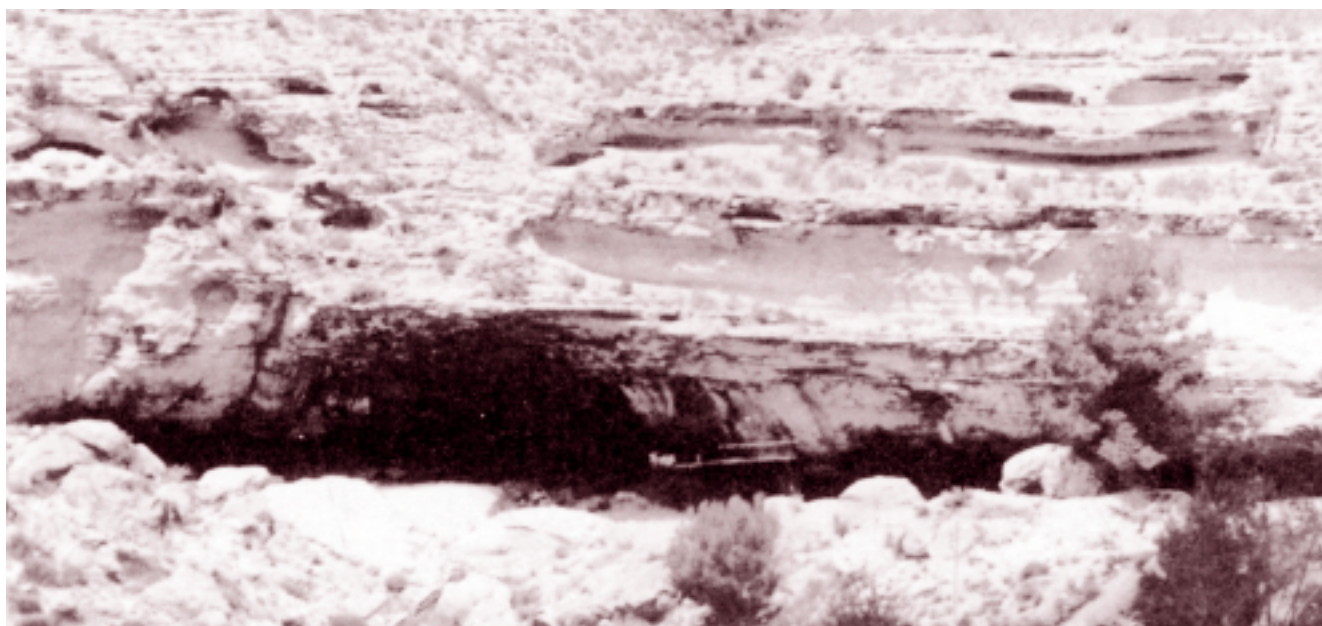
El proyecto está enfocado a las asignaturas de Latín y Griego I que cursan los alumnos de 1º de Bachillerato de Humanidades del centro arriba mencionado y fue realizado por cinco profesores: Ana Sánchez Pedraz y José Manuel Martínez Gil, profesores de Inglés (éste último con los conocimientos de informática que se requieren para la elaboración del proyecto), Antonio Rodríguez González, profesor de Geografía e Historia, Anto-

nio Aguilar Rodríguez, profesor de Lengua y Literatura española y yo mismo que como queda dicho antes soy profesor de Lenguas Clásicas.

Los objetivos principales que queremos alcanzar son dos:

- a) Que los alumnos aprendan a establecer conexiones entre los diferentes conocimientos que reciben (**interdisciplinariedad**).
- b) Que adquieran esos conocimientos por medio de una **metodología participativa y motivadora** en la que el alumno no se limite a ser un ente pasivo sino que se acostumbre a debatir, componer textos, analizar vídeos, usar internet como fuente de información...

Estos objetivos obligan al profesorado a buscar constantes pun-



tos de conexión en las unidades didácticas que elaboramos entre el mundo grecolatino, la cultura española y la cultura anglosajona y a esforzarnos en encontrar qué recurso metodológico puede ser el más adecuado en cada ocasión para que los alumnos no caigan en una rutina que los pueda desmotivar. Damos, por ello, mucha importancia a las **nuevas tecnologías**, los alumnos están acostumbrados a recibir información de la televisión y los ordenadores de manera que podemos aprovechar esa predisposición para aplicarla al aula sin descartar nada ni siquiera juegos de ordenador que a veces nosotros mismos elaboramos para que los alumnos asimilen los conocimientos jugando. Las **actividades extraescolares** son a nuestro entender fundamentales en el proceso de aprendizaje, creemos que un alumno puede adquirir más conocimientos visitando una antigua ciudad romana que asistiendo a varias clases en las que se les explique qué puede encontrar en ella; eso sí, debe ir mentalizado por los profesores de que la actividad extraescolar tiene un marcado contenido cultural y de que tendrá que realizar actividades relacionadas con las visitas que se evaluarán como cualquier otra prueba, actividades que responderán al espíritu interdisciplinar del proyecto. Por último, es importante para nosotros que el alumno no reciba la información siempre de las mismas personas, es nuestra intención invitar a **personas externas al centro** que les den charlas o les expliquen unidades didácticas por ellos elaboradas; intentamos, de esta forma, conseguir que el alumno no se acostumbre a una única manera

de enseñar y convencerle de que se pueden aprender de personas que no son profesores suyos o no son docentes conocimientos importantes para su formación.

Para orquestar esta idea estamos elaborando un relato de un médico egipcio, llamado Thot, que realiza un viaje por el Mare Nostrum en el siglo I a.c; nuestro personaje parte de su Alejandría

“El texto de esta pequeña novela aporta al alumno información del mundo grecolatino aunque se hacen referencias también a otras culturas ya que nos interesa que el alumno tenga los conocimientos más amplios posibles.”

natal a bordo de un barco de comerciantes fenicios que en su recorrido por la cuenca del Mediterráneo hace escalas en Grecia y Roma hasta su llegada a tierras de Hispania y concretamente a Fortuna, localidad con un notable pasado romano. Con esta historia pretendemos que el contacto inicial del alumno con el mundo grecolatino sea lo más atractivo posible para ellos y que al mismo tiempo se impliquen en el proyecto comprobando que su pueblo y ellos mismos pueden ser protagonistas. Un breve fragmento del relato nos puede ayudar a entenderlo mejor:

“Thot no hizo caso del resto de la conversación que mantuvo

con su amigo Nefru, hablaba pero pensaba solamente en una cosa: Fortuna, Fortuna, Fortuna...Se sintió aliviado cuando lo despidió en la puerta de la taberna; por fin podía dedicarse únicamente a pensar. Se encaminó hacia el puerto, que quedaba cercano, y se sentó a los pies del enorme *faro de Alejandría*, una de las siete maravillas de la antigüedad: su mente retrocedió unos años atrás cuando era estudiante de medicina y soñaba con viajar y conocer los territorios en los que habían surgido las **grandes civilizaciones del pasado**, en especial la griega que en el siglo v a.c había revolucionado el mundo con el uso de la razón para explicarlo todo o la romana que se había apoderado de todo el orbe conocido, incluyendo el país de Thot (Egipto). Pero ahora tenía otro motivo añadido para viajar: descubrir el misterio de esas aguas prodigiosas que podían curar a sus enfermos”.

El relato tiene cuatro partes, una introductoria que se desarrolla en Alejandría, la segunda en Grecia, la tercera en Roma y la última en Fortuna; cada parte tiene incorporada sus respectivas unidades didácticas. El texto de esta pequeña novela aporta al alumno información del mundo grecolatino aunque se hacen referencias también a otras culturas ya que nos interesa que el alumno tenga los conocimientos más amplios posibles. Hemos realizado una presentación en CD de la historia de Thot y en ella hemos insertado por medio de hipervínculos (o links) información de dos clases:

a) De la primera podemos ver un ejemplo en el fragmento de arriba cuando se habla del *faro*

de *Alejandría*, si el alumno pincha (o clickea) sobre él encontrará datos, alguna fotografía o dibujo sobre el faro o bien se le invitará a ver algún vídeo sobre éste. Así podrá adquirir conocimientos que le ayudarán a entender el relato y a la vez a ampliar su cultura; es más, algunos hipervínculos serán realizados por los propios alumnos tras buscar información adecuada con la finalidad de que aprenda a investigar y que sea cómplice de nuestro trabajo.

- b) Pero lo verdaderamente importante del proyecto es el segundo tipo de información que también se inserta en el relato por medio de hipervínculos, las unidades didácticas; en ellas es donde realmente se lleva a la práctica la interdisciplinariedad y la metodología participativa y motivadora. La primera parte del relato lleva incorporada cuatro unidades didácticas, todas ellas con un carácter introductorio; la finalidad principal es preparar al alumno para que se acostumbre a una nueva forma de adquirir conocimientos. En el fragmento seleccionado hacemos referencia a una de ellas, **grandes civilizaciones del pasado**, esta unidad muestra al alumno qué aportaciones hicieron a la posteridad las civilizaciones anteriores a la grecolatina de manera que pueda valorar mejor qué tomaron los griegos de pueblos anteriores a ellos y qué aportaron ellos. Incorporamos otra unidad que llamamos **internet** en la que se enseña al alumno a buscar información en la red y a utilizar el

correo electrónico, herramientas imprescindibles para poder poner en práctica unidades posteriores. En la unidad **indo-europeo** el alumno descubre que las lenguas que habla están relacionadas entre sí y que tienen un origen común y que si en la actualidad el inglés es la lengua universal en otro tiempo lo fue el griego y en menor medida el latín.

Sin embargo para poder entender nuestra forma de trabajar voy a hacer mención más detenidamente de la unidad que llamamos **Ulises**:

Comenzamos con una breve referencia a la figura de Homero y su obra por parte del profesor de Lenguas Clásicas, previa a la proyección de la película “La Odisea” y a la utilización del juego de ordenador “Las aventuras de Ulises”. El alumno podrá tener a través de esos recursos y del texto de “La Odisea” (necesario para resolver los problemas que plantea el juego de ordenador) un primer acercamiento al mundo clásico que le servirá, además, para conocer los géneros literarios y la importancia del viaje en la literatura.

“El alumno podrá tener a través de esos recursos y del texto de “La Odisea” (necesario para resolver los problemas que plantea el juego de ordenador) un primer acercamiento al mundo clásico que le servirá, además, para conocer los géneros literarios y la importancia del viaje en la literatura.”

De los géneros literarios nos interesa que el alumno sea capaz de distinguirlos en la práctica. Con este fin el profesor de Lengua y Literatura Española les va a informar de las características más relevantes de cada género y a continuación propondrá a los alumnos un ejercicio consistente en transformar un texto perteneciente a un género en otros



pertenecientes a otros géneros, así el alumno no aprenderá de memoria las características de los géneros sino que las asimilará creando él mismo sus textos. Si el alumno consigue distinguir las particularidades de cada género literario en esta unidad, en otras posteriores podremos trabajar textos o pedirles que compongan unos propios sin tener que explicar cómo se hace.

En otra sesión la profesora de Inglés trabajará la influencia de

para la formación del individuo; sugerimos un coloquio dirigido por varios profesores. Partiendo del poema “Ítaca” de Cavafis, que también es un punto de referencia para ver la influencia del mundo clásico en la literatura posterior, plantearemos varias preguntas dirigidas, de un lado, a que el alumno exteriorice la reacción que le provoca el hecho de viajar y advierta qué ventajas puede obtener de un viaje y qué dificultades se le pueden presentar y cómo

en el que los alumnos podrán comprobar, en primer lugar, que los iberos tenían contactos comerciales y culturales con pueblos como el griego, el egipcio o el romano de los que obtuvieron valiosa información como ellos la pueden obtener si viajan, y, en segundo lugar, que viajes como el de Ulises o el de Thot por el Mediterráneo tuvieron lugar y fueron los que propiciaron el nacimiento de nuestra actual civilización.

La **evaluación** es también un

“Las actividades extraescolares son a nuestro entender fundamentales en el proceso de aprendizaje, creemos que un alumno puede adquirir más conocimientos visitando una antigua ciudad romana que asistiendo a varias clases en las que se les explique qué puede encontrar en ella; eso sí, debe ir mentalizado por los profesores de que la actividad extraescolar tiene un marcado contenido cultural y de que tendrá que realizar actividades relacionadas con las visitas que se evaluarán como cualquier otra prueba, actividades que responderán al espíritu interdisciplinar del proyecto.”

la figura de Ulises en la literatura posterior tomando como ejemplo el “Ulises” de Joyce. Para ello les mostrará tres fotografías, una del autor, otra de Ulises y otra de la ciudad de Dublín. A partir de ellas les informará a los alumnos del paralelismo entre ambos libros (“la Odisea” y el “Ulises”), centrándose sobre todo en la idea del viaje: el del Ulises homérico por el Mediterráneo y el del protagonista del “Ulises” de Joyce por la ciudad de Dublín. Para finalizar los alumnos realizarán un viaje virtual por dicha ciudad a través de internet.

El último punto a trabajar sería la importancia del viaje

resolverlas a la hora de respetar y valorar las costumbres de otras culturas y de entenderse con los miembros de esas culturas y, de otro, a hacerles ver que la literatura puede ser también una buena forma de viajar como pueden advertir en “la Odisea”, en el viaje de Thot o en cualquier otro libro de viajes.

Esta unidad didáctica está marcada por la idea del viaje como vehículo transmisor de cultura, viaje que puede ser a través de internet, literario como en “la Odisea” o en el “Ulises” e incluso real, pues tenemos previsto acudir al museo del Cigarralejo de Mula

apartado relevante en nuestro proyecto, cada unidad didáctica es evaluada por el profesorado y por los alumnos cuya opinión se tiene en cuenta para determinar qué actividades han sido adecuadas para alcanzar los objetivos y cuáles no y si la unidad aporta conocimientos útiles para su formación; por esta razón incorporamos al final de cada una un apartado que denominamos memoria de la unidad en el que se anotan qué elementos no han sido adecuados y qué actividades se han realizado para suplir las carencias.

También el profesor se somete a la evaluación de los propios com-

pañeros que hacen sugerencias sobre cómo se ha impartido la unidad para una mejor puesta en práctica de otras y de los alumnos que tienen la posibilidad de expresar su parecer sobre la actividad desplegada en el aula por el profesorado.

Por último, lógicamente, los alumnos son evaluados por los profesores a través del seguimiento diario que éstos realizan de los anteriores, en el que comprueban que participan en la medida que se les pide en este proyecto, y también por medio de una hoja de actividades que se le entrega al alumno el primer día que se inicia una unidad con la intención de que pueda saber desde el principio qué se le va a pedir que aprenda. Cada profesor puntúa las actividades de esa hoja que él ha sugerido y la calificación se la entrega al profesor titular de la asignatura, que la tendrá en cuenta para calcular el resultado final de la evaluación según lo establecido en la programación de la asignatura. De esta forma el alumno sabe que cuando un profesor del proyecto entra en las horas de Latín o Griego I al aula, la atención que debe de prestar es tanta como si fuera el titular de la asignatura.

No obstante lo dicho, queremos dar un paso más en la evaluación del alumno: anteriormente hemos señalado que la presencia de personas externas al centro es importante en la puesta en práctica del proyecto, entre éstas habrá docentes que elaborarán unidades didácticas relacionadas con

ámbitos que el profesorado del proyecto domine en menor medida; estos invitados calificarán las actividades que ellos consideren adecuadas para evaluar a los alumnos y sus puntuaciones se tendrán en cuenta de cara al resultado final de la evaluación; si alguno de estos docentes no pudiera acudir al centro después de acabada la unidad didáctica para recoger las actividades ya realizadas por los



alumnos y calificarlas, éstos les enviarán por correo electrónico la hoja de actividades y recibirán los resultados y las correcciones por el mismo procedimiento.

Las actividades que elaboramos para evaluar a los alumnos son de muy diferente tipo, según lo

que hayamos trabajado en clase. Sirva de ejemplo las de la unidad Ulises:

1. ¿Es Ulises un personaje de realidad o ficción?
2. ¿Qué es “La Odisea”?
3. ¿Quién era Homero?
4. ¿Qué es “La Ilíada”?
5. ¿Los acontecimientos que se relatan en “La Odisea” tuvieron lugar?
6. ¿Podrías narrar algún episodio de “La Odisea”?
7. ¿Podrías decir a qué género literario pertenece “La Odisea”?
8. Nombra alguna otra obra que pertenezca a ese género literario.
9. Realiza una selección de textos de cualquier literatura que sea ejemplo de todos los géneros literarios, indicando el nombre de la obra y su autor.
10. Realiza la siguiente actividad: partiendo del texto del episodio por ti narrado de “La Odisea” transmólo en drama.
11. Eres un viajero alemán que viene a Fortuna a recoger información para elaborar una guía turística. Debes recoger datos sobre los monumentos, fiestas, temperamento de los habitantes y costumbres. Escríbelo en primera persona y procura ver las cosas como si realmente fueras ese viajero.
Empieza por ejemplo. “Después de hospedarme en el lujoso hotel de los Baños de Fortuna, salí a darme una vuelta por los alrededores...”
12. Comenta en clase la información que hayas obtenido en internet sobre Dublín.
Este proyecto es un proyecto

limitado pues va dirigido únicamente a un grupo reducido de alumnos y sólo en dos asignaturas (Latín y Griego I) de las que cursan; nuestra idea es, de un lado, que sea un pequeño banco de pruebas para empresas mayores en las que entre todas las asignaturas que cursen los alumnos se busquen puentes de unión para que el saber no llegue fragmentado al alumno y, de otro, que sirva para animar al profesorado a enseñar buscando siempre cómo puede llegar una información al alumno de la manera que más le motive teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías, las actividades extraescolares y la apertura de los I.E.S a los conocimientos de personas que vengan de fuera

pueden ser pieza clave en esta labor.

En estos momentos del curso estamos trabajando con los alumnos la introducción y los profesores estamos terminando de elaborar la segunda parte (Grecia); es pronto para sacar conclusiones pero los alumnos no han tenido muchas dificultades para adaptarse a esta forma de trabajar y los profesores tampoco; salvo pequeños fallos de coordinación los primeros días, no estamos encontrando obstáculos insalvables. Sí puedo decir como experiencia personal que descubro diariamente posibilidades que nos ofrecen a los docentes las nuevas tecnologías y que aprendo de las sugerencias y aportaciones de mis compañeros cómo conseguir que los alumnos capten mejor

los conocimientos que trato de enseñarles.

No quisiera poner punto y final sin decir que el alma del proyecto reside realmente en el desinteresado esfuerzo de mis compañeros que sólo por la satisfacción de una labor docente bien hecha trabajan elaborando unidades didácticas para asignaturas que no son las suyas, fuera de sus horas de trabajo, e imparten más clases de las que deben dentro de la jornada escolar, según las posibilidades de su horario personal. Para ellos mi agradecimiento y admiración.

