

En Busca de Nuestras Raíces

AUTOR/COORDINADOR: Carlos García Ramos.

Profesores participantes: Carlos García Ramos y Sonia María Gallardo Cano.
(*IES Vega de Guadalete, Cádiz*)

INNOVAR PARA APRENDER

“CAMBIAR DE RESPUESTA ES EVOLUCIÓN. CAMBIAR DE PREGUNTA ES REVOLUCIÓN”

Jorge Wagensberg

Todo proyecto educativo nace de una idea, de una forma de entender la educación y el papel que esta ostenta en la sociedad.

Queríamos diseñar un proyecto que nos permitiera introducir en el aula de clase una extensa gama de oportunidades de aprendizaje, que fuese divertido, motivador y retador para el alumnado, en el que estos desempeñaran un papel activo, tanto en su toma de decisiones como en todo el proceso de elaboración.

Un proyecto que se articulase en torno al trabajo cooperativo y a la colaboración en red. Ese sería el hilo conductor para trabajar las competencias clave, especialmente las relacionadas con el desarrollo del emprendimiento en el ámbito personal y emocional: la iniciativa, la creatividad, la resolución de conflictos, la autoconfianza, la autodisciplina y el compromiso; y las competencias sociales como el trabajo en equipo, la comunicación, los roles y el liderazgo.

Así surgió *En Busca de Nuestras Raíces*¹, un conjunto de tareas integradas centradas en la Grecia Clásica² que ha tenido como objetivo fundamental conocer y sentirse identificado con

1 A partir de ahora, para facilitar la redacción y lectura nos referiremos al Proyecto como *EBdNR*.

2 Aunque es cierto que el guion y la escenografía se enmarcan cronológicamente dentro de la Grecia Clásica, no ha sido nuestra intención mostrar un retrato histórico (de hecho no se respeta la cronología en los acontecimientos), por lo que a veces se usarán los términos Grecia Antigua y Clásica de manera indistinta.

las raíces de la propia cultura para así explorar y, consecuentemente, respetar y apreciar otras realidades culturales.

¿Por qué la Grecia Clásica? Por el arte, por la filosofía, por las matemáticas, por la ingeniería, por el teatro, por la política, por la ciencia, por el deporte, por la literatura, por el mar, por la fusión de Occidente y Oriente...

Los griegos emprendieron una serie de reformas que significaron el advenimiento de la democracia, sentaron las bases de la ciencia tal y como la conocemos hoy, nuestro alfabeto deriva del que ellos desarrollaron hace 2500 años y su arte se constituyó en un modelo para la eternidad.

El Discóbolo, la Venus de Milo, el Laocoonte y sus serpientes, el Partenón, las 1186 naveas aqueas, el caballo de Troya, el Olimpo, las gorgonas, el cancerbero... UNA ESCENOGRAFÍA.

El arte del dolor y el arte de la risa, el arte de la guerra, el arte del ingenio, el poder de unos dioses, de unas diosas, la osadía de unos héroes... UNA OBRA.

Planos, esquemas, cartones, cúteres, pinceles, vitrinas, cuelgues, rieles... UNA EXPOSICIÓN.

Nuestra andadura por la Grecia Antigua es un particular viaje en el que el teatro, el arte, la literatura y la historia, como partes integrantes del contexto social y cultural, se convierten en recurso eficaz para abordar el conocimiento, **para consolidar la autonomía e identidad personal de los protagonistas -nuestro alumnado-, para establecer conexiones, a través de múltiples disciplinas, entre el mundo académico y el mundo real, para desarrollar las competencias clave, para favorecer la creatividad y el desarrollo personal, para valorar las sociedades anteriores como raíces de la actual sociedad, para conocer y sentirse identificado con la propia cultura, para respetar otras culturas.**



Alumnado en un descanso de la obra teatral

PROYECTEMOS

“LA MEJOR ENSEÑANZA ES LA QUE UTILIZA LA MENOR CANTIDAD DE PALABRAS NECESARIAS PARA LA TAREA”

María Montessori

El proyecto *EBdNR* ha sido planteado como una actividad de enseñanza interdisciplinaria, a largo plazo y centrada en el estudiante. Se ha trabajado mediante tareas integradas que han favorecido la adquisición de las competencias clave y ha tomado como referente básico el arte, un medio de expresión con el que desarrollar la creatividad³ y, al mismo tiempo, despertar una sensibilidad que permite identificarse con los valores culturales más cercanos y propios, así como apreciar otros más alejados de la realidad en que vivimos.

El centro educativo protagonista del presente proyecto es el Instituto de Educación Secundaria “Vega del Guadalete”, en La Barca de la Florida. Un entorno rural que ha evolucionado en los últimos años adaptándose a un nuevo modelo social más heterogéneo y diverso, a lo que ha colaborado su cercanía a un núcleo urbano de entidad (Jerez de la Frontera). Nuestro alumnado no responde al perfil tradicional de alumnado rural, pues sus intereses e inquietudes son otros; sin embargo, las limitaciones de su realidad cultural se traducen en un nivel cultural bajo de la mayoría de la población.

Las tareas integradas que componen *EBdNR* se agrupan en dos bloques:

Montaje completo de una obra dramática.

Este bloque se planteó como el Proyecto Integrado del alumnado de 4º de ESO A de nuestro centro, durante el curso escolar 2015/2016. El Proyecto Integrado se concibió, planificó y temporalizó para un curso académico durante el que el alumnado trabajaría todas las fases de una obra dramática hasta su puesta en escena (guion, escenografía, vestuario, peluquería y maquillaje, música y coreografía, ensayos y representación).

Planteamiento de una exposición.

Este bloque se planteó tomando como núcleo la escenografía del bloque anterior, ampliándola y completándola con el trabajo en clases de EPV y CCSS de los cursos 1º, 2º, 3º y 4º de ESO, así como 1º de Bachillerato. El bloque se completó con una guía didáctica cuyas actividades pretenden promover entre el alumnado actitudes positivas hacia el arte, las matemáticas, la filosofía, la literatura, la historia... y resaltar la importancia que el conocimiento de otros pueblos desempeña en la sociedad actual.

A pesar de las virtudes del ABP⁴, es necesaria una buena planificación y preparación de las clases para garantizar unos buenos resultados. La organización, temporalización y desarrollo del proyecto han sido coordinados por el profesorado, que ha necesitado disponer los espacios y tiempos de una forma flexible para desarrollar la metodología propuesta; en consecuencia, las líneas y criterios metodológicos han sido compartidos tanto por el centro como por las familias implicadas.

Las funciones del profesorado han sido esencialmente coordinar, dinamizar y orientar los grupos de trabajo, regular los aprendizajes (identificar logros y carencias que subsanar) y facilitar actividades y estrategias de autorregulación (hacer que el propio alumnado sea consciente de sus fallos y progresos y sepa cuándo pedir ayuda).

³ La creatividad, no únicamente entendida como producto, sino como proceso, como vía de resolución original de situaciones dadas o como vía para inventar nuevas realidades.

⁴ Aprendizaje Basado en Proyectos.



Clase práctica de dibujo a gran escala: alumnado de 1º de ESO descubriendo la mitología

INVESTIGUEMOS

“SI NO CONOZCO UNA COSA, LA INVESTIGARÉ”

Louis Pasteur

Todas las tareas que conforman *EBdNR* comienzan con una fase de investigación.

Para que el alumnado construyera sus propios conocimientos la investigación no debía ser una mera búsqueda de información, por lo que teníamos que partir de la premisa de que eran capaces de pensar de forma reflexiva y autónoma y, como sujeto activo, capaces de encarar con una actitud científica la búsqueda de conocimientos nuevos. Para ello, debíamos facilitarles el acceso al manejo de técnicas acordes a los objetivos planteados y poner en marcha un proceso de apreciación de problemas, formación de ideas, verificación y modificación de hipótesis y comunicación de resultados.

Su primer trabajo ha consistido en precisar cuáles eran las ideas relevantes, organizarlas de forma coherente y desechar las inservibles. Han tenido que aprender a exigirse a sí mismos precisión, claridad y organización en los pensamientos e ideas sobre los temas planteados. Buscar, explorar, leer, contemplar, escuchar...comprender y aprender.

Los nueve módulos

Para adentrar al alumnado en la Grecia Clásica fueron planteados treinta aspectos⁵ concretos de la cultura helena sobre los que tendrían que investigar individualmente. Los aspectos para

⁵ Dichos aspectos o temas son el punto de partida en la Guía Didáctica para el planteamiento de las actividades orientadas a secundaria.

investigar fueron agrupados en nueve módulos coincidentes con nueve materias del 4º curso de la educación secundaria obligatoria. Se favorecía así el acercamiento al mundo griego desde diferentes ópticas y se facilitaba la adquisición de las competencias clave. Cada tema se ha ofrecido con una frase de inicio, de forma que fuese la inquietud o curiosidad de cada alumno/a la que les ayudara a escoger. Pongamos algunos ejemplos:

- Módulo 1. Educación Ético-Cívica.

1.1. NACE LA FILOSOFÍA. *Durante tiempo la fantasía mitológica bastó para explicar la naturaleza de las cosas. Pero hubo algunos que no se conformaron. Y así, en el siglo VI a.C., nació la filosofía, hija de la reflexión y la razón.*

- Módulo 2. Física y Química.

2.1. ¡EUREKA! (¡LO ENCONTRÉ!): *En oleadas sucesivas, tres ciudades de la antigua Grecia sentaron las bases de la ciencia tal y como la conocemos hoy: Mileto, Atenas y Alejandría.*

- Módulo 5. Biología y Geología.

5.1. DIETA MEDITERRÁNEA PARA LOS DIOSES DEL OLIMPO: *Adelantándose a su tiempo, los griegos ya conocían las excelencias de la dieta mediterránea.*

- Módulo 6. Educación Física.

6.1. EL DEPORTE Y LOS JUEGOS OLÍMPICOS: *Ninguna otra cultura ha valorado tanto el desarrollo del cuerpo y la mente como la helena. Este hecho, unido a su espíritu competitivo y afán de superación, les hizo trasladar sus gestas de los gimnasios a los estadios.*



Después de participar en un taller de teatro, el alumnado se dispone a presentar una obra en el Corral de Comedias de Almagro

La obra

Dentro del grupo clase, los compañeros seleccionaron a un grupo de expertos⁶ que serían los encargados de elaborar una obra dramática. Para ello todo el grupo ha debido bucear en el arte del teatro en Grecia (estructura de las obras, importancia del coro o el narrador) y en sus obras literarias: Homero y sus poemas épicos, las fábulas de Esopo, las tragedias de Esquilo y Sófocles o las comedias de Aristófanes. En la elaboración de la obra se han versionado fragmentos de *La Ilíada* de Homero y de *Pluto* y *Lisístrata*, de Aristófanes, por lo que se tratan temas como la guerra, la codicia, el amor o el dinero.

La escenografía

¿Con qué elementos debía contar una escenografía apropiada para la obra? La investigación de esta tarea consistió en una selección de elementos y en un análisis exhaustivo de cada uno de ellos, puesto que había que recrearlos. Los elementos seleccionados fueron la fachada occidental del Partenón, tres escenas de los interiores del templo, cuarenta personajes mitológicos, el

⁶ Ver capítulo ¿Y si cooperamos?

caballo de Troya y las esculturas el Discóbolo, la Venus de Milo, el Laocoonte y la Victoria de Samotracia. Para su investigación se recurrió a instituciones nacionales e internacionales como el Museo de Arte de Nashville (Tennessee, USA), el Museo de la Acrópolis (Atenas, Grecia), el British Museum (Londres, Reino Unido) o el Museo del Louvre (París, Francia). En la Biblioteca Nacional de París se adquirieron imágenes en alta definición de los frontones del Partenón, en la fundación BanCaja se solicitó información sobre la exposición de grabados *Picasso: Fauno, centauro, minotauro* y se adquirieron cómics de temática clásica, aún no editados en español, a través de Amazon Francia.

Las esculturas vivas

Como parte fundamental de la escenografía y la obra, las esculturas anteriormente citadas decidieron recrearse como esculturas vivas⁷. Se cree que la existencia de las “estatuas vivientes” se remonta a una práctica de la Grecia Clásica, consistente en disfrazarse de estatua para espiar al enemigo sin ser visto. Hoy en día es un fenómeno de moda en muchas ciudades del mundo. La investigación relacionada con esta tarea se ha centrado en los materiales, los maquillajes y pinturas acrílicas de colores como el bronce o el mármol, además de en las posiciones o ángulos escultóricos. Para ello una visita dinamizada al Museo del Prado⁸, en su recorrido Visiones del Cuerpo, les ha permitido reflexionar de un modo atractivo sobre el concepto de belleza y su carácter oscilante a lo largo de la historia.

La representación

Para la investigación de esta tarea fueron fundamentales los materiales facilitados por el Departamento de Filología Clásica de la Universidad de Cádiz, así como el Taller de Teatro que han recibido en el Corral de Comedias de Almagro, donde un actor de la compañía Corral de Comedias les ha aconsejado sobre cómo llevar a escena su obra, resolviendo las dudas de un modo práctico. La asistencia a una representación teatral en el Corral de Comedias (versión de *La mandrágora* de Nicolás Maquiavelo) ha completado esta actividad.



Momento en que la escultura viva del Laocoonte se congela en escena

⁷ La inclusión de esculturas vivas en la obra se relaciona con un proyecto anterior de *cuadros vivos* llevado a cabo en el centro.

⁸ La visita al Prado fue planteada junto con el taller de teatro de Almagro como actividad extraescolar denominada *Entre bastidores y bambalinas*.

¿Y SI COOPERAMOS?

“LA UNIDAD ES LA VARIEDAD, Y LA VARIEDAD EN LA UNIDAD ES LA LEY SUPREMA DEL UNIVERSO”

Isaac Newton

Conscientes de que el trabajo cooperativo fomenta la creatividad se ha favorecido el trabajo en grupo en su práctica diaria, ofreciendo herramientas al alumnado, ayudando a resolver los conflictos que iban surgiendo durante el transcurso de la actividad y creando un ambiente propicio que hiciera posible una relación de reciprocidad, de diálogo abierto y de confianza.

El conocimiento previo del alumnado ha facilitado la previsión y planificación de las tareas. Dichas tareas han exigido la cooperación de los miembros del grupo, en algunos momentos solos y en otros en parejas o en grupos pequeños, distribuyéndose el trabajo y la responsabilidad, o finalizándolas unidos, ayudando al compañero o no, de acuerdo a las circunstancias.

Los nueve módulos: el trabajo individual

La investigación y elaboración de dossieres sobre treinta aspectos de la cultura helena ha sido una tarea individual. La estructura de los mismos, siguiendo el esquema de los cursos MOOC, ha establecido así una interdependencia positiva entre el alumnado en cuanto que cada uno se ha preocupado y sentido responsable no solo del propio trabajo, sino también del trabajo de todos los demás.

La obra: los equipos de expertos

Desde el principio se ha intentado promover un ambiente de interrelación positiva entre los miembros del grupo, de forma que a la hora de seleccionar a los alumnos y alumnas que constituirían los equipos de expertos, fuese el propio grupo el encargado. Aunque la selección de obras literarias fue realizada en debate por todo el gran grupo, el guión teatral fue elaborado por dos equipos de expertos.

La escenografía: las parejas

Las parejas han sido constituidas según criterios de heterogeneidad en función de características personales, habilidades y competencias, lo cual ha propiciado la complementariedad. Así se han elaborado la fachada occidental del Partenón en 3D, los dibujos del frontón y las metopas por el alumnado de 4º de ESO, los dibujos a gran escala del interior del templo por el alumnado de 2º de ESO, los tambores de las columnas por el alumnado de 3º de ESO, el caballo de Troya y los triglifos del Partenón por el alumnado de 1º de Bachillerato y los dibujos de personajes mitológicos por el alumnado de 1º de ESO.

Las esculturas vivas: los pequeños grupos

El maquillaje corporal de las esculturas vivas y los trabajos de maquillaje y peluquería en el momento de la representación han sido llevados a cabo por grupos de cuatro alumnos y alumnas de 2º de Bachillerato. La función de liderazgo, por tanto, ha sido una responsabilidad compartida de todos los miembros que han asumido roles diversos de gestión y funcionamiento.

La representación: el gran grupo

Los primeros ensayos han sido realizados por escenas, por tanto el grupo ha dependido de los participantes en cada una de ellas. Finalmente, los ensayos generales y la representación han requerido del trabajo del gran grupo, lo que nos ha permitido observar cómo el alumnado con mayores dificultades se apoyaba en otro para resolver mejor la tarea, lo que tenía ventajas motivadoras y generadoras de autoestima. Como contrapartida, el alumnado con más destrezas ha encontrado una dimensión solidaria a su esfuerzo, lo que ha sido muy positivo para el trabajo.



Un gran espacio para un gran trabajo: los interiores del Partenón según 2º de ESO

DE MUCHOS

“ES, INCLUSO, EXTREMADAMENTE SANO QUE LA CIENCIA DEL SER HUMANO SEA LA MÁS INTERDISCIPLINAR DE TODAS LAS DISCIPLINAS”

André Leroi-Gourhan

La mayor parte de las tareas de nuestro proyecto han sido trabajadas de forma interdisciplinar, desde la búsqueda de información inicial hasta su desarrollo posterior. Creemos que la interdisciplinariedad educa un pensamiento más lógico, crítico, reflexivo e integrador, formando normas de conducta que se convierten en hábitos, al lograr la acción coherente y sistemática de todas las influencias educativas potenciales de la institución escolar, acordes con el sistema de valores que requiere la sociedad.

Los nueve módulos

Como señalamos en el capítulo *Investiguemos*, cada uno de los módulos coincide con una materia cursada por el alumnado de 4º de ESO, además algunos de ellos fueron subtítulos⁹, por lo que la investigación de los aspectos englobados en dicho módulo ha sido llevada a cabo al menos desde la óptica de dos disciplinas.

Por ejemplo¹⁰, en relación con la materia Cultura ético-cívica han sido desarrollados los temas ‘Nace la filosofía’, ‘Aquí se inventó la democracia’, ‘Libertad sexual como norma social’ y ‘Mujeres, extranjeros y esclavos’; en relación con la materia Tecnología han sido desarrollados los temas ‘Técnica e ingeniería sorprendentemente precisas’ y ‘Griegos imprescindibles’; en relación con la materia Ciencias Sociales, Geografía e Historia han sido desarrollados los temas ‘Un día cualquiera en la Atenas de Pericles’, ‘Los griegos y el mar’, ‘Ejércitos, armas y batallas’, ‘Trajes y adornos de moda’, ‘Los simposios’, ‘Mitología y religión’ y ‘Los confines de Alejandro’.

La obra: El guion y la representación

Tanto para la investigación, elaboración del guion y posterior representación han sido necesarios diferentes enfoques. Se han trabajado desde las ópticas de la literatura, la sociedad griega, la cultura clásica o el espacio y la expresión corporal. Esto no solo ha motivado más al alumnado, sino que ha despertado el interés del profesorado por la investigación al sentir la necesidad de integrar los contenidos de sus diferentes disciplinas.

La escenografía

¿Cómo abordar las reconstrucciones sin recurrir o acercarnos a otras disciplinas? Las reconstrucciones o recreaciones de elementos míticos griegos elaboradas para la escenografía y para la exposición posterior han requerido de múltiples disciplinas como la cultura clásica, el arte, el dibujo, la física o la tecnología. Sirva de ejemplo el Partenón, del que se recrearon el arquitrabe, friso, cornisa, frontón, metopas, triglifos, tambores¹¹ y estilóbato.



Nos trasladamos a la Acrópolis para una clase diferente de arte

La exposición y la guía

Los materiales elaborados para la escenografía, agrupados por secciones, han servido de punto de partida para la propuesta de múltiples actividades dirigidas a toda la comunidad educativa.

Todas las actividades han sido concebidas de manera interdisciplinar y permiten (en el caso del profesorado visitante) establecer conexiones con las respectivas programaciones didácticas.

⁹ Se dio la opción al alumnado de subtítulo su tema para ampliar la difusión del mismo (MOOC).

¹⁰ Ver el documento 8, Anexo II.

¹¹ Las columnas no se recrearon al completo, por lo que solo se construyeron varios tambores.

PARA TODOS

“LARGO ES EL CAMINO DE LA ENSEÑANZA POR MEDIO DE TEORÍAS; BREVE Y EFICAZ POR MEDIO DE EJEMPLOS”

Séneca

El hecho de vivenciar el aprendizaje favorece las relaciones interpersonales y las relaciones familiares.

Con la experiencia *EBdNR* hemos disfrutado de los valores intrínsecos del arte, valores que han sido la clave del éxito del proyecto y que hemos intentado transmitir. Podemos diferenciar tres niveles de repercusión del trabajo en el contexto escolar:

En relación con el alumnado, ha propiciado las relaciones de convivencia y solidaridad¹², ha favorecido el reconocimiento del trabajo de los demás y ha ofrecido experiencias diferentes para la adquisición de conocimientos¹³.

En relación con el profesorado, ha participado en jornadas de formación¹⁴, ha favorecido la relación con otros centros o con profesorado de primaria que pueden animarse a seguir la misma línea educativa y ha podido propiciar investigaciones y creación de nuevos materiales o recursos educativos.

En relación con la comunidad educativa ha favorecido la colaboración intercentros, ha propiciado la colaboración de la AMPA y la del personal no docente, incrementando su sensación de pertenencia a la comunidad educativa, y ha impulsado la colaboración de instituciones públicas¹⁵.

El proyecto *EBdNR* mediante su difusión ha intentado motivar y favorecer acciones con un interesante potencial formativo y de participación.

En su primera fase, mediante los vídeos MOOC¹⁶, nos hemos acercado al principio de educación abierta y masiva, pues fueron creados con el objetivo de acercar nuestra información al máximo número de personas posible y de ser protagonistas en nuestra formación.

El alumnado también ha tenido la oportunidad de mostrar su trabajo a los demás bajo la forma de una representación teatral, viviendo dicha representación como una experiencia real, un goce estético pleno y una puesta en escena que no cabe en los libros de texto ni en las aulas convencionales. Las representaciones intentaron llegar al mayor número de público mediante el preestreno¹⁷, al que asistieron las familias, el estreno, dirigido al alumnado del centro y una posterior representación para el alumnado del CEIP de la localidad de La Barca.

La permanencia en nuestro centro de la exposición permite que puedan acceder a ella el máximo número de alumnos y alumnas, de las etapas de Primaria, Secundaria y Bachillerato, de todos aquellos centros educativos interesados en trabajarla.

¹² Hay que destacar la forma en que el alumnado ha favorecido la inclusión y trabajo en el proyecto de compañeros con necesidades especiales.

¹³ Ejemplo de ello es la cantidad de alumnos/as de otros cursos que nos han solicitado repetir la experiencia.

¹⁴ Jornadas sobre Buenas Prácticas Educativas del CEP de Jerez de la Frontera.

¹⁵ Publicitación, uso de salas culturales, etc.

¹⁶ Los *Masive Open Online Course* (Documento 8, anexo II) se han convertido en uno de los experimentos pedagógicos más trascendentales de este siglo.

¹⁷ Todos los elementos de la obra son muy importantes a la hora de comprender cuál es su mensaje y la intención de los autores. Como reclamo para animar a los potenciales espectadores se elaboraron un cartel anunciador y un programa de mano (documento 7, Anexo II).



Representando la obra para unos visitantes ilustres: el alumnado del vecino CEIP La Barca

CON TODOS

“LA ÚNICA FORMA DE TENER BUENAS IDEAS ES TENER MUCHAS IDEAS”

Linus Pauling

La experiencia ha demostrado que los procesos de aprendizaje pueden ser más ricos y estimulantes para todos cuando la diversidad y la colaboración se utilizan como recurso para el aprendizaje y el desarrollo de una buena convivencia que fortalezca el sentido de pertenencia a la comunidad educativa. El trabajo colaborativo a nivel institucional impacta transversalmente y favorece a los protagonistas. Es por ello que la escuela es un espacio privilegiado para el cambio hacia mayores niveles de inclusión, participación y colaboración.

Pero para que la colaboración sea efectiva hace falta un elevado grado de implicación, algo que debemos destacar en nuestro proyecto¹⁸.

¹⁸ EBdNR ha propiciado una intensa actividad de intercambio entre centros, familias, profesorado y alumnado.

El alumnado

La motivación¹⁹ es fundamental porque nace del interés real de los alumnos y alumnas, y el esfuerzo es consecuencia del sentido que le dan a su aprendizaje. Un compromiso que empieza con uno mismo y termina con todos.

En nuestro alumnado ha crecido el grado de implicación a medida que el proyecto ha ido avanzando, de forma que han pedido realizar más funciones de las inicialmente asignadas y han acudido a trabajar durante los recreos y por las tardes sin la presencia necesaria del profesorado.

Los otros centros

La colaboración con otros centros ha sido coordinada a través de Internet y de encuentros planificados. Esta ha tenido objetivos a corto plazo que han ido facilitando la marcha del proyecto y sin los cuales los resultados no habrían sido tan positivos.

El IES Andrés Benítez de Jerez de la Frontera ha cedido cajas vacías de ordenadores que han sido recicladas y transformadas en los escalones del estilóbato del Partenón; alumnado del ciclo de Caracterización y Maquillaje Profesional del IES San Severiano de Cádiz ha colaborado en la transformación de las esculturas vivas; el Departamento de Filología Clásica de la UCA y el profesorado del IES Cortadura han colaborado en la fase de investigación con material sobre mitología; profesorado del CEIP Barca de la Florida ha ayudado en la preparación musical de los coros de la obra y alumnado de la Escuela de Arte de Jerez ha participado en la elaboración de las serpientes del Laocoonte, de las alas de la Victoria de Samotracia y de las máscaras de la tragedia y de la comedia.

La familia

Durante las últimas décadas la vida familiar ha cambiado radicalmente, los horarios laborales actuales así como la incorporación de la mayoría de las madres al mercado laboral, dificultan la compatibilización del trabajo con las responsabilidades familiares. Sin embargo, gracias a sus especiales características, la escuela rural siempre ha favorecido unas relaciones más directas y cercanas con los padres, aumentando así la cantidad y calidad de la comunicación.

En nuestro proyecto las familias han colaborado en la fase de representación, económicamente para la compra de telas y atrezzo, y con su trabajo en la confección de trajes y caracterización de los personajes.



En primer plano, María peina a Raquel mientras esta termina una pieza del caballo de Troya. Al fondo, últimos retoques de maquillaje

¹⁹ El hecho de poner lo mejor de cada uno en aras de la mejora colectiva influye también en la formación de la personalidad.

SEAMOS COMPETENTES

“LAS TIC SIRVEN PARA TRAER EL MUNDO A LA ESCUELA Y PARA ABRIR LA ESCUELA AL MUNDO”

Jordi Adell

El trabajo mediante tareas integradas ha favorecido la adquisición de las competencias clave por el alumnado, en particular, la de aprender a aprender y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, así como la conciencia y expresiones culturales.

Competencia en comunicación lingüística. El teatro es comunicación, fundamentalmente lingüística, aunque otros muchos códigos interactúan, lo cual mejora notablemente la expresión oral e, indirectamente, la expresión escrita, además de la comprensión oral, fundamental para el éxito de la comunicación teatral. Dialogar, los códigos de comunicación, articulación o entonación son algunos de los elementos de esta competencia que se desarrollan en *EBdNR*.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La relación entre la arquitectura y las matemáticas²⁰ es muy estrecha. También son necesarias las habilidades tecnológicas y matemáticas para el dibujo o la elaboración de planos y de eso hay mucho en nuestro proyecto. Recreaciones del Partenón o del caballo de Troya, dibujos de personajes mitológicos, interiores del templo, planificación de la exposición...

Competencia digital. En la orientación interdisciplinar de nuestra propuesta nos acercamos de lleno a las nuevas tecnologías desde un enfoque empírico y sensitivo. Todos los materiales han sido facilitados al alumnado a través de internet y su uso en la práctica diaria ha sido continuo. La misma búsqueda de información o la solicitud de material a diversas instituciones se ha realizado *on line* y de la misma forma se han adquirido los cómics de la Grecia Clásica o los dibujos de las metopas. Además los resultados de la investigación por módulos siguió el esquema de los *Masive Open Online Course*.

Aprender a aprender. Tanto el trabajo de investigación como el de elaboración suponen un ejercicio de autoconocimiento individual y colectivo. Además, el trabajo de representación no es nada simple y supone una meta motivadora para el alumnado, un reto que debe superar incrementando su autoestima y autocrítica para lograr el resultado esperado por todos.

Competencias sociales y cívicas. Mediante la discusión de ideas, la gestión de conflictos y la toma de decisiones, el alumnado ha trabajado las competencias sociales y cívicas, además ha creado fuertes lazos interpersonales que han fomentado su sentido de pertenencia al grupo y su compromiso con el centro.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. *EBdNR* ha favorecido la construcción de una



El uso de las TIC, siempre presente en nuestro proyecto

²⁰ El interés de los griegos por las proporciones queda patente en el número áureo y en las esculturas de los distintos periodos.

comunidad de aprendizaje, ya que no solo ha contribuido a la mejora de los procesos de enseñanza, sino que ha potenciado la conciencia emprendedora, la cual repercute en todas las áreas de la educación e involucra al centro educativo en su conjunto e, igualmente, al resto de la comunidad educativa.

Conciencia y expresiones culturales. Esta es, sin duda, la competencia central y vertebradora de todas las demás, pues hace referencia al conocimiento, la comprensión, el aprecio y la valoración crítica de las diferentes manifestaciones del arte, así como el empleo de recursos de expresión artística para interpretar y crear.

¡CREEMOS!

“LA CREATIVIDAD ES TAN IMPORTANTE EN EDUCACIÓN COMO LA ALFABETIZACIÓN, Y POR ESO DEBEMOS TRATARLA CON LA MISMA IMPORTANCIA”

Ken Robinson

Con el proyecto *EBdNR* hemos comprobado que se puede potenciar la creatividad en el alumnado planteando desafíos y ejercitando la imaginación creativa, por lo cual reivindicamos la **capacidad creativa** de los alumnos y alumnas a todos los niveles. Por supuesto, debe empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar al alumnado dentro y fuera del aula. Debemos proporcionar a los y las estudiantes instrumentos para ampliar su percepción y necesitamos reemplazar nuestro “*es*” por un “*puede ser*”.

EBdNR no ha buscado unos resultados originales, ha buscado un proceso de desarrollo creativo, una vía de resolución diferente de situaciones dadas; múltiples miradas nuevas a lo establecido.

La obra

La obra dramática lleva el mismo nombre que el proyecto y se divide en tres actos.

En el primero, que sigue las estructuras de las tragedias griegas clásicas, se versiona la *Iliada* y, al igual que en la obra de Homero, el rapto de Helena por Paris desencadenará una guerra entre griegos y troyanos que acabará con la muerte de numerosos soldados de ambos bandos. El acto segundo es una breve narración que enlaza el fin de la guerra de Troya con la del Peloponeso e introduce la historia narrada en el tercer acto. En este, que bebe de las obras de Aristófanes, las mujeres de los soldados, cansadas de las guerras que acaparan a sus maridos, planean una divertida venganza.

La escenografía

La componen una reproducción tridimensional de la fachada occidental (arquitraque, friso, cornisa y frontón) del Partenón realizados en cartón por el alumnado²¹; tambores de las columnas realizados en madera y escalones del estilóbato realizados en cartón reciclado; recreación en cómic (3.00 x 9.00 m) de los interiores del templo (naos, opistódomo y sección longitudinal); 40 dibujos a escala de personajes mitológicos agrupados en cuatro categorías: dioses, diosas, héroes y criaturas; reproducción tridimensional (2.00 x 3.00 m) elaborada en cartón del caballo de Troya. El vestuario incluyó las máscaras de teatro clásico del narrador, las alas de la Victoria de Samotracia y las serpientes del Laocoonte.

²¹ Los dibujos que recrean el frontón y las metopas están basados en los que Jacques Carrey realizó en 1674.

La exposición

La exposición se ha organizado en torno a cuatro secciones con la ayuda de una guía didáctica. La primera engloba actividades que ayudan a conocer el Partenón y la Grecia de las polis (puzles de las metopas, dibujos a color del entablamento, magnéticos de las polis clásicas...). Las actividades de la segunda sección ayudan a conocer el legendario caballo de Troya (maquetas del caballo, magnéticos de los héroes homéricos, técnica e ingeniería griega, griegos imprescindibles...). La tercera sección comprende actividades para conocer la mitología y la religión griegas (atributos de dioses y diosas, cualidades de los héroes, el poder de las criaturas, la mitología en la escultura griega...). Las actividades de la cuarta sección intentan acercar al espectador al drama de los refugiados sirios en Grecia (mapas de campos de refugiados en Europa, flujos migratorios, los excluidos en la Grecia Clásica, la importancia del mar...).



Nuestro particular taller de decorados. En la imagen, dibujando el despiece del caballo de Troya

Y AYUDEMOS

“RARA VEZ SE PRESENTAN GRANDES OPORTUNIDADES DE AYUDAR A OTROS, PERO LAS PEQUEÑAS NOS RODEAN TODOS LOS DÍAS”

Sally Koch

Dada la complejidad del mundo contemporáneo, formar en valores plantea al profesorado un gran desafío. Los proyectos solidarios forman parte del área extracurricular de muchos centros educativos, que plantean actividades concebidas para despertar este sentimiento entre el alumnado.

La transmisión de principios y actitudes valiosas, para el alumnado y para la comunidad, ha constituido una de las tareas fundamentales del proyecto.

El bucear en las raíces de la cultura helena e investigar sobre los aspectos de aquella Grecia que quedan presentes hoy día ha permitido al alumnado acercarse a la Grecia actual. En su búsqueda de información han accedido a numerosas noticias que testifican cómo los escenarios de la Grecia Antigua se han convertido en un lugar de paso donde los refugiados se hacían en centros de acogida, en los que garantizar la higiene básica y el apoyo psicosocial son necesidades imperiosas. Se han acercado así al drama de los refugiados.

A través de *EBdR*, y en relación con otro proyecto de nuestro centro²², los alumnos y alumnas han podido abordar cuestiones tales como la identidad, la cooperación y la participación desde una perspectiva reflexiva, consciente y enriquecedora.

Desde 2011 somos testigos directos del conflicto sirio. Cientos de miles de refugiados vienen a Europa porque, una vez más, han sido expulsados de su casa. Son personas valientes que han invertido todos sus ahorros, o bien han contraído una gran deuda, con la esperanza de aspirar a una vida segura para ellos y para sus familias, un derecho que hoy en día parece más bien un privilegio, al menos para muchos territorios de Oriente. Hemos testimoniado una preocupante falta de agilidad política, institucional y social ante una emergencia humanitaria de dimensiones mayúsculas.

La *cultura de otros* ha estado presente como objetivo durante todo el proyecto. Por un lado en la representación, cuya taquilla solidaria fue diseñada y elaborada por el alumnado, así como las entradas. La recaudación por su venta ha sido donada a través de ACNUR²³ al campo de refugiados de Kara Tepe, a las afueras de Mitilene, capital de Lesbos.

Kara Tepe es el primer paso hacia Europa de los refugiados sirios, un campo donde la mayor parte del esfuerzo de estos refugiados se centra en alcanzar las necesidades básicas (comida, vestimenta, atención sanitaria e información, pero donde también sufren una peligrosa escasez de esperanza).

La exposición cuenta con una sección llamada *los refugiados* donde diversas actividades orientadas a primaria y secundaria han sido elaboradas para acercar al espectador al drama de estas miles de personas. Mapas de flujo migratorio de refugiados, mapas de campos de refugiados en Europa, relación con la antigüedad mediante la actividad *Los excluidos en la Grecia Clásica* o la actividad *La importancia del mar*.



Educación en valores: reparto de solidaridad

²² Proyecto Observatorio del Terrorismo Yihadista.

²³ "Estimados/as integrantes del IES Vega del Guadalete. Os escribimos en relación a vuestra colaboración y solidaridad para con el Comité español de ACNUR y, sobre todo, para con las personas que lo han perdido todo y han tenido que abandonarlo todo: los refugiados y desplazados" Fragmento de la carta de agradecimiento de ACNUR al centro.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, Carlos y otros. La Grecia antigua. *Muy historia*, núm. 7/2006.
- Aristófanes. *Lisístrata*. Macía Aparicio, Luis M. (trad.) 3ª ed. 2002. 94 p. ISBN 84-7882-487-1.
- Aristófanes. *Pluto*. Macía Aparicio, Luis M. (trad.). 96 p. 1998. ISBN 84-7882-319-0.
- Bacus, A. y Romain, C. (1992). Creatividad. *Cómo desarrollarla*. Iberia, Barcelona.
- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. *Teoría y técnica teatral*/Juan Cervera [en línea] [consulta: 15 de febrero de 2016] Disponible en: <<https://www.google.es/?ion=1&espv=2#q=biblioteca+virtual+miguel+de+cervantes>>
- Blánquez, Carmen y otros. La Grecia clásica. *Muy especial*, núm. 44 noviembre/diciembre 99.
- Bouhy, Laurent, Martin, Jacques. *Les voyages d'Alix. Athènes*. [Los viajes de Alix. Atenas]
- Broche, Pierre de, Martin, Jacques. *Les voyages d'Alix. La Grèce* [Los viajes de Alix. Grecia]
- Cano Cuenca, Jorge. El corazón de Atenas. El Partenón. *Historia National Geographic*, Núm. 29.
- Correa, L. (2003). Aprendizaje Colaborativo: Una nueva forma de dialogo interpersonal y en red. *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*. N 28
- David Bellingham. *Mitología griega. Dioses y leyendas*. Edimat Libros.
- España. Museo Nacional del Prado. *La Guía del Prado*. Quinta edición, revisada, 2014. 480 p. ISBN 978-84-8480-286-0.
- Francia. Biblioteca Nacional (París). Département de la reproduction.
- Francia. Musée du Louvre. La Guía del Louvre. Réunion des musées nationaux. 2014. 480 p. ISBN 2-35031-014-0.
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y la creatividad*. Desde De Brouwer, Bilbao.
- G Houtzager. *La enciclopedia de la mitología griega*, LIBSA.
- Guitert, M. y Jiménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En: *Aprender de la Virtualidad*. España: Edit. Gedisa.
- I. Aghion, C. Barbillon, F. Lissarrague. *Héroes y dioses de la antigüedad. Guía iconográfica*. Alianza Editorial.
- León, O. G. y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en Psicología y Educación*. McGraw-Hill, Madrid.
- Louvre. Œuvres & Palais. Les incontournables. Chefs-d'œuvre du Louvre [en línea] [consulta: 5 de noviembre de 2015] Disponible en: <<https://www.google.es/#q=museo+del+louvre>>
- Martínez Moraga, C. (coord.) y otros (2015). *EDUCACIÓN EMOCIONAL - Reflexiones y ámbitos de aplicación*. Universidad Francisco de Vitoria, Madrid.
- Metro Government of Nashville & Davidson County. Tennessee. *The Parthenon* [En línea] [Consulta: 5 de noviembre de 2015] Disponible en: <<https://www.google.es/?ion=1&espv=2#q=parthenon+nashville>>
- ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ. *Museo de la Acrópolis de Atenas. Sala del Partenón*. [En línea] [Consulta: 5 de noviembre de 2015] Disponible en: <<https://www.google.es/?ion=1&espv=2#q=museo+de+la+acropolis>>
- Murcia Ortuño, Francisco Javier. La Atenas de Pericles. *Historia National Geographic*, núm. 55.
- Museo Nacional Del Prado. Madrid. *Visita dinamizada. Itinerario: Visiones del cuerpo* [En línea] Colección. Temas: Dioses mitológicos [En línea] [Consulta: 5 de noviembre de 2015] Disponible en: <<https://www.google.es/#q=museo+del+prado>>
- Raujo, J. B y Chadwick, C. B. (1988): *Tecnología educativa. Teorías de Instrucción*. Barcelona, Paidós.
- Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, 199 – 227; en Cabero, J. (ed.) (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis
- Sófocles. *Antígona*. Benavente, M. (trad.) 2ª ed. 64 p. ISBN 978-84-7882-670-4.
- Sófocles. *Edipo Rey*. Benavente, M. (trad.). 64 p. 1992. ISBN 84-7882-083-3.
- The British Museum. London. *Greece: Parthenon*. [En línea] [Consulta: 5 de noviembre de 2015] Disponible en: <<https://www.google.es/?ion=1&espv=2#q=british+museum>>
- Torres, J. (2000). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Madrid, Morata.
- Toyama, K. (2013). “MOOCs Will Come and Mostly Go Like Other EduTech Fads”. En *Educational Technology Debate*, 8 de abril.
- Troya* [película] 2004. Dirigida por Wolfgang Petersen.