

**MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**

***TEXTO E IMAGEN: DIDÁCTICA AVANZADA  
DE LA TRADICIÓN CLÁSICA A TRAVÉS DE  
NUEVOS MEDIOS DIGITALES***

**RESPONSABLE: JUAN ANTONIO GONZÁLEZ IGLESIAS**

En los últimos cursos, he desempeñado una importante labor al frente de varios proyectos de Innovación Docente, todos ellos avalados por el servicio de Formación Permanente de la Universidad de Salamanca. En todos ellos, hay una característica común que los une: la integración de medios audiovisuales y digitales en el aula, con un

enfoque especial a la materia de Tradición clásica, de la que llevo encargándome varios años y que ha signado gran parte de mi trayectoria docente e investigadora. Así, los proyectos anteriores han sido:

1. Imágenes de la cultura clásica: tratamiento en animación digital y 3D (curso 2009/2010)
2. Imágenes de la cultura clásica II: tratamiento en animación digital y 3D (curso 2010/2011)
3. Incorporación de Wikipedia como herramienta de trabajo y evaluación de estudios clásicos (curso 2012-2013)
4. Empleo de audios y videoclips para la docencia virtual de poesía y textos breves (curso 2015/2016)

Su correcto desarrollo y la eficiencia demostrada tanto en el alumnado como en el profesorado participante me llevó, en esta ocasión, a solicitar el proyecto «Texto e imagen: didáctica avanzada de la Tradición Clásica a través de nuevos medios digitales», que pretendía dar un paso más no solo en las medidas implantadas en el aula, sino también en la formación de sus miembros, en aras de un equipo interdisciplinar que permitiera nutrir desde distintos ámbitos, como el iconográfico o el mitológico, además del literario, la docencia en cuestiones vinculadas a la enseñanza de la herencia de la Antigüedad grecolatina. En este sentido, el equipo ha estado formado por los siguientes docentes e investigadores:

- Henar Velasco López
- Teresa Martínez Manzano
- Lucía Lahoz Gutiérrez
- Isabel Moreno Ferrero
- Borja Cano Vidal
- Antonio Portela Lopa
- Federico Pedreira Nores
- Jorge Jiménez López

- Elena Muñoz Gómez
- Santiago Arroyo Serrano

Igualmente, las asignaturas en las que se han desarrollado las actividades del proyecto han sido:

- Tradición Clásica (estudiantes de diferentes titulaciones de la Facultad de Filología)
- Poética y Retórica Grecolatinas (Grado en Filología Clásica)
- Literatura y Cultura Grecolatina (Grado en Humanidades)
- Arte Español I (Grado en Historia del Arte)
- Arte Medieval II (Grado en Historia del Arte)
- Innovación docente: textos e imágenes del mundo antiguo para la educación del siglo XXI (Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria)

La propuesta de este proyecto, por tanto, planteaba una doble necesidad de ciertos instrumentos docentes: por un lado, ampliar lo entendido como tradicional en el estudio del texto literario a otros productos culturales cuya importancia e interés son igualmente destacables en el mundo contemporáneo; y, por otro lado, el fomento de la relación interdisciplinar entre distintas áreas de conocimiento, cristalizando todas ellas en la relación entre imagen y texto y la traducción simultánea entre ambos elementos. Los objetivos perseguidos en este proyecto, por tanto, se condensan en los siguientes puntos:

1. Elaborar redes de conexión entre textos e imágenes de temática clásica, contribuyendo a una docencia de carácter interdisciplinar que favorezca tanto la formación académica como profesional del alumnado participante.
2. Establecer vínculos entre la Antigüedad grecolatina y el mundo contemporáneo, así como las distintas épocas y civilizaciones intermedias, en aras de contribuir al conocimiento del legado de las mismas en la actualidad.

3. Utilizar nuevos medios digitales, como la plataforma del Campus Virtual *Studium* o redes sociales como Twitter o Facebook, para mostrar el legado de la cultura grecolatina en ellas, así como la enorme potencialidad que muestran en la didáctica universitaria actual, exprimiendo al máximo las oportunidades que tales instrumentos conceden tanto al docente como al alumnado.
4. Fomentar la colaboración efectiva entre distintas disciplinas humanísticas, como la Literatura, el Arte, la Mitología y, de forma general, el mundo cultural, mostrando al alumnado la retroalimentación que existe entre todas ellas.
5. Incentivar al alumnado a la búsqueda de imágenes en las asignaturas de carácter literario y textos en las asignaturas con un enfoque más iconográfico, contribuyendo a la explicación y enseñanza de la traducción mutua entre ambas partes.
6. Mostrar las potencialidades que los nuevos medios electrónicos otorgan al alumno en su proceso de aprendizaje, así como al profesor en el proceso de enseñanza, tanto de manera general como en el ámbito concreto de la cultura grecolatina.

En consonancia con lo expuesto, cabe destacar que el grado de cumplimiento de estos objetivos principales ha sido alcanzado con gran satisfacción por cada uno de los miembros participantes, habiendo comprobado, asimismo, su efectividad en el alumnado, que ha mostrado su interés en las acciones desarrolladas. Dos cuestiones son las que, principalmente, han protagonizado la correcta consecución de este proyecto. En primer lugar, el uso de toda la gama posibles de dispositivos electrónicos, desde teléfonos móviles, ordenadores portátiles personales o, finalmente, una tablet con proyector integrado han supuesto una gran aportación que nos han permitido utilizar tanto el sonido como las imágenes. Asimismo, el uso de nuevos programas tanto de presentación de diapositivas como de vídeo y audio, cuyo funcionamiento ha sido más efectivo con el uso de tales dispositivos, ha supuesto otro gran avance. Y, en segundo lugar, el modelo BYOD (*Bring your own device*), que ha significado uno de los mayores factores de innovación propuestos.

Este último, cuyo objetivo primordial es la filosofía de acudir al aula con el propio dispositivo personal, ha mostrado grandes ventajas. En ocasiones, resulta difícil poder

usar las herramientas que cada facultad pone a disposición del profesor, tanto por los problemas de conexión con ciertas aulas como por la alta demanda de dichos elementos. Igualmente, el elevado número de alumnos provoca que, en ocasiones, resulte difícil que existan dispositivos para todos, de manera que su uso compartido provoca la distracción y la reducción de atención por parte de los mismos. Así pues, son numerosos los beneficios que el sistema ha aportado, ya que hemos comprobado el fomento y el incremento del rendimiento por parte del alumno al utilizar sus propios materiales electrónicos, de los que hoy en día todos disponen, así como la gran satisfacción reportada en ellos al comprobar que el uso de tales herramientas tecnológicas no solo está integrado en su zona de confort, sino que, además, no requieren de conocimientos informáticos avanzados.

Por nuestra parte, los profesores integrados en el proyecto hemos empleado una tablet nueva, un modelo especial de Lenovo/Yoga, que lleva incorporado el proyector. Disponíamos de dos ejemplares de este modelo, adquiridos con cargo a un proyecto de investigación, que nos han permitido usarlo de maneras complementarias: en las clases de textos (literarias), para aportar imágenes, en las de imágenes (arte) para proyectar textos. Ese carácter reversible y complementario del modo didáctico de trabajar se ha visto favorecido por la versatilidad del dispositivo, que permite una proyección/emisión de imágenes y de sonidos de manera inmediata y sin necesidad de una pantalla previa. Cualquier superficie del aula y desde cualquier punto puede ser utilizada para un empleo que calificamos de intermedio, entre el cañón/proyector instalado y el dispositivo propio de cada estudiante.

Lo anteriormente expuesto, entonces, demuestra no solo la satisfacción sino también la productividad, por un lado, de integrar las traducciones simultáneas entre imagen y texto en los programas docentes de raigambre humanística, fomentando en el alumnado el enfoque interdisciplinar necesario; y, por otro, el aprendizaje bidireccional y oblicuo entre una disciplina tradicional en la que, sin embargo, resulta posible y necesaria la integración de las nuevas tecnologías.

