

DOCENCIA MULTIDISCIPLINAR Y PARCIALMENTE VIRTUAL DE LAS ASIGNATURAS DE HUMANIDADES CON ALTO CONTENIDO AUDIOVISUAL: LA MITOLOGÍA CLÁSICA

Gabriel Laguna



PROYECTO:

Docencia parcialmente virtual, interactiva, transversal e interdisciplinar en asignaturas del campo de las Humanidades: la mitología clásica.

AUTORÍA:

Gabriel Laguna

DESCRIPCIÓN:

La puesta en red de una plataforma virtual, actividades de autoformación para el alumnado y la adquisición de competencias transversales, tanto teóricas como prácticas, constituyen los ejes principales del proyecto.

de encontrar numerosa información, gracias a la que puede desarrollar un proceso de auto-aprendizaje y también adquirir nuevas competencias de manera transversal. Con ello, la carga lectiva teórica, “magistral”, también se reduce y, por tanto, se fomenta la adaptación al modelo de créditos europeos.

MÉTODO DE TRABAJO

Previamente a la puesta en marcha del proyecto se llevó a cabo otra iniciativa que se desarrolló en dos fases y consistió en la construcción de un sitio web como recurso para la enseñanza parcialmente virtual de asignaturas con un alto contenido de material audiovisual. En concreto, la asignatura para la que se creó este sitio web fue Mitología Clásica, una materia optativa que oferta la titulación de Historia del Arte. En el sitio web, constituido por hasta 108 páginas vinculadas, aparecen recogidos los contenidos de la citada asignatura y

El nuevo método de enseñanza que propugna el Espacio Europeo de Educación Superior obliga a los docentes a introducir cambios sustanciales en su sistema de impartir clases. Ya no se trata sólo de exponer magistralmente conocimiento en el aula, sino que el profesorado tiene ahora que transmitir, además, competencias y valores. Por todo ello, el proyecto presentado por Gabriel Laguna se centra en la creación y mantenimiento para cada asignatura de un sitio web en el que el alumnado pue-

enlaces a otros sitios web relacionados, además de la ficha técnica de la materia, la bibliografía e información sobre evaluación.

Tras su subida a la red, dio comienzo el desarrollo e impartición de la asignatura, que giró sobre tres ejes. El primero de ellos fueron las clases presenciales, en las que se unen la enseñanza tradicional del contenido del programa con la práctica, que en este caso consiste en el visionado, el análisis crítico y el comentario de las obras de arte que representan mitos clásicos. Las tutorías, tanto presenciales como virtuales, constituyen el segundo pilar del proyecto, mientras que el último se centra en el trabajo del alumnado sobre un tema asignado previamente por el docente. Con esta tarea, los estudiantes tienen que desarrollar sus capacidades de comunicación oral y escrita, además de demostrar sus habilidades en el uso de las nuevas tecnologías.

El proyecto continuó hacia adelante con una visita al Museo del Prado en Madrid, en la que el alumnado tuvo la posibilidad de comentar las obras que corresponden a su trabajo previo, compartiendo dicha responsabilidad con el docente. A todo esto se sumó la creación de un blog por parte del profesor Laguna –www.tradicionclasica.com–, que contiene entradas de interés para la asignatura y que el alumnado tuvo que analizar. Para la evaluación final se tuvieron en cuenta tres criterios: un examen final, con un valor del 55% sobre la calificación global; el trabajo práctico, con un valor del 35%; y la asistencia y participación activa en las clases, junto al uso medio de las tutorías, con un valor del 10%.

Gracias a esta iniciativa, el alumnado adquiere conocimientos del patrimonio histórico y artístico, así como habilidades para analizar y saber procesar información de diferentes fuentes.

El trabajo en equipo es otro de los puntales sobre los que se apoya el proyecto, que también permite el desarrollo de habilidades comunicativas y el manejo de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes universitarios.

REPERCUSIÓN DOCENTE

Las buenas calificaciones obtenidas por el alumnado son, sin duda, uno de los grandes resultados del proyecto. El método ha sido, además, muy bien acogido por los estudiantes, a tenor de los resultados de las encuestas de valoración de la asignatura, al conceder una puntuación de 4,20 puntos –sobre 5– en el curso 2005-2006.

Otro de los aspectos que han tenido una elevada repercusión docente es el carácter interdisciplinar de los contenidos aprendidos, puesto que combinan disciplinas como el Arte, la Literatura, la Mitología, la Religión y la Historia.

CONTENIDO INNOVADOR

La combinación de la enseñanza tradicional con la virtual, a través de la plataforma docente on-line es uno de los contenidos innovadores del proyecto, junto a la construcción y mantenimiento del blog www.tradicionclasica.com. Las tutorías y seguimientos de los trabajos presentados por el alumnado mediante el uso del correo electrónico e, incluso, a través del sistema Messenger han favorecido que los estudiantes tengan un mayor contacto y dominio de las nuevas tecnologías. El proyecto también ha procurado mostrar todas las posibilidades que los futuros egresados tienen en el mercado



de trabajo con la visita al Museo del Prado, ya que, en ella, los alumnos hicieron de guías y de docentes, lo que puede contribuir a su formación práctica como gestores culturales o guías turísticos.

BENEFICIARIOS DE LA ACTUACIÓN

De manera evidente, los alumnos de la asignatura de Mitología Clásica son los grandes beneficiarios de este proyecto, ya que les permite obtener y adquirir tanto conocimientos teóricos como habilidades y competencias prácticas, además de desarrollar destrezas sociales y personales.

El responsable del proyecto asegura, además, que la sociedad también es beneficiaria de su acción, ya que el alumnado ha aprendido, entre otras cosas, a defender y difundir el medio cultural y artístico, que pueden trasladar en su entorno social y familiar.

Dirección web para ampliar la información sobre el contenido del proyecto:

www.gabriellaguna.com

Contacto:

glaguna@uco.es