

Clàssiques amb TIC

Beatriz Pérez

RESUM

Aquest article és un recull d'experiències dutes a terme a l'aula amb alumnes que cursen matèries de llengües clàssiques, experiències en les quals l'ús d'eines TIC esdevé fonamental per al desenvolupament del currículum. Un viatge pel món romà a través de Google Maps, els moments d'oci plasmats en un mural multimèdia, enregistraments per treballar les lectures i la pronúncia del grec o una webquest d'animació lectora de L'Odissea són algunes de les activitats que s'exposaran.

RESUMEN

El presente artículo es una recopilación de experiencias llevadas a cabo en el aula con alumnos que cursan materias de lenguas clásicas, experiencias en la que el uso de herramientas TIC resulta fundamental para el desarrollo del currículo. Un viaje por el mundo romano a través de Google Maps, los momentos de ocio plasmados en un mural multimedia, grabaciones para trabajar las lecturas y la pronunciación griega o una webquest de animación lectora de La Odisea son algunas de las actividades que se expondrán.

I. INTRODUCCIÓ

Repassem alguns continguts dels currículums¹ de 4t d'ESO de llatí i de 1r i 2n de batxillerat de llatí i de grec que, al nostre parer, són molt adequats per introduir l'alumnat en l'ús de les TIC. Així, veurem com gradualment aquestes matèries contribueixen al tractament de la informació i competència digital de l'alumne.

Tot i ésser una obvietat, no resulta superflu dir que el docent ha de posseir la competència esmentada. Al llarg de les següents pàgines es farà al·lusió a una sèrie de eines com ara: Google Maps, Glogster, SoundCloud, Koowall, TimeRime, Mind 42, Coogler, Bubl.us, etc., que potser no siguin familiars als lectors. Es parlarà de webquest, wikis, blogs. Que ningú no s'espanti! En un termini d'uns cinc anys qui ara escriu ha pogut arribar a manejar-se amb una certa soltesa en aquest món gràcies als cursos de formació en línia per al professorat, que, si bé no són de la qualitat que caldria (amb honroses excepcions), ofereixen un bon punt de partida; gràcies a la quantitat ingent de tutorials accessibles a tothom en la xarxa; gràcies a l'ús de les xarxes socials que faciliten el contacte amb altres docents i l'intercanvi d'experiències; gràcies a companys del nostre centre que també s'hi interessin; i gràcies també a l'alumnat que sempre ens ensenya a anar més enllà i ens descobreix noves aplicacions. I, per suposat, a costa de dedicar-hi moltes hores.

2. ACTIVITAT PERA LLATÍ DE 4T D'ESO

Al bloc 4 dels continguts de la matèria es fa referència a les empremtes materials de la romanització a les Illes Balears i a tota l'àrea d'influència de Roma. Que l'elaboració d'un mapa on apareguin

¹ En el moment de la redacció d'aquest article encara no ha entrat en vigor la nefanda LOMQE i els retrògrads currículums que ens imposa; no sabem com la pressió de les revàlides ens afectarà.

aquestes restes és un procediment adient resulta indiscutible i, per això, és una activitat habitual ben coneguda per docents i alumnes. La proposta consisteix a substituir el paper com a format cartogràfic per una aplicació molt més atractiva, Google Maps, que permet el treball col·laboratiu i, el que és més important, la seva posterior publicació per poder ser mostrada a la resta de la comunitat educativa. Insistirem més vegades en el gran avantatge de les aplicacions en xarxa: l'apertura de l'aula al món exterior.

Descriurem tot seguit el plantejament de l'activitat tal com la presentem a classe i l'exemple d'un mapa elaborat per alumnes de 4t:

En equips hem de programar un viatge des d'Eivissa visitant cinc indrets (tres a Europa i dos fora d'Europa) on els romans hagin deixat restes materials de la seva civilització (ponts, aqüeductes, temples, carrers, amfiteatres, teatres, escultura, pintura, habitatges, muralles, etc.).

No només hem de buscar informació sobre els llocs i les restes conservades, sinó també sobre mitjans de transport i allotjaments, establir dates i horaris, i presentar un pressupost. Òbviament, el viatge ha de ser realista, és a dir, que es pugui fer de veritat.

La informació dels llocs i restes romans ha de constar en un mapa fet amb l'eina de Google Maps. El mapa ha de contenir una entrada per a cada indret visitat amb les següents dades:

- Nom actual de l'indret i nom en llatí.
- Restes arqueològiques visitades.
- Una imatge representativa o vídeo.
- L'autor/a de l'entrada.

Tant el mapa² com l'exposició oral³ seran avaluats mitjançant les dues rúbriques compartides a Google Drive.

Per elaborar el mapa us serviran d'ajuda, a més de la sessió guiada en gran grup, aquests dos enllaços:⁴

Com crear un mapa personalitzat en dos minuts.

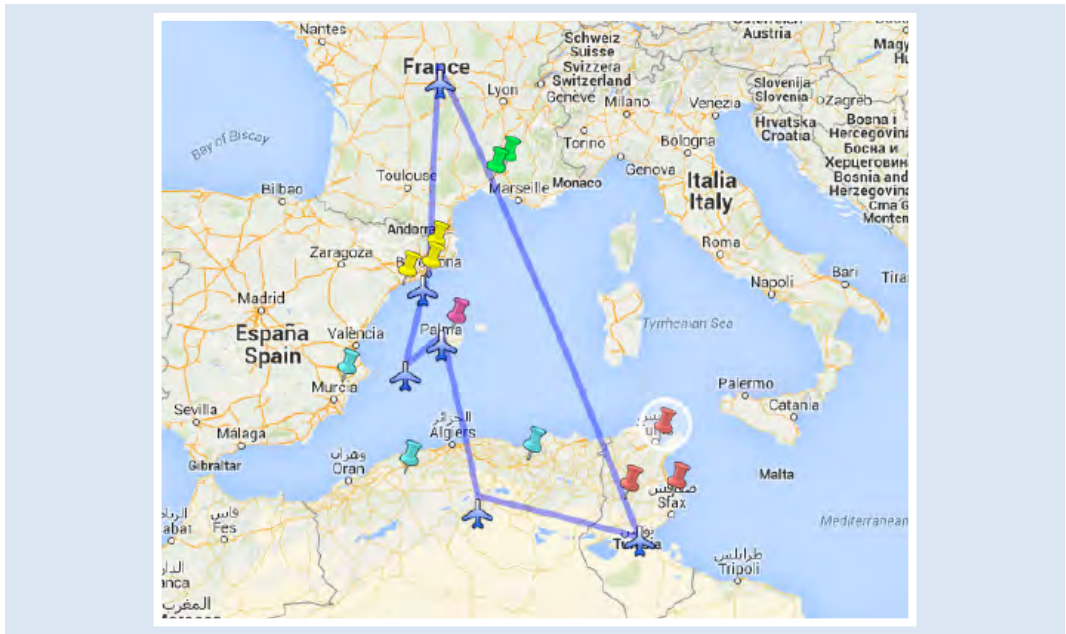
Tutorial de Google Maps: 3 vídeos de 15 minuts en total.

Per a l'activitat tenim tres sessions de classe, que s'ampliaran a casa si cal, i una més per a l'exposició.

² Rúbrica del mapa: https://docs.google.com/document/d/1Nfaq6M967UaPd0wN6_ePZPp2mZsuk_ZOZDOjvTIHhk/edit?hl=ca&pli=1

³ Rúbrica per a exposició oral: <https://docs.google.com/document/d/17t-XG6XIJUyWFYtSePanSrV6Z90nytisyy2BI0EO8RI/edit?authkey=CPuqjjsL&authkey=CPuqjjsL&pli=1>

⁴ La nova versió de Google Maps requereix una actualització dels tutorials: <https://www.youtube.com/watch?v=oN4eIR4IsA&feature=youtu.be> i <http://www.adelat.org/index.php?title=mapas-pesonalizados-con-google&more=1&c=1&tb=1&pb=1>



3. ACTIVITAT PER A LLATÍ DE 4T D'ESO

Per aprofundir en el mateix bloc 4 de continguts «Les vies no lingüístiques de transmissió del món clàssic» es proposa l'elaboració d'un mural multimèdia amb l'aplicació Glogster.⁵ El tema del pòster digital és «Tems d'oci» i gira al voltant de les activitats d'entreteniment tant en l'esfera privada (jocs de taula, jocs en grup...) com en la pública (lluïtes de gladiadors, carreres de quadrigues, teatre...) Aquesta eina 2.0, Glogster, ens permet incloure text, imatge, so, vídeo i hipervincles, i el resultat, que també pot ser imprès, inserit en una web o projectat a l'aula, és d'una gran qualitat estètica i visual, i contribueix enormement al foment de la creativitat. Música, art, cultura clàssica i noves tecnologies: una meravellosa combinació.

L'activitat es presenta a l'alumnat temporalitzada en sis sessions de treball a l'aula, i una o dues més, depenent del nombre de grups, per a l'exposició oral. El desenvolupament de les sessions és el següent:

Sessió 1: quin tema treballarem, d'on traurem la informació, com el treballarem, quant de temps ens durà, com s'avaluarà (a la carpeta compartida de Google Drive es troba la rúbrica d'avaluació), qui avaluarà (coavaluació i avaluació de la professora).

Sessions 2 i 3: treball a l'aula amb material bibliogràfic i recursos de la web prèviament seleccionats per la professora. Com sempre, la feina que no s'acaba a l'aula s'acaba a casa.

⁵ <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/gl/internet/aplicaciones-web/794-glogster>

Sessió 4: què és Glogster? Tutorials, exemples i pràctiques.

Sessions 5 i 6: treball autònom de confecció del pòster.

Sessions 7 i 8: presentació oral, coavaluació i avaluació amb la rúbrica.

4. AQUÍ TENIM UN EXEMPLE DE DOS MURALS ENLLAÇATS. ACTIVITAT PER A LLATÍ DE 4T D'ESO



La lectura de textos diversos en què es facin versions amb referència explícita a la cultura llatina o a les seves llegendes és un altre contingut del currículum de 4t; el departament de Llengües Clàssiques de l'IES sa Blanca Dona, que participa al pla lector del centre, s'ha decantat pel llibre de Rosa Navarro Durán, *Mitos del mundo clásico. Versión libre de las Metamorfosis de Ovidio*, Biblioteca Juvenil, Alianza Editorial.

Com a totes les activitats, l'expressió oral n'és una part fonamental, aquesta vegada a través de l'enregistrament i l'ús de l'aplicació *SoundCloud* disponible en Itunes i Android, tot i que es deixa llibertat per emprar qualsevol altre programa, com ara *Audacity*, que es treballa a la matèria de TIC, cursada per alguns alumnes del grup.

Així es com plantegem l'activitat a l'alumnat:

Una vegada llegit el llibre, has d'entrar al document compartit La meva metamorfosi⁶ introduir el teu nom i triar una metamorfosi. Alerta, si ja l'ha agafada algun company, en triaràs una altra.

En faràs un resum per escrit des de la perspectiva que vulguis (narració en 3a persona, relat en 1a persona, creació d'un diàleg, poema, etc.) però amb la condició sine qua non que el nom del personatge del mite no ha de ser esmentat. O sigui, que si n'apareix el nom, no serà vàlida.

⁶ Al document es poden veure i escoltar els mites triats per un grup de 4t del curs 2013/2014. <https://docs.google.com/document/d/1YUblSbfAJhnm5CndJjty2UsAGoP3F3rpzNyZuaRMk8Y/edit?pli=1>

Després hauràs d'enregistrar la teva creació amb el mòbil.

Descarrega l'aplicació gratuïta SoundCloud disponible a Itunes i Android.

Obre l'aplicació i registra't.

Grava un àudio i puja'l a SoundCloud sota el títol corresponent (vid. doc "La meva metamorfosi").

Revisa que t'hagi quedat bé (normalment calen unes quantes repeticions).

Comparteix l'enllaç.

No és obligatori l'ús de SoundCloud, l'enregistrament el pots fer com vulguis, però t'has d'assegurar que a posteriori es pugui compartir en xarxa. La plataforma Ivoox et pot servir per pujar l'àudio; i sempre hi ha Youtube.

Cal que miris abans la rúbrica d'avaluació que és a la carpeta compartida. Posteriorment hi haurà un examen consistent a escoltar una selecció dels mites enregistrats i endevinar el personatge protagonista.

De manera voluntària pots deixar la teva opinió sobre el llibre a la pàgina «Me'l recomanes?» del bloc de la biblioteca.

Som perfectament conscients que per superar amb èxit l'activitat, o com els alumnes dirien, per aprovar, no és obligatòria la lectura del llibre sencer, però és que la unió dels conceptes «lectura» i «obligació» no sembla massa engrescadora. I ja que no respectem ni el dret a no llegir ni el dret a llegir el que un vulgui, respectem almenys el dret a no acabar-se el llibre si no hi ha ganés.

5. ACTIVITAT PERA GREC DE 1r DE BATXILLERAT

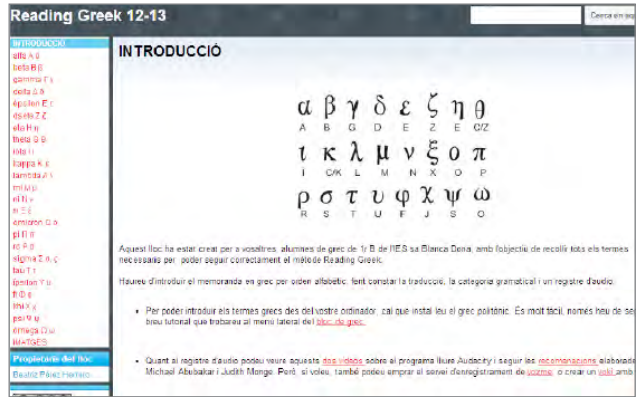
Qualsevol mètode per a l'aprenentatge del grec necessita la memorització d'un vocabulari seleccionat segons la freqüència d'ús. Per això sembla adequat que cada alumne vagi confeccionant, al llarg del curs, el seu propi diccionari, tasca que òbviament es pot dur a terme amb paper i llapis. Ara bé, l'execució d'aquesta feina en suport digital permet treballar també la pronúncia dels vocables mitjançant la inserció d'un enregistrament, reflexionar sobre el lèxic actual d'origen grec amb la inclusió de comentaris etimològics i, com sempre, possibilita el treball col·laboratiu de tot el grup.

Amb l'aplicació gratuïta **Google Sites**⁷ vam crear un lloc web amb un menú lateral de tantes pàgines com lletres té l'alfabet.

⁷ Reading Greek 12-13: <https://docs.google.com/document/d/1UQ72dSprhw5qyMwwh3h26w6CMIWIGwO3OCev4MK5m0/edit?pli=1>

Cada pàgina conté una graella amb sis columnes on s'ha d'introduir:

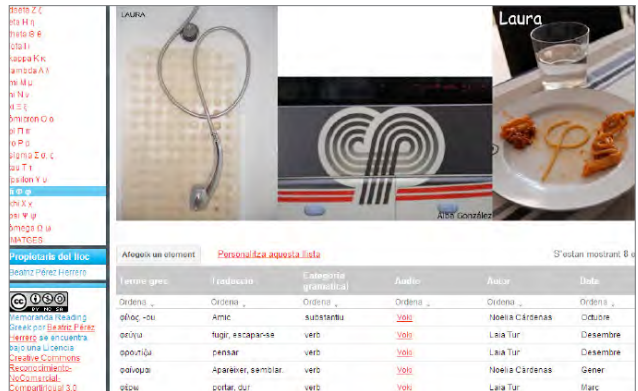
- Terme grec.
- Traducció.
- Categoria gramatical: amb un menú desplegable s'ha d'especificar si el terme és substantiu, adjectiu, verb, etc.
- Àudio: cal pujar un arxiu sonor del terme en grec.
- Autor: per introduir el nom de la persona que fa l'entrada.
- Data: per fer constar el mes de l'entrada.



Les dues darreres columnes són fonamentals per al seguiment individual de la feina i la posterior avaluació.

Aquí tenim l'exemple d'una pàgina:

Com es pot observar a la imatge, l'aplicació permet incorporar fotos. En aquest cas, es va demanar als alumnes que, de manera voluntària, cerquessin al seu entorn les lletres de l'alfabet i al final del curs, amb totes les seves fotografies, vam fer un petit muntatge en [PhotoPeach](http://PhotoPeach.com).⁸ No ens cansarem d'insistir en la necessitat, gairebé obligació, d'obrir espais per a la creativitat, per a la imaginació, fins i tot dins d'una tasca tan poc engrescadora com és la memorització de vocabulari.



Les pàgines de Google Sites també permeten la publicació de comentaris que s'han emprat per a l'apartat de derivats etimològics dels termes introduïts, contribuint així a l'assoliment del segon objectiu de l'estudi del grec fixat al BOIB: «Reflexionar sobre el lèxic d'origen grec present en el llenguatge quotidià i en la terminologia científica, tot identificant ètims, prefixos i sufixos grecs que ajudin a una millor comprensió de les llengües modernes.»

⁸ L'alfabet grec al carrer: <http://photopeach.com/album/15e4vge>

Per als àudios s'han emprat diversos serveis d'enregistrament com vozMe, Vocaroo, Ivoox, o s'han creat avatars (personatges que es mouen i parlen) amb l'eina Voki. Val a dir que la creació de vokis és una activitat molt entretinguda i divertida, irresistible per als alumnes fins i tot de batxillerat. *Ludere et discere.*

La propietària del lloc web és la professora que s'encarrega de donar suport en els aspectes tècnics (cosa que molt ocasionalment és necessària), revisar la correcció dels termes, ampliar l'apartat d'etimologia i dinamitzar el desenvolupament de la feina.

L'alumne és convidat en qualitat d'editor i ha d'introduir trimestralment el nombre de mots proporcional al nombre d'alumnes matriculats. Setmanalment es reserva un temps a l'aula per a la revisió i posada en comú i trimestralment es duu el control individual de la tasca realitzada. Si és correcta, suposa un increment de mig punt en la qualificació; i si és incorrecta, està incompleta o fora de termini, resta.

De tots els aspectes anteriors l'alumne n'és informat a principi de curs oralment i mitjançant un document compartit.

L'activitat descrita s'emmarca en el bloc 3 del currículum «El lèxic grec i la seva evolució».

6. ACTIVITAT PERA GREC DE 1R DE BATXILLERAT

La teva Odissea és una activitat d'animació a la lectura que segueix l'estructura d'una webquest seguint les directrius de Bernie Dodge. A la **Viquipèdia**⁹ trobem la següent definició: «Una Webquest és una proposta didàctica de recerca guiada, que utilitza principalment recursos d'Internet. Té en compte el desenvolupament de les competències bàsiques, contempla el treball cooperatiu i la responsabilitat individual, prioritza la construcció del coneixement mitjançant la transformació de la informació en la creació d'un producte i conté una avaluació directa del procés i dels resultats».

El projecte va sorgir a partir dels coneixements adquirits al curs de formació a distància «WebQuest: una eina per a treballar amb Internet a l'aula» realitzat el 2005, tot i que no va cobrar forma fins a 2011. El llarg temps transcorregut entre la idea i la seva materialització no té a veure amb la dificultat o complexitat d'una webquest, sinó amb el sentiment de reserva o vergonya que moltes persones experimentem a l'hora de publicar a la xarxa per primera vegada. De fet, en aquell curs jo no vaig autoritzar la inclusió del meu treball al recull de webquest del web educatiu de les Illes Balears. Anys després, però, vaig fer meua la frase del batxiller cervantí: «no hay libro tan malo que no contenga algo bueno»; i vaig perdre la vergonya, perquè de qualsevol experiència se'n poden treure bones idees; si ens agrada, la posem en pràctica tal qual; si trobem aspectes que no ens agraden, els canviem o els adaptem a la nostra realitat.

⁹ <http://ca.wikipedia.org/wiki/Webquest>

La teva Odissea planteja un treball d'investigació sobre l'èpica grega i l'obra homèrica *L'Odissea* seguint les passes de l'heroi Odisseu, més conegut com Ulisses. En aquest treball els alumnes, dins un grup de tres persones, es transformen en experts en geografia, en literatura i en mitologia; cada expert ha de proporcionar al grup la informació de la seva pròpia àrea, fomentant així la responsabilitat individual en la construcció de l'aprenentatge comú. Però l'expert no treballa tot sol sinó en col·laboració amb els experts dels altres grups de manera que es propicien diferents tipus d'agrupaments dins l'aula.

Des del primer moment s'explica el desenvolupament de cada sessió, l'objectiu final i els mecanismes d'avaluació.

Procés. Es fixen set sessions de feina: les dues primeres en grups d'especialistes, la tercera individual per tal de processar tot l'après i estructurar-ho per a la posada en comú dins l'equip, i les següents al grup de referència. A aquestes se n'han d'afegir dues més per a l'exposició oral i per a l'avaluació. Això si tot va com la seda i l'alumnat ja té una certa competència en el maneig de la plataforma en línia, en aquest cas Google Sites, i en les eines 2.0 que ha d'emprar per al producte final. En cas contrari, l'activitat requerirà més temps, cosa que no ens ha de fer enrere. Que s'haurà de reduir el temari imposat? I tant. Però d'on traurà més profit el nostre alumnat, d'aquest tipus de feines o de l'estudi de l'aorist radical atemàtic? Aquesta és la reflexió.

Producte. L'objectiu final és elaborar un mural multimèdia que haurà de contenir un mapa fet amb Google Maps amb el recorregut de l'heroi; un vídeo d'elaboració pròpia amb les imatges més adients per a l'exposició i un document escrit sobre la literatura homèrica.

Avaluació. Mitjançant l'ús de rúbriques tots els protagonistes de l'activitat participen en l'avaluació de la següent manera: el mapa l'avalua la professora, el mural el grup mateix que l'ha fet i l'exposició oral els oients. Així les coses, tenim avaluació, autoavaluació i coavaluació, tot plegat.

Com hem dit més amunt, també en *La teva Odissea* s'ha utilitzat el servei de llocs web de Google, del qual se'n fa editor l'alumnat. Allí pot anar deixant registre de l'activitat diària, com si d'un mini blog es tractés, i és allí on ha d'incrustar el producte final. En aquest article deixo l'enllaç a la webquest original,¹⁰ en la qual no apareixen els treballs dels alumnes. Qualsevol persona la pot copiar i adaptar a la seva realitat d'aula i, de fet, jo mateixa l'he anada adaptant any rere any, modificant-ne les adreces de recerca, les rúbriques d'avaluació i fins i tot el producte final. Concretament aquest curs 2014/2015, tenint en compte que l'alumnat ja havia cursat la matèria de llatí a 4t d'ESO i, per tant, ja havia treballat amb Google Maps i amb Glogster, he decidit adreçar la unitat didàctica cap al reforç de la competència oral i la capacitat de síntesi, i he demanat com a producte final un petxakutxa, és a dir, un format de presentació que consta de 20 diapositives temporalitzades a 20 segons cadascuna. Tot un repte.

¹⁰ <https://sites.google.com/site/latevaodissea/home> es pot trobar a la plataforma de recursos educatius Agrega.

Una captura de pantalla d'un treball del curs 2011/2012:



A la part inferior del mural es veu una imatge d'un lloc web de Google que els mateixos alumnes van crear per recollir-hi la bibliografia i webgrafia consultada, i per referenciar-hi la font de les imatges. La resta d'imatges contenen els hipervincles del mapa i del video requerits.

Però havíem dit que aquesta activitat era d'animació lectora. Per això el darrer apartat de la webquesta és una conclusió en la qual es convida l'alumnat a endinsar-se en la lectura de *L'Odissea* amb enllaços per fer-la en línia i la referència bibliogràfica d'exemplars disponibles a la biblioteca del centre. Una vegada més la nostra feina és incitar, provocar, engrescar; obligar és el camí que condueix inexorablement al rebuig, i no ens enganyem, Internet és ple de resums, comentaris i estudis de personatges que permeten superar una prova o un treball escrit sense necessitat de llegir.

Ja per acabar amb la descripció d'aquesta activitat cal dir que també és adequada per a la cultura clàssica de 3r d'ESO.

7. ACTIVITAT PERA GREC DE 2N DE BATXILLERAT

El sisè criteri d'avaluació que marca el currículum LOE encara vigent parla de «realitzar treballs monogràfics consultant les fonts directes i utilitzant les tecnologies de la informació i la comunicació, com a eina d'organització i de comunicació de resultats». Però encara que no ho digués el BOIB, els docents que impartim aquest nivell sabem que el curs és massa curt per a un temari massa llarg i que no queda més remei que confiar a l'alumnat la preparació d'algun tema. Per sort la prova de grec d'accés a la universitat conté una pregunta sobre mitologia, el tema més atractiu i engrescador que hi ha i més adient per al foment de la capacitat creativa.

Les eines en xarxa que es podrien emprar són nombroses, des de l'elaboració de mapes conceptuals amb Google, Mind42 o Bubl.us (per esmentar-ne les més senzilles) a la creació d'un espai, mitjançant Google Sites, en el qual tot el grup va configurant el temari de manera col·laborativa sota la supervisió del docent. Però, en tractar-se d'un grup de 2n de batxillerat ja familiaritzat amb el treball en xarxa i acostumat a recórrer al blog de la matèria, el curs 2012/2013 vam plantejar la possibilitat que els mateixos alumnes obrissin el seu blog.

El 30 de gener de 2014 va néixer <http://mitodidasco.blogspot.com.es/>, un espai per publicar-hi articles de mitologia, però també per compartir-hi tots aquells referents clàssics que s'uessin trobant. Els alumnes es van repartir el temari i es van comprometre a redactar quatre entrades per persona al llarg del segon trimestre, fent constar les fonts d'informació i la procedència de les imatges, objectiu aquest de difícil consecució; conscienciar els al·lots que no poden emprar tot el que troben a la xarxa, que hi ha drets d'ús, que cal respectar i reconèixer l'autoria, no resulta senzill. En tot cas, fou un bon moment per parlar de les llicències Creative Commons.

Per al tercer trimestre va quedar la creació d'un treball final, més atractiu, que servís de rerefons per a l'exposició oral. Els alumnes van triar l'eina 2.0 *ad libitum* perquè, com ja hem dit més amunt, en tenien certa experiència. Podem veure en el seu blog presentacions fetes amb Google Drive, Prezi, VideoScribe i Glogster, totes, al meu parer, de gran qualitat, encara que la part realment important, l'exposició oral (no ens cansarem de reivindicar la importància de l'expressió oral, la gran oblidada de totes, sense excepció, les lleis educatives), no es pot mostrar perquè no va ser enregistrada. Cras error que caldrà corregir; ara bé n'hi ha vint-i-cinc testimonis, ja que aquesta exposició va tenir una dificultat afegida, la de ser representada davant un públic molt exigent, un grup de 3r de primària del CEIP S'Olivera, gràcies a la invitació de la seva tutora Irene Fernández. L'esforç per adaptar un treball de recerca de 2n de batxillerat al nivell d'al·lots de vuit anys va ser encomiable, i no em cap el menor dubte que fou una experiència inoblidable per a tothom, cosa que es pot intuir en el posterior muntatge amb **Photopeach**¹¹ que es pot veure al blog.

Treball individual i autònom de recerca; aprenentatge sobre els drets d'ús d'imatges; utilització de recursos 2.0 com a mitjà, no com a finalitat; empatia, imprescindible per a la comunicació; millora de l'oralitat. Aquests són els objectius que perseguia l'activitat descrita i que, crec, es van assolir.

Simultàniament, el blog va servir per obrir els ulls al món que ens envolta i descobrir-hi la presència inqüestionable de la cultura clàssica. Cent quaranta-cinc entrades ho corroboren, cent quaranta-cinc entrades sobre llibres, els que ells llegeixen; sobre música, la que ells escolten; sobre cinema, el que ells veuen; sobre les seves sèries de televisió favorites; sobre els videojocs a què són aficionats; entrades que parlen dels carrers d'Eivissa, de botigues d'Eivissa, de productes que troben al supermercat de baix casa. Alguns d'aquests alumnes, ja exalumnes, continuen de tant en tant fent noves aportacions al blog, prova que encara van amb els ulls ben oberts.

8. CONCLUSIONS

Fins aquí arriba el recull de sis experiències d'aula amb el qual hem volgut mostrar com l'alumnat va adquirint i augmentat la seva competència en les noves tecnologies, que de noves ja en tenen poc, al temps que guanya una autonomia i iniciativa personal que *a posteriori* reverteix en tot el grup, ja que l'aprenentatge es fa de forma col·laborativa i es comparteix amb la resta quan s'ensenya i s'exposa oralment el producte final. Com s'ha vist, no es troba aquí cap idea revolucionària, ni cap projecte mereixedor d'un premi a la innovació educativa, sinó activitats que qualsevol docent pot incorporar

¹¹ <http://mitodidasco.blogspot.com.es/2014/05/mitologia-lescola.html>

al seu quefer quotidià ja que no han estat dissenyades en laboratoris allunyats de l'aula, sinó que han estat assajades amb i per alumnes, i a més funcionen.

Autonomia és, al meu parer, la paraula clau, el major benefici que l'alumnat obté quan treballa a través de les TIC, perquè aquestes li permeten viatjar pel seu compte, allunyar-se de la figura omniscient del professor, que al seu torn esdevé el guia, el *paidagogos*. A més a més, acostar-se a l'antiguitat de la mà d'eines del segle XXI transforma la perspectiva amb què els alumnes s'apropen a l'estudi del passat, actualitza el significat del terme «clàssic».

Però tampoc no volem obviar les dificultats que sens dubte hi ha i que són fonamentalment de tipus tècnic. La dotació insuficient de personal informàtic als centres provoca que els equips no estiguin actualitzats amb la periodicitat desitjable o que les avaries es perllonguen més del que pertoca; no es poden omplir les escoles d'ordinadors i de pissarres digitals mentre s'estalvia en persones i hores de dedicació. A tall d'exemple l'IES sa Blanca Dona compta *grosso modo* amb 380 ordinadors als quals hem d'afegir unes 22 pissarres digitals amb els seus respectius canons, i la Conselleria només permet en quota 14 hores de coordinació TIC.

Per concloure, malgrat els entrebancs apuntats, el profit que se'n treu paga la pena. Per això esperem haver animat altres docents encara allunyats d'aquest món 2.0 a introduir gradualment les TIC a l'aula, no com a objectiu en si mateix, sinó com a mitjà eficaç per anar canviant metodologies d'ensenyament, sobretot en unes matèries, les llengües i cultura clàssiques, que encara arrosseguen un halo ranci d'altres temps, de manera injusta, per descomptat.