

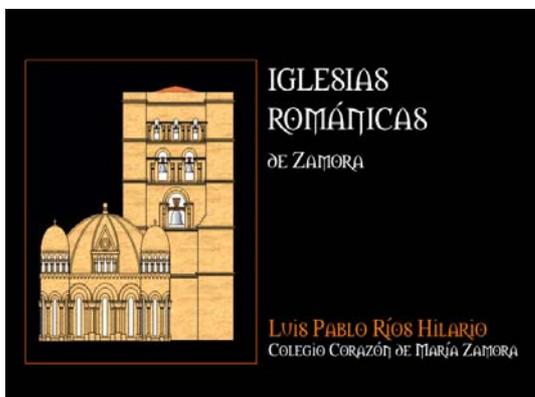
# IGLESIAS ROMÁNICAS DE ZAMORA

## 1. Introducción

La idea de fondo de este trabajo tiene su origen en una clase de Geología, hablando de las rocas sedimentarias, intentando bromear con los alumnos sobre la transformación en piedra de la cabeza que aparece en la fachada sur (“Puerta del Obispo”) de nuestra iglesia Catedral. Las caras de asombro dan paso a preguntas inesperadas: ¿Qué cabeza?, ¿Qué piedra?, ¿Qué obispo?...

Es indudable que nuestros alumnos tiene una buena preparación sobre estos temas pero lo que no es menos indudable es el hecho de les gusta caminar poco, no les gusta cambiar “la play station” por un paseo por la Ciudad del Románico, “...eso son cosas que tienen que prepararles los profesores de Arte o de Historia y hacer alguna salida más del colegio”.

¿Por qué no utilizamos estas herramientas electrónicas para acercar el románico a los alumnos ya que los alumnos no se acercan al románico?. La pasión por la arquitectura románica de la ciudad de Zamora y la pasión por la informática harían el resto.



Solo queda pedir disculpas a las personas más cualificadas del mundo del Arte y de la Historia por atreverse una persona, que es biólogo por formación, a informatizar contenidos a los que solo llega por afición. También dar las gracias a todas las personas que te ayudaron para que esto haya llegado hasta aquí, especialmente: Myriam Casero, Maria J. Ramos.

## 2. Descripción del material

Presentamos el material en formato *html*, en realidad se podría decir que es una página web y la intención era poderlo colgar en el servidor del colegio para que pudiera ser utilizado por todas aquellas personas que lo desearan.

Este formato nos ofrece dos ventajas fundamentales: es fácilmente actualizable y compatible con la mayoría de ordenadores.

Se presenta en un CD con autoarranque y los requerimientos son mínimos.

### 3. Objetivos

El carácter multidisciplinar de nuestro trabajo permite que nos planteemos objetivos en varias áreas del conocimiento para los alumnos, se ha dado importancia al soporte informático, los textos en castellano y en inglés, las imágenes. Pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

- Acercar la arquitectura románica, en principio de la ciudad de Zamora, a los alumnos y alumnas.
- Comprender la época histórica en la que se construyen las iglesias.
- Conocer la visión histórica que ofrecen las leyendas.
- Relacionar las diferentes áreas del conocimiento: Sociales, Naturales o Lengua.
- Utilizar el soporte informático.
- Trabajar los contenidos en castellano y en inglés.

### 4. Contenidos

Para acercarnos a los objetivos planteados se abordan los siguientes contenidos:

- a) Generalidades sobre la arquitectura románica. Se incluyen:
  - Características de la arquitectura. (En inglés y español).
  - Diccionario de términos arquitectónicos relativos al románico.
  - Curiosidades: sobre la orientación de las iglesias, los colores o el significado de los números. (En inglés y español).
  - Enlaces a páginas web de interés.
- b) Catálogo de iglesias románicas de la ciudad de Zamora. Con acceso a cada una de las iglesias.  
  
Localizador: mediante una fotografía aérea se accede a cada una de las iglesias.
- c) Página correspondiente a cada iglesia con una descripción general, breve historia, la planta de la iglesia, localización en el plano de la ciudad, galería de imágenes y leyendas relacionadas, si las hay.
- d) Actividades sobre los contenidos, relación de elementos con cada iglesia (portada, capiteles, etc.). Cuestiones sobre la historia de las iglesias. Crucigramas.
- e) Recopilación de leyendas relacionadas con las iglesias que aparecen en los contenidos. (En inglés y español).
- f) Relato descriptivo titulado: “un día en la edad media” escrito por D. Herminio Ramos, voz y efectos: María Monteso.
- g) Mapa de la web, créditos y página de ayuda.

## 5. Nivel educativo – Ámbito de aplicación

En principio se concibe el programa para ser utilizado por alumnos de secundaria y bachillerato. Al ir presentando a compañeros de diferentes niveles nos fueron aportando sus ideas para una utilización del programa más amplia, resultaría posible utilizarlo desde educación infantil hasta bachillerato.

### a) Educación infantil – 5 años

En educación infantil se trabajan lo llamados **bits de inteligencia**, una actividad en la cual se pasan fichas a los alumnos en las que van reconociendo imágenes. En esta etapa se podría plantear la posibilidad de utilizar las fotografías de las iglesias y pasarla al alumnado de Infantil, por la temática tratada, de cinco años.

Una actividad unida a la utilización de estos bits puede ser preparar una salida del centro y visitar una o dos de las iglesias que se visualizaron en el aula.

### b) Educación Primaria

En este nivel educativo los alumnos tratan estos contenidos en la asignatura de Conocimiento del Medio. Concretamente en 4º, 5º y 6º de Primaria, los alumnos y alumnas toman contacto con la historia de nuestra ciudad y, posteriormente, de nuestra Comunidad de Castilla y León.



**b.1** Utilización del cañón conectado a un equipo informático, si se dispone de una pizarra digital sería el complemento ideal. El profesor irá tratando aquellos contenidos que le parecen más apropiados a la etapa educativa.

El trabajo podemos enfocarlo hacia la visualización e las imágenes, la investigación sobre las mismas del aspecto más destacado de cada iglesia.

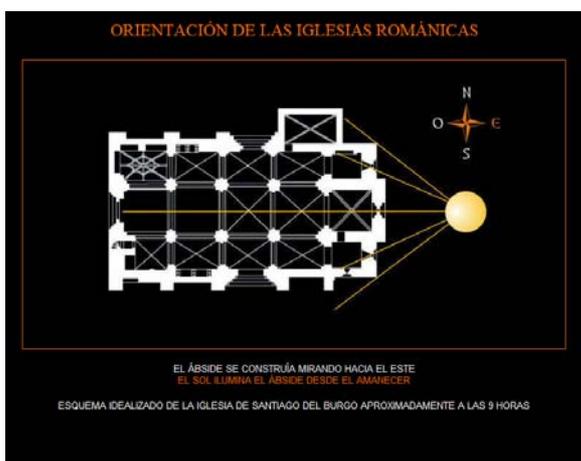
Esta actividad puede continuarse en el aula de informática pidiendo a los alumnos, colocados en número de tres por equipo, que localicen en la vista aérea de Zamora una iglesia determinada, que se dirijan a la galería de imágenes correspondiente y la señalen para mostrársela a la profesora o profesor correspondientes.

**b.2** Una segunda actividad que puede plantearse, en coordinación con profesores de lengua y música, es la escenificación de alguna de las leyendas. Para desarrollarla podemos acudir con los alumnos a la sala de proyección y nos dirigiremos a la página en la que se encuentra la leyenda que queremos escenificar, si hay varios grupos puede hacerse con leyendas diferentes.

Es necesario hacer una adaptación para acercar el trabajo al nivel de los alumnos y alumnas, la misma podremos hacerla simplemente copiando la leyenda y pegándola en el porta papeles. La imprimiremos y... a trabajar. El final de la actividad puede ser en la iglesia que se relaciona con la leyenda y, si nos atrevemos un poco más escenificar en el entorno en el que habría tenido lugar.

### c) Educación Secundaria Obligatoria

**c.1** Para alumnos de **1º curso**, teniendo en cuenta que en Ciencias de la Naturaleza se estudian los movimientos de la Tierra y la sucesión de los días y las noches, iremos al aula de informática y accederemos a la aplicación para dirigirnos a la página de curiosidades.



En esta página, los alumnos y alumnas, verán la manifestación de los movimientos de la Tierra las iglesias. Pueden observar la diferencia entre el amanecer, el mediodía o el atardecer y ver que hay una zona de la iglesia, la que mira hacia el norte que no recibe la luz del Sol en ninguna ocasión. Un paso posterior es dibujar la planta de la iglesia y realizar un esquema, idealizado, de la incidencia de los rayos solares en los determinados momentos del día.

Finalizada la actividad puede realizarse una visita, pensemos que en Zamora las iglesias de Santo Tomé, Santa María de la Horta, San Leonardo, Santa Lucía (En esta iglesia aparece un reloj solar en su fachada) y San Cipriano están separadas, la primera de la última, unos diez minutos caminando. En ellas podemos observar, “in situ” la incidencia de los rayos solares.

**c.2** Las alumnas y alumnos de ESO pueden trabajar con la aplicación en **2º curso** por ser el momento en que tiene lugar el acercamiento a este periodo de la Historia que se corresponde con la Edad Media. Como la mayoría de estos alumnos ya saben navegar por Internet, van utilizando el Chat y envían sus correos; la utilización personal de la aplicación puede ser mayor. Podemos plantearnos en que tengan una copia del programa o bien tenerlo “colgado” en la página del colegio.

**c.3** En los curso de **3º y 4º de ESO**. La utilización de los recursos informáticos está generalizada. El trabajo con los alumnos en el aula de informática podemos enfocarlo hacia: los contenidos de literatura, igualmente podrían participar desde la Educación Plástica o en Religión.

Los alumnos pueden trabajar, desde la página de curiosidades, dentro de las características del Arte Románico, los contenidos referentes a la simbología medieval, desde las cuestiones relativas a la orientación profundizaremos en el significado que los maestros constructores daban a estos aspectos mientras se iba levantando el templo.

Comprender cómo recibe la luz una persona que mira hacia el altar mayor a las primeras horas de la mañana, ¿Por qué el baptisterio se encontraría hacia el lado norte?. El significado de los números, de los colores, etc.

## d) Bachillerato

**d.1** Puede constituir un material de apoyo al proporcionado por el profesor de la asignatura de Historia del Arte. En el aula de arte o en la sala de audiovisuales, se puede proyectar la aplicación, se trabajará los contenidos teóricos y se utilizarán las galerías de imágenes. Sobre la aplicación puede ejemplificarse cada aspecto teórico.



**d.2** Los alumnos pueden realizar trabajos de tipo bibliográfico, de recogida de información, incluyendo la obtenida en Internet partiendo de los enlaces que se aportan en la aplicación. Posteriormente visitarán en grupos las iglesias. En los templos pueden solicitar la ayuda de aquellas personas encargadas por la Junta de Castilla y León, que les comentarán datos históricos y artísticos de los templos.

La forma de plasmar su labor es que los alumnos y alumnas organicen los datos recopilados y como actividad para la materia de Arte, con el apoyo de la materia de Tecnología, ampliar la información que contiene la aplicación. Serían ellos mismos los que realizarán la ampliación en la Web, con lo que nuestra aplicación crecería progresivamente mientras los alumnos tendrían la satisfacción de ser ellos los que lo han hecho.

## e) Lengua Inglesa

Aunque hasta el momento no se ha comentado, ha sido nuestra intención incluir textos en lengua inglesa, en un principio solamente lo que corresponde a las características generales del Románico, las leyendas y la simbología de los templos, la orientación los números y los colores.

Hemos probado en algunas etapas la lectura de algunos de los textos, las leyendas en cursos inferiores y las cuestiones técnicas sobre el Arte Románico en etapas superiores.



Solamente aclarar que el autor es licenciado en Biología y Máster en Informática aplicada a la Educación pero, fundamentalmente, un aficionado a la Arquitectura y Románica. Por esta razón pido perdón por adelantado a todos aquellos especialistas en la materia que consideren que me he metido “donde no me llamaban”, solo quiero poner en manos de la Educación una herramienta que acerque a los alumnos y alumnas al Arte Románico.