

1. PRESENTACIÓN

A modo de presentación nos gustaría relatar una situación en el aula que nos animó a desarrollar esta aplicación con el fin de animar a nuestros alumnos a conocer nuestro patrimonio cultural.

El autor del proyecto es profesor de Biología y Geología en el colegio Corazón de María de Zamora. Un día tratando los contenidos de Geología correspondientes al ciclo de las rocas. Comentando las características de las rocas sedimentarias llegó el momento de poner ejemplos: "... la arenisca, como habéis observado en nuestra ciudad, Zamora, la arenisca de sus iglesias tiene unas características peculiares" [*caras rara de los alumnos*]. Por bromear un poco se le ocurre plantearles la siguiente cuestión: "... ¿Podéis imaginar cuál sería el proceso litogenético por el cual la cabeza de Don Diego de Alvarado, joven mujeriego y sin dinero, se convirtió en piedra arenisca y quedó para siempre formando parte de la fachada sur o "Puerta de Obispo" de nuestra catedral?".

Caras raras de los alumnos, "*¿Qué fachada?*", "*¿Qué puerta?*" y "*¿Qué catedral?*..." indagando se ocurre investigar y evaluar lo que los alumnos conocen de nuestra ciudad, ¡qué desastre!...

El caso es que tienen una buena base teórica, si se le pregunta por cuestiones teóricas sobre el románico las saben, pero un 70 % nos contestaba que no co-

nocían muchas de las iglesias de la ciudad, tengamos en cuenta que se trataba de alumnos de ESO, solían estar muy ocupados y sus padres pensaban que las visitas a las iglesias era cosa del colegio y de los profesores.

Cualquiera que conozca Zamora, su historia, sus monumentos es fácil que pueda enamorarse, permitase la expresión, de esta ciudad.

La **idea**: podríamos hacer algo para intentar motivar a nuestros alumnos, que se animen a visitar, las iglesias, que conozcan sus leyendas, sus curiosidades y que podamos compartirlas fuera del ambiente estrictamente académico. Teniendo en cuenta que la informática, como hemos podido comprobar les motiva por si sola, ¿Por qué no utilizar la Historia y ponerla en soporte informático?.

Así surge la idea y posterior proyecto de esta aplicación titulada "**Iglesias Románicas de Zamora**".

En primer lugar, nos pusimos en contacto con profesores de Historia e Historia del Arte que nos asesoraron sobre los contenidos que podría tener nuestra aplicación pero nadie se animó a participar directamente en el proceso. Por esta razón el autor lo presenta en solitario.

2. ¿QUÉ PRETENDEMOS?

El objetivo general que se plantea es realizar una aplicación que pueda ser utilizada por un abanico amplio de alumnos y, la consecuencia que se acerquen un poco a nuestra riqueza artística.

Si conseguimos que los alumnos conecten con esta idea, posteriormente intentaremos que utilicen una parte de su tiempo en la visita a nuestros monumentos.

Se ha pretendido que el programa este abierto a cualquier persona que quiera utilizarlo pues pensamos que su manejo no tiene mayor dificultad que la que pueda tener la navegación en Internet.

3. ¿CÓMO SE PUEDE UTILIZAR LA APLICACIÓN?

Como en la guía de uso técnico ya se ha comentado la forma en la que podemos utilizar el programa, desde su arranque hasta su navegación, incluyendo la descarga de archivos, de imágenes y la realización de actividades; ahora platearemos casos concretos en los que, en un colegio o en un instituto, se podría utilizar.

Para el planteamiento de estos casos tendremos en cuenta las diferentes etapas educativas en las que se podría utilizar y la finalidad en cada etapa. Es lógico que estemos a disposición de las ideas que cualquier persona pudiera aportar.

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 de todo tipo, desde frutas, árboles, fenómenos naturales, cálculo rápido, etc.

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.

El planteamiento pueda abarcar, en principio, la imagen exterior, completa de la iglesia. Como cosa algo más complicado se podrían pasar bits sobre elementos del románico: puerta, ventana, bóveda, capitel y otros.

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.

En algunas ocasiones estos alumnos ya han manejado un ordenador por lo que planteamos la metodología de trabajo de la siguiente manera:

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 área 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 estos movimientos en 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 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.

Como ampliación de la actividad, en la Iglesia de Santa Lucía al lado del Museo de Zamora, hay un reloj solar en la fachada sur. Una buena ocasión para contemplar los fenómenos que estamos comentando.

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. También es el momento en el que se incrementa la utilización de ordenador, no solo en el aula ya que también lo utilizan en sus casas.

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.

En esta etapa podemos plantear las siguientes actividades:

La aplicación será utilizada como material de apoyo y se pueden realizar algunas actividades de refuerzo ampliando las mismas si se piensa que es necesario.

Una vez que el profesor desarrolla en el aula la parte correspondiente al arte románico podemos:

- Afianzar los conocimientos utilizando la página de las características del Arte Románico. Teniendo muy en cuenta el nivel apropiado a los alumnos, cuestión que no escapará a su profesor.
- En el mismo sentido, utilizar el diccionario de Arte Románico y repasar los términos imprescindibles que considere cada profesor.

Una vez realizadas estas actividades los alumnos pueden utilizar la información recopilada y buscar imágenes en las que aparezcan estos elementos.

Podemos finalizar la actividad con una vista a la ciudad y en la zona de la Catedral, San Isidoro, la Magdalena y San Ildefonso, los alumnos distribuidos por grupos de cuatro intentarán fotografiar aquellos elementos que se vieron en el aula de informática.

De regreso al instituto pueden volcar las imágenes y valorar el trabajo realizado por cada uno de los equipos.

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. Aquellos alumnos y alumnas que se matricularon en la asignatura de Religión pueden también participar.

- En primer lugar los alumnos pueden trabajar, desde la página de curiosidades, dentro de las características del Arte Románico, los contenidos referentes

a la simbología que encierra la construcción de un templo medieval, desde las cuestiones relativas a la orientación profundizaremos en el significado que los maestros constructores daba 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.

Contemplarlo sobre el terreno, en una visita a las iglesias de la ciudad sería la actividad propuesta. En ese momento, los alumnos podrían realizar los correspondientes dibujos de aquello que les gustara destacar de su visita.

d) Bachillerato

La utilización para los alumnos de Bachillerato abre unas posibilidades mayores:

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.

La intención era traducir toda la aplicación pero por cuestiones de tiempo no ha sido posible.

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.

Debemos reconocer que la experiencia con la profesora de Inglés de 2º de ESO fue divertida, está profesora realizó la traducción de las leyendas y era curioso ver como los alumnos repetían los fragmentos que habían leído, no sin cierta guasa, pero cuando nos dimos cuenta habían aprendido gran parte de las leyendas.

Concluimos, de esta forma, las posibilidades de aplicación directa en el aula, o el desarrollo del trabajo en grupos de los alumnos, cualquier aportación que se pueda hacer en un futuro sea bienvenida.

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 un simple herramienta que acerque a los alumnos y alumnas al Arte Románico.

Agradecer a

Maria Jesús Ramos su colaboración en la documentación, en la recopilación de las leyendas, etc. A **Myriam Casero** la traducción de los textos al Inglés.

1. PRESENTACIÓN
2. ¿QUÉ PRETENDEMOS?
3. ¿CÓMO SE PUEDE UTILIZAR LA APLICACIÓN?
 - a) Educación infantil – 5 años
 - b) Educación Primaria
 - c) Educación Secundaria Obligatoria
 - d) Bachillerato
 - e) Lengua Inglesa

Autor

L. Pablo Ríos Hilario

Profesor de Ciencias Naturales y Biología – Geología
Colegio Corazón de María Zamora

Licenciado en Biología, Universidad de Salamanca
Máster en Informática Educativa (UNED)

pablorh@ono.com