

---

## Semana Mitomultimedia

---

Encarnación Cuenca Montilla y Álvaro Sanz Sánchez\*

### Resumen

La experiencia que presentamos a continuación se llama "Semana Mitomultimedia". Es una actividad pensada para desarrollarla durante una semana escolar, en las horas correspondientes al área de Lengua y Literatura de 2.º ESO (adolescentes de 13-14 años).

Hemos tratado de armonizar la gran facilidad con la que nuestros alumnos se desenvuelven en el mundo de las nuevas tecnologías y el proceso lector, que normalmente les resulta menos atractivo. Para ello aprovechamos el interés que suscitó en ellos la obra de Christian GRENIER: Cuentos y leyendas de los héroes de la Mitología. De entre todas las posibilidades que Internet nos brinda, decidimos aprovechar el atractivo actual de los weblogs, que, además, permiten una interacción entre los diversos grupos y entre los alumnos y sus familias porque están abiertos a comentarios, sugerencias y nuevas aportaciones. En la medida de lo posible, padres de alumnos y otros compañeros han enviado sus comentarios y han enriquecido esta labor, seria y lúdica a un tiempo.

### Palabras Clave:

Mitología, Universo informático, Creatividad, Combinación de códigos expresivos, Trabajo en grupo, Animación lectora.

### Abstract

Semana Mitomultimedia is an activity carried out by students of Language and Literature of 2nd ESO (aged 13 to 14) during a whole week. Our aim was to merge our students' good command of new technologies with the development of their reading process, which is normally much less attractive to them. To do that, we used the book "Tales and Legends of Mythology heroes" by Christian Grenier, introducing the topic of Classic Myths in our project. We chose the weblogs as a tool to work on the book. Weblogs contained compulsory sections (such as a summary of chapters, an imaginary trip to the places related to the mythological hero, or songs which portray the vital experience of the hero) with other sections created according to students' creativity (imaginary interviews, letters, etc). This unusual combination has turned out to be satisfactory to everybody.

### Keywords:

Mythology, creativity, computer field, work in groups, combination, communication codes, fostering of reading

---

Esta experiencia ha sido ganadora del Primer Premio en el I Concurso de Experiencias Educativas convocado por esta revista.

---

\* Colegio San José del Parque (Madrid). Seminario de Lengua y Literatura  
encarcumon@yahoo.es

---

## 1. Fundamentación teórica

### 1.1 ¿En qué consiste esta experiencia?

La “Semana mitomultimedia” es una actividad planteada para desarrollarla durante una semana en las horas correspondientes al área de Lengua y Literatura de 2.º ESO. Somos conscientes de que no siempre es fácil acertar con las “lecturas obligatorias” que programamos a comienzo de curso en los Centros escolares, especialmente a medida que avanza la Educación Secundaria Obligatoria, y de que es preciso reflexionar más detenidamente sobre la conveniencia de una animación lectora organizada desde los niveles más básicos, con un enfoque interdisciplinar.

En esta ocasión nos hemos encontrado con que nuestros alumnos han mostrado un extraordinario interés por la obra *Cuentos y leyendas de los héroes de la Mitología*, escrita por Christian Grenier (2005), que era uno de los títulos previstos por el Seminario de Lengua para este curso. El interés de los alumnos es el que ha motivado a los profesores a trabajar en más profundidad en esta obra mediante su enriquecimiento con diversas opciones que el universo informático hoy nos ofrece, con otros códigos expresivos y a presentarlo como una experiencia educativa.

La actividad se ha desarrollado en cinco o seis sesiones dentro del Área. Los alumnos, a esa hora, se han desplazado al Aula Multimedia del Centro, donde disponen de ordenadores suficientes como para que puedan trabajar con cierta independencia, sin olvidar que se trataba de realizar un trabajo en pequeños grupos (tríos), sobre el personaje mitológico que ellos mismos habían elegido de cuantos aparecen en la obra citada.

De entre todas las posibilidades que Internet nos brinda, nos decantamos por aprovechar el atractivo actual de los weblogs, que, además, permiten una interacción entre los diversos grupos y entre los alumnos y sus familias: están abiertos a comentarios, sugerencias y nuevas aportaciones.

Es evidente que no hemos planteado esta actividad para alumnos de Cultura Clásica, sino para adolescentes de 2.º de ESO que, poco a poco, han ido acercándose a las fuentes de algunos mitos grecolatinos y se han sentido atraídos por ellos. Con esta actividad han podido profundizar en el placer de la lectura, en el aprecio por los orígenes de nuestra cultura y han perfeccionado su destreza para la creación de un espacio web en equipo.

## 1.2 ¿Por qué una actividad relacionada con la lectura?

Nos parece muy sugerente la aportación de Guerrero (2002) relativa a qué es la lectura en un sentido amplio:

“Lenguaje y libertad están indisolublemente unidos por la lectura que del mundo y de la vida tenga un hombre. No nos estamos refiriendo a la lectura de un libro específico, sino más bien a la lectura del mundo, del entorno donde un hombre se manifieste. Saber leer implica descifrar la simbología del mundo: percibir la palabra reveladora en lo que está siempre más allá, metáforas que la vida misma nos entrega. Por ello, los libros son registros que alguien, después de haber experimentado la vida, deja constancia de ella en eso que siempre desea poseer y que está en metáforas”.

Lectura y vida, lectura y comunicación, lectura y humanización. José Antonio Marina, en Sarto (2006), también ofrece unas pistas clarificadoras: Si verdaderamente “una imagen vale más que mil palabras”, y si, hoy en día, tanto para obtener información como para entretenernos hay miles de recursos multimedia, no tendría sentido perder el tiempo leyendo. Sin embargo, la lectura no es precisamente importante solo porque divierta o informe. Hay algo, en su opinión, más fundamental: la inteligencia humana es una inteligencia lingüística. Gracias al lenguaje podemos desarrollarla, comprender el mundo, inventar, convivir, aclarar nuestros sentimientos, resolver problemas y hacer planes. Una inteligencia llena de imágenes pero vacía de palabras es una inteligencia mínima, tosca, casi inútil. El conocimiento mediante la percepción sobrepasa en algo a la palabra, dado que se mueve en otro registro. Pero gracias a la palabra, que es un medio lento, desplegamos el significado de la percepción, que es un medio veloz. Huir de la línea escrita es huir del argumento, de la razón, el análisis y la capacidad crítica. Es abdicar de la libertad. Y en la red solo se encuentra lo que se sabe leer.

En general los docentes llevamos bastante tiempo preocupados por la poca dedicación de nuestros alumnos a la lectura. Quintanal (2007) hace memoria de la inquietud surgida entre el profesorado de un modo especial a raíz de la publicación del Informe Pisa 2000. Quintanal (2007) reconoce la dedicación del profesorado a la animación lectora, pero estos esfuerzos no son efectivos a la hora de su aplicación concreta. Apunta la urgencia de una mayor coordinación, la necesidad de crear en los Centros de un Plan Lector bien diseñado y coordinado, no limitado a Lengua y Literatura, y la revisión del concepto de competencia lectora:

“El hecho de que hoy se conciba el aprendizaje como una adquisición que se desarrolla a lo largo de toda la vida hace que la competencia lectora se interprete como un proceso continuo, desechando la tradicional consideración de que sea algo que se adquiere en la infancia durante los primeros años de escolarización”.

Más bien la competencia lectora debe interpretarse como la capacidad personal de comprender, utilizar y analizar textos escritos haciendo un uso funcional de ellos, desarrollar conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad. Queda superado un planteamiento reduccionista por el que la competencia lectora se asociaba al proceso descodificador como paso para acceder a la comprensión literal de un texto. Además, la lectura presenta en el aula un carácter transversal.

La lectura requiere una educación. Tendemos a enseñar a leer, pero nos falta educar para la lectura. Coincidimos con Montserrat Sarto (2006) en que el objetivo primordial no es conseguir que el alumno se “aficione” a la lectura. La cuestión es capacitar al alumno para que lea en cualquier circunstancia, para que ejercite el pensamiento y el



Ilustración 1. Mercurio

sentido crítico. Si además se aficiona a la lectura, mejor que mejor. Pero esto viene después.

Leer es un ejercicio intelectual arduo. Sabemos que hay alumnos que llegarán por sí mismos a ser magníficos lectores, pues tienen predisposición y un clima propicio en su entorno familiar y social. Otros no tienen esas condiciones. Por eso, será preciso utilizar estrategias adecuadas, creativas, y bien programadas para despertar el potencial lector que dará calidad a su maduración personal.

### 1.3 ¿Por qué elegimos leer mitología con adolescentes?

La forma en que cada persona lea y comprenda un texto determinado dependerá de la etapa en que se encuentre en su proceso de construcción del conocimiento. La obra literaria, sea cuento, leyenda, novela o poesía es “una y múltiple” (Guerrero, 2007). Ha sido creada por un artista con un tema particular y el lector la continúa incorporándola a sus vivencias. ¿Qué decir de las vivencias de un adolescente de 2.º ESO? El desarrollo cognitivo del adolescente es una mutua influencia entre las posibilidades que le ofrece el entorno y las potencialidades de la persona. En la adolescencia media (la que coincide con la Educación Secundaria Obligatoria) el adolescente se vuelve más reflexivo y va consolidando el llamado pensamiento formal<sup>1</sup>:

- Cuestiona y analiza con mayor profundidad. Define, abstrae, elabora conceptos.
- Piensa acerca de su propio código ético y comienza a elaborarlo.
- Comienza a desarrollar su propia identidad.
- Piensa más sistemáticamente, y esto influye en su relación con los demás.
- Va elaborando su propio punto de vista acerca del mundo.
- Es posible que algunos apliquen las operaciones lógicas a la resolución de tareas escolares antes de poder aplicarlas a los dilemas de su vida personal.
- La presencia de cuestiones emocionales interfiere muchas veces en la capacidad que el adolescente tiene para pensar con mayor complejidad.

Sin embargo, también es cierto que vamos elaborando y reelaborando nuestra propia identidad a lo largo de la vida. La lectura es la renovación constante de nuestras experiencias como seres humanos. En su proceso existe una acción permanente del pensamiento y los sentidos en busca de la comprensión lógica de los acontecimientos que se suceden.

---

<sup>1</sup> Fuente: CNICE, Ministerio de Educación y Cultura. “El desarrollo cognitivo del adolescente”

Los mitos que han leído y que han elegido ellos mismos tienen algo que ver con todo esto. Aparte de la fascinación por lo maravilloso y fantástico (que nos acompaña siempre y no es exclusivo de una determinada etapa vital), muchos de estos héroes ejercen un enorme atractivo sobre nuestros alumnos más bien por cuestiones “emocionales”, esas que pueden resultar una interferencia en los procesos lógicos y abstractos del pensamiento, pero que, desde otro punto de vista, presentan todo un potencial enormemente constructivo y creativo: la fuerza del amor, que conduce a afrontar riesgos y peligros, a esperar y a confiar en la persona amada; el deseo de libertad personal y colectiva; la repulsa ante ciertas leyes, o normas que condicionan injustamente la vida de estos personajes y comprometen su felicidad; el atractivo del misterio; el interés por ese “lado oscuro” que acompaña nuestra existencia y que no conseguimos controlar del todo; la necesidad de definir la propia identidad; las experiencias de superación personal y esfuerzo aun en condiciones adversas; la necesidad de “héroes”, modelos de referencia por su fuerza física, o por su valor moral, o por la capacidad de desenvolverse en medio de los conflictos; el gusto por las aventuras.

Así se expresan algunos de ellos cuando les preguntamos: “¿Por qué crees que puede ser interesante la mitología para adolescentes de tu edad?”, “¿Qué es lo que más te ha llamado la atención del héroe sobre el que has trabajado?” (ver Anexo II a.):

- De la mitología salen las actuales creencias. Es la cuna de la religión.
- La mitología es nuestra historia.
- Estos relatos son fantásticos y se desarrollan en escenarios muy diversos.
- Resultan atractivos porque el final suele ser incierto y los argumentos, enrevesados.
- Ayudan a poner en juego la imaginación y permiten meterse en la piel de los protagonistas.
- Es atractivo saber cómo vivían y en qué creían nuestros antepasados.
- Aportan un mensaje muy válido para los adolescentes: cómo utilizar la inteligencia ante situaciones de brutalidad y barbarie.

¿Cómo conecta una tradición literaria tan antigua con nuestros alumnos de trece y catorce años que viven en el siglo xxi? De acuerdo con Elliot (2007):

“La mitología, en resumen, cumplía varias funciones simultáneas entre los griegos. Sintetizaba en arquetipos los valores patrióticos, nociones místicas, modelos sociales, características individuales, incógnitas de la naturaleza y un abundante etcétera. Todo esto lo ilustraba con narraciones de aspecto simple, pero cargadas de profundas connotaciones religiosas y conocimientos de utilidad cotidiana. También había mitos que estilizaban

episodios históricos, como las expediciones bélicas y comerciales ocurridas en un pasado remoto. Por ejemplo, la historia de Jasón y los argonautas, que viajan a la Cólquida, en el extremo oriental del mundo conocido por los helenos, transmitía a su modo las conquistas militares y los acuerdos mercantiles establecidos en las orillas del Mar Negro. No era casual que en esta región se situara el Vellochino de oro. Se trataba de un símbolo solar-el Sol sale por oriente- y de las riquezas en oro y trigo propias de la zona, granero de Grecia durante un milenio”.

Toda la tradición troyana se remonta a Homero, cuyo nombre significa ‘el que no ve’. Sabemos que hubo muchos homeros sucesivos, poetas itinerantes que cantaban o recitaban las andanzas de los tiempos primitivos. La ceguera implicaría que, parcialmente ajeno al mundo externo, el hombre permanecía mirando hacia su interior, en contacto con este. Homero, por tanto, equivaldría a ‘sabio’. Todos nosotros,-los adolescentes también-, sentimos necesidad de encontrar personas que nos expliquen el sentido de lo que sucede y que nos orienten en la vida. Necesitamos conocer y convivir con nuestra interioridad, aprender a hacernos sabios.



Ilustración 2. Homero con su lazarillo

## 1.4 ¿Por qué “mitos multimedia” y por qué crear un weblog o “chatear” mitológicamente?

El Diccionario Panhispánico de dudas incorpora la voz *blog* y la define de la siguiente manera: “Sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde alguien escribe a modo de diario o sobre temas que despiertan su interés, y donde quedan recopilados los comentarios que estos textos suscitan en sus lectores”. A esto habría que añadir que las anotaciones o historias están dispuestas en orden cronológico inverso, y que cada una de ellas queda archivada con su dirección URL a modo de enlace permanente, así como la fecha y hora de publicación.

Existe una terminología relacionada con el mundo de los weblogs que conviene conocer antes de iniciar una actividad de este tipo:

- *Cuaderno de bitácora*: Es una expresión sinónima de la de weblog. De la navegación como metáfora referida a la actividad que realizan los usuarios explorando la Web, llegamos naturalmente al “diario del navegante”. La bitácora es la caja en la que se guardaba la brújula del barco y el cuaderno de bitácora es el libro en el que se apunta el rumbo, la velocidad, maniobras y demás accidentes de la navegación. Las bitácoras no son esencialmente diarios personales ni periodísticos, aunque haya muchas que adopten el género autobiográfico. El vocablo inglés *log* designa el registro de la actividad de un servidor, y en un sentido más amplio, sí se refiere a un diario.
- *Blogosfera*: Es la cultura y el universo de los blogs. En plural, *blogosferas*, son las numerosas comunidades a las que pertenecen los creadores y usuarios de blogs en razón de su lengua, situación geográfica o afinidades temáticas.
- *Blóguer*: adaptación al castellano de la voz inglesa *blogger*, ‘creador de weblogs’.

Como ha ocurrido a lo largo de la historia con cada nuevo medio de comunicación, también en el caso de los weblogs la tecnología se ha adelantado a la teoría. No es fácil entender un medio nuevo cuando apenas ha nacido y la sociedad aún no se ha apropiado de él. Ahora los blogs tienen un desarrollo de tal envergadura, que ya resulta posible formular un diagnóstico del medio y aportar claves que faciliten su apropiación. Coincidimos con José Luis Orihuela (2006) en que “*al igual que había ocurrido anteriormente con cada etapa de la evolución de los sistemas de escritura hipertextual, el sector de la educación también ha sabido aprovechar el potencial de los weblogs como herramienta de docencia, aprendizaje e investigación*”.



Existen ventajas básicas de los blogs frente a las páginas web convencionales con respecto al ámbito educativo: La primera es que el manejo de herramientas para la creación y publicación de weblogs es más sencillo y su aprendizaje, más breve; la segunda es que el estilo visual de los blogs, basado en plantillas predefinidas, resuelve el diseño gráfico, por lo que los alumnos pueden centrarse más en los contenidos y en el proceso de comunicación; por último, los blogs ofrecen una serie de funciones integradas como los comentarios, la fecha y hora de publicación, el sistema de archivos, los buscadores internos y los enlaces permanentes individuales de las historias publicadas que aportan valor agregado a la producción de contenidos en línea.

Además, la creación de contenidos es bastante intuitiva y familiar; los contenidos pueden actualizarse regularmente y no hay mediación de terceros (el autor publica lo que quiere y cuando quiere). Por lo tanto, el weblog es un medio centralizado (con un autor que es el que inicia las discusiones a partir del tema que elige), jerárquico (los demás se limitan a comentarlas), y que genera una comunidad de dentro hacia fuera. Por todo ello se diferencia de los foros. Según Orihuela (2006):

“La utilización de weblogs en educación necesita el marco de una pedagogía constructivista que pueda aprovechar las características propias de esta herramienta, entendida como un formato y un proceso. Esta tecnología, que aún está en proceso de asentamiento, no solo requiere un marco de enseñanza abierto y dinámico, sino que, además, lo favorece. Los blogs pueden ayudar a construir esa nueva metodología ofreciendo su formato y su dinámica para experimentar sobre nuevos modelos educativos”.

Al elegir una actividad de este tipo dentro del Área de Lengua y Literatura sabemos que corremos algunos riesgos, tales como:

- El “conocimiento previo” que tienen estos alumnos de la navegación por Internet es una buena base que les ha permitido desenvolverse sin grandes problemas. Pero hemos tenido que recordarles que es una actividad dentro del Área de Lengua, por lo que la expresión escrita, la redacción, la capacidad de síntesis y la revisión ortográfica son elementos capitales. Esto no siempre es así, pues encontramos en la red páginas publicadas con errores ortográficos. Por tanto, hemos de tener sentido crítico ante lo que nos encontramos. No porque esté en la red, está bien hecho.
- Como dice Orihuela en su obra citada, *“lo primero al escribir para Internet es saber escribir”* .

- El chat (mitológico, en este caso) se presta de por sí al uso de abreviaturas ya estandarizadas, que los alumnos conocen porque las utilizan con profusión fuera del ámbito escolar, en los múltiples mensajes que se envían. Hemos insistido en que este chat es peculiar, porque la expresión escrita, además de la adecuación del contenido, va a ser revisada y valorada.

De todos modos y, pese a todos los riesgos que podamos correr, creemos que hay que continuar sacándole partido a todas estas nuevas tecnologías que nos ayudan a perfeccionar nuestra competencia comunicativa.



Ilustración 3. Zeus

## 2. Objetivos de esta experiencia

- Fomentar en los alumnos la creatividad, la imaginación y el gusto por la lectura.
- Valorar la “actualidad” y el interés de determinados personajes mitológicos.
- Practicar el resumen y la redacción correcta de textos, utilizando convenientemente la ortografía y los signos de puntuación, y relacionar esto con otros códigos comunicativos.

- Ser creativos, selectivos y activos ante el ordenador, no consumidores pasivos.
- Fomentar en los alumnos la responsabilidad personal y la capacidad de trabajar en equipo, organizándose bien y ayudándose mutuamente.
- Implicar a los padres, en la medida de lo posible, en el proceso creativo de sus hijos.
- Ofrecer la posibilidad de trabajar la asignatura de una manera más lúdica e, incluso, con sentido del humor (*All you need is blog*).

### 3. Desarrollo de la actividad

Antes de conocer la convocatoria de este concurso, los alumnos ya habían leído la obra de Christian GRENIER: *Cuentos y leyendas de los héroes de la Mitología*, Madrid, Anaya. 2005 (5.ª ed.) e incluso habían realizado actividades creativas en grupos de seis o siete alumnos (redactar una carta a un personaje, elaborar un tablero de juego de mesa con sus normas, convertir en guión teatral uno de los relatos, etc.)

Al recibir la convocatoria y las bases, pensamos que podría resultar atractivo para los alumnos retomar esta lectura y orientarla hacia el uso de las nuevas tecnologías. La creación del weblog presenta una serie de ventajas explicadas más arriba (formato ya creado y posibilidad de concentrarse más en el contenido, mayor facilidad de elaboración en comparación con las páginas web, posibilidad de recibir y emitir comentarios, etc.).

Posteriormente, los alumnos se agrupan en tríos. Con esto se garantiza el que todos se impliquen y se sientan responsables del proceso y del resultado final. Cada trío elige un capítulo de la obra, es decir, un personaje mitológico. Procuramos que no haya repeticiones.

Decidimos que la herramienta básica y más asequible para los alumnos es [www.blogia.com](http://www.blogia.com). Todos los blogs tienen unos apartados obligatorios:

- Resumen del argumento.
- La "Agencia de Viajes": Los alumnos se convierten improvisadamente en una agencia de viajes que tiene que promover el turismo hacia los lugares donde vivió o actuó su personaje elegido: Buscan en el mapa el país y la región (para lo cual pueden utilizar Google Earth) y elaboran un curioso folleto turístico en que aparezca el sentido del viaje mítico y fotos atractivas.

Pero también han de incorporar otras actividades:

- Realizar enlaces con canciones actuales en español que tengan alguna relación con las peripecias, la experiencia vital o el aspecto físico del personaje, utilizando el sentido del humor siempre que sea preciso.

- Inventar algún juego de preguntas y respuestas, verdadero o falso, etc.
- Incluir imágenes (cuadros, esculturas, grabados, etc.) sobre el héroe.

Los alumnos se desplazan al Aula multimedia en las horas de Lengua y Literatura (cinco sesiones). En la primera de ellas explicamos qué pasos concretos tienen que dar para utilizar los equipos correctamente y, después, para iniciar la creación del blog: entrar en blogia y familiarizarse con la página, llegar a un consenso sobre el nombre de su blog, asociarlo a una cuenta de correo (la mayoría ya tenían), etc. A partir de ahí se distribuyen entre los tres las tareas. Para ganar tiempo, el resumen del argumento lo redactaron en su cuaderno para pasarlo allí directamente, e incluso algunos adelantaron en sus casas la búsqueda de imágenes. La relación de blogs figura en el Anexo I.

En una de las sesiones, los tríos inician un “chat” con su profesor, que adopta el rol de Zeus. Este valora la identificación de los grupos con su personaje elegido, ya que el contenido de su conversación tiene que centrarse en la historia del personaje para evitar divagaciones. No se permiten abreviaturas y ha de cuidarse la expresión escrita.

Concluida la tarea, cumplimentan una encuesta y un cuestionario que nos permiten a los profesores valorar mejor la utilidad y el atractivo de esta experiencia. Además, revisamos el contenido de cada uno de los blogs para evaluarlo desde el Área de Lengua y calificarlo numéricamente y realizamos nuestra propia evaluación de la actividad.

## 4. Evaluación de la experiencia

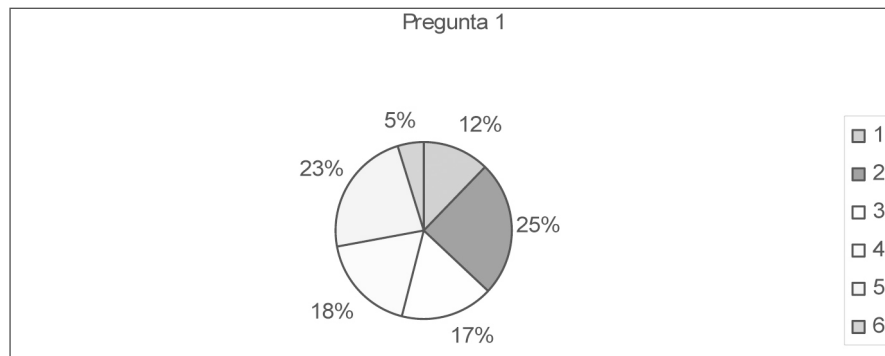
La evaluación ha sido realizada a partir de los resultados de la encuesta que se les pasó una vez concluida la actividad. Figura en el Anexo II.

*¿En qué aspectos concretos te ha ayudado la actividad “mitomultimedia”?*

Las opciones más votadas por nuestros alumnos han sido:

- “Me ha permitido practicar y mejorar la redacción, el vocabulario, la expresión escrita, en general” (25%).
- “Me ha servido para desarrollar la imaginación y la creatividad en el marco de la programación de la asignatura de Lengua” ( 22%).

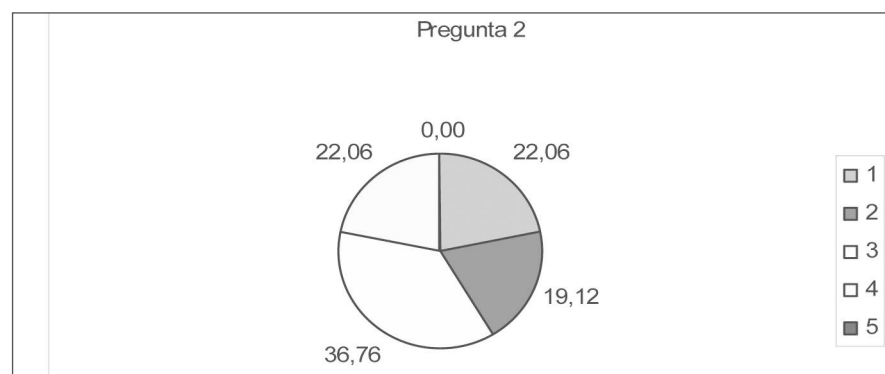
- Las respuestas tercera y cuarta han obtenido prácticamente el mismo porcentaje (en torno al 18%): Se refieren a la experiencia del compañerismo y a que la actividad les ha permitido relacionar mejor la asignatura de Lengua con otras (Sociales, Plástica, Música, Informática...).
- Solo un 5% considera que no le ha servido para nada esta actividad. Menos mal. Tiene que haber de todo.



*¿Qué utilidad crees que tienen concretamente las nuevas tecnologías –Internet...– para la asignatura de Lengua y Literatura?*

Nuestros alumnos opinan lo siguiente:

- El 36,7% cree que “hacen más amena la asignatura, porque son recursos predominantemente visuales y los utilizamos mucho en nuestra vida cotidiana, fuera del colegio”

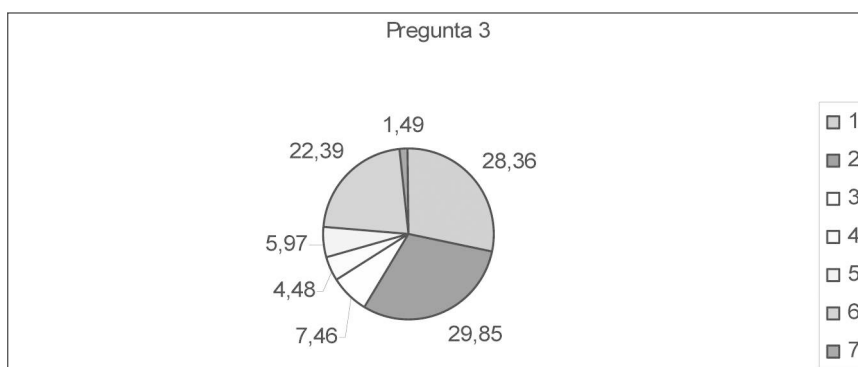


- Con el mismo porcentaje (22,06 %) se sitúan las respuestas 1( Internet amplía nuestra información y completa nuestra formación) y 4 (permite que nuestro trabajo se difunda).

#### *Propuestas de mejora por parte de los alumnos*

Las respuestas más votadas por ellos han sido:

- “Sacar más partido a la actividad, dándola a conocer por todo el colegio, etc” (casi un 30%).
- “Mantener la actividad, pero basándola en relatos actuales” (casi un 29%).
- “No utilizar blogs, sino páginas web...” (casi un 23%)
- Entre el 6% y el 8% oscilan las siguientes: “Repetir la actividad exactamente igual”, “Desdoblarnos, para no ir toda la clase en pleno al Aula multimedia” y “Hablar de ellos con nuestros padres, para que participen más en los blogs con sus comentarios”.



#### *Otras sugerencias de nuestros alumnos*

- Potenciar más el chat mitológico.
- Dedicarle más tiempo al trabajo y trabajar en profundidad el vocabulario.
- Procurar que las sesiones sean consecutivas.
- Un único tema, para “competir” con él en grupos.
- Premio para los alumnos, para incentivar el esfuerzo.

## 5. Evaluación de los profesores y conclusiones de la experiencia

Estamos satisfechos con el trabajo realizado y creemos que, en general, se han logrado todos los objetivos propuestos. Además, agradecemos que se nos invite a

los profesores a reflexionar y a poner por escrito experiencias educativas que, con frecuencia, realizamos en solitario y sin darles demasiado valor. Necesitamos la comunicación y el enriquecimiento mutuo en la labor educativa, hoy más que nunca. No obstante, también aportamos nuestras propuestas de mejora.

Por un lado, nos ha faltado tiempo para desarrollar más el objetivo de implicar a las familias mediante comentarios a los blogs de sus hijos. También creemos que las nuevas tecnologías, efectivamente, son atractivas para nuestros adolescentes y se pueden combinar con el rigor lingüístico y la práctica de la redacción y la expresión escrita. Los alumnos han trabajado bien. Por distintas razones, no hemos podido realizar la actividad en sesiones consecutivas (una “semana real”), aspecto este que tendremos muy en cuenta para subsanarlo la próxima vez. Espero que, una vez que vaya tomando cuerpo esta primera experiencia, sea más fácil animar a otros compañeros e informarles de lo que vamos realizando. Éste es el caso de nuestra compañera Susana Muñoz, que ha elaborado unos divertidos crucigramas con el programa *Hot Potatoes* para que los alumnos puedan profundizar en el vocabulario aparecido en los diferentes capítulos del libro desde un enlace con la Web del colegio. Vemos que este trabajo puede tener multitud de derivaciones hacia otros aspectos del Área de Lengua.

## 6. Referencias bibliográficas

GRENIER, C. (2005): *Cuentos y leyendas de los héroes de la Mitología*. Madrid, Anaya, (5.ª ed.).

ORIHUELA, J. L. (2006): *La revolución de los blogs*. Madrid, La Esfera de los Libros,.

SARTO, M. 2006: *Animación a la lectura con nuevas estrategias*. Madrid, SM, (7.ª edición).

Artículos diversos:

ELLIOT, J. (2007): “Dossier ‘Tierra de mitos. La importancia de los héroes griegos’”. En *Historia y vida*, 467.

GUERRERO, J. (2002): “Lenguaje, lectura y libertad”. En *Revista Inter-fórum*, 30 nov.

QUINTANAL DÍAZ, J. (2007): “Una mirada actual a la problemática lectora”. En *Apuntes de Pedagogía del Boletín del Colegio de Doctores y Licenciados* (184), abril.

## 6. Anexos

### *ANEXO I. Relación de blogs:*

<http://medusalagorgona.blogia.com>  
<http://ppeenellooppee.blogia.com>  
<http://laliradeorfeo.blogia.com>  
<http://euridice4ever.blogia.com>  
<http://teseominotauro.blogia.com>  
<http://antigonatetrahermanos.blogia.com>  
<http://ediposblog.blogia.com>  
<http://romuloyremo.blogia.com>  
<http://uliseselheroe.blogia.com>  
<http://perseweb.blogia.com>  
<http://lasrutasdeaquiles.blogia.com>  
<http://hercules.blogia.com>

### *ANEXO II A. Cuestionario breve:*

- a) ¿Por qué crees que es interesante la Mitología clásica?
- b) ¿Qué es lo que te ha resultado más atractivo de tu personaje?



ANEXO II.B Encuesta

**ENCUESTA SOBRE LA SEMANA MITOMULTIMEDIA 2.º ESO**

- Las respuestas a este cuestionario deben ser anónimas.
- Tu sinceridad y el que te tomes en serio esta encuesta nos servirá de gran ayuda para otras ocasiones en que se plantee una actividad similar.
- En cada apartado, marca dos respuestas (no tres, ni solamente una) con X .
- En la última parte puedes aportar sugerencias, que se tendrán en cuenta siempre que sean constructivas y respetuosas.

1. ¿En qué aspectos concretos te ha ayudado la actividad “mitomultimedia”?

1. Me ha servido para valorar mejor la actualidad de los mitos clásicos e interesarme más.
2. Me ha permitido practicar y mejorar la redacción, el vocabulario, la expresión escrita, en general.
3. Me ha ayudado a vivir más el compañerismo, porque no todos teníamos las mismas habilidades pero nos hemos ayudado para sacar los weblogs adelante.
4. Creo que es útil, porque así veo cómo la asignatura de Lengua puede relacionarse con otras (Sociales, Plástica, Música, Informática...).
5. Me ha servido para desarrollar la imaginación y la creatividad en el marco de la programación de la asignatura de Lengua.
6. No me ha servido para nada.

2. ¿Qué utilidad crees que tienen concretamente las nuevas tecnologías -Internet...- para la asignatura de Lengua y Literatura?

1. Nos facilitan información que amplía y completa la formación que estamos recibiendo en el Área.
2. Permiten relacionar el uso escrito de la lengua con otras modalidades de expresión (la imagen estática, el vídeo, el sonido, etc.).
3. Hacen más amena la asignatura, porque son recursos predominantemente visuales y los utilizamos mucho en nuestra vida cotidiana, fuera del colegio.
4. Permiten que nuestro trabajo se difunda más fácilmente y otras personas (amigos, familiares, alumnos de otros Centros) puedan conocerlo y aportarnos sus críticas.
5. No tiene ninguna utilidad.

3. Propuestas de mejora para la próxima actividad multimedia en Lengua y Literatura

1. Mantener la actividad, pero basada en textos o relatos actuales, no en la mitología griega y romana.
2. Sacarle más partido. Hacer propaganda por todo el colegio mediante carteles anunciadores, atractivos. Programarlo con profesores de otras Áreas.
3. Repetirlo tal y como hemos hecho este año, sin modificar nada.
4. No ir todos a la vez al aula multimedia en cada sesión. Desdoblarnos en dos grupos.
5. Comentarlos antes con nuestros padres para que envíen más comentarios.
6. No crear blogs, sino páginas web, etc. y utilizar otras tecnologías.
7. No volver a hacerlo. Es una pérdida de tiempo.

*Aportaciones y sugerencias ¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!*

