

## EL PAPEL DE INTERNET EN EL CURRÍCULO DE CLÁSICAS\*

### 0. PRELIMINARES

La introducción de las Nuevas Tecnologías en el aula ha abierto un campo de posibilidades insospechado en la práctica docente, cuyas consecuencias para el proceso de enseñanza-aprendizaje aún no estamos en condiciones de valorar de modo adecuado, primero por la propia novedad de estas aplicaciones y luego por su todavía escasa y desigual implantación, al menos en ámbitos como el de nuestros estudios.

En el marco de las tecnologías aplicadas a la educación, a los medios tradicionales (el magnetofón, el disco, el proyector de diapositivas, el retroproyector, la televisión, el vídeo y los diaporamas) se han añadido en las últimas décadas, tras la aparición de la informática, la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) y el *software* educativo, el “descubrimiento” de las posibilidades didácticas de los videojuegos, las redes de comunicación –en particular Internet– y los conceptos algo ambiguos de “enseñanza virtual”, *e-learning*, que superan el concepto tradicional de enseñanza a distancia<sup>1</sup>.

---

\* Una versión reducida de este trabajo se presentó en la Mesa Redonda de Didáctica de nuestras materias en Secundaria en el marco del XI Congreso Español de Estudios Clásicos, celebrado en Santiago de Compostela del 13 al 18 de septiembre de 2003, con el título “La integración de Internet en el currículo de Clásicas”, que aparecerá próximamente en las Actas correspondientes.

<sup>1</sup> A veces se ha llamado “medios auxiliares” a toda esta panoplia de recursos que el progreso tecnológico ha ido poniendo a disposición de los docentes, aunque también se incluyen otros instrumentos no tecnológicos como los museos y el teatro. Con esta denominación se ha pretendido poner de relieve su papel ancilar en la enseñanza de nuestras materias, en el bien entendido de que el lugar central debían ocuparlo la enseñanza gramatical y la consideración literaria de los autores. La bibliografía sobre el empleo de estos medios es muy amplia. Sirva como botón de muestra la que damos a continuación. M. Absil, “L’apprentissage du latin aux Grands Débutants et l’enseignement assisté par l’ordinateur. L’expérience des facultés universitaires de Namur (Belgique)”, *Euphrosyne*, 19, 1991, 419-429; A. W. H. Adkins, “The Use of Tape-recorded Material in Teaching Classics: a Report on one Method”, *Didaskalos*, III, 1970, 227-239; P.-E. Barreda Edo, “Vocabulari llatí: ensenyament per ordinador”, *Annals de l’Institut d’Estudis Gironins*, 31, 1990-1991, 289-295; E. E. Benedicto, “Eines informatiques a l’ensenyament universitari”, *Anuari de Filologia. Seccion D. Studia Graeca et Latina*, 13, 1990, 33-53; J. Debut, *La enseñanza de las lenguas clásicas*, vers. esp. de I. Esteban, Barcelona 1976, 99-109; J. Denooz, “L’ordinateur pour apprendre le latin”, *Euphrosyne*, 19, 1991, 409-418; A. Ferreira-D. Campos-E. Ruggieri, “Verbum: una aplicación multimedia para la enseñanza del latín”, *EClas*, 40, 1998, 121-134; S. Gabasa, *Jugamos a romanos: taller de teatro romano*, Valencia 1989; C. García Gual, *La Antigüedad novelada. Las novelas históricas sobre el mundo griego y romano*, Barcelona 1995; C. García Román, “La informática en la enseñanza e investigación de las lenguas clásicas: posibilidades teóricas y realidades concretas”, en J. Bartolomé et al. (eds.), *Historia y métodos en la enseñanza de las lenguas clásicas*, Vitoria 1996,

La rapidez de los cambios ha tenido efectos contraproducentes. Por un lado, ha llevado a que, por una errónea identificación entre uso de los nuevos medios e innovación pedagógica, éstos se empleen a menudo como mero apoyo a la clase magistral tradicional: se presenta la información en los nuevos soportes sin promover un papel más activo del alumnado. Por otra, se observa una actitud de resistencia de una parte importante del profesorado a emplear estos medios, sobre todo los surgidos con la informática.

En este trabajo nos proponemos reflexionar sobre las posibilidades reales que Internet ofrece al profesorado de Clásicas. Para ello no nos limitaremos a reseñar algunos de los recursos disponibles, sino que daremos también algunas sugerencias sobre el modo de integrar el uso de la Red en el currículo de nuestras materias.

Aunque las observaciones que hagamos no van a distinguir entre enseñanza secundaria y universitaria, es verdad que la mayoría de los proyectos de innovación pedagógica y de los recursos disponibles corresponden al primero de los niveles educativos.

---

161-187; M. Lana, "Possibilità offerte dagli strumenti informatici per lo studio e la didattica della civiltà greca e latina", *Aufidus*, 13, 1991, 117-132; *La Enseñanza de las Lenguas Clásicas*, trad. esp. de V.-J. Herrero Llorente y J. M. Belinchón del *Teaching of Classics*, Madrid, Dirección General de Enseñanza Media, 1963, 205 ss.; L. Landi, "Multimedialità e interattività nella didattica del Latino: Esperienze nel Triennio del Liceo Classico", en A. Cristofori *et al.* (eds.), *La rete di Arachne* (Contributi su nuove tecnologie, Didattica e Antichità Classica nell'ambito del progetto Telemaco), Stuttgart 2000, 47-56; R. Latousek, *Software Directory for the Classics*, Miami University 1999; F. Lillo Redonet, *El cine de romanos y su aplicación didáctica*, Madrid 1994; F. Lillo Redonet, *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Madrid 1997; *L'ordinateur et le Latin: techniques et méthodes (morphologie, syntaxe, lexicologie, stylistique)*, Universidad de Lieja, L.A.S.L.A., 1980; *L'uso dell'informatica nell'insegnamento delle lingue classiche*, Actas del Seminario celebrado en Verona durante el 7-8 de junio de 1997, Verona 1997; C. Macías Villalobos, "Internet y la didáctica del latín", *RELat*, 1, 2001, 203-236; C. Macías Villalobos-J. M. Ortega Vera, "Mitología clásica, didáctica e Internet", *Faventia*, 25, 1, 2003, 97-124; R. M. Mariño, "Los medios audiovisuales en la enseñanza de las lenguas clásicas", en J. Lasso de la Vega (dir.), *La enseñanza de las lenguas clásicas*, Madrid 1992, 229-246; A. Meurant-J. Poucet-J. Schumacher, "Outils électroniques et études classiques à Louvain-la-Neuve (Belgique)", en *La rete di Arachne*, *op. cit.*, 81-100; J. M. Muñoz Real, "Latín y Prensa Escrita (Experiencia didáctica en el aula)", *EClás*, 104, 1993, 115-121; M. Rampioni, "Informatica per l'insegnamento del latino: uno strumento per il futuro", en A. Giordano, *Manuale per l'insegnamento del latino nella scuola del 2000*, Bolonia 1998, 145-189; F. Rodríguez Adrados, "Los medios auxiliares de la enseñanza del griego y del latín", en *Didáctica de las lenguas clásicas*, Madrid, Dirección General de Enseñanza Media, 1966, 143-155; L. Rubio, "Método audiovisual en la enseñanza del latín", *RevBach. Cuaderno Monográfico*, 6, suplemento del nº 15, 1980, 58-67; D. Stenta, "Storia antica e videogiochi: Nuove prospettive nello studio dell'antichità classica e della sua percezione alle soglie del XXI secolo", en *La rete di Arachne*, *op. cit.*, 265-281; J. C. Traupman, "Survey of audio-visual materials in the classics", *Class. World*, 82, 1988, 237-305; G. S. West, "Teaching classing classic on television", *The Classical Journal*, 67, 1981.

Por supuesto entendemos que el marco habitual de aplicación de estos recursos será la clase presencial, pues la enseñanza no presencial, a distancia o virtual, presenta tales peculiaridades, que obliga a emplear estrategias pedagógicas completamente diferentes y, por ello, al diseño de materiales muy específicos.

## 1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA RED<sup>2</sup>

Cuando hablamos de las potencialidades pedagógicas de Internet no debemos olvidar que éstas se refieren a cualquier red de comunicación –por ejemplo, una pequeña Intranet que enlazara una veintena de puestos de trabajo dentro de un centro educativo–, sólo que el carácter global de la WWW incrementa la utilidad de esta herramienta.

Antes de analizar las posibilidades de Internet para el proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos en ella disponibles y el modo de integrarla en el currículo de nuestras materias, es preciso repasar sus aspectos puramente técnicos, pues éstos condicionan sin duda su empleo como herramienta didáctica.

El rasgo que mejor define este medio es el empleo del *hipertexto*, que podría definirse, en palabras de su creador, Ted Nelson, como *nonsequential writing*<sup>3</sup>, que se refiere a la posibilidad que presentan los documentos electrónicos de enlazar de muchas formas diferentes bloques o núcleos de información, de modo que sea posible una lectura no lineal del mismo, la cual es la habitual en el libro impreso.

Hay muchas formas diferentes de *hipervincular* documentos: podemos construir segmentos de texto, como si fueran los capítulos de un libro, y enlazarlos a partir de una tabla de contenidos que actuaría como punto de entrada principal. Es posible establecer múltiples referencias cruzadas entre palabras clave dentro del interior de un documento, de modo que no habría un punto de entrada único. Además, hay que recordar que no sólo podemos enlazar mediante hipervínculos fragmentos de texto o archivos completos, sino también imágenes y pequeños archivos de sonido y vídeo.

Se supone que la principal aplicación pedagógica del hipertexto es que, al posibilitar una lectura no lineal, se consigue que el usuario, en nuestro caso el alumno, se convierta en procesador activo de la información, pues será él mismo el que, de forma intuitiva, vaya construyendo su propio conocimiento a partir de sus intereses y de la disponibilidad de la información. En suma, se conseguiría una enseñanza más activa y que el alumno fuera protagonista de su propio aprendizaje, como exigen los actuales diseños curriculares.

---

<sup>2</sup> Cf. C. Macías Villalobos, “El diseño de una página *web* para la clase de latín”, en *Actas del IV Congreso de la SeLat, Medina del Campo, 22-24 de mayo de 2003* (en prensa).

<sup>3</sup> Th. H. Nelson, *Literary Machines*, South Bend (IN) 1987, 17.

Evidentemente, esto es un *desideratum*, que sólo se podrá lograr con una adecuada orientación por parte del profesor y con un hipertexto bien organizado. En caso contrario, y dado el volumen de información presente en los documentos *web*, lo más fácil sería perderse, por lo que desaparecerían sus supuestas bondades.

El hipertexto es la base del HTTP (*Hypertext Transfer Protocol* o Protocolo de Transferencia de Hipertexto), es decir, el método más habitual de publicación de información en Internet, basado además en el empleo del lenguaje HTML (*Hypertext Markup Language* o Lenguaje de Marcas de Hipertexto), con el que aún se sigue construyendo la mayoría de las páginas que se publican en el ciberespacio.

En segundo lugar, los documentos *web* son plataformas *multimedia*, pues posibilitan la integración en un mismo documento de soportes diferentes, textos, imágenes fijas, vídeos, sonidos y entornos virtuales.

A veces se prefiere distinguir entre los conceptos de *multimedia* e *hipermedia*: un programa sería multimedia simplemente por reunir en el ordenador información en múltiples medios, pero sin que tenga por qué poseer un formato no lineal. Si además tiene estructura no lineal se hablaría de un programa hipermedia<sup>4</sup>.

De entre las características de los sistemas multimedia queremos destacar dos especialmente significativas por sus implicaciones para el proceso educativo: la *interactividad* y la *navegación*.

Gracias a la interactividad, el sistema actúa según las acciones y decisiones tomadas por el usuario. En la Red esto es posible porque funciona a partir de la arquitectura cliente-servidor. Desde el ordenador del usuario (*cliente*), a través de su navegador, se procesan las peticiones de éste (por ejemplo, la visualización de una determinada página *web*, el envío de información a través de un formulario) que son atendidas por un ordenador remoto (*servidor*).

Por la navegación un sistema multimedia debe permitir al usuario moverse con facilidad, y sin perderse, entre los distintos núcleos de información de que se compone. Para ello debe estar dotado de herramientas que orienten al usuario y le permitan encontrar aquello que desea.

Una tercera característica de la Red es la posibilidad de integrar dentro de un mismo documento contenidos didácticos con herramientas de comunicación, aunque prima sobre todo este último aspecto.

En efecto, Internet, como red de comunicación, se basa sobre todo en la búsqueda e intercambio de información. Para prestar estos servicios posee como

---

<sup>4</sup> B. Gros Salvat, *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*, Barcelona 2000, 25.

herramientas principales: el correo electrónico, las listas de discusión, los *chats*, la mensajería instantánea, la videoconferencia, además de las páginas *web* propiamente dichas.

Son muchas las aplicaciones didácticas de estas herramientas, en la medida en que posibilitan un flujo de comunicación diferente al de la clase presencial fuera del marco formal del aula. Pensemos en la creación de un foro de discusión a través del correo electrónico (un *mailing list* o lista de correos), relacionado con alguna de las asignaturas que impartimos, en el que participaran todos los alumnos y donde el profesor actuara de moderador. Esto se podría enfocar como una actividad complementaria, fuera del horario lectivo, de apoyo a la clase presencial. En ella el profesor podría plantear una cuestión que resolverían los alumnos. Frente a la comunicación habitual profesor-alumno, alumno-profesor, aquí sería posible la comunicación alumno-alumno (quizás mejor, alumnos-alumnos), es decir, una comunicación multidireccional muy enriquecedora. Además, al tratarse de comunicación escrita, el alumno podría elaborar mejor sus respuestas, y sería una buena forma de integrar a alumnos que por timidez no suelen atreverse a hablar en público.

Si lo que preferimos es ganar en espontaneidad, en vez del correo electrónico se puede optar por el *chat* o la mensajería instantánea, de carácter *sincrónico* frente al carácter *asíncrono* del primero.

Obviamente, reconocemos que el marco “natural” de aplicación de estas herramientas es la enseñanza no presencial, de ahí que sea uno de los pilares fundamentales de la actual enseñanza a distancia o del *e-learning*. También tiene muchas posibilidades en la enseñanza universitaria, donde se abren camino cada vez más conceptos como los de “aula virtual” y “tutoría virtual”. En secundaria, al menos al nivel actual de aplicación, raya los límites de la utopía.

En cuarto lugar, en la Red conviven distintos niveles de *accesibilidad*. En principio, Internet se define por su carácter universal, accesible e inmediato: basta con tener un ordenador, con un módem, un navegador convenientemente actualizado y una cuenta en un proveedor de servicios (ISP) para poder acceder a una página *web* que puede estar almacenada en un servidor situado en los antípodas.

Pero en verdad la situación no es tan idílica. Pues frente a páginas de acceso completamente libre y gratuito, hay otras que presentan diferentes grados de restricción, que exigen al usuario suscribirse (en muchos casos, previo pago) para acceder a los contenidos. Es el caso de muchas empresas privadas, con legítimo afán de lucro, que ponen a disposición de la comunidad académica un buen volumen de recursos electrónicos.

Esta tendencia, ya habitual en otros campos, parece afianzarse en nuestros estudios. Así, desde hace ya algún tiempo, la editorial Chadwyck-Healey tiene en la

Red la *Patrología Latina* y los *Acta Sanctorum* (éstos más recientemente), consultables previa suscripción. Lo mismo ocurre con la principal base de datos bibliográfica del mundo clásico, la *Année Philologique*. Incluso el *Thesaurus Linguae Graecae* (TLG) ya no sacará más actualizaciones en CD-ROM, sino que a partir de ahora las nuevas entregas sólo estarán disponibles, previo pago, en Internet.

Otro rasgo fundamental de la WWW es su propio *dinamismo*, que se traduce en la facilidad para actualizar la información contenida en un documento *web*. Pero esto puede tener consecuencias indeseables. Por lo pronto, los sitios *web* son por definición cambiantes e incluso volátiles. Podemos haber consultado un día una página, y al día o a la semana siguiente esa página ha podido cambiar completamente de contenido o de diseño, o simplemente haber desaparecido sin dejar ni huella (o haber cambiado de URL, de dirección). Por eso es recomendable, cuando se cita un sitio *web*, incluir la fecha en que hemos accedido al mismo. Esta misma fragilidad es lo que plantea el problema del futuro de las llamadas “bibliotecas digitales”, centros destinados en teoría a servir de repositorio de recursos electrónicos. En las bibliotecas físicas es seguro que dentro de veinte, cuarenta o cien años, salvo que ocurra una catástrofe, van a seguir estando disponibles los libros, artículos, facsímiles y demás elementos que constituyen su fondo bibliográfico. Esto en las bibliotecas electrónicas no es tan seguro, entre otras cosas por el carácter inestable y caduco del propio soporte en que se almacena la información.

Asimismo, también hay que tener en cuenta que Internet es por definición *multiplataforma*. Al basarse el diseño de una página *web* en el lenguaje HTML, que es compatible tanto con Windows como con Macintosh, los documentos los podremos visualizar indistintamente desde un PC o un Mac con cualquiera de los navegadores al uso (*Explorer*, *Netscape*, *Opera*), como hemos dicho antes, convenientemente actualizados.

Un último rasgo de Internet, que comparte con cualquier red de comunicación menor –las redes locales o LAN, *Local Area Network*, y las redes amplias o WAN, *Wide Area Network*– y que deriva de las posibilidades que ofrece como sistema de comunicación, es el hecho de plantear nuevas estrategias de trabajo, como el “trabajo colaborativo” o “distribuido”.

Este consiste en dividir una determinada tarea (por ejemplo, una edición crítica, con traducción y comentario) en diversos bloques o partes y repartirlas entre distintos colaboradores distantes físicamente entre sí, pero en contacto a través del correo electrónico. A ellos se podría agregar un equipo coordinador más pequeño que se encargara no sólo de resolver las cuestiones puntuales suscitadas por los demás miembros del equipo, sino también de mantener actualizada una *web* donde se irían publicando las partes del trabajo ya

terminadas, de modo que estuvieran a disposición de los demás miembros a fin de poder consultarlas y aportar sugerencias<sup>5</sup>.

## 2. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DE INTERNET

A la hora de abordar el uso didáctico de Internet, un posible enfoque es clasificar las aplicaciones en ella disponibles a partir de criterios de uso. En concreto, nos vamos a servir de la tipología que establece Gros Salvat<sup>6</sup> relativa a programas informáticos con destino a la enseñanza. Según esta autora es posible distinguir cinco clases de productos:

a) *Instructivos*: son programas pensados para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, programas para la enseñanza de idiomas.

b) *Acceso a la información*: son programas que permiten acceder a bases documentales y de información, como las bases de datos, navegadores de Internet.

c) *Creación*: se trata de programas que proporcionan herramientas para la creación, como programas de lenguaje de autor (que son los que se utilizan para diseñar programas informáticos), editores de textos escritos, de gráficos, etc.

d) *Desarrollo de estrategias*: son programas centrados en aspectos procedimentales, por ejemplo, los juegos de ordenador.

e) *Comunicación*: son programas para el uso de las redes de comunicación, como el correo electrónico, la mensajería instantánea.

De toda esta serie de aplicaciones, en Internet abundan especialmente las que podemos usar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un primer problema con el que se encuentra el profesor de Clásicas es que la gran mayoría de los recursos disponibles están en lenguas no españolas, mayoritariamente en inglés, lo cual limita mucho su uso. Por eso en nuestra reseña, siempre que sea posible, destacaremos sobre todo los recursos en lengua española.

Dentro de este campo de las aplicaciones instructivas podemos recurrir a la Red para encontrar auténticos “manuales virtuales” para nuestras clases.

Así, en la página *Culturaclasica.com*, <http://www.culturaclasica.com>, encontramos, entre otras cosas, un buen manual de literatura griega y de literatura latina para el último curso de bachillerato. El manual de literatura griega, <http://www.culturaclasica.com/literatura/grecia/indice.htm>, ha sido

---

<sup>5</sup> Cf. Manuel López-Muñoz, “*Delenda est machina?* Informática y Filología Latina”, *RELat*, 2, 2002, 235-250, en 245-246.

<sup>6</sup> B. Gros Salvat, *op. cit.*, pág. 79-80. De otro lado, las direcciones de Internet aquí incluidas, así como su contenido, han sido comprobadas a fecha 16-06-2004.

confeccionado por Antonio Siles. El manual de literatura latina, <http://www.culturaclasica.com/literatura/literatura.htm>, procede del manual *Latín: lengua y literatura, COU*, de M<sup>a</sup>. Carmen Pérez Royo y M<sup>a</sup>. Luisa Ramos Morell, de Ediciones La Ñ, Sevilla, 1996. Por supuesto, se ha reproducido con el permiso de las autoras.

En esta misma página hay, entre otro material muy útil, una buena colección de biografías de personajes del mundo antiguo, <http://www.culturaclasica.com/biografias/biografias.htm>, clasificadas por orden alfabético, por civilizaciones y por temas; además se incluye un pequeño manual de mitología.

El profesor Rogelio Martínez del Oro, del IES Melchor de Macanaz, de Hellín (Albacete), ha incluido en la página del Departamento de Latín, <http://alerce.pntic.mec.es/~rmarti41/index1.html>, un gran volumen de material para Cultura Clásica y Latín. En concreto, desde aquí los alumnos pueden descargarse en formato .zip el temario completo de Cultura Clásica de 3º y 4º, incluyendo el diseño curricular y las unidades didácticas correspondientes, el temario de literatura de Latín II, fragmentos de textos latinos traducidos como lectura y esquemas de gramática latina, entre otras cosas.

En la página *Latiniando*, <http://www.iespana.es/latiniando/>, proyecto original de Manuel Ángel Arbelo, encontramos una buena introducción a aspectos muy diversos del mundo latino: gramática, literatura, mitología, etc. En todos los casos las explicaciones son muy concisas y se tratan los aspectos fundamentales de cada uno de los temas.

En la página del IES Santiago Apóstol, de Almendralejo (Badajoz), <http://iessapostol.juntaextremadura.net/latin/latine.htm>, el profesor Carlos Cabanillas ha incluido una gran variedad de materiales, desde un completo manual para Latín I, una gramática latina con ejercicios y presentaciones en *Powerpoint* (cómo se declina un sustantivo, cómo se analiza una forma verbal, cómo se analiza un texto, etc.) hasta esquemas gramaticales y textos para la clase de Griego y algunos temas de Cultura Clásica.

Para el griego debemos mencionar la *Gramática griega interactiva*, <http://web.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/griego/gramatica/index.htm>, de Luis M. Orbaneja García, que reúne los esquemas morfológicos básicos del griego clásico, junto a otras cuestiones obligadas como el alfabeto y las principales normas fonéticas y ortográficas. Se incluyen también ejercicios. Es necesario tener instalada la fuente *Greek* para una correcta visualización de los términos griegos. Es útil para bachillerato.

Para el nivel universitario, el profesor Juan Francisco Martos, de la Universidad de Málaga, tiene recogidos en su página personal, <http://webpersonal.uma.es/de/JFMARTOS/Materiales.htm>, unos apuntes para la



asignatura de *Lengua Griega y su Literatura I*, con algunas unidades didácticas (que se pueden descargar en formato *pdf*), una bibliografía básica para el estudiante de filología griega y algunos textos.

Para la mitología contamos con buenos recursos que, aunque no están concebidos como manuales escolares, sí se pueden aplicar a la docencia sin dificultades.

Uno de los mejores *sites* de mitología clásica en español es *Tesalia*, <http://tesalia.metropoliglobal.com/>, donde encontramos bien tratados los aspectos esenciales de la mitología griega, con las siguientes secciones: aspectos generales, grandes dioses del Olimpo, dioses inferiores, héroes, mitos y leyendas, cultos y ceremonias.

Aunque en lengua inglesa, para la mitología clásica son esenciales como obras de consulta las páginas *Encyclopedia Mythica* y *Greek Mythology Link*.

La *Encyclopedia Mythica*, <http://www.pantheon.org/>, es la más completa enciclopedia *on-line* de mitología universal, con unos 6100 artículos. De ellos, a la mitología griega se dedican 621 artículos y a la romana 325.

Por su parte, la página *Greek Mythology Link*, <http://homepage.mac.com/cparada/GML/>, del sueco Carlos Parada, es el mejor manual de mitología griega de la Red, no sólo por la completa información que da sobre los personajes míticos, en su apartado de “biografías”, siempre apoyado en las fuentes clásicas, sino por la colección de imágenes que incluye, casi todas hechas por el autor y sus colaboradores en museos, y que podrían utilizarse para ilustrar el influjo del mito clásico en el arte.

Pero quizás más importante que el empleo de la Red para colgar manuales *on-line*, sea el hecho de que en ella disponemos de un buen número de sitios *web* con ejercicios y aplicaciones *on-line* para afianzar nuestro dominio de la traducción y repasar los principales contenidos gramaticales.

En lo que a la traducción de textos se refiere, es cierto que hay muchas páginas desde donde podemos descargar casi cualquier texto latino y algunos textos griegos<sup>7</sup> –la *Bibliotheca Augustana*, <http://www.fh-augsburg.de/~harsch/augusta.html>, *The Latin Library*, <http://www.thelatinlibrary.com/index>, *Forum Romanum*, <http://www.forumromanum.org/>, etc.–, incluso páginas con textos clásicos traducidos –como *The Internet Classics Archive*, <http://classics.mit.edu/>, en este caso al inglés–. Pero las que más posibilidades didácticas ofrecen son aquellas en las que los textos vienen acompañados de herramientas diversas para trabajar con los mismos.

---

<sup>7</sup> De calidad suficiente para su uso en clase, aunque no adecuados para su uso científico por carecer de aparato crítico, por corresponder a ediciones muy antiguas (ya completamente superadas) y por estar plagados de errores, fruto de una descuidada o nula revisión.

Dentro de este tipo de recursos la estrella es, sin duda, *Perseus Project*, <http://www.perseus.tufts.edu/>, que hoy por hoy constituye la mejor plataforma para los estudios clásicos en la Red. Su estructura se articula en torno a una buena colección de textos de autores griegos y latinos clásicos, principalmente de los primeros, de los que en todos los casos se indica la edición de procedencia. A partir del texto en lengua original se tiene acceso a traducción inglesa de los mismos, análisis morfológicos, enlaces con algunos de los mejores diccionarios de latín y griego (Lewis & Short, Liddle-Scott-Jones) –con indicación expresa del índice de frecuencia de la palabra en el autor en cuestión y en toda la base de datos–. Además de lo dicho, se incluyen comentarios, una enciclopedia *on-line* del mundo clásico, una completa base de datos de arte y arqueología, imágenes y mapas. Junto a la versión en Internet, tiene otra en CD-ROM (aunque los contenidos no son exactamente los mismos) y dos *mirrors*, o “espejos”, en Oxford y Berlín. De este modo, si el sitio principal de la Tufts University (Boston) está temporalmente fuera de uso (por fallo del sistema o por reorganización del material), siempre podremos acceder a la última versión de la página en las otras dos sedes.

De parecida índole, sólo que centrados de momento en los textos latinos, son los *Itinera Electronica*, <http://pot-pourri.fltr.ucl.ac.be/itinera/>, proyecto de la Universidad Católica de Lovaina, que reúne desde propuestas de textos comentados para enseñanza secundaria y universitaria, clasificadas por edades, hasta un resumen de gramática latina, un léxico latino de base (un motor de búsqueda con algo más de dos mil entradas), una colección de hipertextos (con texto latino, traducción francesa, listas de vocabulario, índices de frecuencia, concordancias, índices inversos, etc.), una colección de imágenes e incluso un foro de discusión (*Agoraclass*). Aunque hay un buen número de recursos de acceso libre, para otros es preciso estar registrado. Finalmente, en la sección *Les applications d'essai* podemos descargarnos un buen número de programas (concordancias, analizador morfológico, analizador sintáctico, listas de vocabulario, ejercicios, etc.) que son los mismos que se emplean para crear los contenidos del *site*.

Más limitada en cuanto al número de herramientas disponibles es la *Bibliotheca Latina* de *Intratext*, <http://www.intratext.com/LATINA/>, donde el texto latino de un buen número de autores y obras de toda la historia de la latinidad viene acompañado de herramientas para el trabajo léxico, tales como concordancias, listas de palabras por orden alfabético, inverso, de frecuencias y por longitud. Desde el texto completo de la obra seleccionada, pulsando en cada una de las palabras marcadas con hipervínculo (que son la mayoría), se puede tener acceso a toda esta serie de *instrumenta*.

Más modesta en sus objetivos, pero igualmente útil, es la página del francés Gérard Jeanneau *Latin pour grands débutants*, <http://perso.wanadoo>.

[fr/prima.elementa/index.html](http://fr/prima.elementa/index.html), que consiste básicamente en una colección de textos para principiantes, algunos de ellos anotados y otros también traducidos. Incluye, asimismo, una gramática esencial del latín y, lo mejor sin duda, un gran léxico latín-francés de más de 36.000 entradas, basado en algunos de los principales diccionarios latinos (Gaffiot, Quicherat, Sommer, Lebaigue y Lewis & Short), que se puede consultar *on-line* o descargar en nuestro disco duro.

En lengua española, es fundamental la página *Aula de Latín*, <http://antalya.uab.es/pcano/aulatin/>, proyecto del Seminario Permanente de Didáctica del Latín del Dpto. de Ciencias de la Antigüedad y la Edad Media de la Universidad Autónoma de Barcelona, dirigido por el profesor Pedro Luis Cano Alonso, que pretende ser un campo abierto a la cooperación entre los primeros cursos de lengua y literatura latina del nivel universitario con los cursos de secundaria en que se imparte esta materia. La página, que estará plenamente operativa a lo largo del curso 2003-2004, incluye desde una revista electrónica de didáctica del latín, *Methodos*, la versión electrónica e interactiva del manual *Introducció à l'estudi dell llatí*, UAB, 1996-2002, una pequeña antología de textos, ejercicios elementales interactivos y aspectos generales de la cinematografía de tema clásico, todo ello bajo la forma de *Libri*.

También en español tenemos el proyecto *Palladium*, <http://iris.cnice.mecd.es/latingriego/Palladium/comun/eshome.php>, que reúne una serie de materiales didácticos para todas las materias del área de clásicas de la ESO y del Bachillerato (Cultura Clásica, Latín y Griego). Su funcionamiento se basa en aplicar al máximo las posibilidades que ofrece Internet en cuanto a hipertextualidad e interactividad. El acceso al material se hace a partir de tres perfiles de usuario: Alumno, Profesorado y Público. En el primero tenemos *Aplicaciones* (escribir en griego a partir del sistema *unicode*, breve diccionario latín-español, analizador de verbos, juegos como *Conserva los manuscritos*, mapa interactivo de Italia, etc.), pequeños programas en *javascript* que ilustran aspectos concretos del mundo clásico; *Paulo Minora*, sección de curiosidades; *Cómic* (pequeñas tiras de cómic sobre Troya y el Paladio, la cerámica griega y personajes de la historia); *Materias*, con acceso al currículo de nuestras materias en secundaria.

Si seleccionamos la opción de acceso “Profesorado”, podremos encontrar información y sugerencias pedagógicas sobre el diseño curricular de nuestras materias. En “Público” encontramos aspectos del currículo interesantes para todos aquellos alumnos que no cursan las asignaturas de Clásicas. Aunque hay muchas secciones que aún no están desarrolladas, constituye un magnífico ejemplo de material didáctico específicamente diseñado para un medio como Internet.

Evidentemente, la integración en una misma plataforma de textos, traducciones, diccionarios, enciclopedias, etc., demuestra las inmensas posibilidades del medio electrónico. Si esto tuviéramos que hacerlo con nuestros instrumentos de

trabajo habituales en papel, cuántos volúmenes tendríamos que tener sobre la mesa y cuán engorroso sería su manejo, suponiendo que dispusiéramos de todas las obras reunidas, por ejemplo, en *Perseus* (algo muy improbable). Aunque de nuevo aquí nos encontramos con la barrera del idioma.

De otro lado, Internet también nos ofrece gratuitamente un buen número de programas y pequeñas aplicaciones que permiten desde repasar los contenidos fundamentales de la morfología y la sintaxis, o el léxico, hasta crear textos anotados con índices de frecuencia y listas de vocabulario acompañado de su correspondiente análisis morfológico. Dentro de esta misma categoría podemos incluir páginas *web* con audiciones de textos griegos y latinos, muy útiles para iniciar al alumno en la lectura de textos clásicos y como apoyo a las clases de métrica.

Una buena recopilación de enlaces a este tipo de recursos para latín lo encontramos en la página <http://www.ual.es/Universidad/Depar/Filesla/latin/software.htm>, del profesor Manuel López-Muñoz de la Universidad de Almería. Otra excelente página, esta vez también con algunos recursos de griego, es <http://alerce.pntic.mec.es/~rmarti41/software.htm>. A continuación vamos a enumerar algunos de los más interesantes.

En primer lugar, en la página *Collatinus*, <http://www.collatinus.org>, Yves Ouvrard ha incluido algunos programas, la mayoría creados por él, que podemos descargarlos en nuestro ordenador. La estrella, sin duda, es *Collatinus*, que ya va por su versión 7.5. A partir de un texto latino en formato TXT (que podemos confeccionar con nuestro editor de textos habitual, pero que habrá que salvarlo en formato “sólo texto”), el programa genera automáticamente una lista de palabras con su enunciado, su caracterización morfológica y su significado. Además podemos generar un índice de frecuencias, lematizar el texto (reunir bajo una misma entrada todas las formas diferentes de una misma palabra) y analizar morfológicamente cada entrada (dando todas sus posibilidades). Entre sus prestaciones se incluye también la de editar en HTML el resultado del análisis para publicarlo en Internet. Aunque el programa trabaja a partir de un módulo de léxico de unas 10.000 palabras en francés, el profesor Rogelio Martínez lo ha traducido al español, pudiendo descargar esta versión en la dirección <http://alerce.pntic.mec.es/~rmarti41/program/lesp-col.zip>. Además, en cualquier momento podremos añadir una nueva entrada no disponible inicialmente en el corpus léxico. Se trata de una herramienta con muchas posibilidades: entre ellas, la de poder generar fácilmente textos anotados con la mayor parte del léxico para que los alumnos se habitúen a traducir sin diccionario.

Otro de los programas que ofrece Ouvrard es *Praelector*, un prototipo de lo que podría ser un programa de traducción asistida por ordenador para latín. A partir de un texto latino en formato TXT, *Praelector* analiza cada palabra y propone una traducción que podemos aceptar o no. En caso de no darla, siempre

hace sugerencias (un nombre en nominativo exige un verbo, una preposición requiere un sustantivo en el caso adecuado, etc.). Tras leer la última palabra, el programa propone una traducción que por supuesto habrá que revisar. El programa trabaja a partir del archivo de léxico de *Collatinus* o con el diccionario de Jeanneau, ya mencionado.

Para repasar la morfología latina una buena alternativa es el programa *Winlatin*, de R. Hasenfratz, que podemos descargarnos de la página <http://alerce.pntic.mec.es/~rmarti41/software.htm>, del profesor Rogelio Martínez. Aquí tendremos ocasión de repasar toda la morfología nominal y verbal, además de algunos pronombres, completando todas las formas de la flexión de la palabra de que se trate (en los verbos se puede optar también por un tiempo o modo determinados). En el caso de los verbos incluye también la posibilidad de identificar formas aisladas a través de la opción *Quiz*. Hay también un módulo de vocabulario, sólo que con traducción al inglés.

Para aprender y repasar léxico latino, una buena opción es el programa *Traduci*, de Stefano Drei, que podemos descargarnos de la página ya indicada del profesor Martínez. A partir de un léxico de casi mil palabras, del que hay versión española en <http://alerce.pntic.mec.es/~rmarti41/program/vocaboli.zip>, y tras escoger entre uno o dos jugadores (representados por grandes prohombres de las letras latinas, César, Virgilio, Cicerón, Horacio y Séneca), el programa nos propondrá una palabra latina y luego irá iluminando consecutivamente una serie de casillas con las posibles traducciones (también podemos seleccionar la velocidad con la que se irán iluminando las casillas). Acierta quién pulsa la tecla *Intro* cuando se ilumina la casilla correcta. Así, además de repasar o aprender vocabulario, es un buen modo de probar nuestros reflejos.

Por haber, hay incluso programas para aprender a medir hexámetros latinos, en concreto *Vergilius*, de Jean-Pierre Duprat.

Para la morfología griega, uno de los mejores programas es *Kalós*, cuya última versión, la 2.5, podemos descargarnos gratuitamente de [http://www.conjugator.net/datos\\_indice\\_en.html](http://www.conjugator.net/datos_indice_en.html). Se trata de un programa para conjugar todo tipo de verbos griegos y traducirlos al inglés, al castellano y al francés. Al ser un programa en *Java*, hay que tener instalado en nuestro ordenador el *plugin* adecuado (Java SDK 1.4 o superior), que podemos obtener gratuitamente de [http://www.java.com/en/download/windows\\_automatic.jsp](http://www.java.com/en/download/windows_automatic.jsp). Hay versión para Windows y para Macintosh. Para trabajar, *Kalós* precisa una resolución de pantalla de 1024 x 768 píxeles.

En fin, aquí sólo hemos recogido como muestra unas pocas aplicaciones. Salvo quizás el caso de *Collatinus*, el resto son muy elementales y fáciles de usar y pueden constituir un buen complemento para la práctica y el aprendizaje, lúdicos, de la morfología y el léxico por parte de nuestros alumnos.

Respecto a las audiciones de textos latinos<sup>8</sup>, queremos mencionar en primer lugar la página *Nuntii Latini*, <http://www.yleradio1.fi/tiede/nuntii/>, de la emisora de radio finlandesa YLE, que transmite un informativo semanal en neolatín, con noticias nacionales del país nórdico e internacionales. Las noticias pueden escucharse en nuestro ordenador, pulsando en el enlace *Recitatio*, desde donde se descargará un archivo en formato *Real Audio* que podrá oírse sólo si tenemos instalado el programa *Real Player*, además de la tarjeta de sonido y los altavoces correspondientes. Se trata de uno de los proyectos de radiofonía latina más veteranos, pues arrancó en 1989.

Otro proyecto interesante es el de *Forum Romanum TV*, <http://www.nle.org/forum.html>, una iniciativa del National Latin Exam norteamericano para llevar el neolatín al medio televisivo.

La base del proyecto es una serie de vídeos con programas de noticias en latín que presentan eventos de la antigua Roma como si fuesen acontecimientos actuales. Cada programa consta de varias secciones, entre ellas *Quid Novi?*, segmento de noticias relacionadas con el tema del día, una sección de entrevistas y *Tempestas Hodierna*, la información meteorológica. Hasta el momento se han editado veinticuatro vídeos, cuyos *scripts* o guiones están disponibles en Internet, además de algunas secuencias de vídeo como ejemplo. Evidentemente, el grueso del proyecto son los vídeos, que constituyen un complemento ideal para cualquier curso de latín, sobre todo en los niveles iniciales.

Entre las páginas con audiciones de textos clásicos, una de las más conocidas es *Viva Voce*, <http://dekart.f.bg.ac.yu/~vnedeljk/VV/>, de Vojin Nedeljkovic, de la Universidad de Belgrado. Aquí podemos encontrar leídos métricamente fragmentos de Catulo, Virgilio, Horacio, Ovidio, Marcial y Juvenal. Los archivos están en formato *mp3*. A la vez que seguimos la audición, de bastante calidad, podemos ver el texto y el metro en que está compuesto. En este caso será necesario tener instalados reproductores como *Windows Media Player*, *Real Player* o *WinAmp*.

Finalmente, queremos mencionar la página *Harvard Classics Prose and Poetry Recital Page*, [http://www.fas.harvard.edu/~classics/poetry\\_and\\_prose/poetry.html](http://www.fas.harvard.edu/~classics/poetry_and_prose/poetry.html), cuyo responsable es Tom Jenkins y que ha sido confeccionada por el Departamento de Clásicas de la Universidad de Harvard como ayuda para sus alumnos. Entre los autores que recoge tenemos Homero, Cicerón, Catulo, Virgilio, Propertio, Ovidio y Estacio.

Un tercer tipo de recursos de la Red con amplias posibilidades didácticas son los bancos de imágenes.

<sup>8</sup> Sobre este tema, cf. C. Macías Villalobos *et al.*, “El latín como lengua de uso en Internet”, *Minerva*, 15, 2001, 329-344 (332 ss.).

Como es fácil comprender, la inmensa mayoría corresponde a restos arqueológicos y objetos artísticos del mundo clásico. A este respecto, uno de los principales repertorios para el mundo clásico es *Perseus Project*, que reúne algo más de 56000 imágenes de toda clase de obras de arte, sobre todo griegas, provenientes de algunos de los museos y galerías de arte más importantes del mundo. Aunque hay varias opciones para visualizar y buscar las imágenes, la más directa es recurrir al motor de búsqueda que incluye la página en el margen superior derecho (*Search*) e introducir un término clave, en inglés, alusivo al tipo de imagen que quisiéramos encontrar (digamos por ejemplo “Apollo”). Entre los resultados de la búsqueda encontraremos enlaces a las secciones donde haya imágenes del dios.

También en la página de inicio, tras hacer clic en *Classics*, pulsaremos en *Images*, que nos proporcionará acceso a las diversas colecciones de imágenes que reúne la plataforma *Perseus*. Otra opción, tras entrar en *Classics*, es pulsar en la sección *Art & Archs Catalogs* y entraremos en un catálogo ordenado alfabéticamente de construcciones, monedas, gemas, esculturas, sitios arqueológicos y cerámica. Finalmente, si tras entrar en *Classics* pulsamos en *Other Tools & Lexica* tendremos acceso a un *Art & Archaeology Browser*, que nos permitirá localizar cualquier monumento u obra de arte de acuerdo con unas características determinadas, y a un *Collection Viewer*, un sumario de todas las colecciones que contiene esta biblioteca digital agrupados por temas. Las imágenes van siempre acompañadas de una amplia información que incluye desde sus características técnicas (número de *píxeles*), el autor de la misma y la institución que la ha cedido, hasta una descripción de su contenido.

Muy interesante para localizar cualquier imagen relativa al mundo clásico es el buscador que incluye *VRoma*, [http://www.vroma.org/images/image\\_search.html](http://www.vroma.org/images/image_search.html), comunidad virtual con sede en Estados Unidos para la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas clásicas, que incluye en su *web* una gran variedad de material didáctico, puesto aquí por docentes para compartirlo con colegas y estudiantes. El buscador realiza las consultas a partir de las imágenes contenidas en el propio sitio. Se trata por lo general de imágenes de buena calidad y de uso libre.

Si lo que buscamos son sobre todo imágenes de los edificios y construcciones que aún conservamos del mundo clásico, una magnífica opción es el sitio *Maecenas, Images of Ancient Greece and Rome*, <http://wings.buffalo.edu/AandL/Maecenas>, de Leo C. Curran, profesor del College of Arts and Sciences de la Universidad de Buffalo, donde tenemos algo más de mil imágenes de construcciones y edificios griegos y romanos procedentes de Italia, Grecia, Inglaterra y Francia, en blanco y negro y en color, hechas por el autor. De la mayoría de los edificios se ofrecen varias instantáneas desde ángulos diferentes.

En todos los casos ya descritos hablamos de imágenes fijas. Otra alternativa que nos ofrece la Red son imágenes en formato QTVR (*Quick Time Virtual Reality*), un formato de Realidad Virtual usado para crear vistas panorámicas en 360° de espacios en los que el usuario se puede desplazar con el ratón en la dirección que quiera, acercarse y alejarse con el *zoom* y todo ello en un entorno totalmente interactivo. Este tipo de imagen es ideal para realizar visitas virtuales a monumentos, excavaciones arqueológicas o museos. Sólo es preciso, para visualizarlas, tener instalado en nuestro ordenador el *plug-in* Quick Time de Apple.

Uno de los mejores sitios *web* en ofrecer imágenes de este tipo es *Metis*, <http://www.stoa.org/metis>. Aquí encontraremos representados un buen número de sitios arqueológicos y monumentos del mundo griego. De momento se incluyen algo más de sesenta de estos escenarios virtuales, algunos tan emblemáticos como las Termópilas, Olimpia, Platea o Atenas. Las imágenes son espectaculares y el éxito entre nuestros alumnos está garantizado.

Otra alternativa son las reconstrucciones virtuales de edificios antiguos utilizando las técnicas de modelado en 3D. A este respecto no podemos dejar de mencionar el proyecto que se lleva a cabo en la universidad francesa de Caen, <http://www.unicaen.fr/rome/>, que pretende reconstruir la Roma de la época de Constantino, partiendo de la maqueta que de ella hizo el arquitecto francés Paul Bigot (1870-1942) a lo largo de su vida. Esta maqueta, hecha en yeso, de 70 m<sup>2</sup>, a escala 1/400 y que representa los 3/5 de la Roma de entonces, fue legada a la citada universidad y está considerada monumento histórico.

En el sitio referido podemos hacer una visita geográfica, temática e histórica. En cualquiera de ellas los monumentos incluidos se ilustran con una buena fotografía de la parte de la maqueta correspondiente y un pequeño comentario explicativo. Asimismo, el proyecto se propone hacer reconstrucciones virtuales de los principales monumentos romanos, de los que de momento hay nueve<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> No queremos cerrar esta sección dedicada a las imágenes sin mencionar alguna buena página de cartografía. De las muchas que hay recomendamos *Interactive Ancient Mediterranean* (IAM), <http://iam.classics.unc.edu>, que incluye un atlas *on-line* del mundo mediterráneo, fruto de la colaboración entre la American Philological Association y los departamentos de Clásicas e Historia de la Universidad de Carolina del Norte de Chapel Hill, con el cual se trata de cubrir las necesidades del profesorado en este campo en los niveles de secundaria y universidad. Para acceder a los mapas pulsaremos en *Map Room* y a continuación seleccionaremos el que necesitemos a partir de un índice por zonas geográficas o a partir de una serie de mapas interactivos. Los mapas son de muy buena calidad y suelen ofrecerse en formato PDF. También se nos ofrece la posibilidad de localizar un lugar concreto del mundo antiguo pulsando en *New Place* y luego seleccionando el lugar concreto en la lista emergente que se abre.



Todos los recursos reseñados hasta ahora entran dentro de la categoría de aplicaciones *instructivas*, las que podemos emplear como apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otra categoría con muchas posibilidades para nuestros estudios, pero aún apenas explotada, es la de herramientas de *comunicación*, en concreto, las listas de correo y el *chat*<sup>10</sup>. En este sentido nos referimos ante todo a aquellos foros electrónicos en los que el latín es lengua de uso, por lo que se convierten en una magnífica herramienta para demostrar y consolidar los conocimientos adquiridos en la lengua de Roma<sup>11</sup>.

Una de las primeras listas de correo creadas para favorecer el empleo del latín en los contactos internacionales fue *GreX Latine Loquentium*, fundada en 1996 por el polaco Conradus K. Koskoskiewitz. En ella se pretendía también discutir sobre los vocablos latinos más adecuados para designar las innovaciones técnicas actuales. La lista dejó de funcionar a comienzos del año 2000.

Su sucesora es la a veces denominada *GreX Alter Latine Loquentium*, cuyo moderador es el italiano Umberto La Torraca. El volumen de mensajes es elevado y los temas tratados son muy diversos (historia, cine, nuevas palabras, sitios de Internet relacionados con la latinidad, etc.). Para darse de alta hay que enviar un correo electrónico en blanco a [GreX-subscribe@topica.com](mailto:GreX-subscribe@topica.com). La lista tiene una página *web* oficial, cuya URL es <http://www.grexlat.com/>. La dirección de correo del moderador es [ulatorre@libero.it](mailto:ulatorre@libero.it).

Pensando más en los profesores, tenemos la lista *Latinitas Viva*, dirigida a profesores de lengua latina con el fin de intercambiar estrategias, métodos y experiencias didácticas. Se admiten contribuciones tanto en italiano como en latín. Para darse de alta basta con enviar un mensaje en blanco a [LatinitasViva-subscribe@it.egroups.com](mailto:LatinitasViva-subscribe@it.egroups.com). Para enviar mensajes la dirección es [LatinitasViva@it.egroups.com](mailto:LatinitasViva@it.egroups.com). La lista tiene su *web* oficial en <http://it.groups.yahoo.com/group/LatinitasViva/>. Para contactar con el propietario y moderador de la misma la dirección es [LatinitasViva-owner@it.egroups.com](mailto:LatinitasViva-owner@it.egroups.com).

---

<sup>10</sup> Aunque por razones de espacio aquí nos hemos limitado a las herramientas instructivas y de comunicación, la Red también tiene aplicaciones en las categorías de aplicaciones de *acceso a la información* y *creación*. En el primer caso, sería muy recomendable enseñar a los alumnos estrategias sobre el modo de manejar los buscadores para encontrar aquella información que precisen; o el manejo de los catálogos de bibliotecas y de las bases de datos bibliográficas accesibles desde Internet, sobre todo en el caso de los alumnos universitarios. En las herramientas de creación, un buen uso didáctico de la Red sería elaborar con los alumnos proyectos didácticos cuyo destino último fuera su publicación en la WWW, para lo que sería imprescindible el conocimiento de los editores de HTML, de los editores de imágenes, etc.

<sup>11</sup> Para información general sobre algunos de los principales foros electrónicos existentes sobre el mundo clásico, cf. C. Macías Villalobos, "Internet y la didáctica del latín", *RELat*, 1, 2001, 203-236 (225-229).

A pesar de su nombre, *LatinChat-L*, cuya *web* está en <http://www.eh43.com/latin/latinchat-1.html>, es otra lista de correos esta vez para principiantes y amantes del latín. Para suscribirse a la lista basta con introducir nuestra dirección de correo electrónico en el formulario que aparece en la página indicada.

Entre los chats que tienen al latín como lengua de uso encontramos *LatnChatn*, <http://forums.delphiforums.com/latnchatn/start>, un chat sobre gramática latina. Está dirigido sobre todo a profesores, estudiantes y amantes del latín en general.

Finalmente, el *Latin Chat Room* del MOO (acrónimo de *Multi-User-Dimension Object Oriented*, un espacio virtual en el que cualquiera puede entrar e interrelacionarse en tiempo real con otros usuarios) de la Universidad de Pensilvania es un entorno virtual que permite a sus usuarios comunicarse en latín en tiempo real. Para poder usar este recurso hay que introducir en la barra de direcciones de nuestro navegador lo siguiente: <telnet://ccat.sas.upenn.edu:7777>, con lo que conseguiremos entrar en el MOO. Luego habrá que introducir en la ventana que se abra el comando *connect Latin*, tras lo que entraremos en la denominada “*via romana*”. Para chatear necesitamos un nombre, que es asignado automáticamente por el sistema. Introduciendo el comando *@who me*, sabremos el que nos ha correspondido. Para ir a la sala de chat, denominada *Atrium Sancti Augustini*, tendremos que introducir el comando *south*. Para saber quién se encuentra en ese momento en la habitación, hay que introducir el comando *@who*. Para hablar podemos situar el signo “” antes de nuestro mensaje o bien introducir el comando *say*. Para salir emplearemos el comando *@quit*.

### 3. LA INTEGRACIÓN DE INTERNET EN EL CURRÍCULO DOCENTE

Es evidente que no basta con saber qué recursos podemos encontrar en la Red con supuestas aplicaciones didácticas. Además debemos aprehenderlos, y ello pasa, entre otras cosas, por su adecuada integración en el currículo escolar. Es decir, a la vista de los materiales disponibles, corresponde al profesor decidir cuándo, cómo y para qué empleará tal o cual aplicación.

De entrada, el uso pedagógico de Internet y en general de los ordenadores se enfrenta con una amplia actitud de tecnofobia que no sufren en igual medida los medios audiovisuales más tradicionales (y por ello más asentados) como las diapositivas o el vídeo. Por eso, cuando políticos e investigadores se preguntan por las razones que explican la escasa implantación del ordenador en el aula, las miradas acusadoras suelen dirigirse hacia los profesores. Se les considera anclados en la rutina, faltos de preparación y, lo peor, de motivación.

En su descargo, hay que empezar diciendo que la introducción del ordenador en los centros docentes se hizo desde arriba, desde el poder político, influido por la presión de las empresas de *hardware* y *software* y basados en el discurso de la *eficiencia tecnológica*, pero sin contar con la opinión y, lo más importante, con la participación del profesorado. El resultado es que el ordenador fue visto desde el principio como una amenaza, como un cuerpo extraño, en el esquema docente. Además, la inmensa mayoría del *software* mal llamado educativo ha sido diseñado habitualmente por programadores e informáticos, sin contar con los pedagogos ni profesores. A ello hay que añadir otro hecho no menos innegable: la apropiación de la herramienta informática por parte de nuestros alumnos –los jóvenes manejan el ordenador con más soltura que nosotros, porque para ellos su uso es algo natural: han crecido rodeados de este tipo de máquinas– frena al profesor a usarlo por temor a hacer el ridículo, a no saber estar a la altura de las circunstancias.

La solución a todo este tipo de problemas tiene un nombre: formación. Los profesores sólo empiezan a utilizar el ordenador cuando tienen un conocimiento directo del tema. Sólo cambiarán de actitud cuando se les demuestren las posibilidades reales del empleo de la máquina en el aula.

La formación es un tema muy importante, pero no único. A ello habría que agregar el aumento del equipamiento informático en los centros –algo que por fortuna está avanzando: ya son raros los que carecen de un aula de informática; otra cosa es que los equipos disponibles suelen ser anticuados–, la extensión de las conexiones a Internet de banda ancha (ADSL, RDSI), la mejora de la calidad pedagógica del *software* educativo y la habilitación de ayudas para hacerlos llegar a los centros, entre otras cosas<sup>12</sup>.

Pero aunque diéramos solución a los problemas digamos “logísticos”, mejores medios y formación, aún quedaría un aspecto muy importante por resolver. A menudo, en el discurso de las autoridades educativas y de muchos teóricos de la pedagogía se relaciona mejora de la calidad de la enseñanza con empleo de las nuevas tecnologías. Esto no significa, sin más, el empleo de tal o cual programa multimedia o aplicación bajada de una determinada página *web*, pues se corre el riesgo de seguir enseñando como siempre –la clase magistral–, sólo que apoyada ahora en los nuevos medios que están de moda.

Aplicar las nuevas tecnologías no es tanto cuestión de medios como de método. Implica, entre otras cosas, cambiar decididamente el papel tradicional del profesor.

---

<sup>12</sup> Cf. B. Gros Salvat, *op. cit.*, 50 ss.

Gros Salvat, basándose en las aportaciones de D. Squires y A. MacDougall, distingue cinco funciones diferentes en el profesor de la era tecnológica<sup>13</sup>:

a) El profesor como proveedor de recursos: al profesor le corresponde seleccionar los materiales, adaptarlos y ajustarlos al tipo de alumnos a los que vayan dirigidos. En el caso que nos ocupa, Internet, el primer paso a dar es conocer perfectamente todos los recursos disponibles. Para ello puede recurrir a la amplia literatura existente sobre el tema (de la que es una muestra parte de la bibliografía que damos en nota 1) y, quizás mejor, recorrer habitualmente las mejores guías de recursos *on-line* sobre recursos del mundo clásico en la Red –La *Rassegna* del italiano Cristofori, la guía de recursos del profesor Cortés Gabaudan de la Universidad de Salamanca, entre otras–. Con los recursos que sean de su interés debería confeccionar un pequeño listado (que podría organizar en una carpeta de *Favoritos* dentro de su navegador o editarlo en un documento de texto que daría, llegado el caso, a sus alumnos). Si considera que los recursos que conoce no se adaptan a sus necesidades, una buena opción sería crear su propia *web* educativa, tema que hemos tratado ya en otro lugar<sup>14</sup>, con los materiales de apoyo para la clase presencial que necesite.

b) El profesor como organizador: con el empleo del ordenador, la función habitual del profesor como organizador de la clase adquiere una nueva dimensión. A él le toca decidir si usará los ordenadores en el aula de informática o si se trae el ordenador a su aula habitual. También debe organizar el tiempo que va a dedicar al trabajo con los recursos informáticos, qué parte será de trabajo de los alumnos con la máquina y qué parte será de interacción profesor-alumno.

c) El profesor como tutor: cuando se emplea *software* educativo o, en nuestro caso, aplicaciones *web*, la función fundamental del profesor es tutorial. Ya no se trata de transmitir determinados conocimientos (tarea que ahora corresponde al programa), sino de orientar al alumno en el empleo de la herramienta y resolver sus dudas.

d) El profesor como investigador: el empleo de las nuevas tecnologías obliga al profesor a un esfuerzo de reflexión sobre el mejor modo de usar la herramienta que tiene en sus manos. De la práctica continuada aprenderá cuál es la mejor forma de insertarla en la dinámica de la clase. Pero, además, el profesor comprometido con las nuevas tecnologías se ve obligado a realizar un esfuerzo adicional de permanente actualización. Tendrá que estar al tanto de las nuevas versiones de un programa o de los nuevos productos que aparecen en el mercado. Una buena manera de lograrlo es estar en contacto con colegas que tengan las mismas

---

<sup>13</sup> Cf. B. Gros Salvat, *op. cit.*, 168-169.

<sup>14</sup> En nuestro trabajo ya citado “El diseño de una página web para la clase de latín”, donde incluimos una serie de orientaciones para la creación de *webs* educativos para la docencia del Latín.

inquietudes, para intercambiar con ellos experiencias y materiales. En este sentido, listas de correo como *Latinitas Viva* o proyectos como el de *VRoma*, ya mencionados, demuestran la utilidad de Internet como foro para el intercambio de conocimientos, inquietudes y experiencias.

e) El profesor como facilitador: el objetivo de todo profesor es lograr que sus alumnos aprendan; por eso ha de convertirse en facilitador del aprendizaje asegurando que éstos alcancen el nivel y los objetivos marcados.

En suma, ante las nuevas tecnologías el profesor pierde su papel tradicional de transmisor único de conocimientos y adopta el de mediador y facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asumido el hecho de que implantar las nuevas tecnologías requiere algo más que el empleo de nuevos medios, llega el momento de decidir cuáles son las mejores estrategias, el método más adecuado, para lograr que estas nuevas herramientas sean realmente eficaces en la clase.

Evidentemente, no hay un método único. Éste dependerá de los objetivos que nos hayamos planteado. En el cuadro siguiente presentamos los diversos enfoques metodológicos que propone Gros Salvat con los objetivos que se pretenden alcanzar en cada caso<sup>15</sup>:

| <b>MÉTODOS</b>          | <b>OBJETIVOS</b>   |
|-------------------------|--|
| Presentación            | Presentación de la información a todos los estudiantes                         |
| Práctica y ejercitación | Desarrollo de destrezas  |
| Tutorial                | Transmisión de un contenido  |
| Simulación              | Situaciones complejas  |
| Descubrimiento          | Aprendizaje inductivo  |
| Resolución de problemas | Desarrollo de habilidades de solución de problemas                             |
| Cooperación             | Aprendizaje en grupo para lograr un mismo objetivo                             |
| Aprender jugando        | Desarrollo de aspectos motivacionales, aprendizaje de aspectos procedimentales |

Es obvio que una misma actividad podría implicar la puesta en práctica de varios de estos métodos (y objetivos).

El siguiente paso es integrar en el diseño curricular los programas y aplicaciones concretas que se pretendan implementar. Nuestro consejo es que se

<sup>15</sup> Cf. B. Gros Salvat, *op. cit.*, 170.

indique expresamente, al redactar la programación de la asignatura, los objetivos concretos que se quieren alcanzar con su empleo, los contenidos a los que servirá de refuerzo, el tipo de actividades que se van a realizar con ellos, el tiempo del horario lectivo que se les va a dedicar y el modo de evaluar sus resultados. Es muy importante que esto se haga constar en la redacción de cada uno de los apartados del currículo, en vez de reducirlo a unas vagas consideraciones generales dentro de la *Metodología*. Mientras más concretos y explícitos seamos, más provecho sacaremos de la experiencia.

Por supuesto, es muy importante que el compromiso del profesor con las nuevas tecnologías no se reduzca a un uso puntual o esporádico de las mismas. Con ello se corre el riesgo de que el alumno las vea como algo meramente lúdico, sin otro fin que romper la rutina o la monotonía de la clase. Muy al contrario, el profesor debe tener perfectamente claro para qué está usando tal o cual aplicación, para qué va a navegar por tal o cual página *web*, y que sólo un uso constante y sostenido en el tiempo le dará la auténtica medida de sus posibilidades.

Para terminar este apartado, queremos recoger algunas recomendaciones, fruto de nuestra experiencia, aplicadas a la especificidad de nuestras materias, que completan las que ya hemos dado más arriba.

En primer lugar, somos de la opinión de que el elemento central en la docencia de nuestras materias son los textos. En este sentido Internet y las nuevas aplicaciones informáticas son un magnífico auxiliar para el docente de Clásicas.

No se trata tanto de que tengamos múltiples páginas *web* a las que recurrir para sacar textos que de otro modo nos resultaría difícil conseguir (los presupuestos de los seminarios son demasiado magros como para poder tener una buena colección de originales), sino de que, como hemos visto, podemos acceder a plataformas que integran textos con herramientas para trabajar con los mismos, como *Perseus* e *Intratext*.

Pensemos por un momento el cambio que supondría en el modo de trabajar de nuestros alumnos universitarios el que se habituaran a emplear las múltiples posibilidades que les ofrece *Perseus Project*. Claro, la dificultad estriba en que por lo general el dominio que tienen los alumnos del inglés (y de cualquier otro idioma) es muy deficiente. Pero si hablamos aquí de futuros filólogos clásicos, esta dificultad no debería ser óbice para su empleo. Bastaría únicamente con dedicar algunas clases a que dominaran los entresijos de esta compleja y completa plataforma y traducir en clase alguno de los textos que en ella se recogen. Sería una cuestión de tiempo el que recurrieran a ella para llevar a cabo la mayoría de sus trabajos.

Con *Intratext*, por ejemplo, junto al texto que vayamos a traducir, los alumnos tendrían índices de frecuencia de todas las palabras presentes en este texto, es decir, dispondrían de listas con todo el vocabulario que van a necesitar. Sería cuestión de

hacer una selección del léxico más significativo y dárselo al alumno (o hacer que ellos lo trabajen), con lo que evitaríamos que tuvieran que recurrir continuamente al diccionario y aumentaríamos su competencia léxica, de la que están tan necesitados.

Asimismo, con programas como *Collatinus* ya resulta extremadamente simple preparar textos anotados para los alumnos de bachillerato o niveles iniciales de la universidad, donde el uso del diccionario quedaría casi completamente descartado, centrándonos en lo que es más importante: la traducción, análisis y comentario de los textos.

Tanto en bachillerato como en los primeros cursos de universidad, las audiciones de textos pueden servir para habituar el oído del alumno a la supuesta fonética del griego y del latín clásicos, por no mencionar su pertinencia para las clases de métrica.

La amplia gama de programas y aplicaciones para repasar la morfología y el léxico (*WinLatin*, *Kalós*, *Traduci*, o los que ofrece Yves Ouvrard en su página) son una buena forma de aplicar el método de “aprender jugando”, a que antes hacíamos referencia.

La principal utilidad de los que hemos denominado “manuales virtuales” es que el alumno tendrá siempre a su disposición el material teórico (y práctico, cuando se incluyen ejercicios), evitando al profesor la tediosa tarea de tener que dar apuntes o fotocopias. En la mayoría de los casos, el material se descarga en el disco duro del ordenador, donde se puede visualizar con el programa adecuado (*Word*, *Adobe Acrobat Reader*) o se puede imprimir. Son pocos los casos en que se trata de material auténticamente pensado y diseñado para la Red, es decir, que incluya hipertexto, elementos multimedia, interactividad o herramientas de comunicación. A este respecto, las excepciones la constituyen la página del profesor Cabanillas, la *Gramática griega* de Orbaneja o las páginas de mitología *Tesalia* y *Greek Mythology Link*.

Para aumentar el valor pedagógico de estas páginas, además del temario y algunas actividades, deberían incluir el diseño curricular de la materia, o al menos un esquema con los puntos fundamentales del currículo (objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación), como hacen los profesores Rogelio Martínez y Carlos Cabanillas. Por supuesto, cualquier elemento que haga aumentar la interactividad de las páginas, como actividades corregidas *on-line*, o diseñadas como formularios que se envían directamente al profesor (y que éste puede devolver corregidas a la dirección de correo del alumno o directamente en el aula), permitirán un mejor aprovechamiento de la herramienta informática.

En fin, qué decir de la importancia de la imagen y del material gráfico en general para asignaturas como Cultura Clásica o para aquellos aspectos del currículo de Griego y Latín más propiamente “culturales”.

La imagen es el mejor recurso para traducir símbolos verbales en símbolos visuales. Para ilustrar datos de la realidad difíciles de percibir a simple vista. A partir de una reconstrucción virtual de la antigua Roma, el alumno ya no albergará dudas de la apariencia aproximada que tenía el Foro, la Curia o las termas de Caracalla. Incluso con las imágenes en formato QTVR podrá hacerse una buena idea de la apariencia actual del ágora de Atenas, de los Propileos o del santuario de Delfos.

Las imágenes permiten también estudiar distintos momentos de un proceso. Una presentación en *Powerpoint*, como las que incluye el profesor Rogelio Martínez en su página, puede ilustrar perfectamente el proceso a seguir para analizar un texto latino, por ejemplo.

Con la imagen podemos simplificar realidades complejas y a veces difíciles de aprehender. Un diagrama que explique la estructura de poder en la República romana o un simple árbol genealógico de los dioses olímpicos son de gran valor didáctico, sin olvidar, por ejemplo, un buen mapa interactivo del mundo griego o romano: el alumno aprendería inmediatamente a situar lugares que de otro modo no sabría ubicar.

En fin, aunque la nuestra es una actitud de apuesta decidida por las nuevas tecnologías, no pretendemos definirnos como “tecnófilos”. No creemos, aunque pueda parecer lo contrario, que la tecnología sea en sí misma una panacea. La tecnología, como cualquier herramienta, no es ni buena ni mala, todo depende del uso que de ella hagamos. Por supuesto, el empleo del ordenador y, en este caso, de los recursos ya mencionados procedentes de Internet no debe excluir el empleo de otros medios más tradicionales, como la enseñanza oral, la fotocopia, el retroproyector o el vídeo. Es un medio más, sólo que en el caso de la Red pone a nuestra disposición de modo inmediato, fácil y gratuito (la mayoría de las veces) una amplia variedad de materiales que de otro modo serían muy difíciles y costosos de conseguir.