

TUTORIAL DE GRIEGO I

ELSA MARÍA DE LOS ÁNGELES HERNÁNDEZ,
CLOTILDE GLORIA PAREDES PÉREZ,
BLANCA ARACELI REYNOSO TAPIA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
PLANTEL VALLEJO

Como profesoras de Griego del CCH hemos estado siempre ocupadas en realizar tareas complementarias acordes con el Modelo Educativo del Colegio, basado en los postulados de: *Aprender a aprender, Aprender a hacer, y Aprender a ser.*

Por una parte, este bachillerato propone una enseñanza innovadora, lo que nos obliga a una constante reflexión sobre nuestra práctica docente, y a observar que la sociedad actual presenta cambios importantes en las formas de adquirir conocimientos. Por otra parte, son innegables los avances de la tecnología, como por ejemplo: la comunicación satelital, la computación, el uso de *ipods*, la telefonía celular, que nuestros alumnos ven con la mayor naturalidad. Los intercambios entre ellos, a través del *chat*, generan nuevas formas de discurso que, como docentes, no podemos ni debemos ignorar.

En este contexto, consideramos necesario aprovechar estos avances tecnológicos a favor de la enseñanza de las lenguas clásicas en el CCH, y con ello ofrecer nuevas opciones de aprendizaje más acordes con nuestro entorno social.

El *Tutorial de Griego I* que presentamos es el resultado del proyecto de trabajo que anualmente efectuamos los Profesores de Carrera del Colegio de Ciencias y Humanidades, y corresponde al período 2006 - 2007.

El equipo estuvo integrado por cuatro profesores de tiempo completo: Alejandro Flores Barrón, Elsa Ma. de los Ángeles Hernández, Clotilde Gloria Paredes Pérez, y Araceli Reynoso Tapia; además de los profesores de asignatura: Diego Arista Saavedra y Mario César Rojas Castillo.

Este proyecto duró dos años, y durante el primer año 2005–2006 decidimos actualizarnos mediante diversos cursos que, consideramos, nos ayudarían a adquirir las herramientas indispensables para elaborar este tipo de materiales educativos.

Al cabo de un año de buscar la aplicación de cómputo más adecuada, de tocar muchas puertas para solicitar la asesoría pertinente, el profesor Marte Adolfo Pérez Gómez Botello, jefe del Departamento de Producción de Materiales Audiovisuales del CCH Vallejo, y el profesor Edgar Efrén López nos asesoraron en diversos programas como: *Flash*, *Front page*, *Hot Potatoes* y *Swish* que utilizamos para nuestra labor docente.

Debemos señalar que este tutorial es el primer trabajo que se realiza dentro del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación del Colegio, y estamos ciertos de que constituye una invitación a efectuar más producciones similares que den cuenta de la enorme creatividad que caracteriza a los profesores del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación.

El *Tutorial de Griego I* se realizó con apego al programa del Plan de Estudios del Colegio de Ciencias y Humanidades, y está conformado por las tres unidades del mismo; incluye tres ejes: uno cultural, uno morfosintáctico y uno lexicológico. Decidimos centrarnos en el eje lexicológico exclusivamente porque uno de los problemas que se nos presenta cotidianamente en el aula es la falta de vocabulario por parte de los alumnos, lo cual resulta un obstáculo para la plena adquisición del conocimiento de cualquier asignatura.

Sabemos que existen diversas formas de obtener y ampliar el vocabulario, algunas muy conocidas como la repetición de palabras, el uso de nuevos términos, la lectura de diversos textos, la investigación del significado de las palabras desconocidas en los diccionarios, la composición y derivación de palabras a partir de raíces grecolatinas.

Por otro lado, la literatura se caracteriza por el uso de un vocabulario amplio y poco usado en la vida cotidiana, mientras que el dominio de las expresiones por parte de los alumnos es muy pobre o escaso. Esta situación no permite la comprensión adecuada de lo que leen y, por ende, no pueden experimentar el

goce estético que un texto literario produce en lectores que cuentan con un léxico mayor.

Nuestro trabajo pretende resolver algunas de las carencias lexicológicas de los estudiantes a través del conocimiento del origen de las palabras, varios tipos de ejercicios lingüísticos y el conocimiento de vocablos que son útiles para el aprendizaje de las distintas disciplinas que integran el Programa de estudios.

Sin duda, el primer y fundamental paso para disfrutar una obra literaria es el entendimiento de los diversos significados que las palabras poseen, y si deseamos formar lectores, nuestra labor como profesores de lengua es favorecer el estudio y la adquisición de nuevos términos por parte de nuestros alumnos.

Las unidades están enfocadas al uso de textos y al manejo de vocabulario en cuatro áreas de conocimiento: I Unidad: Geografía e Historia, II Unidad: Mitología, III Unidad: Literatura. La idea fue seleccionar textos griegos sobre cada una de estas disciplinas de estudio y de ellos elegir un conjunto de vocablos griegos que el alumno practique constantemente en la transcripción, en la traducción de textos y en la formación de vocablos derivados o compuestos con sus raíces para facilitarle más su aprendizaje.

La *Aplicación educativa*, también llamada software, contiene un menú general ramificado para ingresar a cada una de las unidades o a la introducción general o a los créditos, y un submenú en cada unidad que consta de: introducción, propósitos, textos griegos, aspectos teóricos, ejercicios, autoevaluación, fuentes de información y un botón de regreso a la página inicial.

Un factor agregado que tiene el tutorial es el de las fuentes, *Odiseo y Olimpia*, que se tuvieron que insertar como parte del programa, para mostrar y leer adecuadamente los textos y el vocabulario griego, además de permitir la solución de los ejercicios que forman parte de las unidades del curso.

Otro propósito principal fue el de actualizar nuestras formas de enseñanza y, para ello, decidimos incursionar en el mundo de la informática. Quisimos demostrar también cómo los recursos actuales se pueden aplicar a la asignatura de Griego, la cual muchos alumnos y algunos profesores sienten muy distante en el espacio y en el tiempo. Nos propusimos acercar la riqueza de lo antiguo, y

supuestamente “caduco”, a los jóvenes de nuestro siglo y volverlo atractivo, mediante el uso de la cibernética, e igualmente, mostrar y demostrar cómo el griego está inmerso no sólo en la terminología de las ciencias, sino también en las palabras que utilizamos en nuestra vida cotidiana.

En este proceso teníamos el temor de que al recurrir a la informática nos mecanizáramos demasiado, perdiéramos presencia frente a los alumnos y se afectara la relación con ellos; pero consideramos que este cambio es impostergable y que mientras más nos tardemos en utilizar los medios tecnológicos, más superados nos encontraremos por nuestros estudiantes, para quienes el manejo de programas y ordenadores es lo más común y cotidiano, así que se trataba de asumir el desafío de renovarse o morir.

Creemos que incursionar en el fascinante mundo del ciberespacio no nos deshumaniza, al contrario, nos abre un panorama poderosísimo de imágenes, sonidos, movimiento y sensaciones que, lejos de limitar, amplía y enriquece las posibilidades de la enseñanza.

Finalmente, deseamos comentar que este trabajo participó en la *9ª Muestra de Software Educativo*, organizado por la Secretaría de Servicios de Apoyo al Aprendizaje del Colegio de Ciencias y Humanidades, donde se presentaron trabajos de profesores de los cinco planteles, y obtuvimos el primer lugar en el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación.