

Enseñando cultura en el aula de griego moderno: proyecto «un viaje por Grecia»

Teaching culture in the classroom of Modern Greek: project “a journey through Greece”

Iván Andrés-Alba

Universidad Autónoma de Madrid, ivan.andres@uam.es 

How to cite: I. Andrés-Alba. 2023. Enseñando cultura en el aula de griego moderno: proyecto «un viaje por Grecia». En libro de actas: *IX Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 13 - 14 de julio de 2023. Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2023.2023.16648>

Abstract

The main goal of this innovation for the Modern Greek classroom is to introduce the student into Greek geography, heritage, and culture. For this purpose, a project based on a practical case will be carried out: students, working in small groups, must design a cultural trip through Greece, which will be prepared in different thematic sessions guided by the teacher. This project also encourages the oral and written practice of the language in realistic situations and improves the digital competence of students, since they will learn to use Genially in order to generate the final presentation of the project. Due to its characteristics, this innovation can be applied in the teaching of any other language or level.

Keywords: *culture, language teaching, case study, collaborative learning, Modern Greek, Genially.*

Resumen

Esta innovación propuesta para el aula de griego moderno tiene como objetivo principal introducir al estudiante en la geografía, el patrimonio y la cultura griega. Para ello se llevará a cabo un proyecto basado en un caso práctico donde los estudiantes, en pequeños grupos, deberán diseñar un viaje cultural por Grecia que irán preparando en distintas sesiones temáticas guiadas por el docente. Este proyecto, además, fomenta la práctica oral y escrita de la lengua en situaciones realistas y mejora la competencia digital de los estudiantes, en tanto que aprenderán a utilizar la plataforma Genially para generar la exposición final del proyecto. Por sus características, esta innovación puede ser aplicada en la enseñanza de cualquier otro idioma o nivel.

Palabras clave: *cultura, enseñanza de idiomas, caso práctico, aprendizaje cooperativo, griego moderno, Genially.*

1. Introducción

1.1. Contexto de la asignatura

La asignatura para la cual se propone esta innovación es *griego moderno II*, una materia que en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Madrid se oferta como «código compartido», es decir: estudiantes de distintas titulaciones y cursos pueden matricularse en ella y cubrir los créditos obligatorios correspondientes a una segunda lengua extranjera. En concreto, *griego moderno II* se oferta como segunda lengua en el Grado en Estudios Hispánicos, en el Grado en Estudios Ingleses y en el Grado en Traducción e Interpretación. Además, debido a su carácter de asignatura en «código compartido», también puede ser matriculada como optativa por estudiantes de otros grados de la Facultad de Filosofía y Letras.

En esta asignatura, los estudiantes aprenden los fundamentos de la lengua griega moderna correspondientes al nivel A2 del MCER. En este sentido, es requisito que quienes se matriculen hayan cursado el nivel previo (*griego moderno I*) o dispongan del nivel A1 en la lengua. En cuanto a su carga crediticia, esta supone seis créditos, con tres horas de clase presencial semanales. Se oferta siempre en el segundo cuatrimestre y en horario de tarde.

Por último, es relevante señalar que el número de estudiantes suele ser de entre ocho y doce.¹ Como se ha indicado más arriba, estos proceden de distintas titulaciones relacionadas con la filología y la lingüística, lo cual hace que —estando familiarizados con la didáctica de distintas lenguas modernas— el aprendizaje de la lengua griega sea más sencillo. Además —y esto es una peculiaridad de relevancia para la propuesta aquí desarrollada—, un porcentaje significativo de estos estudiantes cursan el Grado en Estudios Clásicos y de la Antigüedad, o su correspondiente doble grado con Historia del Arte, lo que implica que tienen conocimientos básicos o medios en griego antiguo, así como en historia, arte y arqueología de la antigua Grecia. En ambos casos la elección de la asignatura es voluntaria, lo que asegura —por lo general— un interés alto, una asistencia regular y una predisposición positiva hacia la lengua y la cultura neohelena.

1.2. Necesidad de la innovación

Aunque el objetivo de la asignatura sea el aprendizaje de la lengua neohelena, no es posible adquirir correctamente una lengua si esta se ve desligada de su contexto.² El alumnado, generalmente, tiende a ignorar las referencias a regiones, islas, lugares o elementos de la geografía física y humana de Grecia³ que aparecen en los textos y elementos audiovisuales de la asignatura. Como resultado, acaba leyendo sobre algo que realmente no sabe dónde está ni qué es. Por este motivo, la innovación propuesta tiene como objetivo que los estudiantes descubran la geografía griega y se familiaricen con sus principales regiones y características físicas y culturales.

Así pues, y tomando en consideración los distintos perfiles del alumnado —algunos con conocimiento acerca de la antigua Grecia, otros con mayor interés por la Grecia actual—, se ha propuesto la realización de un proyecto cuyo objetivo es la elaboración de un viaje cultural por Grecia. De esta manera, se aúna el

¹ En el curso 2020/2021, cuando se desarrolló e implementó por primera vez esta propuesta, el número de estudiantes era de ocho.

² Sobre la importancia de la enseñanza de la cultura en el aula de idiomas, cf. Kramsch (1993), Moran (2001) o Larrea Espinar (2020), entre otros. Más bibliografía en Paige *et al.* (2001).

³ El griego moderno es también la lengua oficial de la República de Chipre y, en consecuencia, su estudio también tendría cabida en este proyecto. No obstante, dado que la propuesta ejecutada en el curso 2020/2021 solo se aplicaba a regiones de Grecia, la isla de Chipre tampoco se ha incluido en esta propuesta.

trabajo por grupos —algo frecuente en la enseñanza de idiomas— con las dinámicas propias del aprendizaje por casos.⁴

En cuanto a su planificación, el caso propuesto debe iniciarse a principios del cuatrimestre para que pueda ser desarrollado a lo largo de varias sesiones semanales hasta que los estudiantes expongan sus resultados a final de curso. Como se trata de un caso enfocado en la cultura y no en la lengua, los estudiantes no requieren un nivel avanzado o intermedio en griego moderno, pues parte del trabajo se realizará en español. El griego será una «lengua auxiliar» en su investigación, algo que, de alguna manera, pretende emular la realidad con la que estos mismos se encontrarían si organizaran un viaje *real* a Grecia.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

El principal objetivo de esta innovación es la adquisición por parte del estudiante de griego moderno de unos conocimientos básicos acerca de la geografía, la historia y la cultura de Grecia. No se trata, en consecuencia, de una instrucción detallada en estas materias, sino de una *introducción* a estos aspectos extralingüísticos. Como ya se apuntó en la introducción, la finalidad de esta innovación es mejorar su comprensión de los textos y materiales audiovisuales en lengua griega a los que se enfrentarán durante el curso, así como fomentar y estimular su interés por esta lengua mediante el acercamiento a la cultura neohelena. Se pretende de esta manera completar los recursos ya disponibles en el propio libro de texto de la asignatura y sistematizar los aspectos geográficos y culturales de mayor relevancia.

Para ello, el proyecto —basado en un caso práctico: organizar un viaje a Grecia— constará de distintas fases, unas introductorias y otras más específicas, centradas en distintos aspectos (geografía general, historia, patrimonio artístico, patrimonio natural, cultura inmaterial, etc.). Además, dado que el trabajo se hará por grupos, cada uno se especializará en una región, de forma que cada grupo será «experto» en una región e instruirá a sus compañeros de otros ámbitos en las sesiones de puesta en común.⁵

El objetivo general de la innovación, por tanto, trabajará la competencia G4 de esta asignatura, esto es: «Conocer el contexto cultural y social de las lenguas que se estudien».⁶ En este sentido, para convertir este objetivo en algo medible y facilitar la evaluación de su consecución, se propondrán una serie de mínimos o «conocimientos básicos» que los estudiantes tendrán que alcanzar. En suma, cada alumno deberá ser capaz de situar espacialmente las nueve regiones tradicionales de Grecia, indicando, además, los siguientes «ítems» de las regiones tratadas a lo largo del proyecto: una ciudad o isla, un elemento destacado del patrimonio natural (parque natural, montaña, playa, etc.), un componente de carácter histórico (yacimientos arqueológicos, museo, personaje histórico, etc.) y una peculiaridad cultural (gastronomía, folclore, etc.).

⁴ Sobre el estudio de casos, *cf.* Wassermann (1999), Ambrose *et al.* (2010). Sobre el aprendizaje cooperativo aplicado a la enseñanza de idiomas, *cf.* McCafferty *et al.* (2006), Martínez Fraile (2018), García Mayo (2021).

⁵ Esta es una forma de trabajo habitual —y efectiva— en el aprendizaje cooperativo, pues facilita la involucración equitativa de todos los componentes del grupo (*cf.* Felder & Brent, 2001).

⁶ Sobre la enseñanza centrada en competencias, *cf.* Álvarez (2008).

2.2. Objetivos específicos

Dado que esta innovación se incluye en una asignatura de lengua extranjera, el proyecto servirá también para la práctica de la lengua griega, tanto de manera oral como escrita. De cara a cada una de las distintas sesiones de trabajo, los estudiantes habrán preparado una infografía compuesta, básicamente, de un título e imágenes o vídeos que ilustren el contenido que quieran exponer. De esta manera, para propiciar la práctica de la lengua, estas imágenes incluirán pies de foto en griego, es decir: breves descripciones, sencillas y adaptadas a su conocimiento de la lengua, que describan lo que muestra la imagen (un ejercicio común en el nivel A2).⁷ Durante las sesiones de trabajo, el estudiante que presente a sus compañeros su progreso en el proyecto expondrá en griego moderno el tema y la información más relevante (descripciones breves, introducción al tema, etc.), pudiendo servirse del español para aquellos aspectos más complejos.

Por otra parte, el desarrollo de esta innovación también servirá para mejorar la competencia digital de los estudiantes, pues tanto las sesiones grupales como la exposición final se harán mediante la plataforma *Genially*.⁸ A pesar de ser de funcionamiento sencillo e intuitivo, durante las sesiones de trabajo se irán introduciendo por parte del docente aspectos que faciliten su uso.

3. Desarrollo de la innovación

3.1. Planteamiento inicial

Dado que el proyecto propuesto adquiere la forma de un caso de estudio, este debe contar con una narrativa inicial sencilla, clara y estimulante para el alumnado, que establezca los objetivos, los plazos de trabajo, la metodología y la finalidad del proyecto (*cf.* Wassermann, 1999). En este caso, con el objetivo de aunar los distintos perfiles e intereses de los estudiantes, se ha propuesto el diseño de un viaje cultural por Grecia. Esta es la narrativa inicial:

«Trabajas en una agencia de viajes de temática cultural. La agencia está buscando nuevas rutas temáticas por Grecia en diferentes zonas y, antes de elaborar los paquetes de viaje y los itinerarios detallados, es necesario presentar al responsable de la agencia los posibles destinos y actividades.»

Dado que Grecia es un país muy diverso, con zonas diferenciadas geográfica y culturalmente, resulta acertado dividir el proyecto en varios ámbitos geográficos, de forma y manera que cada grupo de trabajo se ocupe de uno en concreto. Esta división zonal posibilita el trabajo en grupos, pues cada uno de ellos se encargará exclusivamente de su región asignada. Con esta finalidad, el docente puede dividir la geografía griega en tantas zonas como grupos necesite. En mi caso, dado que necesitaba cuatro grupos (de dos o tres estudiantes), propuse los siguientes ámbitos geográficos: (A) Creta y el Dodecaneso, (B) Islas Cícladas, Grecia Central e islas del Jónico, (C) Epiro, Tesalia e islas del Egeo Septentrional y (D) Macedonia y Tracia.⁹ La elección del grupo es libre: cada estudiante elige el ámbito geográfico de su preferencia.

Dentro del planteamiento inicial, una vez precisado el ámbito geográfico, es necesario especificar el contenido del proyecto en sí. En la narrativa del caso, esto se explicita como sigue:

⁷ *Cf.* Wright (1989) sobre la enseñanza de idiomas y los elementos visuales.

⁸ Un breve análisis de las posibilidades de *Genially* en la enseñanza digital puede ser encontrado en Catalán González & Pérez Gómez (2018).

⁹ Esta división pretende que las regiones sean suficientemente amplias y diversas, incluyendo zonas costeras y zonas montañosas, para que todos los miembros del grupo puedan encontrar algo de su interés.

«La duración del viaje será idealmente de unos 10 días (a contar desde la llegada a destino). Es imprescindible que cada propuesta combine lugares de interés arqueológico (tanto yacimientos como museos) con opciones de ocio de calidad centradas en el patrimonio natural y cultural de Grecia (descanso en playas relevantes, rutas por la montaña, turismo gastronómico, teatro, folclore, etc.)».

Esta breve descripción ya adelanta el objetivo del proyecto, esto es: adquirir unos conocimientos básicos sobre la geografía y la cultura material e inmaterial de Grecia. No obstante, este objetivo se alcanzará gradualmente, pues cada semana se centrará en un aspecto concreto, como se detallará en la siguiente sección.

3.2. Desarrollo de las sesiones

El proyecto se divide en seis sesiones de aproximadamente treinta minutos (previas a la exposición final, de dos horas en total). Estas tienen lugar cada dos semanas, permitiendo a los estudiantes trabajar adecuadamente de manera autónoma y compaginando el proyecto con el resto de los contenidos de la asignatura.

3.2.1. Sesiones introductorias

Durante la primera sesión el docente expone —mediante una presentación en *Genially*— el planteamiento del proyecto, los objetivos y el cronograma general de trabajo. Se presentan las regiones brevemente y se indica a los estudiantes que ellos mismos deben elegir el grupo de trabajo que más les interese.

Como actividad en el aula, se procede a la formación de grupos aleatorios de tres o cuatro estudiantes para que reflexionen brevemente sobre lo que saben de las regiones de Grecia.¹⁰ Para estimular la reflexión, se realizará un breve test en *Wooclap*¹¹ de manera grupal (no evaluable) con el objetivo de ofrecer un primer vistazo a la geografía griega, así como a diversas curiosidades sobre el patrimonio cultural griego.

Como actividad fuera del aula, de cara a la siguiente sesión, cada estudiante debe elegir su grupo de interés e indicarlo en una encuesta en *Moodle*. Para ello, debe investigar independientemente, como si realmente se dispusiese a elegir un destino vacacional. Para facilitar esta tarea, el docente proporcionará algunos recursos audiovisuales en el foro de la asignatura en *Moodle*.¹²

Así pues, tras esta primera toma de contacto con el proyecto —ya en la segunda sesión—, el docente mostrará una infografía sobre una región no tratada por los estudiantes, con el fin de presentar qué resultado se espera del proyecto. También se aprovecha esta sesión para introducir la herramienta *Genially*, mostrando los aspectos más básicos de su funcionamiento (no obstante, en la plataforma *Moodle* de la asignatura disponen de videotutoriales breves e información, por si fuese necesaria).

¹⁰ Sobre las reuniones en entornos de aprendizaje cooperativo, cf. Aronson & Patnoe (1997).

¹¹ Herramienta sencilla para la creación de distintos tipos de pruebas en línea o en diferido. Los estudiantes pueden responder desde su teléfono móvil (individualmente o en grupos), lo cual facilita mucho las pruebas y dinamiza el aula.

¹² Con frecuencia proporciono a los estudiantes vídeos breves de *Youtube* en griego (subtitulados en inglés para facilitar su comprensión), perfiles de *Instagram* sobre destinos turísticos o páginas web relacionadas con el turismo en Grecia. Se trata, en definitiva, de proporcionar herramientas *reales* con las que ellos mismos podrían trabajar en una situación similar.

En clase tendrá lugar la primera reunión de grupos y la puesta en común de las primeras impresiones sobre la región y el proyecto. El docente aprovechará para orientar a los estudiantes según sus preferencias (por ejemplo: qué zonas pueden serles de mayor interés, dónde y cómo encontrar información, etc.).

Tanto en esta como en la primera sesión (cuya duración aproximada será de veinte o treinta minutos), el resto del tiempo de la hora de clase se aprovechará para introducir o repasar contenidos de la lengua griega que puedan ser de ayuda para el desarrollo del proyecto (por ejemplo: orientaciones en el espacio, descripciones del paisaje, léxico geográfico básico, etc.).

3.2.2. Sesiones intermedias

Las sesiones intermedias del proyecto siguen una estructura similar: durante el período de tiempo comprendido entre una y otra sesión, los integrantes de cada grupo investigarán sobre el contenido temático de la reunión de la semana en cuestión, recopilarán información audiovisual y prepararán una breve presentación oral que expondrán al resto de sus compañeros en el aula. La temática de cada sesión es la siguiente:

- **Geografía:** Introducción a la geografía física y política de Grecia. Los integrantes de cada grupo deben ser capaces de situar espacialmente su región, describir sus principales características geográficas y situar en ella sus mayores asentamientos o islas.
- **Naturaleza:** Primer acercamiento al patrimonio natural griego. Cada estudiante debe conocer algunos de los principales lugares o elementos de interés natural en su región (parques naturales, playas, flora y fauna, etc.).
- **Historia:** Presentación de la historia de Grecia a través del patrimonio. Cada participante del grupo investigará sobre aspectos históricos de su interés, pudiendo centrarse en algún yacimiento arqueológico, museo, monumento, obra de arte o personaje histórico de cualquier época (clásica, bizantina, otomana, etc.).
- **Cultura:** Para la última sesión, los estudiantes investigarán sobre la gastronomía y el patrimonio inmaterial de Grecia: música, danza, fiestas populares y cualquier muestra de folclore de su interés.

Para la fase de trabajo autónomo, los estudiantes disponen de una serie de preguntas-guía a modo de sugerencias sobre las que pueden investigar (*cf.* Penzo, 2010: 14-17). Dependiendo del tema de cada sesión, estas pueden ser genéricas o personalizadas para cada grupo, siempre con el fin de facilitar su tarea y orientarla hacia aquellos aspectos de mayor interés. Como cada grupo tiene un ámbito geográfico amplio, los estudiantes tienen que decidir entre ellos quién se va a encargar de cada parte. Disponen, además, de libertad para trabajar como consideren, pudiendo dividirse el trabajo entre cada miembro del grupo (por ejemplo: uno trata las islas y otro el continente; uno la gastronomía y otro la música, etc.). Dado que el abanico de posibilidades es muy amplio, pueden elegir y especializarse en aquello que más les interese: lo importante es que sea un trabajo personalizado y que el aprendizaje resulte estimulante.

Paralelamente, y con el fin de dar soporte audiovisual a su exposición oral, deben preparar una infografía en *Genially* que irán completando en cada sesión.¹³ En esta, básicamente, recogerán el material audiovisual (fotografías y vídeos breves) que quieran compartir con sus compañeros en las sesiones grupales. Además, para potenciar la práctica escrita de la lengua griega, cada elemento incluirá un breve pie de foto con una descripción sencilla y adaptada a su conocimiento de la lengua. Por este motivo, esta tarea preparatoria

¹³ Dado que *Genially* permite la colaboración en la creación de infografías, todos los miembros del equipo de trabajo —así como el docente— tiene acceso y pueden editar cada recurso.

debe ser completada antes de un plazo estipulado (generalmente un par de días antes de la sesión grupal en el aula), para que el docente pueda revisar su contribución y corregirla, si fuese necesario. En definitiva, la preparación de la infografía no solo les permite ir ejercitando su competencia digital en la plataforma *Genially*, sino que también simplifica la elaboración de la exposición final del proyecto.

En cuanto a la exposición oral, esta debe ser breve y centrarse en la presentación de las imágenes o vídeos seleccionados. De este modo, todos los estudiantes ven las regiones y el trabajo de los demás. Como se trata de un ejercicio oral, no deben leer la información que transmitan a sus compañeros (aunque, naturalmente, sí pueden tomar notas). Además, no es necesario que sea íntegramente en griego: basta con presentar los aspectos más básicos en esta lengua, sirviéndose del español como lengua de apoyo para transmitir las informaciones más complejas. Por último, es importante que todos los integrantes del grupo participen en la exposición: cada uno se encargará de los propios audiovisuales que haya seleccionado (uno o dos por persona), haciendo hincapié en aquello que más les ha gustado.

A su vez, el docente aprovechará las sesiones de trabajo para introducir otros aspectos de la geografía o del patrimonio material o inmaterial de Grecia que considere que pueden ser de interés de los estudiantes (o bien porque no lo han tratado en sus exposiciones, o bien a modo de ampliación). Al igual que en las sesiones introductorias, el resto del tiempo de clase en el aula puede ser empleado para tratar cuestiones de la lengua griega que sean de utilidad para el desarrollo del proyecto (partiendo, por ejemplo, de las dificultades que los estudiantes hayan tenido en sus exposiciones orales).

3.2.3. Sesión final

La innovación concluye con la exposición final de cada proyecto. Temporalmente, esta tiene lugar en la última semana del curso. Además, dado que es una actividad de interés para los estudiantes del Grado en Estudios Clásicos y de la Antigüedad (que estudian griego antiguo e historia, arqueología y arte de la antigua Grecia), se invita a estos a asistir a las exposiciones finales.¹⁴

La presentación final es grupal, es decir: todos los miembros de cada grupo deben participar activamente (aunque dado que en el curso 2020/2021 las restricciones por COVID todavía estaban vigentes, se permitió también la participación individual). El tiempo de exposición es de unos diez minutos por persona. En cuanto a los contenidos, la exposición debe consistir en un recorrido coherente por la región tratada en cada grupo (no necesariamente en su totalidad, sino aquello que hayan seleccionado según sus preferencias) e incluirá:

- Presentación geográfica: dónde está, cómo es, qué asentamientos, islas u otros sitios son puntos clave para la exposición.
- Recorrido: relación de lugares que el grupo propone visitar, documentada con abundantes imágenes o vídeos breves. Aquí encaja todo lo que se ha ido preparando en las sesiones del proyecto sobre naturaleza, historia y cultura. Cada integrante debe proponer varias «paradas» con elementos de interés.
- Un «highlight»: aquello que más ha gustado al grupo y puede ser considerado como lo más espectacular o interesante de la propuesta.

¹⁴ Solo a aquellos estudiantes del grado que sean alumnos de los docentes de *Griego Moderno II*. En mi caso, invité a mis propios alumnos de *Fundamentos de la Lengua Griega* (unos diez).

La presentación, que será en *Genially*, debe incluir poco texto y mucho elemento visual (aprovechando los materiales trabajados en las sesiones previas). Los títulos, explicaciones y descripciones breves incluidas serán en griego, como se ha ido haciendo en las sesiones de trabajo. En la exposición oral deben usar el griego moderno para las descripciones más básicas, aunque también puedan servirse del español para aclaraciones más complejas (sin que esto se penalice). Además, es importante que recuerden el contexto del caso: son agentes de viaje especializados en Grecia y están proponiendo nuevos itinerarios a la dirección de la agencia. Deben, en este sentido, «vender bien» su propuesta y hacerla atractiva en cuanto al contenido y a la forma.

En lo que respecta a la preparación previa, de cara a la exposición final, cada grupo debe entregar al docente antes de una fecha estipulada un borrador (puede ser un simple guion) con una propuesta preliminar para que este les oriente y les ayude a mejorar. Posteriormente, en un plazo determinado, deberán enviar el borrador final de la presentación (en *Genially*) para que el docente pueda corregirla antes de la puesta en común.

3.3. Evaluación

La innovación propuesta se basa en un sistema de evaluación doble (*cf.* Johnson & Johnson, 2015): por una parte, el docente evalúa el trabajo del estudiante en el proceso de elaboración del proyecto (participación en el aula, asistencia a las reuniones, colaboración en la creación de las infografías semanales), así como el resultado del proyecto (la presentación en *Genially* y su exposición pública); por otra parte, los estudiantes y asistentes a la exposición final emiten sus propias valoraciones mediante una sencilla rúbrica que rellenan en un cuestionario en *Wooclap* durante la propia exposición.

Las preguntas de dicho cuestionario (valorables de 1 a 5, siendo esta la máxima puntuación) son las siguientes:

- Interés general de las paradas propuestas.
- Organización y coherencia de la propuesta.
- Documentación de la propuesta (imágenes, explicaciones).
- Estética de la presentación.
- Patrimonio natural (parques naturales, playas, rutas, etc.).
- Patrimonio humano (yacimientos, museos, monumentos, etc.).
- Propuestas gastronómicas y culturales.
- Relevancia y calidad del «*highlight*».

En el conjunto de la asignatura, la valoración del proyecto computa dos puntos de la nota final. En concreto, la evaluación continua del proyecto (asistencia, preparación y participación) se evalúa con hasta un punto. El otro punto se corresponde con la presentación del proyecto: la mitad es otorgada por el docente —siguiendo la misma rúbrica—, y la otra mitad procede de la media de valoraciones de las encuestas de los asistentes.

4. Resultados

Los resultados de la innovación en su puesta en práctica en el curso 2020/2021 fueron muy positivos, consiguiéndose en gran medida los objetivos propuestos. En las siguientes secciones se analizan los resultados cuantitativos y cualitativos del proyecto.

4.1. Resultados cuantitativos

En primer lugar, la evaluación final del proyecto fue muy positiva, con unas calificaciones sobresalientes en todos los casos (media de 1,89/2,00): los estudiantes completaron el trabajo exitosamente —y eso a pesar de las dificultades de la alternancia presencial/en línea de la docencia por las restricciones sanitarias del momento—. Tanto las valoraciones del docente como las de los propios asistentes fueron positivas en la rúbrica de evaluación. Además, también se cumplió el objetivo referente a la competencia digital, pues todos los estudiantes expusieron su proyecto mediante la herramienta *Genially*, demostrando una competencia suficiente y adecuada al nivel requerido.

En consonancia con los buenos resultados del proyecto, también los resultados de la evaluación de la asignatura fueron igualmente positivos, con tres sobresalientes, cuatro notables y ningún suspenso. Esto evidencia que los conocimientos adquiridos sobre el país de la lengua estudiada, así como el uso práctico de la lengua, han repercutido positivamente en el aprendizaje y en la motivación del alumnado, reduciendo a cero la tasa de abandono de la asignatura.

Por último, aunque en el curso 2020/2021 no se aplicó, en futuras ediciones de este proyecto se incluirá también una breve encuesta tomando como base lo tratado a lo largo del proyecto. Esta herramienta permitirá correlacionar los resultados logrados con los objetivos propuestos, haciéndolos, además, mesurables y fácilmente cuantificables. Mediante esta encuesta se comprobará que los estudiantes hayan alcanzado los conocimientos mínimos esperables y sean, en suma, capaces de situar espacialmente todas las regiones de Grecia y de caracterizar cada región estudiada en cuanto a su patrimonio natural, histórico y cultural.¹⁵ Al margen de que la valoración de esta prueba pueda tenerse en cuenta en la nota del proyecto, sus resultados serán especialmente relevantes para valorar de manera objetiva y cuantitativa la consecución del objetivo primordial del proyecto, esto es: la adquisición de unos conocimientos básicos sobre la geografía y el patrimonio de Grecia.

4.2. Resultados cualitativos

En cuanto a los resultados cualitativos —siempre más complicados de valorar—, cabe destacar lo siguiente: el ambiente de trabajo fue óptimo durante las sesiones comunes, y los estudiantes participaron en las exposiciones finales con proyectos esmerados y personalizados. El uso del griego en la exposición oral fue mayor en unos estudiantes que en otros, pero, en cualquier caso, fue posible comprobar su interés por la lengua y cultura del país. Los propios asistentes a las presentaciones (algunos profesores del Departamento de Filología Clásica y varios alumnos del Grado en Estudios Clásicos y de la Antigüedad) comentaron el interés del proyecto y los buenos resultados.

Por otra parte, cabe destacar que uno de los estudiantes del grupo, con gran interés por la lengua y la cultura griega, fue elegido para participar en el curso *THYESPA* de lengua griega que organiza anualmente la Universidad Nacional Kapodistriaca de Atenas. Se trata de un programa de prestigio internacional, cuyos

¹⁵ No se incluirán cuestiones acerca de la percepción del estudiante sobre la innovación docente en sí, pues esa información ya se recoge en la encuesta final de la asignatura. En ella, varias preguntas están orientadas hacia la evaluación del Proyecto y la valoración del aprendizaje adquirido y el interés despertado.

asistentes son seleccionados por méritos propios. En este sentido, el hecho de que uno de los participantes en esta innovación haya sido aceptado es, cuando menos, un síntoma de buen funcionamiento.

5. Conclusiones

En conclusión, la innovación «Proyecto: un viaje por Grecia» aquí desarrollada ha resultado efectiva en cuanto a sus objetivos, acercando la geografía, el patrimonio y la cultura griegas a los estudiantes de lengua neohelena y contribuyendo a una puesta en práctica de la lengua realista y adecuada al nivel enseñado. Además, como evidencian los buenos resultados obtenidos, no solo ha aumentado el interés de los alumnos por el país de la lengua que aprenden, sino que también les ha permitido mejorar su competencia digital descubriendo y poniendo en práctica la herramienta *Genially* con la que han trabajado semanalmente hasta la exposición final.

En definitiva, se trata de un proyecto sencillo, efectivo y de fácil aplicación, que evidencia los beneficios del aprendizaje por proyectos en forma de casos prácticos en el aula de idiomas (*cf.* García Mayo, 2021), y que permite incluir de manera natural en la enseñanza de la lengua el acercamiento a la cultura (*cf.* Larrea Espinar, 2020). De hecho, la innovación fue repetida en el curso 2021/2022 por otro docente en la misma asignatura, igualmente con excelentes resultados, y también se espera su aplicación en el presente curso académico.

Por último, cabe indicar que este mismo proyecto puede ser fácilmente adaptado para asignaturas de otras lenguas extranjeras, pues el aprendizaje de la cultura resulta siempre beneficioso en la adquisición de la lengua (*cf.* Moran, 2001). En este sentido, los objetivos, el desarrollo y los resultados esperados son transferibles a asignaturas donde se enseñen otras lenguas en su nivel inicial: bastaría con centrar el proyecto en la región de la lengua en cuestión (por ejemplo: «un viaje por Alemania»). Además, la innovación propuesta también es fácilmente adaptable a niveles de lengua intermedios o avanzados si se trabaja solo en la lengua enseñada o se añaden contenidos más específicos, e incluso sería posible llevarla a cabo en el aula de griego antiguo.

Referencias

- Álvarez, J. M. (2008). Evaluar el aprendizaje en una enseñanza centrada en las competencias. En J. Gimeno (Ed.), *Educación por competencias ¿Qué hay de nuevo?* (pp. 206-234). Morata.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How learning works: Seven research-based principles for smart teaching*. Jossey-Bass.
- Aronson, E. & Patnoe, S. (1997). *The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom* (2ª ed.). Addison Wesley Longman.
- Catalán González, F. J. & Pérez Gómez, M. (2018). Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. En L. Padrón Reyes & E. J. Ruiz Pilares (Eds.), *Motivar y aprender. El reto de las TIC en el aula de Humanidades* (pp. 19-28). Iberoamérica Social Editorial.
- Felder, R. M. & Brent, R. (2001). Effective strategies for cooperative learning. *Cooperation and Collaboration in College Teaching*, 10(2), 69-75.
- García Mayo, M. P. (2021). *Working Collaboratively in Second/Foreign Language Learning*. De Gruyter.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2015). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo*. Ediciones SM.
- Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford University Press.
- Larrea Espinar, Á. (2020). *El lugar de la cultura en el aula de lengua extranjera*. Comares.
- Martínez Fraile, C. (2018). El cerebro social: el aprendizaje colaborativo basado en proyectos. Aplicación al aprendizaje de la L2. En M. A. Borrueco Rosa (Ed.), *Ciencia e innovación docente en el aprendizaje de lenguas extranjeras* (pp. 65-75). Egrejus.
- McCafferty, S. G., Jacobs, G. M. & DaSilva Iddings, A. Ch. (Eds.) (2006). *Cooperative Learning and Second Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Moran, P. (2001). *Teaching Culture: Perspectives in Practice*. Heinle & Heinle.
- Paige, R. M., Jorstad, H. L., Siaya, L., Klein, F., Colby, J. & Lange, D. (2003). Culture learning in language education. A review of the literature. En D. L. Lange & R. M. Paige (Eds.), *Culture as the core: Perspectives on culture in second language learning* (pp. 173-236). IAP.
- Penzo, W. (Ed. Coord.) (2010). *Guía para la elaboración de las actividades de aprendizaje*. Octaedro.
- Wassermann, S. (1999). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Amorrortu.
- Wright, A. (1989). *Pictures for language learning*. Cambridge University Press.