

IGOR MITORAJ

Una interpretación surrealista del mito clásico

SUMARIO

1. Planteamiento: Exposición de motivos y mapa conceptual.
2. Objetivos.
3. Igor Mitoraj: el autor y su obra.
 - 3.1 Presentación.
 - 3.2 Relatos míticos.
 - 3.3 Iconografía mítica en la obra de Igor Mitoraj.
 - 3.4 Elementos surrealistas.
 - 3.5 Cánones clásicos.
4. Actividades realizadas con los alumnos.
 - 4.1 El autor y su obra.
 - 4.2 Actividades propuestas a los alumnos.
 - 4.3 Valoración de las actividades.
5. Contribución de la actividad `Igor Mitoraj, una interpretación surrealista del mito clásico´al desarrollo de las Capacidades en Bachillerato.
6. Datos del proyecto: Aplicación PDI-Smart.
 - 6.1 Presentación.
 - 6.2 Memoria Técnica.
 - 6.3 Guía didáctica de aplicación en el aula.
7. Idoneidad de la actividad.
8. Datos de la autora.

IGOR MITORAJ

Una interpretación surrealista del mito clásico

1. Planteamiento: Exposición de motivos y mapa conceptual.

Con motivo de la apertura en Madrid del nuevo CaixaForum y en el entorno mágico del Paseo del Prado han permanecido instaladas las esculturas gigantes de Igor Mitoraj hasta el pasado 13 de abril.

El conjunto escultórico configura la exposición itinerante denominada **Igor Mitoraj, el mito perdido** dentro del programa *Arte en la calle*, patrocinada por la entidad financiera *La Caixa* que ha recorrido diversas ciudades españolas.

Tuve ocasión de visitar dicha exposición en San Sebastián (Agosto 2007) y en Madrid (Marzo 2008). Las fotografías que se presentan en la aplicación PDI-Smart han sido realizadas por mí en ambas muestras.

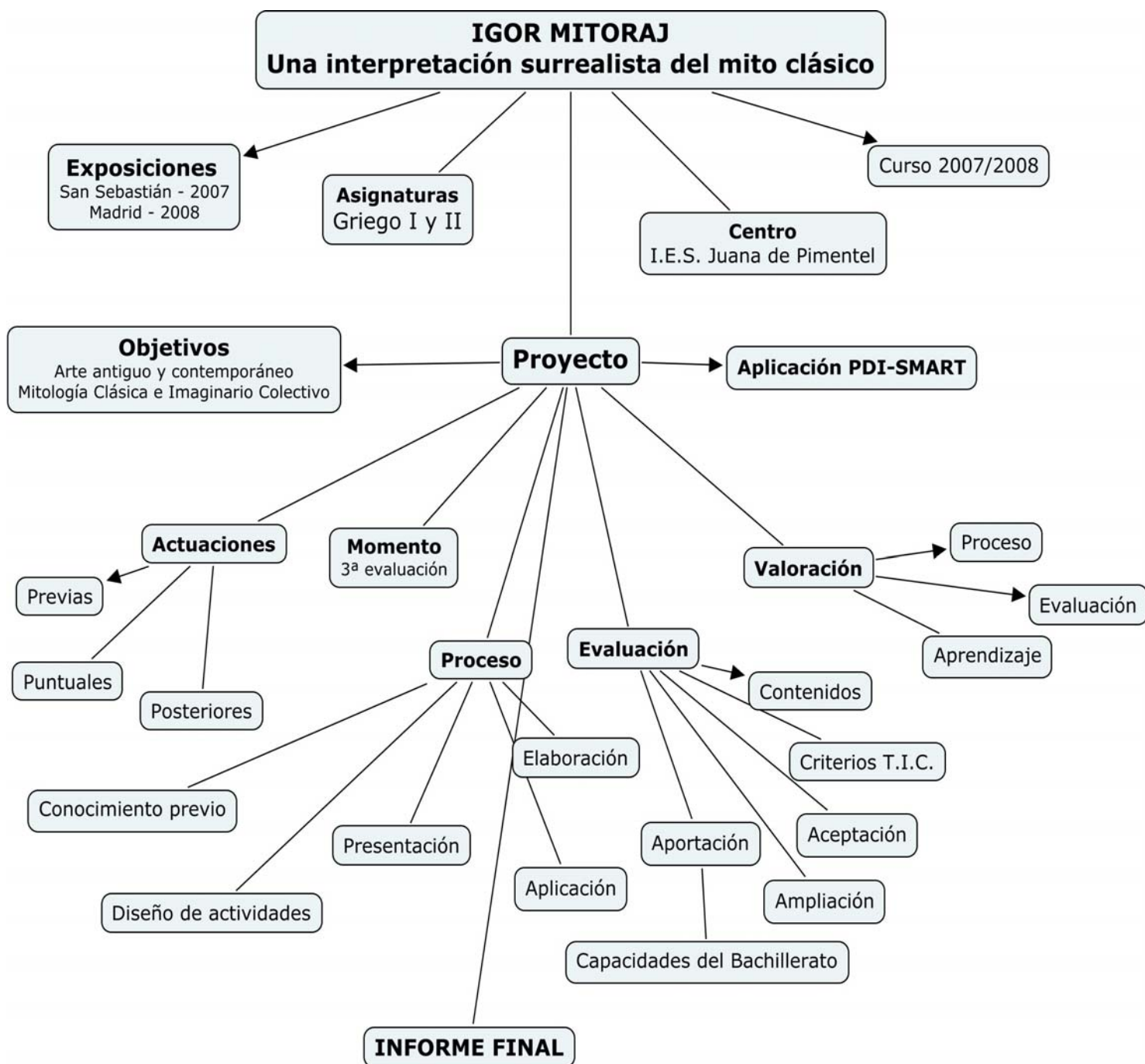
Dado el carácter de conservación y transmisión del mito clásico y la pertenencia, no obstante, al arte contemporáneo me pareció adecuado presentar la obra escultórica de este artista a los alumnos de Griego I y II, incardinando las unidades temáticas planteadas en la Programación de cada una de estas asignaturas en relación *el Mito y la Religión Griega* y con *el Arte antiguo y su pervivencia en la sociedad actual*.

La convocatoria abierta durante este curso para el I Congreso de Internet en el Aula y la inmersión en la creación de aplicaciones para la Pizarra Digital Interactiva Smart disponible en mi Centro, unidas a mi interés por las Aplicaciones TIC en el aula me han llevado a presentar el siguiente trabajo.

La respuesta obtenida de los alumnos se puede calificar como desigual si bien todos los alumnos han concluido las actividades propuestas, por otra parte evaluables en la 3ª evaluación. No debo olvidar que en algunos alumnos este autor y su obra han despertado un gran interés y han propuesto incluso alguna de las actividades que a continuación se relacionan. Los interesados argumentan algunas de las siguientes razones:

- Descubrimiento de un autor que les resultaba desconocido.
- La grandiosidad de las esculturas presentadas.
- El tratamiento magistral que, inspirado en los cánones y modelos de la Antigua Grecia, realiza del cuerpo humano.
- La incorporación de elementos de corte surrealista que se repiten en las diferentes obras y que trazan una especie de 'hilo conductor'.
- La planificación e incardinación de la actividad al finalizar la 2ª evaluación, con un amplio plazo de entrega para su conclusión.

El desarrollo propuesto para el proyecto 'Igor Mitoraj, una interpretación surrealista del mito clásico', conforme se ha elaborado y trabajado con los alumnos se sintetiza en el siguiente mapa conceptual.



2. Objetivos.

- Profundizar en el conocimiento de los elementos, contenidos y personajes de la mitología clásica.
- Presentar elementos y géneros artísticos que configuren el arte clásico: materiales, autores, obras fundamentales de la escultura griega.
- Vincular el arte contemporáneo con el mundo clásico.
- Aproximar a los alumnos a programas y exposiciones de las nuevas tendencias artísticas, en este caso a través de la iniciativa privada de La Caixa.
- Familiarizar a los alumnos de Bachillerato con la existencia de Centros Culturales promotores de diferentes actividades.
- Fomentar la utilización habitual de TIC en el aula mediante herramientas novedosas como es la PDI-Smart y otras mejor conocidas como es la utilización habitual de los ordenadores, el cañón de proyección e Internet.
- Promover la utilización crítica y selectiva de los recursos disponibles en la Red, partiendo de búsquedas masivas de información de texto, de documentos *.pdf, y de imágenes para introducir criterios de planificación, depuración y ordenación de materiales que incluyen la clasificación de archivos de texto y la identificación de los diversos tipos de archivos de imagen (*.jpeg, *.bmp, *.gif fundamentalmente).
- Establecer criterios básicos comunes en el tratamiento y transmisión de la información, relativos a las propiedades de los textos, maquetación, distribución de información, utilización de nombres descriptivos para las imágenes, creación de presentaciones, contribución a la creación de aplicaciones multimedia, ...
- Impulsar la iniciativa individual de alumnos y profesores respecto a la creación de aplicaciones multimedia y su utilización en los currículos de las diferentes asignaturas.
- Incentivar la participación e iniciativa personal.
- Fomentar el espíritu de trabajo en equipo mediante la superación individual de los participantes y la colaboración en un objetivo común.
- Promover la integración de los diferentes componentes de los equipos, así como la búsqueda personal de soluciones ante las dificultades encontradas.

3. Igor Mitoraj: el autor y su obra.

3.1 Presentación.

Utilicé la técnica de comunicación al `gran grupo´ para presentar la obra del escultor de origen polaco **Igor Mitoraj** con los alumnos matriculados en las asignaturas Griego I y II.

Dicha presentación tuvo una doble vertiente: en primer lugar, se realizó una lectura en grupo del artículo publicado en un diario de tirada nacional (`Los gigantes de Igor Mitoraj toman el paseo del Prado´, ABC, 21 de febrero de 2008, página 68), aclarando posibles dudas de vocabulario (por ejemplo, *recalar*, *inédita*, *itinerante*, *arduo*, *multidisciplinar*) y realizando un breve resumen escrito en el cuaderno de clase.

En segundo lugar, mediante el cañón de proyección conectado al ordenador del aula se realizó una visualización de las esculturas a través de las fotografías digitales que yo había realizado en las dos exposiciones mencionadas al comienzo.

3.2 Relatos míticos.

La utilización de grandes mitos del mundo clásico como elemento temático en la obra escultórica de Igor Mitoraj me permitió plantear a los alumnos el análisis y estudio de la Religión Griega y la iconografía antigua y contemporánea de algunos mitos, por ejemplo los siguientes:

- Análisis de términos: Religión, Religiosidad, Mito, Dioses, Héroes, Monstruos, ὕβρις, Piedad, Genealogía, entre otros.
- Elementos y contenidos del mito: el amor, la violencia, el poder, la muerte.
- Mitos del mundo antiguo: el nacimiento de los dioses, Eros, el Minotauro, Teseo y Ariadna, Dédalo e Ícaro.
- Representación iconográfica de los dioses y los héroes: Elementos y géneros artísticos en la Antigüedad y en la actualidad.

3.3 Iconografía mítica en la obra de Igor Mitoraj.

El análisis de la obra de Igor Mitoraj permite observar cómo algunos mitos se convierten en elementos recurrentes a lo largo de su producción.

Los mitos a los que Igor Mitoraj alude de forma constante son Eros, Afrodita-Venus, Ícaro y los Centauros.

3.4 Elementos surrealistas.

Desde mi punto de vista, la obra de Igor Mitoraj nos introduce en un ambiente surrealista reflejado unas veces en la fusión de cuerpos, otras en la presentación de cuerpos sin cabeza, o de cabezas sin cuerpo, fragmentos de la realidad mítica en reflejos oníricos y casi obsesivos por la perfección anatómica del cuerpo humano –especialmente masculino-.

3.5 Cánones clásicos.

Es innegable el aire clásico que emana de la producción escultórica de Igor Mitoraj, de forma que es fácilmente perceptible el reflejo de los cánones y de la estética griega –especialmente- en los siguientes rasgos:

- La estética de cuerpos desnudos, muchas veces fragmentados como si procedieran de una excavación arqueológica, como si quisieran recordarnos el inexorable paso del tiempo.
- La proporción y perfección anatómica.
- La repetición de modelos clásicos, por ejemplo: Diadoumeno, Doríforo, los Guerreros de Riace, Apolo, diferentes *Koúroi*, ...
- Los materiales, especialmente el bronce, con los que el escultor juega hasta revestirlos de un cierto envejecimiento.
- La técnica utilizada de terracota y cera perdida, al igual que las grandes esculturas griegas.
- La intencionalidad artística y recurrente a la memoria colectiva porque cualquier persona conoce el mito de Ícaro, el del nacimiento de Venus o queda extasiada ante la perfección de un cuerpo desnudo, o ante la actitud soberbia de una escultura ecuestre como el Centauro que nos observa desde su alto pedestal.
- La grandiosidad de las obras, bien por el tamaño, bien por el pedestal sobre el que están situadas no deja a ningún espectador indiferente. Frente a éstas, otras esculturas de Igor Mitoraj se aproximan al visitante por encontrarse sin pedestal o por tener una disposición horizontal que permite ver los detalles de su factura.
- La diferencia básica de la obra de Igor Mitoraj con la escultura clásica griega y romana es que está hecha para fundirse con el paisaje urbano de cualquier ciudad y para salir al encuentro de los espectadores. El arte de Igor Mitoraj se encuentra en la calle, mientras que para observar arte clásico tenemos que acudir a recintos arqueológicos o a Museos donde se encuentra expuesta.

4. Actividades realizadas con los alumnos.

4.1 El autor y su obra.

Realizamos búsquedas direccionadas en Internet para obtener información sobre la biografía de Igor Mitoraj, introduciendo el nombre como criterio de búsqueda.

Los alumnos habían recibido unas indicaciones previas y habían visualizado las esculturas sobre las que debían trabajar.

4.2 Actividades propuestas a los alumnos.

1. Crea una carpeta llamada IGOR MITORAJ seguida de tu nombre.
2. Dentro de la misma crea tres carpetas: Información, Imágenes, Informes.
3. Introduce el criterio de búsqueda *Igor Mitoraj* en el buscador tipo Google.
4. Selecciona información biográfica y artística del autor.
5. Abre las páginas que te resultan más completas, edita su contenido mediante el procesador de texto tipo Word, unifica el tipo de letra, selecciona todo el texto y justifícalo, inserta en el encabezado del documento la dirección completa de Internet donde has obtenido la información mediante la herramienta correspondiente, introduce número de página en la parte de debajo de las páginas del documento. Guarda el resultado como *documento de texto* con un nombre descriptivo. Este proceso debes realizarlo con cada dirección y almacenar el archivo resultante en la carpeta *Información*.
6. Localiza el archivo *.pdf de la *Fundación La Caixa* que contiene pistas para la interpretación de la obra de Igor Mitoraj. Abre el archivo y tras leerlo, guarda el documento con nombre descriptivo en la carpeta *Información*.
7. Introduce el criterio *Igor Mitoraj* en el buscador de imágenes.
8. Selecciona 25 imágenes diferentes correspondientes a las esculturas de este autor, debes asignar a cada imagen un nombre descriptivo eligiendo el formato *.jpeg y guardarlas en la carpeta *Imágenes*. Puedes repetir alguna obra pero en diferente exposición.
9. Crea un documento de texto al que llamarás *Direcciones*. En el mismo debes reflejar todas las direcciones de Internet en las que has conseguido información –textual ó iconográfica- y guárdalo en la carpeta *Direcciones*.

10. Crea un documento de texto al que llamarás *Informe de errores*. En él debes recoger las dificultades que has tenido para realizar las actividades anteriores y cómo se han resuelto. Guárdalo en la carpeta *Informes*.
11. Crea un documento de texto al que llamarás *Impresiones* y refleja qué has sentido al contemplar las obras de este autor contemporáneo, tu punto de vista sobre la interpretación iconográfica que hace del mito clásico y tu opinión sobre la instalación de exposiciones temporales en lugares públicos de gran afluencia de visitantes. Guárdalo en la carpeta *Informes*.
12. Cuando tengas completo el trabajo extrae el mismo del ordenador del Centro y transfiere los archivos a tu lápiz usb. Fuera del Centro debes transferir toda la información recopilada a un soporte óptico tipo CD/DVD que entregarás identificado con tu nombre y curso.
13. El plazo máximo de entrega es el día 22 de abril de 2008.

4.3 Valoración de las actividades.

Considero que el conjunto de actividades propuestas ha resultado interesante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje por cuanto nos ha permitido trabajar e incardinar varios temas previstos en las Programaciones de las asignaturas: el arte griego, el arte contemporáneo y la conservación de los modelos clásicos, la religión griega y la pervivencia de los mitos en la memoria colectiva, sin olvidar la transversalidad que conlleva la utilización sistemática de recursos T.I.C. en el desarrollo de la actividad, así como el fomento de la lectura y escritura en lengua castellana.

Por los contenidos, por los referentes artísticos y mitológicos que comporta es cierto que sólo me parece aconsejable para alumnos de Bachillerato, si bien es cierto que el archivo 'Igor Mitoraj-Juego de Pistas' de la Fundación La Caixa parece más bien enfocado a estadios educativos más tempranos.

Los alumnos han trabajado de forma individual puesto que la actividad está diseñada como un 'proyecto', aunque en todo momento se ha propiciado un espíritu colaborativo y de relación interpersonal en el aula que se reflejaba tanto en la ayuda puntual que unos a otros podían prestarse como en la localización de páginas que tuvieran contenidos interesantes.

Desde el punto de vista técnico considero que una vez creada por mí la actividad no ha revestido mayor complejidad que la de incardinar los contenidos con los temarios pero desde mi primer acercamiento a Igor Mitoraj percibí el potencial que su obra transmitía y me propuse trabajarla en las clases de Bachillerato.

5. Contribución de la actividad `Igor Mitoraj, una interpretación surrealista del mito clásico´ al desarrollo de las Capacidades en Bachillerato.

En relación con el desarrollo de las capacidades en Bachillerato, establecidas en el artículo 26 de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo y en el Decreto 70/2002, de 23 de mayo, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, considero que la actividad resulta adecuada para incardinar contenidos mitológicos, artísticos y tecnológicos en un nivel de 1º y 2º de Bachillerato.

La aplicación PDI-Smart resulta, en cierto modo, de la conclusión de las actividades previas y ha permitido a los alumnos interactuar con los elementos obtenidos en sus trabajos, además de compartir y proseguir el aprendizaje. Por ello, este proyecto se ha propuesto contribuir al desarrollo de las capacidades incidiendo de manera especial en los siguientes aspectos:

- Fomentar y perfeccionar los hábitos de lectura comprensiva, ampliar el vocabulario técnico conocido por los alumnos y mejorar las técnicas de expresión oral y escrita.
- Comprender los elementos básicos del mundo científico.
- Analizar la contribución del arte contemporáneo a la pervivencia de los mitos y del arte clásico en la memoria colectiva de la sociedad.
- Desarrollar criterios estético-artísticos que valoren tanto el hecho artístico del arte antiguo, como la realidad e inmediatez del arte contemporáneo y de programas que aproximan el arte al ciudadano (el arte sale de los Museos y se encuentra con el ciudadano en la calle) .
- Conocer las técnicas de rescate y consolidación arqueológica.
- Familiarizar al alumnado de Bachillerato con los diferentes soportes de transmisión de información.
- Desarrollar criterios selectivos aplicables en las búsquedas de información, planificando los objetivos y delimitando el alcance de los mismos.
- Integrar las T.I.C. como elemento habitual de la vida diaria y herramienta habitual en la transmisión de información.
- Promover la iniciativa personal, la progresiva adquisición de responsabilidades individuales y de corresponsabilidades colectivas.

- Fomentar, en suma, por una parte los principios en los que se basa el *Life Long Learning* (LLL-aprendizaje a lo largo de la vida) y por otra, el tipo de aprendizaje CAIT (Constructivo-Autorregulado-Interactivo-Tecnológico).
- Desarrollar técnicas de trabajo cooperativo y planificado con una repercusión directa en el aprendizaje y rendimiento académico.
- Planificar estrategias de trabajo y aprendizaje que resulten interesantes para la etapa no obligatoria que es el Bachillerato, en la que es fundamental el desarrollo de la concentración, la atención, la memoria y la expresión lingüística.
- Canalizar la habilidad que poseen los estudiantes para obtener información, mediante búsquedas orientadas, y transformar los resultados de las mismas en material que proporcione un aprendizaje significativo.

6. Datos del proyecto: Aplicación PDI-Smart.

6.1 Presentación.

Con el planteamiento expuesto y el resultado de los trabajos planteo una aplicación PDI-Smart con el mismo título que este informe.

La aplicación se presenta inicialmente enfocada a la PDI-Smart pero se podría modificar y adaptar a la PDI-Promethean o a un recurso de exposición más sencillo del tipo Presentación. La reestructuración podría realizarse mediante la aplicación de un *software* que permite la aplicación a cualquier tipo de Pizarra Digital Interactiva.

El trabajo presentado fomenta el conocimiento, valoración y difusión del arte contemporáneo y la deuda que este autor tiene con la Antigüedad clásica.

Dado que por mi especialidad docente trabajo con 2º Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato tanto la temática como las actividades multimedia propuestas a los alumnos revisten un cierto grado de dificultad –que en nuestros adolescentes no es tanto- si se quisieran aplicar directamente a otros niveles educativos.

Si aplicáramos el procedimiento de trabajo, quizá no la temática, dependiendo de la edad y sensibilidad del alumnado, a otros niveles educativos sería relativamente sencillo adecuarlo. Se trataría de modificar los objetivos y las actividades a otros niveles educativos, simplificando contenidos, niveles de concreción y diseñando actividades más interactivas y sencillas.

En estos casos, podríamos resolver delante de los alumnos cuestiones técnicas realizando conexiones y fijando el interés en aspectos de gran contenido visual –por ejemplo, la explicación de los modelos clásicos, puntos

de encuentro y desencuentro entre las diferentes técnicas, en la utilización de relatos míticos más sencillos, ...-

La utilización de una Pizarra Digital Interactiva, su posibilidad de conexión a Internet y nuestra creatividad harán el resto. En el caso de que no dispusiéramos de una PDI, recurriríamos a presentar una secuencia iconográfica mediante la creación previa de una Presentación tipo Power Point.

6.2 Memoria técnica.

Los recursos necesarios para la creación y utilización de la aplicación que aquí se presenta, diseñada para la PDI-Smart, son los siguientes:

1. HARDWARE

- Ordenador personal. Preferentemente de tecnología portátil pero los ordenadores de torre y configuración de sobremesa son igualmente válidos para la instalación del software de la PDI.
- Cañón de proyección. Para evitar que sufran los componentes se debería intentar que estuvieran fijados al techo con facilidad para conectar los demás componentes, sobre todo los que están situados en lugares de amplio uso –aulas de informática, salón de actos, aulas multidisciplinarias, ... Cabe esperar que se extienda la tecnología wi-fi aunque todavía tarden en llegar a los Centros.
- Pizarra Digital Interactiva. La ventaja que presenta es la interactividad del profesor y de los alumnos. Cuando únicamente pretendemos presentar contenidos, aunque estén creados con el programa de la PDI no es imprescindible. Los tipos más extendidos de PDI son Smart y Promethean, casi todos los Centros disponen al menos de una.
- Conexión a Internet de banda ancha, preferentemente Wi-Fi.
- Impresora, si necesitamos sacar alguna copia en papel.
- Lápiz ó llave USB para trasladar y extraer contenidos.
- Soportes ópticos tipo CD/DVD para grabar contenidos.
- Conexiones eléctricas y tipo *interface* entre los componentes.
- Si el Centro dispone de un servidor en el que alojar determinados recursos gráficos que pueden ralentizar la presentación de contenidos sería óptimo. Si no se dispone de él, siempre podemos conservar dichos recursos en un soporte externo al ordenador (por ejemplo, soportes ópticos tipo CD/DVD y unidades externas de almacenamiento como son los lápices USB y los discos duros portátiles) y acceder a los mismos en momentos puntuales.

2. SOFTWARE

- Programas de configuración del portátil: Sistema Operativo Windows, Visualizador de imágenes, Programas de retoque de imágenes, cuenta de correo electrónico, buscador de Internet, Paquete integrado de tratamiento de textos, creador de presentaciones, ...
- Software adecuado a la PDI. En el caso concreto de este trabajo se trata de la PDI-Smart. En otros Centros se encuentra la PDI-Promethean ó ambas. Actualmente hay intentos de *software* compatible para diferentes modelos de PDI, de forma que se puede visualizar e interactuar en una aplicación Smart desde una PDI-Promethean, todavía no está muy difundido.
- Programa de reconocimiento del cañón de proyección que debe encontrarse, lógicamente, instalado en el ordenador conectado al cañón.

6.3 Guía Didáctica para la Aplicación PDI-Smart `Igor Mitoraj. Una interpretación surrealista del mito clásico.

Dado que la utilización de una PDI es muy sencilla e intuitiva, no parece necesario desarrollar un amplio espacio de ayuda. Sí resulta aconsejable que conozcamos las posibilidades básicas de una PDI en el aula. Los pasos para `rodar´ cualquier aplicación para PDI pueden resumirse del modo siguiente:

1. Se fijan y delimitan los elementos técnicos –software y hardware– necesarios para la visualización.
2. Se conecta la PDI-Smart para que sea aceptada como periférico.
3. Una vez encendida se calibra la PDI.
4. Arrancamos el programa de la pizarra digital.
5. Localizamos y abrimos el archivo-aplicación.
6. Con el archivo abierto, accedemos al rotafolios con la clasificación de imágenes sobre el margen derecho o izquierdo, seleccionando una flecha que hay sobre el margen.
7. En el modo `Trabajo´ podemos disponer de las herramientas a la vista, situadas en el margen superior o inferior de la pantalla.
8. Si tenemos conexión a Internet, conectaremos pulsando los vínculos.
9. Con el icono que indica una fecha en las cuatro direcciones, redimensionamos la pantalla al modo `Presentación´, de forma que la aplicación ocupará toda la pantalla. La ventaja es que las herramientas no distraen la mirada, el inconveniente que no podemos acceder a ellas pero al ser muy sencillo volver al modo `Trabajo´ con el icono indicado.

10. Para evitar estos pasos, podemos elaborar un modo completo de presentación que incorpore las herramientas de visualización elegidas como son el foco, la pantalla, ... Desde mi punto de vista la presentación de este modo pierde viveza pero gana efectividad.
11. El paso entre una página y otra se realiza mediante los botones creados en Flash, sean de la galería de recursos o creados por nosotros mismos.
12. El protagonismo de los alumnos se alcanza en la realización de las actividades, fomentando la interacción entre los diferentes agentes del proceso enseñanza-aprendizaje y la colaboración de los mismos.

7. Idoneidad del Proyecto `Igor Mitoraj, una interpretación surrealista del mito clásico`.

Considero que este proyecto aporta los siguientes elementos positivos:

1. Constituye un recurso de apoyo para el conocimiento de los modos y materiales del arte contemporáneo.
2. Contribuye al desarrollo del hábito de trabajo sistemático, planificado y ordenado de los alumnos de Bachillerato.
3. Fomenta e integra la utilización de recursos TIC tanto para la consecución de información –textual e iconográfica- como para el tratamiento, sistematización y transmisión de la misma.
4. Participa del desarrollo de destrezas en lengua castellana teniendo en cuenta que los alumnos tienen que leer, seleccionar y redactar para lo cual es preciso realizar lecturas comprensivas y significativas.
5. Favorece la adquisición de vocabulario técnico como parte intrínseca de la tarea de investigación.
6. Favorece la interrelación de los alumnos y puede repercutir positivamente en la relación procesual de enseñanza-aprendizaje.
7. Descubre aspectos significativos de los programas de difusión artística que determinadas entidades realizan.
8. Mediante la visualización de los `Gigantes` de Igor Mitoraj, los mitos y los héroes se aproximan al alumnado de Bachillerato.
9. Se ha realizado con elementos tecnológicos básicos para la dotación actual de los Centros, siendo extremadamente sencilla su utilización.
10. Dada la facilidad de utilización, no requiere adaptaciones en caso de ser aplicado con alumnos que presenten algún tipo de discapacidad.

11. Presenta unas actividades con las que el grupo de alumnos puede interactuar y que podrían ampliarse *ad infinitum*.
12. El Proyecto 'Igor Mitoraj-PDI Smart' posee una singular incardinación en la labor de aula del Profesor de Clásicas, pero puede ser útil en las clases de Sociales de diferentes niveles educativos, con los ajustes que cada curso requiera y cada Profesor estime conveniente.
13. Es susceptible de modificaciones, supresiones y ampliaciones dependiendo del nivel educativo y del grado de concreción deseable.

8. Datos de la autora del Proyecto.

8.1 Personales.

NOMBRE: Irene Florencia Agudo del Campo

D.N.I.: 50.303.621-E

DOMICILIO: Plaza del Prado nº 3, 3ªA – 05400 Arenas de San Pedro, Ávila

TELÉFONOS: 920.370.959 – 665.168.610

CORREO ELECTRÓNICO: ifac62@hotmail.com

8.2 Académicos.

TITULACIÓN: Licenciada en Filología Clásica, Universidad Complutense de Madrid, Promoción 1980-1985.

8.3 Profesionales.

ACCESO A LA FUNCIÓN PÚBLICA: Oposición de Griego, Madrid 1986.

PUESTO DE TRABAJO: Profesora de Enseñanza Secundaria, por la especialidad de Griego, nivel 24, Grupo A, subgrupo A1. Jefe del Departamento de Griego. Destino definitivo en el Centro desde 1991.

CENTRO DE DESTINO: I.E.S. Juana de Pimentel, Av. Lourdes s/n. 05400 Arenas de San Pedro, Ávila.

TELÉFONOS: 920.370.056 – 920.372.252

CORREO ELECTRÓNICO DEL DEPARTAM: griego-iespimentel@hotmail.com

CORREO ELECTRÓNICO DEL CENTRO: ies-juana.pimentel@jcy.l.es

8.4 Formación y experiencia en PDI.

Cursos 2004/2005, 2005/2006, 2006/2007 participación en el Proyecto red.es en el I.E.S. Valle del Tiétar como Centro Piloto.

Curso 2007/2008 – Proyecto de Formación en Centros – I.E.S. Juana de Pimentel: PDI-Smart.

Curso 2007/2008 – Días 5,6, 8, 12, 14 y 19 de mayo. Curso: PDI Avanzado: Smart-Promethean, C.F.I.E. Arenas de San Pedro, Ávila.