
GUÍA MITOLÓGICA DE JEREZ DE LA FRONTERA O LA PRESENCIA DE JÚPITER AUSENTE

Juan Luis Sánchez Villanueva¹

Entre las esculturas que podemos observar por las calles de Jerez de la Frontera, Júpiter no está representado, pero sí varios personajes vinculados a él; de ahí el subtítulo de la comunicación: La presencia de Júpiter ausente. Con ella muestro la experiencia educativa que llevé a cabo en el curso 2009-10 con 1.º de Bachillerato. La asignatura tenía el nombre oficial de *Proyecto Integrado*, incluida en la Ley Educativa de Andalucía, 17/2007, de 10 de diciembre. Su contenido, preparado por el profesor, debía implicar «la información a los demás, dentro y/o fuera del centro educativo, sobre el trabajo realizado, usando diferentes códigos de comunicación, oral y escrito, simbólico, artístico, etc., y apoyándose en las tecnologías de la información y la comunicación».

Nos encontramos en el IES Sta. Isabel de Hungría, en Jerez de la Frontera. Instituto ubicado en parte del antiguo hospital público, antes convento mercedario, con un claustro renacentista, que sirve de patio de recreo al alumnado. Hacía varios años que yo venía investigando todas las esculturas que se podían apreciar desde las calles de Jerez en fachadas y monumentos, así que tenía un material bastante amplio. Como para el Proyecto integrado disponía de una hora a la semana, decidí utilizar tan sólo las figuras relacionadas con la mitología greco-latina. De este material surgió el contenido y el título: *Guía mitológica de Jerez*. A mi propuesta me asignaron 28 alumnos/as.

Objetivos de la asignatura

Que el alumnado conozca el arte y la historia de su ciudad. Que aprenda a valorar y a respetar su patrimonio y que fomente y difunda su conocimiento. Que aprenda a valorar el patrimonio de otras ciudades y de otros países, es decir, acercar al alumnado al diálogo intercultural. Que sea capaz de valorar la belleza de las obras de arte. Que los alumnos no tengan reparos en manifestar su sensibilidad ante una obra de arte, ya que es un valor no sólo de la mujer sino también del hombre. Que adquiera actitudes positivas: iniciativa, responsabilidad, creatividad, autocrítica, autoestima, reconocimiento del trabajo de los demás, criterio propio. Que se acostumbre a trabajar en equipo y a asumir responsabilidades.

1. Dirección de contacto: juanluissanchez49@yahoo.es

Programación

Símbolo, iconografía, iconología. Mitología greco-latina: Los dioses de la primera generación. Los titanes o dioses de la segunda generación. Los dioses olímpicos. Las relaciones amorosas de Zeus (Júpiter) y su descendencia. Animales y seres mitológicos. Las musas. Los héroes. Los trabajos de Hércules. Los mitos.

Actividades

El alumnado realizará una serie de trabajos, unos de carácter personal y otros en grupo, que le servirá para ir adquiriendo práctica de cara al proyecto final.

El proyecto

Primera parte. Memoria escrita, correctamente presentada, que incluirá la catalogación de las esculturas que estén en la vía pública o en la parte exterior de los edificios y que estén relacionadas con la mitología greco-latina. Anotar la ubicación del edificio o monumento aportando datos generales: estilo, autor, fecha, etc.; indicar en qué parte del edificio está cada figura; detallar si la escultura es de bulto redondo, exenta o adosada a la fachada del edificio, o si es un relieve y, en este caso, especificar si es un bajo relieve, un relieve medio, un alto relieve o un relieve rehundido; indicar el material de que está hecha: piedra, mármol, hierro, bronce...; si representa a un hombre, a una mujer, a un niño o niña, joven, adulto, anciano o anciana; si está de pie, sedente, yacente, ecuestre, o en otra actitud: caminando, saltando, luchando... Hasta aquí es lo que llamamos iconografía. Después describir cómo va vestido cada personaje y qué elementos le acompañan a modo de símbolos o de identificación. Con estos datos y con la información obtenida a lo largo del curso, así como por las consultas a la bibliografía, podremos identificar al personaje, es lo que llamamos la iconología. Completar esta parte con un breve informe donde se plasmen los aspectos más importantes de este proyecto: justificar las decisiones tomadas; valorar el trabajo realizado; exponer las dificultades superadas y proponer aplicaciones. Por último anotar la bibliografía.

Segunda parte. Montaje visual en el que habrá que incluir: plano de Jerez de la Frontera con el recorrido efectuado; presentación de cada una de las paradas del itinerario, es decir, fotografías de conjunto de los edificios o de las zonas; inclusión de todas las imágenes que complementen la exposición escrita de la primera parte.

Metodología

El proyecto se hará en equipo, por lo que durante el proceso de trabajo se fomentará la participación de los miembros que lo forman con discusiones, debates, toma de decisiones, reparto de tareas y conclusiones. Cada componente tendrá bien clara y delimitada su actividad, de la que se hará responsable. La información previa y necesaria se irá adquiriendo en la Biblioteca del Instituto y en un aula con medios audiovisuales. El profesor, a partir de las explicaciones y de las proyecciones, expondrá modelos y ejemplos para que el alumnado tenga el estímulo necesario para la realización del proyecto. Al

mismo tiempo que se le comunican estos conocimientos se le darán a conocer las estrategias y destrezas a seguir. En la Biblioteca del Instituto los grupos contarán con una importante bibliografía sobre la materia. Además, emplearán las tecnologías de la información; medios de reproducción (cámaras de fotos, de películas, «scanner», reprografía...). Otras fuentes de información vendrán de la visita a la ciudad de Jerez así como a algunas de sus instituciones culturales: Biblioteca y Archivo Municipales, Museo Arqueológico, iglesias... El trabajo se realizará no sólo en papel, sino también con las nuevas tecnologías. El alumnado comprobará cómo los conocimientos adquiridos en clase los podrá aplicar al mundo real, no sólo al ámbito de Jerez, sino al de cualquier otra ciudad, pues los mecanismos son iguales.

Este proyecto servirá de afianzamiento y ampliación de las competencias básicas ya adquiridas: competencia en comunicación lingüística, ya sea en el lenguaje oral o en el escrito; competencia en el conocimiento y la interacción del medio físico (trabajos de campo en calles, iglesias, edificios públicos y particulares para obtener información); competencia en el conocimiento de las últimas tecnologías (para la búsqueda de información en internet y para la elaboración y presentación de los trabajos).

Transversalidad

A medida que se van exponiendo los contenidos de mitología, podemos hacer referencia a la Historia del Arte, ya que las ilustraciones están obtenidas, en la mayoría de las ocasiones, de las obras de arte de escultores y pintores reconocidos. También la Literatura estará presente en las sesiones de esta materia: la *Iliada* y la *Odisea* de Homero; *Las metamorfosis* de Ovidio; *El asno de oro* de Apuleyo; la *Eneida* de Virgilio; *Camila* de Lope de Rueda; *Los trabajos de Persiles y Segismunda*, de Cervantes; *Eco y Narciso*, *Andrómeda y Perseo*, *Psiquis y Cupido*, *Apolo y Clímene* y otras de Calderón... El alumnado deberá hacer uso de la Informática a la hora de buscar documentación y de hacer el montaje visual.

Criterios de evaluación

Se valorará la calidad en el contenido y en la presentación del proyecto. La actuación y participación del alumnado durante las distintas fases del trabajo. El cumplimiento de los objetivos parciales previstos. La asistencia regular a clase. Los conocimientos que vaya adquiriendo. La capacidad para tomar iniciativas. La capacidad de dialogar: exponer sus ideas y escuchar las propuestas de los demás.

Desarrollo del Proyecto integrado Guía mitológica de Jerez de la Frontera

Como profesor desarrollé la mayor parte de la programación, pero también encargué a los alumnos la exposición de algunos temas, siempre apoyándonos en imágenes de obras de arte. Veamos algunos ejemplos.

- «Los dioses olímpicos»

En esta sesión lo primero que hice fue aclarar al alumnado que los dioses griegos son adoptados por los romanos con las mismas características pero cambiando sus nombres. Así, tenemos a Zeus que en Roma es conocido como Júpiter, Hestia es Vesta, Hera es

Juno, Deméter es Ceres, Hades es Plutón y Poseidón es Neptuno. Apoyándome en obras de arte como *Zeus y Hera* de Carracci; el *Poseidón de Artemision* del Museo Nacional de Grecia; *Neptuno* en su fuente de Madrid; *Saturno devorando a sus hijos*, por Goya o por Rubens, etc., fui dando a conocer las características y los símbolos de cada uno de los dioses olímpicos y a otros relacionados con ellos.

- «Las relaciones amorosas de Júpiter y su descendencia»

Dos sesiones dediqué a la intensa actividad amorosa de Júpiter pues, no sólo se emparejó con su esposa oficial, Hera (Juno), sino con otras muchas diosas y mortales. De todas sus relaciones hay referencias en pintura, escultura, grabado, cerámica, o mosaico. De Ceres nació Proserpina; Leto tuvo a Apolo y Diana; Maya engendró a Mercurio; Juno dio a luz a Marte y Vulcano; Metis tuvo a Atenea; Dione a Venus; Eurínome a las Tres Gracias; Sémele a Baco; Alcmena engendró a Hércules; Dánae dio a luz a Perseo. La lista sigue: Calisto, Electra, Europa, Leda, etc. Proyecté obras de arte como: *Latona con Apolo y Diana* de Rinehart; el *Apolo de Belvedere*; *Leda y el cisne* de Leonardo da Vinci; *Dánae y la lluvia de oro* por Tiziano o la interpretación de Dánae que hace Gustav Klimt; *Perseo* de Cellini; *Júpiter y Sémele* por Gustave Moreau; *Baco* de Caravaggio o *El triunfo de Baco* de Velázquez; *Mercurio* de Giambologna...

- «Animales y seres mitológicos»

A cada uno, ya que era un trabajo individual, le tocó buscar información de un ser mitológico de la lista ofrecida. Empleamos dos sesiones en exponer en clase las características. Mientras un alumno exponía, el resto iba tomando nota, de manera que todos tuvieran la información completa. Para entonces habían «desertado» cuatro alumnos, así que propuse 25 seres y participé yo. Obras: *Mercurio y Argos* de Rubens; *Edipo y la Esfinge* de François X. Fabre; *Medusa* de Caravaggio; *Hércules y la Hidra* por Pollaiuolo; *Minotauro* de Picasso; *Minerva y el centauro* de Botticelli; *Belerofontes montando a Pegaso y Belerofontes mata a la Quimera*, ambos de Tiepolo...

Animales y seres mitológicos de Grecia y Roma

anfisbena	catoblepas	centauro	escila	hidra	ortro
argos	cerbero		esfinge	lamia	pegaso
arpía	cíclope		fénix	león de nemea	quimera
basilisco	equidna		medusa	mantícora	sátiro
caribdis			grifo	minotauro	sirena

- «Los mitos clásicos»

Se les pidió documentación escrita e imágenes de una serie de mitos clásicos. Posteriormente, cada alumno o alumna tenía que exponer su caso. Fueron cinco sesiones en las que cada uno dispuso de unos diez minutos; mientras tanto los demás fueron tomando nota porque en una fecha posterior me entregaban un resumen de todos. Obras pictóricas como las de Rubens: *El juicio de Paris*, *Las tres Gracias* y *Orfeo y Eurídice*; los grupos escultóricos en mármol de *Apolo y Dafne* y *El Rapto de Proserpina* ambos de Bernini y *Las tres Gracias* de Canova...

Mitos clásicos

El Juicio de Paris	Dédalo e Ícaro	Las Danaides	Escila
Apolo y Dafne	Orfeo y Eurídice	Pígmalión y Galatea	Orestes
Eros y Psique	Afrodita, Hefestos y Ares	Prometeo	Aracne
Las Gorgonas	Las Moiras o Parcas	Las tres Gracias	Pandora
La Vía Láctea	Pirra y Deucalión	Selene y Endimión	Circe
El Minotauro	El rapto de Perséfone	La Esfinge	Harpías

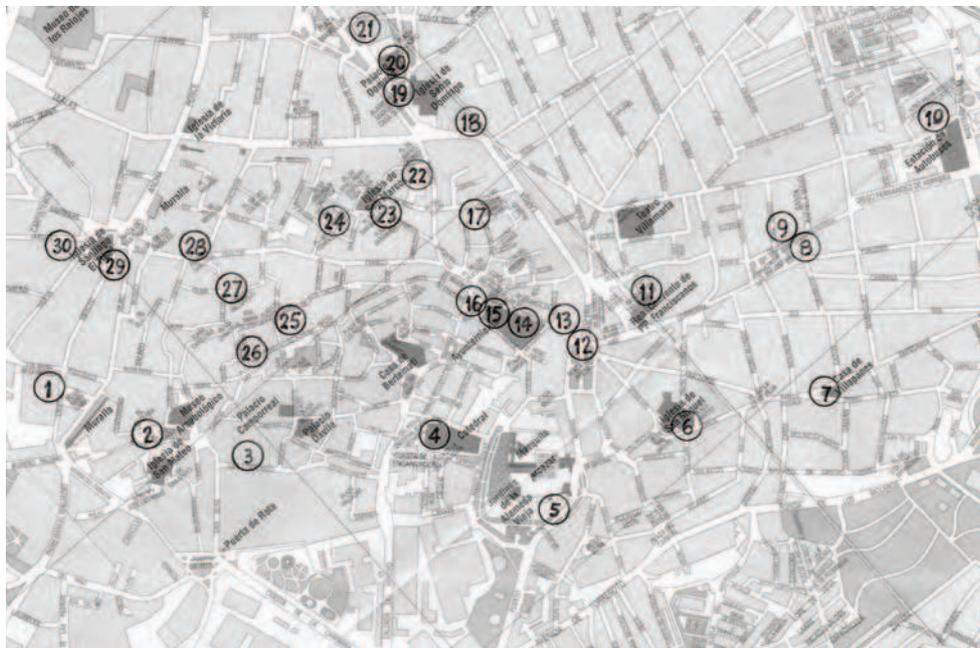
• «Los trabajos de Hércules»

En este caso estos ejercicios se hicieron en pareja. El mismo proceso que en el trabajo anterior y dedicándole dos sesiones. Obras: *Las yeguas de Diómedes y Hércules y la Hidra de Lerna*, ambos por G. Moreau; *Hércules y el león de Nemea* y *Hércules limpia los Establos de Augías*, estas dos de Zurbarán.

Los trabajos de Hércules

León de Nemea	Aves del lago de Estínfalo	Cinturón de Hipólita
Hidra de Lerna	Establos de Augías	Bueyes de Geriones
Jabalí de Erimanto	Toro de Creta	Can Cerbero
Cierva de Cerinia	Yeguas de Diómedes	Manzanas de Hespérides

Salidas por las calles de Jerez



Fragmento del plano de Jerez de la Frontera con la ubicación de las esculturas visibles desde la calle

Le dedicamos dos sesiones, una en la segunda evaluación y otra al inicio de la tercera. Condiciones para salir: autorización firmada por el padre o la madre; libreta y bolígrafo para tomar nota de las explicaciones; plano de Jerez facilitado por el profesor con las ubicaciones de las figuras y una cámara de fotos.

En las dos salidas que hicimos parábamos delante de los lugares donde había esculturas y les pedía a los alumnos que las identificaran. Si estaban relacionadas con la simbología cristiana las dejábamos para *otro posible* proyecto. Como en clase les había expuesto una breve biografía de los personajes mitológicos más conocidos, al llevarlos ante ellos pudieron reconocerlos. Les había hablado de Júpiter, Neptuno, Ceres, Plutón, Proserpina, Mercurio, Baco, Hércules, Perseo, Apolo, Victoria, Sátiro, etc.

Salimos del Instituto Sta. Isabel de Hungría, en la calle Merced, para ir a la cercana plaza del Mercado. Aquí nos detuvimos delante de la fachada del palacio Riquelme. Esta casa-palacio está situada en la collación de San Mateo y es obra del maestro Fernando Álvarez, de 1542. Consta de una sola planta aunque parece que su diseño primitivo contemplaba dos por los arranques de las ventanas superiores no terminadas. En cuanto al estilo, estaría dentro de la línea del palacio renacentista con figuras que tendrían la finalidad de enaltecer las virtudes de la familia comitente. La fachada contiene varias figuras relacionadas con la mitología greco-latina. Junto al dintel y a las jambas de la puerta hay cuatro medallones con los retratos de Constantino, Rómulo y Remo juntos, Nabucodonosor y Camila Magna, identificados por los rótulos con sus nombres. Esta última, personaje de la *Eneida*, lleva un casco con dos minúsculos relieves: la lucha de los centauros contra los lapitas y un rostro de anciano. Por encima del dintel dos tenantes sostienen un escudo familiar y dan paso a un friso con una profusa decoración en la que destacan retratos, animales fantásticos y dos escenas mitológicas. A la izquierda, sobre los capiteles de un par de columnas, *Hércules y el león de Nemea*, primero de los doce trabajos que le encargaron al semidiós, pero en un relieve de pequeñas dimensiones. A la derecha *El rapto de Deyanira*, donde vemos a Hércules disparando una flecha al centauro Neso. En lo que podría haber sido la segunda planta, una ventana ciega y, a cada lado, otra vez Hércules luchando contra el león de Nemea. Escena con figuras esculpidas en un tamaño algo mayor que el natural y repetida a derecha e izquierda, como si fueran simétricas. En la parte superior vemos un caballito, pero si nos fijamos bien, tiene un pequeño cuerno en la frente: es realmente un unicornio. Otras figuras por estudiar completan la fachada.

A lo largo del recorrido, las explicaciones que di al alumnado fueron más amplias pero aquí las resumo por falta de espacio, y tampoco me detengo en las imágenes que no estén vinculadas a la mitología.

A continuación, la calle San Ildefonso nos ofrece la fachada de San Mateo el Chico, de contenido religioso; pasamos por la Cuesta del Espíritu Santo y llegamos a la catedral de Jerez. Obra iniciada en los últimos años del siglo XVII y desarrollada durante el siglo XVIII, de estética gótica a primera vista, pero de estructura y contenido barroco. Aunque es una iglesia cristiana tiene figuras relacionadas con el mundo mitológico. En cada una de sus cinco portadas, tres en su fachada principal y una en cada extremo del crucero, podemos ver dos sibilas; diez en total. No resulta extraño ya que Miguel Ángel pintó varias sibilas en la Capilla Sixtina.

Unos metros nos separan de la Alameda Vieja. En la parte más próxima al torreón ochavado del Alcázar almohade nos encontramos dos columnas rematadas por figuras femeninas. La de la derecha es la alegoría de la Abundancia, reconocible por la cornucopia

pia o cuerno de la abundancia y por dos sacos llenos de frutos a sus pies. La de la izquierda es Ceres, diosa de la Agricultura, identificada por las espigas de trigo que sostiene entre sus brazos y por el ramillete de adormideras que hay a sus pies. Estas columnas fueron levantadas para el rey Fernando VI y su esposa Bárbara de Braganza, a raíz de la construcción del arrecife o carretera a El Puerto de Santa María. Con la llegada de la Primera República Española las imágenes reales fueron sustituidas por las dos diosas greco-romanas.

Hemos dejado varios edificios por no ser de nuestro interés hasta llegar a la calle Cartuja, donde podemos ver una estatua de piedra caliza representando a un hombre maduro, sedente, con túnica y sandalias, sobre un trono de vid, rodeado de uvas y con una copa en la mano. Si a eso añadimos que el edificio en el que está se conoce como la Bodega del dios Baco, está clara su identidad. A este dios del vino le ayudó su hermanastro Mercurio a nacer. También está representado en esta bodega, justamente en las rejas de las dos ventanas octogonales.

En la céntrica plaza del Arenal hay un monumento, idea de un grupo de jerezanos tras el golpe de Estado que dio Primo de Rivera el 23 de septiembre de 1923. La obra, de Mariano Benlliure, fue costeada por todos los españoles y por muchos extranjeros, incluidos los habitantes de la zona del protectorado español en Marruecos. En la parte delantera del monumento está representada la Victoria, alada, que porta una rama de laurel en la mano derecha. La figura que va detrás es la Paz o la Abundancia, sostiene en su antebrazo izquierdo unas espigas y a sus pies tiene dos cornucopias.

Si caminamos unos pasos por la calle Consistorio vamos a parar a la plaza de la Asunción, antes llamada de Escribanos. Allí se encuentran varios edificios de un importante significado artístico e histórico: la iglesia de San Dionisio, el Cabildo Viejo, casas del siglo XIX de estilo neoclásico y el monumento a la Asunción en el centro. El Cabildo Viejo es una joya del renacimiento plateresco construido en 1575 por los maestros locales Andrés de Ribera, Diego Martín de Oliva y Bartolomé Sánchez, según consta en la misma fachada. Edificio de dos cuerpos, el de la derecha tiene dos ventanas rematadas por Julio César y Hércules, que a su vez están flanqueados por dos virtudes cardinales cada uno; Justicia y Fortaleza el primero y Prudencia y Templanza el segundo. Las ventanas están enmarcadas por cuatro pares de semicolumnas corintias. También aparecen varios sátiros, como tenantes de un escudo, en los frisos y en los llamadores de la puerta. El cuerpo de la izquierda es una logia de gusto italiano.

Por la vecina plaza de Plateros y por la calle San Cristóbal llegamos al edificio que desde 1986 es la sede de la Biblioteca Municipal. Obra de Francisco Hernández-Rubio para el Banco de España, en 1910, los relieves que están sobre los dinteles de las ventanas representan los símbolos de Mercurio, dios del comercio: el caduceo con dos serpientes enroscadas y el pétaso o sombrero alado. En la puerta principal se aprecia el estilo modernista, decoración floral con zarcillos, tallos y hojas.

La calle Eguílaz, en el lateral de este edificio, nos lleva a Tornería y ésta, por la derecha, a la plaza Rafael Rivero. Allí se encuentra el palacio conocido como Domecq de la Riva que, aunque se levantó hacia el siglo XVI, ha sido transformado y la fachada actual es de 1925, obra también del arquitecto Francisco Hernández-Rubio. La portada adintelada está flanqueada por dos pares de columnas que sostienen un balcón escoltado por dos figuras de Ramón Chaveli. La de la izquierda representa a Perseo identificado por la cabeza de la Medusa que luce en su escudo y la de la derecha se identifica con Hércules

pues lleva, también en el escudo, una cabeza de león que sería el de Nemea. Saliendo del trazado medieval de la ciudad, pero muy cerca, el n.º 50 de la calle Larga es un edificio que Andrés Cárdenas levantó en 1865 con un estilo ecléctico para el Casino Jerezano. Entre los balcones de la planta principal seis pilastras decoradas contienen varias veces al dios Apolo en relieves de tamaño reducido. Esos balcones se sustentan por ménsulas con forma de niños, alegorías de las artes y de las ciencias: la Literatura, la Pintura, la Escultura, la Belleza, la Geometría, la Danza, la Dialéctica y la Templanza. Representaciones de sátiros y del gorgoneion se repiten por la fachada.

De nuevo en el trazado medieval, vamos hacia El Salvador. Esta casa palacio fue construida en el siglo XVI gracias a la decisión del rey Enrique IV, monarca que le concedió a Jerez el título de Muy Noble y Muy Leal Ciudad. El elemento que dota a este palacio de cierta singularidad es la ventana esquinada, de estilo renacentista, con un programa iconográfico interesante. En ella intervino Fernando Álvarez en 1537, fecha visible en una cartela. Al otro lado, en lugar de poner la palabra «año», como es habitual, el escultor ha puesto un pequeño retrato de Crono, dios del tiempo. En las figuras principales algunos vemos a Plutón y a Proserpina.

El resto de edificios señalados en el plano son de valor artístico pero no de interés mitológico. Finalizada la segunda salida, ya estaba el alumnado en disposición de desarrollar el proyecto final.

En las últimas sesiones nos instalamos en la Biblioteca del Instituto para consultar la bibliografía y redactar la Memoria, que se entregó en la sesión siguiente, es decir, una semana después. Mientras que yo las iba corrigiendo el alumnado preparaba el montaje visual. Última sesión. Fue el momento de retocar. Unos revisaban en el ordenador el montaje, por si había algún error que corregir a última hora y se lo mostraban a otros compañeros y compañeras para saber su opinión. Otros consultaban los libros y las revistas por si algún dato se había quedado entre esas páginas.

Después de identificadas todas las esculturas comprobamos que, efectivamente, el dios Júpiter no aparece pero ha dejado constancia de su presencia. Localizamos a su padre Crono, a la cornucopia o cuerno de la abundancia, que pertenecía a la cabra Amaltea (o Aix) que dio la leche que alimentó a Júpiter. Descubrimos a la diosa de la Victoria, que le ayudó en sus luchas; tenemos a dos de sus hermanos, Plutón y Ceres, y a varios de sus hijos: Baco, Mercurio, Proserpina, Pan, Perseo, Hércules y Apolo.

Evaluación del proyecto

Si tenemos en cuenta que uno de los criterios de evaluación era la calidad, hemos que reconocer que el nivel ha sido alto. Algunos grupos han llegado a presentar unos itinerarios muy elaborados. Uno ha planteado el recorrido por Jerez a vista de pájaro; otro a partir de huellas sobre el plano de nuestra ciudad; otro de la mano de un personaje esquematizado (monigote) que nos va indicando el camino. Muchos han recurrido a obras de arte conocidas para compararlas con las que tenemos en Jerez. La descripción de las figuras ha sido completa, como se les ha explicado y exigido, empleando un vocabulario propio de la Historia del Arte. Un grupo tuvo dificultades con la ortografía y, otro, despistado, confundió dos edificios, pero corrigieron en la última sesión y entregaron la memoria correcta. La calidad de las fotografías ha sido alta (si bien es cierto que con las cámaras

de foto actuales se obtienen muy buenos resultados), excepto las de un grupo que ha recurrido demasiado a internet donde no todas las fotos tienen calidad. He comprobado que un número significativo del alumnado se mueve por nuestra ciudad con soltura pero sin llegar a conocer los nombres correctos de las calles. Han sido capaces de dialogar, de exponer sus ideas al grupo, de tomar iniciativas y, por supuesto, de escuchar a los demás. Han respondido a las actividades parciales que he propuesto, con escasas excepciones.

¿Todo perfecto? Pues, no. La asistencia ha sido el «talón de Aquiles» (empleando una expresión mitológica). De las 28 personas que formaban el curso, dos no se presentaron nunca; otras dos dejaron de asistir a partir de la segunda evaluación y una asistió pero no entregó el proyecto. Las 23 restantes han cumplido con su trabajo. Admiten que han aprendido; que conocen más aspectos de la mitología; que saben moverse mejor por nuestra ciudad; que desconocían obras de arte, autores, anécdotas, curiosidades, historia de nuestra tierra, que ahora ya les son familiares. Han aprendido a presentar un proyecto. Como coordinador considero que el resultado global ha sido muy positivo, aunque he dedicado muchas horas de trabajo fuera del horario oficial.

¿Para qué puede servir este proyecto? Puede servir de base para editar una guía que ayude a conocer el significado de las obras de arte en las calles de Jerez. Puede servir para preparar una exposición itinerante por los centros educativos. Para que estos alumnos y alumnas, desde ahora, y otros más adelante, respeten, valoren y difundan nuestro patrimonio. Puede servir para que otros alumnos y alumnas se animen a trabajar en otros proyectos, que sepan que todos son capaces de conseguirlo. Puede servir para tener confianza en sí mismo y en los componentes del grupo.

Sirvió para algo más. Desarrollé una amplia y detallada memoria con el contenido de este Proyecto integrado y la presenté a la «I Convocatoria de Premios a la Excelencia Educativa» que convocó el Ayuntamiento de Jerez de la Frontera, en la modalidad de Fomento del conocimiento del patrimonio cultural de Jerez para el curso 2009/10. Esta Memoria ganó el primer premio. Animado por este éxito, retomé mis investigaciones, las que habían servido de base para esta asignatura, las amplí con esculturas de simbología cristiana y le di forma de libro que vio la luz en febrero de 2011.