

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y
Formación Profesional**

ACERCAMIENTO A LA MITOLOGÍA GRIEGA A TRAVÉS DEL CINE
CONTEMPORÁNEO EN LA MATERIA DE CULTURA CLÁSICA DE
3º DE E.S.O

APPROACH TO GREEK MYTHOLOGY USING CONTEMPORARY
FILMS IN THE 3RD GRADE COURSE CLASSIC CULTURE

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: **Marta Fernández Calleja**

Director: **Manuel González Suárez**

Mayo 2016

ÍNDICE

0. RESUMEN/ABSTRACT	4
1. INTRODUCCIÓN	6
2. REFLEXIONES: TEORÍA Y PRÁCTICA	7
2.1 Reflexión sobre la práctica: I.E.S Río Nora	7
2.2 Aportaciones de las materias cursadas	7
2.3 Análisis del currículum: Cultura Clásica (3º de E.S.O)	10
3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN: EL CINE CONTEMPORÁNEO Y LA MITOLOGÍA	15
3.1 Contexto y problemática	15
3.2 Justificación y marco teórico	20
3.3 Objetivos.....	23
3.4 Desarrollo	24
3.5 Metodología y recursos	25
3.6 Evaluación y seguimiento	29
3.7 Valoración previa	29
4. PROGRAMACIÓN	31
4.1 Competencias básicas	31
4.2 Objetivos	37
4.3 Contenidos y secuenciación	39
4.4 Criterios de evaluación.....	46
4.5 Criterios de calificación	54
4.6 Actividades de recuperación y programa de refuerzo	56
4.7 Atención a al diversidad	57
4.8 Elementos transversales	58
5. CONCLUSIONES	61
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
7. ANEXOS	63
Anexo 1: Programación LOE	63
Anexo 2: Cuaderno de observación	65
Anexo 3: Encuesta previa a 2º/3º E.S.O	67

Anexo 4: Recuento y relación de datos	68
Anexo 5: Rúbrica de evaluación	70
Anexo 6: Encuesta valorativa final	72

0. RESUMEN/ABSTRACT

El objetivo de este trabajo es analizar la realidad de los resultados obtenidos con la metodología actual en la asignatura de Cultura Clásica de 3º E.S.O y proponer una alternativa respondiendo a los intereses e inclinaciones de los alumnos. La metodología aplicada conlleva la realización de una encuesta por la muestra más representativa: alumnos de 2º E.S.O (13-14 años), quienes podrán escoger cursar la asignatura el próximo año académico, y alumnos de 3º E.S.O (14-15 años), que conforman la realidad de Cultura Clásica, así como un marco teórico basada en el Aprendizaje por Descubrimiento. Los resultados obtenidos demuestran que, en la mayoría de los casos, los estudiantes no encuentran el contenido relevante para su formación académica y personal, buscando un aprobado fácil y mostrando indiferencia y un comportamiento apático durante el todo el curso. Aun así, estos resultados resaltan de manera positiva que estos poseen gran interés y curiosidad por la mitología griega y las producciones cinematográficas contemporáneas, como *La Guerra de las Galaxias* o *Los Juegos del Hambre*, ignorando las importantes conexiones culturales entre estos. Por lo tanto, se han tomado estos dos resultados positivos para realizar una programación didáctica en la que los estudiantes puedan encontrar la vinculación entre su cultura y su día a día, el mundo grecorromano y su herencia. Como conclusión, es preciso mencionar que resulta esencial que se debe introducir y desarrollar en el aula los contenidos históricos y culturales de manera que se resalte y se refuerce la influyente conexión con su realidad.

The aim of this paper is to analyze the reality of the current methodology's outcome of the 3rd course Classic Culture and to propose an alternative answering to the students' interests and concerns. The methodology used involves the fulfillment of a survey by the most representative part of the population, i.e, 2nd grade students (13-14 years old) , who will be able to choose the course for the next academic year, and 3rd grade students (14-15 years old) , who form the current reality of Classics Culture; as well as a theoretical framework based on Discovery Learning. The results obtained demonstrate that, in most cases, the students do not find the content relevant to their academic and personal training,

seeking an easy pass on the course and showing apathy and indifference throughout the whole progress of the academic year. Nevertheless, these results remark on a positive spectrum that the students have great interest and curiosity in Greek mythology and contemporary and popular film productions, such as *Star Wars* and *The Hunger Games*, ignoring the cultural connexions between them. Therefore, these two positive results have been taken to shape a syllabus in which the students can find the existing links between their culture and their everyday life, the Greek and Roman world and its heritage. As a conclusion, it can be drawn out that it is essential that historical and cultural contents are introduced and developed in the classroom reinforcing the powerful connection with their everyday reality.

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Máster tratará de reflejar las impresiones, reflexiones y aprendizajes que ha supuesto la asignatura *Practicum* en el desarrollo de mi práctica docente en el I.E.S Río Nora, así como los conocimientos teóricos que han aportado las diferentes materias ofertadas por el máster.

La asignatura en la que he decidido trabajar es Cultura Clásica, enmarcada en el cuadro de opcionalidad de 3º de E.S.O, pues considero que la metodología y su contenido no llegan a responder a la clase de alumnado que normalmente compone el grupo, pues rechaza toda actividad y contenido propuesto. Por ello, la programación y la innovación educativa presentadas en este trabajo se centrarán en crear una solución para dicha materia. Para ello se podrá encontrar en desarrollo de este trabajo un estudio sobre la opinión que merece a los estudiantes la pertinencia de los contenidos cursados y sus intereses dentro de los mismos, así como un breve análisis del currículum en el que se basa la programación propuesta.

2. REFLEXIONES: TEORÍA Y PRÁCTICA

2.1 Reflexión sobre la práctica: I.E.S Río Nora

El I.E.S Río Nora, donde desarrollé mis actividades como profesora en prácticas, es un centro público de Educación Secundaria situado en Pola de Siero, Asturias. Su historia se remonta a 1968 cuando empezó a recoger a aquellos estudiantes que antes eran acogidos por el Colegio Alfonso X. El centro acoge alrededor de quinientos alumnos de un área mixta, rural y urbana.

A lo largo de todo el desarrollo de la asignatura *Practicum*, he recibido la ayuda de Manuel Suárez González, tutor de la Universidad, y M^a del Mar Vega Vega, tutora del centro. Mis actividades en el centro comprendieron los siguientes niveles: 2º E.S.O (Lengua y Literatura, Tutoría), 3º E.S.O (Cultura Clásica), ordinario y PMARC, 4º E.S.O (Latín), 1º de Bachillerato (Latín y Griego) y 2º de Bachillerato (Latín y Griego).

El recibimiento de mi tutora y el centro fue excepcional. Mi compañera y yo fuimos recibidas por la coordinadora y, tras una breve presentación, comenzamos a trabajar en nuestro nuevo papel de docentes ese mismo momento. Nuestra tutora, M^a del Mar Vega Vega, fue un gran apoyo en este nuevo papel; nos concedió, a mi compañera y a mí, mucha libertad para realizar las actividades y las unidades didácticas, además de darnos toda clase de direcciones y consejos para que los contenidos se adecuaran tanto al nivel de la clase en particular como la actitud de los mismos.

2.2 Aportaciones de las materias cursadas

Durante el desarrollo de las prácticas en el centro asignado, la asignatura llamada *Aprendizaje y Desarrollo de las Personalidad* me ayudó a conocer y profundizar en el gran cambio por la que pasan los alumnos durante sus años en el instituto. De esta manera, he podido adecuar mi actitud y metodología, tanto a nivel académico como tutorial, a

cada situación y alumno que se presentase. Asimismo, el conocimiento adquirido, no solo de los métodos de enseñanza de mi asignatura (como las funciones memorísticas), sino también de las distintas corrientes de aprendizaje conductal han sido de gran ayuda para incentivar el buen comportamiento en mis clases, además de la comunicación y la motivación de los estudiantes.

La asignatura de *Sociedad, Familia y Educación* ha resultado para mi, la más ambigua de todo el currículum, pues a pesar de entender y valorar todos los conocimientos que se exponen en la misma, como los sesgos de género en los grupos sociales de estudiantes, no se han cumplido en el centro. Creo que las cuestiones que tratamos en esta asignatura no tratan tanto de condicionar tu perspectiva, sino de ampliarla; al menos así me llegaron tales conocimientos. Sin embargo, considero que tales métodos se deberían emplear en los mismos alumnos, no en el personal docente que ya debería haber sido educado en ello previamente. En cuanto a la segunda parte de la esta asignatura, Familia y Educación, ha resultado muy útil a la hora de analizar los comportamientos de los más pequeños en relación con la educación y los límites impuestos por padres y madres.

Ha sido de mucha importancia todas las guías que se me proporcionó en *Diseño y Desarrollo del Currículum* a la hora de realizar mis propias unidades didácticas, no sólo a nivel estructural, sino también a nivel metodológico, empleando, dentro de mis posibilidades, actividades y métodos adecuados y atractivos para los estudiantes. Sin embargo, creo que hubiera sido más adecuado y útil sustituirla por una desarrollo de la didáctica y sus métodos.

Los objetivos que pretende la materia *Tecnologías de Información y la Comunicación* son acercar a los futuros docentes las diferentes posibilidades y opciones de las que se dispone en un centro para utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, los alumnos que cursan este master pertenecen a una generación ya nacida en el mundo de las nuevas tecnologías, y es capaz de utilizarlas eficazmente tan solo por haberse criado con ellas o haberse acercado a ellas como forma de ocio. Por ello, creo que el planteamiento de la asignatura

de cara al desarrollo de las prácticas debería estar enfocado a las tecnologías educativas emergentes — el blog es, en realidad, un recurso algo viejo y obsoleto, no solo en ámbito educativo— así como métodos para desarrollar actividades en internet, software educativo desconocido para nosotros, o la posibilidad de ofrecer deberes online para el alumnado. Resulta realmente desmotivador que una asignatura no trate de ir por delante de sus alumnos — y que se manifieste esto abiertamente por el docente— , y no al revés.

Me sorprendió positivamente la asignatura de *El Comentario de Texto en Secundaria* pues esperaba unos contenidos y metodología muy diferentes a los que me encontré. Esta materia trató de explotar mis capacidades oratorias ante una clase; de manera que, partiendo de un texto de contenido cuanto menos polémico, aprendí las bases para provocar el debate, el razonamiento y la argumentación. Tres conceptos que, como se podrá comprobar más adelante en este trabajo, ha sido de gran ayuda para elaborar la metodología de mi plan docente.

Procesos y Contextos Educativos fue una asignatura que resultó muy útil y productiva en cuanto a los conocimientos que he podido aplicar en el centro de prácticas. El primer bloque, aun siendo a mi juicio algo largo para la clase de materia que se imparte, sentó bases esenciales como es el funcionamiento internos de los centros de secundaria, además de la historia que los conforman. El segundo bloque, dedicado a la comunicación en el aula, es el que en mi caso ha resultado más fructífero; pues me ha servido para dilucidar muchos aspectos sobre la clase de docente que necesitan las aulas, y de esta manera, adaptar mi modo de comunicarme óptimamente con el alumnado. El tercer bloque centrado en la tutoría grupal y la comunicación docente-familia fue muy útil para reflexionar sobre la importancia de recoger información sobre el alumnado, así como desarrollar estrategias con esta información. De la misma manera, con esta asignatura ha sido posible establecer unos parámetros de cara a hablar con los padres y madres de forma cordial y asertiva. Por último, el bloque que me ha resultado más interesante es aquél dedicado a la Atención a la Diversidad. Superó mis expectativas al encontrar un docente que, no solo hizo hincapié sobre los diferentes tipos de Necesidades Educativas Especiales, sino que desde mi punto de vista nos hizo ver cómo las necesidades en el

alumnado pueden ser mucho más nimias —dando por hecho que las NNEE son una prioridad—.

Por último, las asignaturas de modalidad específica cursadas, *Aprendizaje y Enseñanza: Lenguas Clásicas* y *Complementos a la Formación Disciplinar: Lenguas Clásicas*, me sirvieron para conocer todos los métodos que existen a mi disposición para impartir la materia de lenguas clásicas, teniendo a su vez una actitud crítica ante ellos. Ha sido de especial ayuda todo el análisis y selección de libros de texto realizado, marcando así mis propios criterios y camino a seguir.

2.3 Análisis del currículum: Cultura Clásica (3º de E.S.O)

Es preciso mencionar, antes de realizar este análisis, que la implantación real de la LOMCE es, aún estando vigente, no oficial en los centros de secundaria. La entrega de las nuevas y adaptadas programaciones tiene como fecha límite el tercer trimestre de este mismo curso. Por ello, no teniendo la aprobación del Ministerio los departamentos, entre ellos el de Griego, han optado por seguir un curso más con la programación correspondiente a la LOE. Por esta misma razón, se considera también pertinente en este proyecto, que pretende trabajar con la realidad de los centros —realidad ligada al incierto futuro político del país—, realizar un esquema de contenidos y secuenciación adaptado a la programación utilizada actualmente en las aulas, LOE (*vid.* anexo 1).

La LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, por el que se regula la ordenación y se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria, ha dividido la asignatura de Cultura Clásica en dos ciclos, en tercero y cuarto de la E.S.O, situadas en un espacio de opcionalidad. La materia está integrada en el bloque de asignaturas específicas y cabe la posibilidad de cursarla en uno solo o en los dos cursos. Esta se articula en los siguientes bloques temáticos:

3º E.S.O

- Geografía, Historia
- Mitología
- Arte
- Sociedad y vida cotidiana
- Lengua/Léxico

- Pervivencia en la actualidad
- Literatura
- 4º E.S.O**
- Lengua/Léxico
- Geografía
- Pervivencia en la actualidad
- Historia, religión, arte

El objetivo principal de la materia y sus contenidos ,según la legislación vigente, trata de:

“Desvelar la tradición cultural a la que pertenecemos, integrar contenidos de diferentes ámbitos del conocimiento humano, recogiendo dos vertientes fundamentales: cultural y lingüística. En este sentido, ofrece muchas posibilidades de actividades interdisciplinares con otras materias, especialmente con las relacionadas con las lenguas (castellana, asturiana, extranjeras de origen latino) y con Geografía e Historia y contribuye a la construcción global de estos temas en el conjunto de la etapa, con el consiguiente enriquecimiento conceptual.”

Para ello el currículum establece unas guías metodológicas generales que refuerzan el aprendizaje significativo a través de actividades variadas y adecuadas a cada ritmo de aprendizaje que se puede encontrar en el aula. Asimismo, la metodología básica busca conectar la realidad más cercana del alumnado de forma flexible y distendida, fomentando la participación de los alumnos y el respeto e interés por el mundo clásico.

Los **contenidos mínimos** que se deben impartir en el aula son los siguientes:

Bloque 1. Geografía

- Geografía del mundo griego.
- Geografía del mundo romano.

Bloque 2. Historia

- Panorama histórico de Grecia: primeras civilizaciones; etapas de la historia de Grecia; acontecimientos y personajes históricos más relevantes.
- Panorama histórico de Roma: los orígenes; etapas en la historia de Roma; la caída del Imperio romano; acontecimientos y personajes históricos más relevantes.

Bloque 3. mitología

- La mitología griega y romana: el mito de la sucesión; el panteón olímpico; otras divinidades; semidioses y héroes. metamorfosis.

Bloque 4. arte

- El urbanismo griego: área sagrada, área pública, área privada.
- El urbanismo romano: plano de una ciudad romana; principales edificios públicos de una ciudad romana. la vivienda en Grecia y roma.
- Aproximación al arte griego: arquitectura griega: órdenes arquitectónicos. Construcciones: templos, teatros. La escultura griega: etapas de la escultura. obras más representativas.
- Aproximación al arte romano: la arquitectura romana: avances en las técnicas constructivas. las construcciones religiosas: los templos. las construcciones civiles: edificios de ocio: el teatro, el anfiteatro, el circo, las termas; las basílicas. Las construcciones conmemorativas: los arcos y las columnas. las obras públicas: los puentes, los acueductos, las calzadas. La escultura romana: el retrato; el relieve histórico; otras manifestaciones: la pintura.

Bloque 5. sociedad y vida cotidiana

- Concepto de “polis” y de “hombre político”. sociedad y política en atenas: las formas de gobierno en la historia de Atenas.

- sociedad y política en Esparta.
- sociedad y política en Roma.
- la familia y el mundo del trabajo en Grecia y en Roma.
- el ocio y los espectáculos en Grecia y en Roma.

Bloque 6. lengua/léxico

- El origen de la escritura; sistemas de escritura.
- El alfabeto griego; el abecedario latino.
- Las lenguas indoeuropeas y su clasificación; las lenguas no indoeuropeas de Europa.
- El latín y las lenguas romances; las lenguas peninsulares; el origen de la lengua asturiana.
- La formación de palabras: procedimiento de derivación de origen griego y latino; procedimiento de composición de origen griego y latino.
- Helenismos y latinismos de uso frecuente. Identificación de raíces clásicas en la terminología de las ciencias.
- Nociones de evolución fonética.

Bloque 7. pervivencia en la actualidad

- Transmisión de la cultura clásica. La cultura clásica en las distintas manifestaciones artísticas: la literatura, el cine, el deporte...
- Pervivencia en el patrimonio arqueológico. restos y vestigios de época prerromana y romana existentes en Asturias.
- Pervivencia en nuestras tradiciones: el caso de Asturias.

- Pervivencia en nuestros pueblos y ciudades.
- Pervivencia en la política y en las instituciones.
- Pervivencia del derecho romano.
- Pervivencia del griego y del latín en nuestro léxico.
- La mitología y los temas legendarios en nuestros museos.

3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN: EL CINE CONTEMPORÁNEO Y LA MITOLOGÍA

3.1 Contexto y problemática

El centro en el que se ha podido llevar este proyecto de innovación es el Instituto de Educación Secundaria Río Nora, situado en la capital del concejo asturiano de Siero. La oferta educativa de este centro comprende todos los cursos de la E.S.O, bachillerato de tres especialidades (Científico-tecnológico, Sociales e Humanidades) además de cursos de Formación Profesional, especializados en Turismo.

La experiencia que aquí se trata de desarrollar se sitúa en dos grupos que he tenido la oportunidad de llevar durante mis actividades en el *Practicum*. En primera lugar, y el que más importancia cobra en este proyecto, esta el grupo de 3º de E.S.O, grupo generalmente heterogéneo, donde se concentran tanto personas con gran motivación por el mundo clásico, sin añadiduras, como alumnado que tiene poco o ningún interés en el contenido de la asignatura. Pues bien, estos últimos ven la materia como una alternativa “fácil de aprobar” sin necesidad de llegar a tener mayor preocupación a la hora de invertir trabajo en la misma, pues no se requieren conocimientos previos y, a menudo, como en este centro, su evaluación se basa en pequeños trabajos de contenido muy pobre. Este grupo, en el centro, está compuesto por 12 alumnos, de los cuales la mitad pertenece al programa PMARC o son repetidores; la otra mitad pertenece a un grupo ordinario y a un grupo bilingüe. Por otro lado, el diseño de una encuesta ha sido a priori para el grupo antes mencionado; sin embargo, considerando que la muestra tomada inicialmente resultaba escasa, decidí realizar una segunda encuesta, con ligeras modificaciones, para un grupo totalmente bilingüe, homogéneo, con resultados académicos, en general, casi perfectos de 2º de E.S.O — grupo que tendría la opcionalidad de matricularse en la asignatura Cultura Clásica en su próximo año escolar — de Lengua y Literatura. Los

resultados de estas encuestas (*vid* anexo 4) resultaron corroborar la hipótesis de dichos intereses y preferencias que continuación se desarrollan.

Esta idea surge del cariz que la asignatura de Cultura Clásica ha tomado en los últimos años; pues se ha convertido en una alternativa de escape para aquellos alumnos que buscan un aprobado por una inversión de trabajo mínima, mostrando una desmotivación y desinterés hacia la materia preocupante. De esta manera, también la actitud del docente se ve afectada hacia los alumnos de forma negativa.

La principal experiencia de la que este proyecto se beneficia es enteramente personal, con los alumnos durante mis prácticas; pues he podido observar como la asignatura de Cultura Clásica se ha convertido en un escape para los alumnos que no tiene motivación alguna para trabajar en el aula, y esta misma les sirve para “ahorrarse” ese trabajo y obtener un “aprobado fácil”. En cambio, he podido observar también, conversando con todos los alumnos de una manera cercana e informal, sobre sus intereses. Pues bien, por medio de estas conversaciones, y con la ideas que yo había planteado previamente al *Practicum*, he podido averiguar que las motivaciones y gustos de estos jóvenes no han cambiado con respecto al mundo clásico, o al menos sus raíces. Creo necesario escuchar a los alumnos para favorecer cualquier tipo de aprendizaje.

Con objetivo de la determinación de los problemas raíz en la asignatura de Cultura Clásica se han diseñados dos instrumentos de recogida de datos. Por una parte, se ha realizado una observación exhaustiva durante un periodo de cuatro semanas. A continuación se exponen aquellos problemas detectados, reflejados en cuaderno de observación (*vid*. anexo 2), que este proyecto pretender solventar:

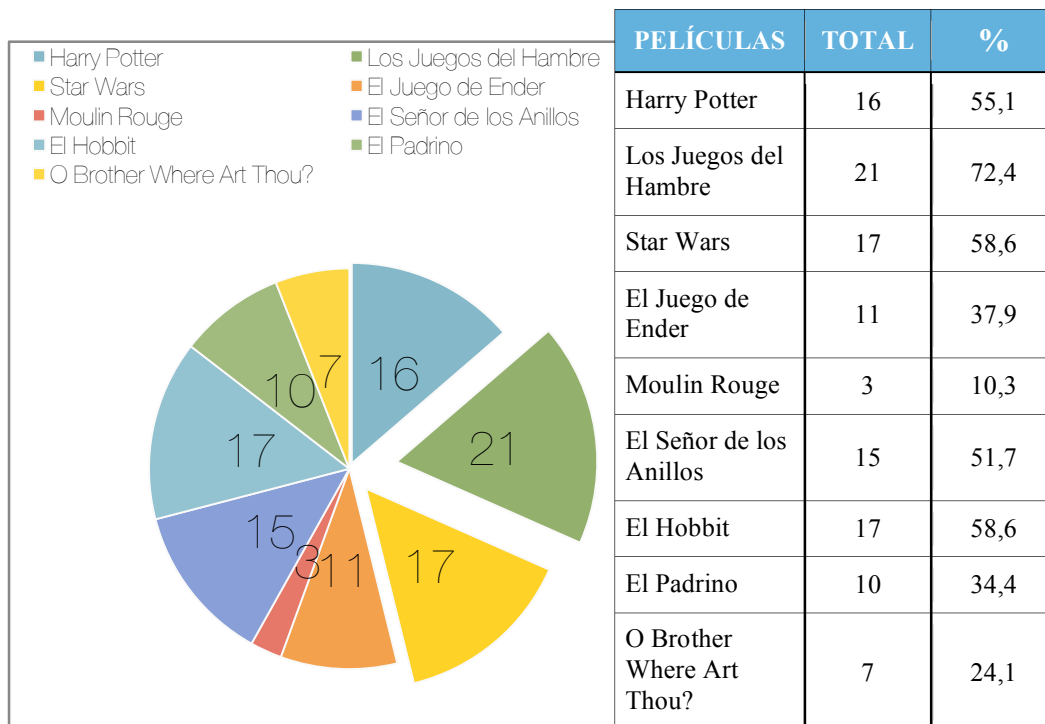
- A. La realización de las tareas es ineficaz para el aprobado.
- B. No existe participación o motivación durante las sesiones.
- C. No se expresan con claridad.
- D. La atmósfera se caracteriza por la apatía y el desinterés absoluto.

Para complementar esta información las encuestas han resultado muy útiles pues han dado respuestas (*vid.* anexo 3) a las claves de este proyecto. Los datos más relevantes que caben destacar son los siguientes:

- A. **La mitología es la estrella de la programación:** en las preguntas “me interesa la mitología [...]” y “Por qué decidiste cursar Cultura Clásica?” más de la mitad respondió positivamente o mencionó la mitología como el aspecto favorito de la asignatura.
- B. **Aprenden más con la realización de trabajos:** en cuanto a la realización de trabajos en vez de exámenes, 21 alumnos de un total de 29 acogió el trabajo como la herramienta con la que más aprenden. Solo uno menos, 20, decidió que prefería el examen como forma de evaluación.
- C. **Más de la mitad no encuentra relación entre lo aprendido y la vida fuera del centro:** 17 personas de los 29 totales no encuentran dicha relación; aunque este resultado ha sido inesperado, pues se esperaba que al menos la mitad contestara negativamente, creo que es crucial que en cualquier materia haya una preocupación de que el 100% de los alumnos lleguen a percibir la pertinencia de los contenidos expuestos en el aula.
- D. **Existe un deseo en potencia de tener una clase más participativa y dinámica:** sorprendentemente, a 23 alumnos del total les gustan participar en clase, y a 25 les gustan los debates. En cambio, esta participación no se produce realmente en el aula. Se sospecha que las causas se deben a la rigidez de los contenidos, como por ejemplo, el seguimiento de un libro texto en la asignatura.

En cuanto al sondeo de los intereses del alumnado (*vid.* anexo 4), según los siguientes gráficos, corroboran las conversaciones informales que se han mencionado con anterioridad:

Resumiendo, los datos recogidos mediante el cuaderno de observación y las



encuestas realizadas han configurado esta lista como resumen de los problemas detectados sobre los que versa este proyecto:

1. **Desconexión del mundo académico, sus enseñanzas y el centro de secundaria, con la vida y futuro del alumnado:** esta constituye una de los problemas iniciales en los que se proyecta esta innovación. Es recurrente el interrogante que el alumnado se hace sobre la utilidad y pertinencia de los contenidos, con respecto a su vida privada y futuro académico y laboral.
2. **Motivación nula o infrecuente de los mismos en el aula:** el preocupante desinterés mostrado por parte del alumnado no solo es reflejado en la actitud del mismo, sino también en las pruebas y proyectos que se les propone.

3. **Rigidez de los contenidos expuestos en el aula:** Ocurre a menudo que los contenidos de la materia parecen tener poco margen para la modificación o adaptación en el aula, a pesar de cómo se conciben las orientaciones metodológica expuestas para la materia.
4. **Aprendizaje en la búsqueda de información:** la realización de los proyectos o trabajos asignados en esta asignatura fueron, en su inmensa mayoría, muy pobres en contenido y presentación; consistiendo en su mayoría, en un *copia y pega* de Wikipedia y otras páginas poco fiables.
5. **Desaprovechamiento de la creatividad en potencia de cada persona en el aula:** debido a la dinámica metodológica en la que se suelen basar las evaluaciones, esto es, “la respuesta correcta”, los alumnos anulan sistemáticamente su creatividad y sentido crítico. Además, la presión por escribir en un papel tal respuesta absoluta crea una atmósfera de presión y ansiedad, siempre desfavorable para el clima de la clase y el desarrollo del aprendizaje.
6. **Poca participación en la materia:** como se ha mencionado antes, esta problemática ha sido recogida en los cuadernos de observación. Los alumnos se distraen con mucha facilidad, y muestran poco o ningún interés en atender o preguntar al docente.

De esta manera, el nivel de actuación de este proyecto se concentra mayoritariamente en el aula y en el departamento que imparta la asignatura, normalmente el departamento de lenguas clásicas. Por una parte, se requiere del departamento que deba impartirlo una modificación en la programación íntegra, los materiales y el seguimiento de los alumnos y alumnas, además de su evaluación. Por otro lado, los alumnos deberán modificar la dinámica del aula, aumentando la participación.

3.2 Justificación y marco teórico

Con este trabajo pretendemos sentar las bases culturales y lingüísticas para la mejor comprensión del legado del mundo clásico, su historia y lengua, y su relación directa con la cultura occidental actual y la mejor comprensión de las lenguas modernas. La idea parte

de la necesidad de aprender valores que nos han sido transmitidos mediante el legado histórico y los textos grecolatinos. Se pretende llevar esta herencia cultural en las forma de expresión artística más recientes como películas o cómics, además de las más tradicionales. Así mismo, permite desarrollar una ética de trabajo y sentido del esfuerzo personal de cara a su formación posterior, además de adquirir la capacidad para valorar y respetar otras culturas y sus formas de comunicación. De esta manera, se ha querido configurar unos nuevos contenidos que se respondan y se adapten a la demanda de las aulas.

Este proyecto de innovación está planteado para responder a los intereses y motivaciones de las nuevas generaciones que habitan los centros. A su vez, pretende potenciar la importancia de las lenguas y el mundo clásico en el currículum de educación secundaria básica, pues a menudo se cuestiona la utilidad y necesidad de estas disciplinas. Para ello se ha diseñado una programación que se sirve de sagas cinematográficas archiconocidas, estableciendo así un enlace cognitivo entre la vida cotidiana fuera del centro, de los jóvenes y la materia impartida. Se busca así, no sólo que den un sentido a la inversión en su trabajo y motivación en el aula, sino que además, sirva como incentivo para la elección de Cultura Clásica en cursos futuros. Es preciso demostrarles que el mundo clásico está presente en muchos aspectos de su vida, desde los aspectos más básicos de su sociedad, hasta la saga cinematográfica de *Star Wars*.

Las bases que asientan y alimentan este proyecto son esencialmente dos; por un lado, metodológica, pues pretende, no solo transmitir la herencia cultural que debemos a gran civilización, sino también desarrollar el aprendizaje del alumnado por medio del pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de observación y análisis. Consideramos que la metodología extendida para esta asignatura resulta monótona y poco pertinente para los alumnos, a menudo acompañada del interrogante ‘¿y esto para qué sirve?’. A esta misma pregunta pretendemos dar respuesta con metodología comparativa y de análisis que se traducirá en el aula en forma de debates guiados. Por último, el segundo engranaje que hace funcionar este proyecto es de tipo conceptual; se plantea vincular los intereses cinematográficos del alumnado basados en contenidos de la

programación, incentivando así el interés por el legado grecorromano que configura tantísimos aspectos de nuestra sociedad, respondiendo a este gran interrogante que con tanta frecuencia surge en el desarrollo de Cultura Clásica.

La evaluación de los alumnos, se concibe como individual, detallada y personalizada por medio de un proyecto final individual, junto con su exposición oral en el aula; además de la participación en el aula y el debate entre el alumnado que, basándose en la metodología propuesta, influirá notablemente en la evaluación del mismo. En cuanto a la evaluación del proyecto, su impacto y sus resultados se medirán, sobre todo, por este último porcentaje de participación, pues como hemos mencionado antes, la inversión y motivación del alumnado es una de los objetivos principales. Por esta misma razón, este porcentaje, como se especificará en el apartado correspondiente, tiene una carga mayor de la que suele ser asignada a estos ámbitos e indicadores.

Con esta estructura, pretendo exponer y acercar al lector a una innovación que intenta responder directamente a los alumnos, a sus intereses, sus miedos y carencias.

La metodología en la que se ampara el siguiente proyecto de innovación educativa es, esencialmente, es el aprendizaje por descubrimiento. A pesar de poder llegar a experimentar las subcategorías que Jerome Bruner (1988) formuló para este tipo de aprendizaje cognitivista, se enfoca primordialmente en el descubrimiento transductivo: este tipo de pensamiento, también llamado analógico, se mueve entre datos particulares, estableciendo así relaciones comparativas entre los mismos, ya sean similitudes o diferencias. Se caracteriza por ser desarrollo mental no lógico e interactivo para el alumno, a la creación, la imaginación y el arte. El alumno crea sus propias analogías, incentivando su capacidad imaginativa. Esta clase de pensamiento perdurará en el individuo, operando con mayor control y orientándolo para determinar los datos que comparar. En este tipo de aprendizaje el individuo se convierte el protagonista, mientras el docente, dando a conocer la meta y las herramientas necesarias, hace de mero guía para este.

Con respecto a las herramientas que son necesarias para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto, habla Almagro (2012), en cuya obra trata de esclarecer las ventajas que supone en cine como recurso y herramienta didáctica en la educación actual. Este apela a la capacidad del arte del cine para fascinar al individuo, propiciando así un alto grado de identificación y participación emocional, sobre el intelectual. Se debe tener en cuenta que las películas no han sido concebidas para ser vistas en un aula por lo que el planteamiento y estrategia deben estar establecidos previamente para justificar el tiempo dedicado a la visualización de las mismas.

Finalmente, es preciso destacar la obra del estadounidense John Holt (1990), la cual refleja y concreta las ideas y conceptos que he podido detectar y comprobar durante mis prácticas. En su prólogo destaca cómo los alumnos han superado la secundaria lo consiguen mediante una presión por parte de los docentes, sin llegar a desarrollar plenamente su capacidad de aprendizaje, de creación. Durante la observación de sus propios alumnos, articula la teoría que le hace cuestionarse la fiabilidad y utilidad de las pruebas objetivas a las que son sometidos los alumnos, pues no miden realmente la capacidad de aprendizaje de los mismos. Esta metodología memorística, según Holt, los lleva a la apatía y al aburrimiento:

Why do we always announce exams in advance, if not to give Students a chance to cram for them? Why do teachers, even in graduate schools, always say quite specifically what the exam will be about, even telling the type of questions that will be given? Because otherwise too many students would flunk. (*Ibidem*, pag 140)

Por ello, en este trabajo, se plantea una evaluación que active los procesos creativos, la capacidad de investigación y reflexión.

3.3 Objetivos

Los objetivos formulados para esta innovación están basados en el *Real Decreto 43/2015* por el cual se establecen los contenidos mínimos de la asignatura.

Objetivo final o resultados esperados:

1. Despertar interés por el mundo clásico y las lenguas clásicas a través del cine contemporáneo.
2. Afianzar el aprendizaje significativo de la herencia grecorromana.
3. Potenciar la motivación y la creatividad en el aula.

Objetivos específicos:

1. Conocer los elementos básicos de las civilizaciones clásicas.
2. Exponer oralmente o por escrito una opinión que manifieste una actitud de tolerancia y respeto por la cultura grecolatina.
3. Relacionar diferentes leyendas mitológicas con las historias cinematográficas presentadas en clase.
4. Interiorizar los arquetipos mitológicos presentes en el cine y mundo actual.
5. Participar de forma activa en los debates realizados en clase.
6. Diseñar nuevas ideas y líneas de argumentación propias sobre la materia

3.4 Desarrollo

Una parte fundamental de la metodología se centra en las actividades que deben ser en todo momento adecuadas y modificadas a los distintos ritmos de aprendizaje que muestre el alumnado. Para conseguir esto, han sido desarrolladas distintas actividades y recursos que sirven de apoyo en el transcurso de las clases.

1. Puesta en común de conocimientos y presentación de las fuentes acompañadas de fichas informativas en formato digital o en papel sobre ambas¹.

¹ La visualización de ciertas escenas o películas completas, junto con su ficha, podrían asignarse como tarea para casa. Todo depende de la dinámica de trabajo del grupo y de sus necesidades individuales.

2. Visualización y lectura de fragmentos seleccionados de las fuentes. Ambas actividades se acompañarán de fichas para rellenar información como guía y apoyo para el mejor seguimiento de los nuevos conceptos. Se hará hincapié en extrapolar los casos particulares a otros contenidos de la programación.
3. Debate sobre las diferencias, similitudes y opiniones que les merecen las fuentes a los alumnos.
4. Proyectos de aula: actividades evaluables de investigación y síntesis que realizarán los alumnos en grupos de 3 ó 4 miembros o individualmente. Los proyectos que se plantean en esta programación son:
 - (1) El ciclo tebano vs. Star Wars
 - (2) El ciclo troyano vs. Harry Potter
 - (3) Latinismos y neologismos: la creatividad lingüística
5. Proyecto final: se trata de un ensayo individual breve sobre algún aspecto tratado en clase en el que desarrollen todas las similitudes y diferencias entre las dos fuentes, así como su opinión y posición ante ellas. Se valorará la buena argumentación y redacción y el rigor y tratamiento de los datos. Para esta actividad se plantearán preguntas o temas previos para facilitar el trabajo a los alumnos junto con una guía orientativa para su realización. Sin embargo, se da la opción de escribir sobre otro tema no propuesto consultándolo con el docente previamente.

Para este nivel se propone la visita al yacimiento arqueológico de las Termas romanas situadas en Gijón, y la asistencia a la representación teatral anual grecolatina, preferentemente a la tragedia, cuya participación dependerá de la disponibilidad de plazas y del calendario escolar.

3.5 Metodología y recursos

En esta concepción, el desarrollo se hará siguiendo y reforzando las indicaciones del *Real Decreto 43/2015*. Pues bien, la metodología gira entorno a cinco ejes:

Es preciso que sea **flexible y variante**, de modo que sea posible adaptar los contenidos y métodos a las capacidades, ambiente e intereses del grupo, y de cada alumno en particular. Para ello, se acompaña de una programación que integra de manera inductiva los intereses detectados en el diagnóstico previo realizado.

Debe tener una **base científica** que aúne diferentes métodos como el inductivo, deductivo y comparativo, esencialmente, sin perder respeto de la veracidad de los datos conocidos.

Gradual y creciente, pues parte de un bloque genérico del que los estudiantes puedan comenzar en sus aprendizaje, construyendo y comprendiendo conceptos y contenidos más complejos.

Se debe favorecer, a efectos del aprendizaje, una metodología **distendida y motivadora**. Este proyecto persigue la falta de realidad con respecto a estas dos características, pues el diálogo —incluso en forma de debate— el intercambio y contraposición de argumentos y materiales resulta esencial para despertar la participación del alumnado. La variación de actividades y la conexión con su entorno promueven la motivación del alumnado, su autonomía y su capacidad de análisis e imaginativa. En esta misma línea, se propone como herramienta motivadora el desafío intelectual de los alumnos, es decir, incentivar la propuesta de cuestiones y materia de investigación en **relación con su realidad más cercana** de manera constante al alumno. En este aspecto juega un gran papel el cine como recurso didáctico, además de otros aspectos subyacentes que tendrá igual o más importancia en cuanto al contenido.

Se plantea que durante la gran parte de las sesiones las intervenciones del docente sean mínimas y de carácter orientativo; pues se busca con este nuevo contenido que, si se diese el caso de que un alumno no conozca la trama de alguna de las películas, sean los propios alumnos (aquellos que la conozcan) quien se lo expliquen. Es decir, se plantean las sesiones como un debate más o menos continuo donde los los alumnos puedan aprender de ellos mismos y de sus compañeros. El docente se presenta como un mero

guía, mientras que el alumnado irá descubriendo sus propios conocimientos, otros nuevos y sus posición ante los mismos. Se pretenderá organizar actividades y proyectos de aula sirviéndose de todo tipo de agrupamientos.

El único aspecto que está casi totalmente controlado por el docente es la organización del contenido. En cambio, aspectos tan importantes como es la participación y la toma de decisiones hacen protagonista al alumnado, pues se ha especificado anteriormente que la participación del alumnado en este proyecto es la base del mismo; otros aspectos como la toma de decisiones reflejan el carácter flexible de este proyecto, pues el objetivo es adaptarse a las motivaciones de los jóvenes; de esta manera existe la posibilidad de que haya un consenso sobre fechas, proyectos e incluso contenidos máximos.

Para la correcta realización de este proyecto es preciso que se dispongan de algunos **materiales básicos**:

La **pizarra digital**, o cañón en su defecto, es imprescindible para la visualización de los fragmentos cinematográficos en el aula.

Ordenadores individuales (o para cada dos personas) para las investigaciones y proyectos propuestos en la innovación.

La **selección** pertinente de **textos clásicos y películas** que se vayan a leer y proyectar en el aula, así como la siguiente bibliografía estará a disposición del alumnado:

- GRIMAL, P. (2010) *Diccionario de mitología griega y romana*. Madrid: Paidós.
- GRAVES, R. (2011). *Los mitos griegos*. Madrid: Editorial Gredos

Apoyos o materiales y recursos necesarios de carácter extraordinario

Cómics y novelas gráficas:

- PEREZ NAVARRO F., MARTÍN SAURÍ J.M. (2014) *La Odisea*. Norma Editorial
Ilustraciones de Aaron Mcconnell.

- THOMAS, R. TOCCHINI, G, (2013) *La Odisea. Adaptación del poema épico de Homero*. Clásicos Ilustrados Marvel. Panini.
- THOMAS, R. SEPÚLVEDA, M.A () *La Iliada. Adaptación del poema épico de Homero*. Clásicos Ilustrados Marvel. Panini

Bibliografía de apoyo:

- BONIFATTI, K. (2011) *Las voces de los clásicos en Harry Potter*. Biblos. Disponible en <http://www.amazon.es/Las-voce-clásicos-Harry-Potter-ebook/dp/B00BXXKQ5F0>
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras*
- GARCÍA GUAL, C.(1993) *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial
- GENEST, E. (1993) *Figuras y leyendas mitológicas*. Barcelona: Editorial Juvenil
- HENDERSON, M.S (1997) *Star Wars. The Magic of Myth. National Museum Tour*. Bantam Spectra Trad Paperback. Disponible en https://www.amazon.es/gp/product/0553378104/ref=oh_aui_detailpage_o02_s00?ie=UTF8&psc=
- MORRIS, T, MORRIS M. Los Superhéroes y la filosofía
- RIVERO, M., HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. *et al* (2012) *De Frankenstein a Prometeo. Autómatas, ciborgs y otras criaturas más que humanas*. Prólogo de Carlos García Gual. Ediciones Evohé. Disponible en https://www.amazon.es/Prometeo-Frankenstein-Autómatas-ciborgs-criaturas-ebook/dp/B009L8UTG2/ref=sr_1_1?s=foreign-books&ie=UTF8&qid=1459178797&sr=8-1&keywords=prometeo+garcia+gual
- STUART, M, CAMPBELL, D () *It's a Goddamn Tragedy!*. Disponible en

Se incluirán referencias a las esculturas de Travis Davis y a la obra de Aaron McConnel.

3.6 Evaluación y seguimiento

La evaluación y seguimiento de esta innovación tendrá como indicadores:

- (1) La actitud del alumnado: la respuesta actitudinal del alumnado es crucial como indicador de seguimiento pues las modificaciones que conlleva esta innovación pretende cambiar y reforzar actitudes positivas, participativas y motivación mediante el estudio paralelo los intereses detectados.
- (2) Las actividades y calificaciones: la realización y calificaciones finales obtenidas serán uno de los indicadores más importantes; no solo nos cerciora de la nueva motivación del alumnado, sino también el grado de cumplimiento y adquisición de los contenidos.

Esta evaluación se realizará analizando el porcentaje de trabajos entregados y los resultados del alumnado en las reuniones departamentales semanales o mensuales, atendiendo a si su aplicación da lugar a los resultados esperados o si es preciso su modificación por desajustes en algún aspecto de la misma. Estas evaluaciones quedarán reflejadas en un informe al final de curso en el que se especifique el grado de cumplimiento, las modificaciones realizadas o necesarias y los resultados finales obtenidos con objeto de renovarla o reforzarla para el próximo curso.

3.7 Valoración previa

Uno de los aspectos de mejora más importantes de este proyecto es que no solo se centra en llegar al contenido mínimo, sino que potencia la capacidad de razonamiento y argumentación del alumnado; capacidad a la que por problemas de tiempo o incluso de número de alumnos, muchas veces, no se le presta atención. Esto se convierte en una

carencia que arrastran hasta el final de su estancia en el centro académico, por lo que he podido ver durante el desarrollo de mis prácticas. Se realiza sin estar bajo la presión de alcanzar la “respuesta correcta”, o ,incluso, lo que el docente piensa que es correcto. Esta libertad ayuda al alumno a explorar lo que sabe o lo que puede llegar a saber, es decir, se conciben tantas maneras de entender los paralelismos como tantos alumnos haya, y se aceptan sus opiniones siempre que profundicen y argumenten con seguridad.

Considero que uno de los puntos fuertes de este proyecto es la flexibilidad a la hora de adaptarse al alumnado y a sus intereses. Potencia, a su vez, la desaparición de ese miedo a equivocarse que inunda a los estudiantes cuando se trata de tareas académicas. Sin embargo, creo que, aunque el proyecto puede llevarse a la regularidad durante muchos años, es necesariamente caduco, pues las películas pasarán a la historia o ya no gozarán de tal popularidad entre los jóvenes. No obstante, podría ser readaptada a los intereses de esos tiempos, gracias al carácter cíclico de las modas o a la regeneración de los arquetipos mitológicos griegos en nuevas obras cinematográficas.

4. PROGRAMACIÓN

4.1 Competencias básicas

Comunicación lingüística: La materia Cultura Clásica, situada en el espacio de opcionalidad del segundo ciclo de la E.S.O, debe contribuir a aumentar la competencia lingüística del alumnado, con la idea de mejorar y perfeccionar la capacidad de comprensión y expresión de mensajes orales y escritos a través de la lectura de textos de autores clásicos, a través del estudio del léxico grecolatino de mayor productividad etimológica y del estado de estructuras morfosintácticas elementales.

En efecto, nuestra lengua proviene del latín y tiene una importante presencia etimológica de origen griego sobre todo en el campo teórico y científico. Por tanto, el estudio del léxico etimológico permite incrementar la riqueza de vocabulario y la autonomía comprensiva, ayuda a precisar los contornos lucios y la fijación ortográfica de las palabras.

El conocimiento de la historia de la lengua latina también nos permite abordar el tema de los diversos factores que intervienen en la evolución de las lenguas o la accesibilidad de aprendizaje de las lenguas derivada del latín y, en general, el enriquecimiento intercultural que supone el aprendizaje de otras lenguas. Ello nos aconseja el respeto hacia otras lenguas y el rechazo del actitudes de intolerancia lingüística.

Por tanto, de acuerdo con los contenidos de las unidades temáticas y deuda forma selectiva y escalonada se desarrollarán las siguientes prácticas:

- Leer y comprender textos, entre otros, textos originales grecolatinos traducidos
- Ejercitar la expresión oral y escrita para exponer la información e ideas propias.
- Conocer y definir termino de origen grecolatino para ampliar el vocabulario básico.

- Definir helenismos y latinismos, relacionarlos con su etimología y localizar los derivados en castellano.
- Definir conceptos.
- Comparar los cambios semánticos de algunas palabras desde su lengua original al castellano.
- Conocer topónimos y gentilicios de origen latino.
- Conocer los procedimientos para la formación de palabras y las leyes básicas de evolución fonética del latín al castellano.
- Conocer otras lenguas romances.

Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología: Esta competencia tiene un menor peso en nuestra materia. No obstante, además del estudio del léxico grecolatino presente en el lenguaje matemático y de aspectos matemáticos y científicos de la Antigüedad se llevarán a cabo otras actividades didácticas más instrumentales como las siguientes:

- Conocer aspectos matemáticos y científicos de la Antigüedad.
- Comprender e interpretar datos de una tabla.
- Manejar datos numéricos y realizar cálculos.
- Familiarizarse con el lenguaje léxico matemático.
- Interpretar gráficos sectoriales.
- Saber manejar cifras estadísticas y porcentajes.

Competencia digital: Con esta competencia, que guarda relación con las TIC, se debe dotar del alumnado, por medio de trabajos adaptados a sus edad y capacidad, a llevar a cabo búsquedas y acopio de información en diversos soportes, a contrastarla y seleccionarla, y a concentrarla en síntesis organizadas.

Asimismo, en el tratamiento e la información propondremos búsquedas cuidas de páginas web recomendadas o búsquedas autónomas con las que se confeccionará una libreta de direcciones. A lo largo del curso, emplearemos este recurso, siempre que podamos utilizar en aula de informática o de audiovisuales, circunstancia poco frecuente.

- Utilizar las nuevas tecnologías para obtener información.
- Buscar datos en diccionarios enciclopédicos y en otras fuentes escritas.

Sociales y cívicas: Suponen una referencia ineludible de los modelos de organización social griega romana, el concepto de ciudadanía vinculado a derechos y deberes, la participación ciudadana en la vida pública, así como la trascendencia del Derecho romano.

La cultura clásica permite también el acercamiento crítico a la civilización griega y romana donde existía una fuerte desigualdad social, esclavitud y discriminación de la mujer. Ello nos permitirá valorar críticamente y contrastar estos principios, normas y valores con los nuestros para resaltar los logros en derechos humanos e igualdad icivil a los largo de la historia de Europa.

- Apreciar y tolerar la diversidad lingüística, cultural, de fe y credo.
- Manifestar interés y favorecer la comunicación intercultural.
- Valorar la diversidad en tos los ámbitos sociales.

- Prestar ayuda a las personas con discapacidad.
- Conocer distintos sistemas políticos y valorar las instituciones y virtudes de la democracia.
- Conocer los derechos humanos.
- Comparar la situación de las mujeres en la Antigüedad con la de hoy día.
- Reflexionar acerca de la esclavitud y el derecho a la igualdad.
- Tomar conciencia de la importancia de las leyes para la sociedad y la contribución de Roma al Derecho.
- Reconocer la presencia de elementos de la cultura clásica en la sociedad actual.

Conciencia y expresiones culturales: El desarrollo de esta competencia se encamina a conocer el nivel de civilización en el ámbito de la cultura y el arte de la Grecia y Roma clásicas, y en ese campo nos encontramos con la enorme y rica influencia del pensamiento, la literatura, la mitología, y las manifestaciones artísticas grecolatinas, así como los vestigios materiales y culturales del amplio proceso romanizador que se extendió por toda la península y la Europa Occidental hasta aquellos que conforman la presencia romana en nuestro entorno más próximo.

La cultura grecolatina tiene, además, una dimensión más trascendente en tanto portadora de unos valores humanistas e intelectuales que sustentan planteamientos totalmente actuales y que pueden ayudar a recuperar una serie de valores subyacentes en nuestra sociedad, muy imbuida en apreciaciones pragmatistas y utilitaristas.

- Comprender y valorar las lenguas como transmisoras de cultura y como instrumento de comunicación y de cohesión cultural entre pueblos.

- Observar imágenes y gráficos.
- Apreciar imágenes, especialmente obras de arte, que ilustren la historia de Grecia y Roma.
- Conocer y relacionar las prácticas deportivas de la Antigüedad con las de la actualidad.
- Reconocer episodios de la historia grecorromana a través de testigos arqueológicos.
- Conocer la iconografía de mitos clásicos,
- Identificar dioses, héroes y episodios mitológicos a través de sus representaciones artísticas.
- Reconocer la pervivencia de los clásicos en la literatura española.
- Identificar la huella romana en Hispania y apreciar su patrimonio arqueológico.
- Valorar la importancia de la romanización y el propio patrimonio cultural.

Aprender a aprender: Las actividades contribuyen a adquirir esta competencia, deben conducir a los alumnos a estructurar los conocimientos adquiridos, a asimilar los contenidos didácticos más relevantes de modo que pierda actualizarlos y relacionarlos con otros contenidos nuevos, a promover la reflexión y a mantener unos hábitos de trabajo y estudio habituales.

- Extraer las ideas principales de un texto.
- Valorar el propio aprendizaje.
- Realizar reflexiones críticas en torno a diferentes temas.

- Asociar datos para llegar a conclusiones.
- Organizarse y repartir tareas para elaborar en grupo.
- Realizar resúmenes.
- Relacionar conceptos y elaborar cuadros sinópticos.
- Debatir.
- Explicar y reconocer características, y analizar diferencias y semejanzas entorno a diversas cuestiones.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Con esta competencia, de valor procedimental, se pretende que los alumnos sepan hacer en el sentido de planificar los trabajos encomendados y tomar decisiones sobre ellos, es decir, a construir sus propios conocimientos. Cuando se ensayen actividades en grupo, se expresará sus propias opiniones de forma razonada y aceptará con respeto las de los demás, valorando al final las mejores ideas.

- Reflexionar y tomar decisiones.
- Manifestar las propias opiniones en clase.
- Trabajar en grupo.
- Debatir, aprendiendo a argumentar y defender diversas posturas.
- Desarrollar una conciencia crítica en torno a determinados conceptos.
- Desarrollar destrezas para la convivencia con personas de otras culturas.

4.2 Objetivos

Los objetivos que se plantean en el *RD 43/2015* correspondiente a la Ley Orgánica para la Mejora Educativa son los siguientes:

Objetivos Generales de Etapa:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos y ellas. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en su persona, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de otras personas así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

m) Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

Objetivos específicos de la materia:

(1) Mejorar la comprensión y expresión de mensajes orales y escritos en castellano y, en su caso, en asturiano y otras lenguas que conoce el alumnado, partiendo de la reflexión y del conocimiento de los aspectos lingüísticos de las lenguas clásicas.

(2) Valorar las diferentes lenguas de España y de Europa como manifestaciones de una pluralidad cultural y lingüística enriquecedora, entendiéndola como un derecho de los pueblos y de los individuos e identificando sus orígenes en el mundo clásico.

(3) Identificar la herencia grecolatina en el campo científico, valorando especialmente el conocimiento de griego y latín como una ayuda para el adecuado manejo de la terminología.

- (4) Conocer los elementos básicos de la civilización clásica, analizando y valorando su influencia en la configuración de las opciones político–sociales, ideológicas, culturales y de hábitos privados de la actualidad.
- (5) Reconocer en las manifestaciones artísticas y culturales de toda índole elementos heredados del mundo clásico, valorándolos como una clave más para la comprensión y la creación artística.
- (6) Manifestar actitudes de tolerancia y respeto por la cultura grecolatina y por otras opciones y opiniones que no co- inciden con las propias.
- (7) Valorar y respetar el patrimonio cultural, artístico e histórico de asturias, especialmente el heredado del mundo clásico, asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y apreciándolo como fuente de disfrute y como recurso para el desarrollo individual y colectivo.
- (8) Utilizar de forma autónoma y crítica fuentes diversas, antiguas y modernas, contrastando su forma y contenido y desarrollando criterios de selección de información para responder a diversas necesidades.

4.3 Contenidos y secuenciación

Los contenidos expuestos en el siguiente cuadro siguen los mínimos exigidos en el *RD 43/2015* como regulación de la asignatura de Cultura Clásica para el primer ciclo.

BLOQUE	MÍNIMOS	CONTENIDOS INNOVACIÓN	Sesiones
I. MITOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Historia y geografía de Grecia y Roma - El mito de la sucesión - Pervivencia léxico: El indoeuropeo. Formas de escritura 	<ul style="list-style-type: none"> - El Padrino (1972) - Concepto de mito 	7
II. CICLO TEBANO	<ul style="list-style-type: none"> - Atenas, Esparta y Roma - Pervivencia léxico: el alfabeto griego y el abecedario 	<ul style="list-style-type: none"> - El héroe trágico - Ciclo tebano: Antígona, Edipo Rey y Edipo en Colono - Star Wars 	14
III. CICLO TROYANO	<ul style="list-style-type: none"> - Culto y religión: Dioses Olímpicos. Otras divinidades 	<ul style="list-style-type: none"> - La Ilíada de Homero - LA biblioteca de Apolodoro - Saga Harry Potter 	12

	- Pervivencia léxico: raíces y étimos grecolatinos.		
IV. HÉROES	- Atenas, Esparta y Roma	- Héroes de la guerra de Troya - Harry Potter	24
	—	- La Odisea. El regreso del héroe - O Brother Where Art Thou? (2000)	
	- Pervivencia léxico: neohelenismos	—	
	- El ocio y los espectáculos - Pervivencia léxico: del latín al castellano	- Los juegos del Hambre - El Minotauro de Creta	
	- El mundo del trabajo - Pervivencia léxico: latinismos	—	
	- La mujer en la antigüedad. La familia y la vivienda - Pervivencia léxico: latinismos	- Heroidas de Ovidio - DC/Marvel	
V. EL HOMBRE	- Arte clásico y su pervivencia: arquitectura, urbanismo del mundo grecorromano. La Hispania romana. Asturias - Pervivencia léxico: neologismos	- Mito de Prometeo - Frankenstein	13
			70

I. Mitología

El primer bloque tiene un carácter esencialmente introductor, siendo aquél que menos sesiones abarca. Se centra en exponer a los alumnos un panorama histórico y cultural como marco del contenido que tratarán durante todo el curso. En primer lugar se introducen los dos núcleos culturales en los que se basa la materia de Cultura Clásica y el concepto de mito que estará presente durante la misma. La segunda parte de esta introducción tratará de ilustrar de manera paralela —método utilizado con casi todos los contenidos presentados— el marco histórico-geográfico de Grecia y Roma, sus hitos

históricos y su expansión geográfica; así como un acercamiento a los orígenes de la escritura y el indoeuropeo. Estos contenidos estarán siempre presentes en el aula pues se recurrirán a líneas temporales, mapas, y textos (Tito Livio, Julio César, etc) como referencias durante la realización de todos los bloques.

II. Ciclo Tebano

Este bloque pretende introducir los primeros arquetipos mitológicos, y para ello se ha escogido un paralelismo cuyos elementos han gozado y gozan de gran popularidad: el ciclo tebano — *Edipo Rey*, esencialmente — y la superproducción cinematográfica de *Star Wars*, más conocida como *La Guerra de las Galaxias*. No obstante comenzará por presentar los tres tipos de civilizaciones más importantes del panorama grecolatino y sus formas de gobierno. Para este estudio se tomarán textos originales y adaptados que ilustren la mentalidad de los antiguos, así como ejemplos seleccionados de *Star Wars*, donde podemos ver claros ejemplos de formas de gobierno enfrentadas (Imperio Galáctico vs Antigua/Nueva República). *Ciclo Tebano vs Star Wars* y *El héroe trágico en Star Wars* se centrará en extrapolar aquellos patrones y paralelismos — contando con aquellas correspondientes a la trama de la película y la leyenda — mitológicos. Alguno de ellos destacable como:

- Las profecías y los oráculos
- El destino escrito
- La ley humana y la ley divina
- La *hybris*
- Las purificaciones
- La catarsis

III. Ciclo Troyano²

A continuación, el tercer bloque de la programación pretende mostrar a los alumnos un aspecto que no se encuentra en los mínimos de la nueva legislación: la épica de Homero. Considero crucial que, aun exponiendo un panorama general, se den a conocer las dos obras más importantes de la literatura griega. Por ello, se distribuye su inmensa carga mitológica en este bloque y en el IV, centrado en los héroes, siendo una continuación de este mismo. El paralelismo tratado en este bloque tiene como principales elementos el ciclo troyano y la configuración de los dioses olímpicos (en el que se incluye, en este caso, la *Iliada* como fuente de información) y la popular saga juvenil de *Harry Potter*. Como bien ilustra en su libro Boniffati (2011) a los jóvenes “les gusta Harry Potter porque los personajes son parecidos a los clásicos, aunque ellos nos lo sepan; la estructura es la misma, su caracterización también, hasta la vida amorosa de los protagonistas está modelada por esos textos”.

Se continúa, a su vez, con una mayor profundización sobre las tres localizaciones clave de la antigüedad que se mencionaron anteriormente. Se introduce por primera vez la parte lingüística de cada bloque. En este caso con el nombre, *Ya sabes griego*, donde se pretenderá hacer ver al alumnado que el vocabulario que conocen tiene fuertes raíces en la lengua y cultura griega.

IV. Héroes

El bloque dedicado a las figuras heroicas de la antigüedad es el que más sesiones abarca de toda la programación. Esto se debe a la inclusión de la segunda parte de *La Iliada vs Harry Potter* donde se profundizará en los principales héroes y personajes de la Guerra de Troya. Otros contenidos de mitología que se tratan son:

² Este nombre tan solo tiene como objeto la unificación de los nombres de la programación, hace referencia sobretodo a la *Orestíada* de Esquilo y a la *Iliada* de Homero

- Trabajo y ocio: los espectáculos. Katniss vs Teseo: junto con el mundo de trabajo y el ocio se hará uso de las similitudes entre la trama de la saga de acción Los Juegos del Hambre y el Minotauro de Creta.
- La mujer en la antigüedad. Familia. Heroidas y heroínas
- Everett Ulysses y la Tierra Media: se dedicará un breve sesión a explicar otros mitos como los órficos y aquellos pasajes de la Odisea que no se puedan introducir en las sesiones correspondientes a los héroes de la guerra de Troya.

Los contenidos lingüísticos son:

- Neohelenismos: *el griego esta vivo, ¡vivo!*
- *Ya sabes latín*: evolución fonética y latinismos
- Proyecto de aula: latinismos y neologismos: este proyecto consiste en la realización de un diccionario creativo por equipos. Se tomarán los conocimientos de evolución fonética y de éticos grecolatinos para crear neologismos.

V. El Hombre

Finalmente, el quinto y último bloque de la programación versa sobre el paralelismo de Prometeo, titán filántropo y ladrón de fuego, con la criatura del Dr. Frankenstein, basado en la obra de Mary Shelly. García Gual (2012) explica como la autora escribe “su celebre libro prefigurando la angustia del hombre moderno e invocando al titán que acompaña la aventura de la humanidad desde sus comienzos bajo el inolvidable nombre de Frankenstein”. Bajo estos conceptos, se busca llegar a todos los aspectos a los que el hombre antiguo recurría para hacer su vida más práctica y para darle sentido a su existencia, concepto que, como cierre del curso, abarcaría todos los contenidos tratadas hasta el momento. Asimismo, las actividades se centrarían en proyectos de investigación en grupo sobre aquellas zonas geográficas, provincias y ciudades — en particular Hispania y Asturias— en las que se conservan huellas de las civilizaciones antiguas.

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

PERIODO LECTIVO — 70 sesiones —	BLOQUE	CONTENIDO	SESIONES		
Primer Trimestre —31 sesiones—	I	El mito y las antiguas civilizaciones. La escritura I	2	7	
	I	Grecia y Roma, historias paralelas.	5		
	II	Atenas, Esparta y Roma I . La escritura II	5	14	
	II	Ciclo tebano vs Star Wars	3		
	II	El héroe trágico en Star Wars	4		
	II	Proyecto de aula. Exposiciones	2		
	Segundo Trimestre —26 sesiones—	III	Dioses Olímpicos y mitos principales	6	12
		III	La Iliada vs Harry Potter I	4	
III		Ya sabes griego	2	24	
IV		Atenas, Esparta y Roma II	4		
IV		La Iliada vs Harry Potter II	3		
IV		Proyecto de aula. Exposiciones	2		
IV		Everett Ulysses y la Tierra Media	1		
IV		Neohelenismos: el griego esta vivo, ¡vivo!	1		
IV		Ya sabes latín: evolución fonética y latinismos	3		
IV		Trabajo y ocio: los espectáculos. Katniss vs Teseo	3		
Tercer Trimestre —16 sesiones—	IV	La mujer en la antigüedad. Familia. Heroidas y heroínas	3	13	
	V	El arte clásico y su pervivencia: escultura	4		
	V	El arte clásico y su pervivencia: arquitectura y urbanismo	4		
	V	Proyecto de aula: Hispania y Asturias	2		
	V	Prometeo vs Frankenstein	2		
	V	Exposiciones proyecto final	3		

Las sesiones asignadas a la actividad complementaria no han sido incluidas debido al desconocimiento de fechas; de esta manera, las sesiones pueden verse ligeramente modificadas o no, pues dicha actividad puede abarcar un día de la semana en la que no coinciden sesiones de Cultura Clásica.

Se incluye, además, el **Plan de Lectura** a través del cual se busca:

1. Mejorar la comprensión lectora.
2. Mejorar la técnica de estudio.
3. Mejorar la expresión oral.
4. Mejorar la expresión escrita.
5. Crear hábito de lectura.

Para el desarrollo y logro de los objetivos mencionados previamente se realizarán actividades de carácter general, aplicadas a todo texto presentado en el desarrollo de los contenidos. Estas actividades son:

1. Lectura en voz alta para la mejora de la pronunciación y velocidad lectora.
2. Ejercicios de recapitulación y búsqueda de relación con otros temas.
3. Búsqueda de términos desconocidos para el enriquecimiento de vocabulario.
4. Realización de cuestionarios orales y escritos como forma de seguimiento.

4.4 Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que seguirá la presente programación son aquellos reflejados en el RD 43/2015:

Bloque 1. Geografía

1. Localizar en un mapa hitos geográficos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Representar en un mapa mudo el marco geográfico de las civilizaciones griega y romana en el momento de su apo-geo, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas.
- Ubicar en el mapa con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.
- Identificar y distinguir los puntos geográficos y restos arqueológicos más conocidos por su relevancia a partir del visionado de vídeos, de imágenes, postales, libros de paisajes, folletos de turismo.

2. Identificar y describir a grandes rasgos el marco geográfico en el que se desarrollan las culturas de Grecia y Roma en el momento de su apogeo. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Enumerar aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes para comprender las circunstancias que dan lugar al apogeo de las civilizaciones griega y romana.
- Explicar los factores principales que justifican esta relevancia.

Bloque 2. Historia

1. Identificar algunos hitos esenciales en la historia de Grecia y Roma y conocer sus repercusiones. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Relatar brevemente los acontecimientos más relevantes de la historia de Grecia y roma, explicando sus causas, consecuencias y su influencia en nuestra historia.
- Identificar y reconocer los principales actores de los hitos históricos más relevantes de la historia de Grecia y Roma a partir de textos clásicos traducidos, lecturas complementarias, monografías.
- Recopilar y seleccionar información, individualmente o en equipo, sobre los episodios y protagonistas más relevantes en la historia de Grecia y roma y elaborar breves informes explicativos y/o exposiciones orales.

2. Identificar y describir el marco histórico en el que se desarrolla la cultura de Grecia y Roma. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Explicar oralmente o por escrito, a partir del análisis de distintas fuentes, el panorama histórico de los grandes periodos y acontecimientos de la historia de Grecia y roma elaborando cuadros sinópticos, ejes cronológicos, etc.
- Relacionar determinados hitos de la historia de Grecia y roma con otros asociados a otras culturas.
- Interpretar textos ilustrativos de las leyendas del ciclo troyano y de la fundación de Roma identificando sus ideas fundamentales.

Bloque 3. mitología

1. Conocer las principales deidades de la mitología grecolatina. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Enumerar y nombrar con su denominación griega y latina las principales deidades y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.
- Distinguir el ámbito de influencia y atributos de los dioses y diosas del panteón olímpico.

2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Reconocer e identificar los grandes mitos grecolatinos utilizando textos ilustrativos.
- Diferenciar los nombres griegos y latinos de los principales personajes de la mitología clásica.
- Comparar los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas a partir de lecturas previamente seleccionadas y trabajadas en clase, analizando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.
- Comparar los héroes de la mitología clásica con los actuales, señalando las semejanzas y las principales diferencias entre unos y otros y asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.
- Reconocer referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo los aspectos básicos que se asocian a la tradición grecolatina.
- Recabar información adicional sobre mitos, a través de la consulta de diferentes fuentes, incluidas las informáticas, seleccionar los datos más relevantes, y exponerlos oralmente y/o por escrito.

Bloque 4. arte

1. Conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Reconocer en imágenes previamente visionadas y analizadas en clase las características esenciales de la arquitectura griega y romana, identificando el orden arquitectónico al que pertenecen los monumentos más significativos.

- Reconocer en imágenes previamente visionadas y analizadas en clase las esculturas griegas y romanas más célebres, identificando la autoría y el período histórico al que pertenecen.
- Describir las características y explicar la función de las principales obras arquitectónicas del arte griego (templos y teatros), ilustrando con ejemplos su influencia en modelos posteriores.
- Deducir los elementos arquitectónicos del templo griego a partir del modelo del partenón.

2. Conocer algunos de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y asturiano. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Localizar en un mapa y describir los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español, identificando su estilo y cronología aproximada.
- Reconocer los restos y vestigios de época prerromana y romana existentes en asturias, especialmente el Gijón/ Xixón romano.
- Elaborar, individualmente o en equipo, un proyecto de investigación sencillo relativo al patrimonio español y asturiano, utilizando fuentes diversas, incluidas las tecnologías de la información y la Comunicación.
- Recopilar información, utilizando recortes de prensa, bien individualmente o en equipo, acerca de los últimos descubrimientos y/o investigaciones relativos al patrimonio romano conservado en España y en Asturias.
- Mostrar interés por la conservación de los restos arqueológicos de griegos y romanos en la península ibérica y, en concreto, los conservados en Asturias.

Bloque 5. sociedad y vida cotidiana

1. Conocer las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Nombrar, definir y diferenciar los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica distinguiendo y describiendo, dentro de cada uno de ellos, la forma de distribución y ejercicio del poder, las instituciones existentes, el papel que estas desempeñan y los mecanismos de participación política.
- Identificar y reconocer el origen de los sistemas políticos actuales, principalmente la democracia, tomando como modelo el sistema clásico y enjuiciando de forma crítica las restricciones que presentaba en Grecia.

2. Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y roma y su pervivencia en la sociedad actual. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Describir la organización de las sociedades griega y romana analizando y explicando las características de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas, relacionando estos aspectos con los valores cívicos existentes en la época y comparándolos con los actuales.
- Debatir sobre los rasgos que separan la sociedad antigua y la actual, incidiendo especialmente en la esclavitud, considerando el momento histórico y las circunstancias en que se desarrollaron.

3. Conocer la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Identificar y explicar los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus miembros, identificando y explicando a través de ellos estereotipos culturales y comparándolos con los actuales.
- Asumir posturas de rechazo ante toda discriminación por razones de sexo, de ideología o de origen, a partir de la lectura de textos clásicos y/o fragmentos seleccionados de obras de teatro
- Describir y valorar los roles de hombres y mujeres en el mundo clásico, relacionándolos con el contexto de la época.

- Analizar la pervivencia de algunos estereotipos sobre la mujer en nuestro entorno y buscar y presentar textos griegos, romanos y actuales en los que aparezcan esos estereotipos.

4. Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Identificar y describir las principales actividades económicas y formas de trabajo, valorándolas como productos de una sociedad clasista y relacionándolas con los conocimientos científicos y técnicos de la época, explicando su influencia en el progreso de la cultura occidental.
- Comparar las condiciones laborales de algunos de esos oficios con las actuales, extrayendo consecuencias de forma crítica.
- Describir las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, analizando su finalidad, los grupos a los que van dirigidas y su función en el desarrollo de la identidad social.
- Comprender y valorar las expresiones de entretenimiento en Grecia y Roma, identificando las características de los espacios en los que se desarrollan.
- Explicar el origen y la naturaleza de los juegos olímpicos, comparándolos y destacando su importancia con respecto a otras festividades de este tipo existentes en la época.

Bloque 6. lengua/léxico

1. Conocer la existencia de diversos tipos de escritura y distinguirlas entre sí. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Exponer las características formales y funcionales que distinguen los distintos sistemas y tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza.
- Localizar geográficamente los sistemas de escritura existentes en la actualidad.

2. distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.
mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Distinguir formalmente, a través del uso de imágenes, tablas, textos u otros materiales accesibles y a través de las tecnologías de la información y la Comunicación, distintos tipos de escritura alfabética y no alfabética y los tipos de alfabetos usados en la actualidad.
- Nombrar y describir los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.

3. Conocer el origen común de diferentes lenguas. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Enumerar y localizar en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.
- Explicar el origen de las lenguas europeas

4. Comprender el origen común de las lenguas romances. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Describir la evolución de las lenguas romances a partir del latín como un proceso histórico, explicando e ilustrando con ejemplos los elementos que evidencian de manera más visible su origen común y el parentesco existente entre ellas.
- Explicar el proceso de formación de las lenguas romances.
- Diferenciar las lenguas romances y situarlas sobre un mapa, explicando alguna de sus similitudes con ejemplos.

5. Identificar las lenguas romances y no romances de la Península Ibérica y localizarlas en un mapa. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Identificar las lenguas que se hablan en España, diferenciando las romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan.

6. Identificar léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la propia lengua y señalar su relación con las palabras latinas o griegas originarias. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Explicar en qué consisten los procedimientos de derivación y composición de origen griego y latino aportando ejemplos y aplicarlos para enriquecer el vocabulario.
- Identificar los principales prefijos, sufijos y étimos griegos y latinos y relacionarlos con su significado ilustrándolos con ejemplos.
- Reconocer el origen grecolatino de palabras de uso común y aquellas más frecuentes del léxico científico-técnico, deduciendo su origen y etimología.
- Explicar el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.
- Reconocer y explicar el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España, explicando su significado a partir del término de origen.
- Reconocer el origen latino de algunos términos de uso frecuente en asturiano.

Bloque 7. pervivencia en la actualidad

1. reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes y en la organización social y política. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Reconocer en el mundo actual y concretamente en el patrimonio cultural y artístico elementos relevantes de la aportación de Grecia y roma, aportando ejemplos.
- Señalar y describir algunos aspectos básicos de la sociedad y política grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos.

2. Conocer la pervivencia de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Reconocer referencias míticas, claras y sencillas, en las artes plásticas describiendo los aspectos más representativos de la tradición grecolatina.
- Descubrir obras de arte inspiradas en la mitología clásica en distintas páginas web o navegando por internet.
- Constatar con ejemplos la importancia de la mitología en el arte, en la literatura y en la música.
- Investigar en el entorno asturiano posibles paralelismos con otros seres de la mitología asturiana.

3. Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Enumerar y explicar algunos ejemplos concretos en los que se pone de manifiesto la influencia que el mundo clásico ha tenido en la historia y las tradiciones de nuestro país y especialmente en el territorio de la actual Asturias.
- Identificar la presencia romana en el territorio de la actual Asturias.
- Comparar los valores cívicos existentes en la época con los actuales mediante ejemplos.

4. realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno, utilizando las tecnologías de la información y la Comunicación. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Utilizar las tecnologías de la información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación, adaptados a su nivel, acerca de

la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura, y especialmente en el territorio de Asturias.

- Clasificar y organizar la información obtenida, seleccionando la más adecuada y sintetizar su contenido. - exponer oralmente los resultados de los trabajos.

4.5 Criterios de calificación

La evaluación de este proyecto se centraría en dos pilares: en primer lugar, los indicadores de la mejora de la implicación y motivación de los alumnos en sus proyectos individuales. En segundo lugar, la madurez académica que podrían llegar a desarrollar a través de los mismos, incentivada, desde un principio, en la motivación e inversión en la materia. Uno de los indicadores más importantes, además, es la actitud y atmósfera en el aula, que debe ser relajado y distendido, en la medida de lo posible.

La herramienta principal con la que evaluará a los alumnos es el proyecto final, cuya nota se refleja con nivel y porcentaje, aunque su participación activa y actitud en clase tendrá un peso considerable en la nota final. Como se ha mencionado en un punto previo, no se busca que el alumno consiga la “respuesta correcta”, sino que busque su propia verdad, que aprenda a argumentarla con sentido y defenderla. A su vez esta evaluación sería transmitida al alumnado por medio de una rúbrica (*vid.* anexo 5) de evaluación detalla (una para cada bloque de la nota: proyecto, presentación y participación). Los porcentajes planteados son los siguientes:

1ª/2ª EVALUACIÓN		
Aspectos evaluables	Porcentajes	Descripción
Trabajo diario 20%	—	Realización y/o entrega de las tareas asignadas en el desarrollo de las clases

Presentaciones 10%	—	Argumentación y síntesis adecuadas
Proyectos de aula 30%	—	Realización y/o entrega de las tareas asignadas en el desarrollo de las clases
Participación y actitud 40%	30 %	Participación activa en las sesiones de debate
	10 %	Actitud positiva y motivadora en el aula

3ª EVALUACIÓN

Aspectos evaluables	Porcentajes	Descripción
Proyecto 40%	20 %	Argumentación y estructura adecuadas;
	10 %	Crítica sólida y coherente
	10 %	Buena presentación
Presentación 10%	—	Argumentación y síntesis adecuadas
Trabajo diario 20%	—	Realización y/o entrega de las tareas asignadas en el desarrollo de las clases
Participación y actitud 30%	20 %	Participación activa en las sesiones de debate
	10 %	Actitud positiva y motivadora en el aula

El proyecto necesita llegar a un **porcentaje mínimo de 40%** para ser aplicado a la evaluación.

La **nota final de la asignatura** se realizará con la ponderación de los siguientes porcentajes:

Primera Evaluación	Segunda Evaluación	Tercera Evaluación
--------------------	--------------------	--------------------

25 %	30 %	45%
------	------	-----

Se plantea hacer una pequeña encuesta informal (*vid.* anexo 6), de forma escrito y/o oral, a los alumnos sobre qué opinión les merece el proyecto y qué cambiarían.

4.6 Actividades de recuperación y programa de refuerzo

El sistema de porcentajes que se aplica en la programación permite al alumno recuperar evaluaciones pendientes siempre que la calificación obtenida sea suficiente para compensar el porcentaje de evaluaciones anteriores suspensas.

Para aquellos alumnos que requieran recuperar los aprendizajes no adquiridos, promocionando con evaluación negativa en la materia, se mantendrá una reunión en la que se les informe y guíe sobre aquellas actividades y su calendario, de acuerdo con ellos, a realizar:

1. Realización y entrega de las fichas y actividades correspondientes a cada bloque.
2. Resolución de ejercicios escritos que sustituyan a los proyectos que hubieron de realizar en su momento.
3. Entrevistas con el docente para la resolución de dudas y corrección de ejercicios.
4. Realización de un ejercicio escrito con una selección de preguntas y actividades sujetas los contenidos mínimos de la asignatura.

4.7 Atención a al diversidad

Es preciso ser consciente de que la escolarización obligatoria debe responder simultáneamente a todas las diferencias individuales de cada alumnos en el aula, basándose en una educación comprensiva y personalizada, atendiendo a los intereses y motivaciones de los mismos. Por ello, la atención a la diversidad pretende estar implícita

en la programación que se presenta en este trabajo, pues pretende transformar la actitud y motivación que se muestran en las aulas. Este aspecto queda reflejado en el contenido que se presenta en la programación e innovación, cuyos máximos han sido modificados con tal fin, atendiendo fielmente a los mínimos imprescindibles para la consecución de los objetivos.

No obstante, en el caso de algún alumno muestre algún tipo de dificultad de aprendizaje durante el desarrollo del contenido, se plantean dos escenarios; en primer lugar, que dicha dificultad pueda ser superada con ayuda extraordinaria por parte del docente y otro de tipo de actividades de refuerzo; en segundo lugar, que dicho esfuerzo haya resultado insuficiente y se haya promocionado con una nota negativa, en cuyo caso se aplicaría el Programa de Refuerzo.

También se proponen actividades de profundización y ampliación para aquellos alumnos que muestren una mayor capacidad y motivación.

4.8 Elementos transversales

Los siguientes elementos comentados a continuación han sido tomados de RD 090/23423:

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.
2. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

3. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

4. Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de

los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

5. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

Aquellos elementos transversales que mayor reforzamiento tendrán en la programación son, en primer lugar, aquellos que atañen a la comprensión lectora, la comunicación oral y escrita y la correcta utilización de las TIC, pues las herramientas necesarias para llevar a cabo las actividades (libros, recursos online, exposiciones, etc) requieren el necesario desarrollo de estas capacidades. A continuación, todos aquellos aspectos y actitudes de tolerancia y respeto hacia las personas, ya sea por motivos de género, raza, etnia o discapacidad. Muchos aspectos del contenido se vuelcan en demostrar la igualdad de género en todos los papeles que puede jugar una persona, un claro ejemplo el la Princesa Leia, guerrera fuerte, asertiva y reivindicativa. Se requiere, en el desarrollo de las clases, una adecuada utilización del lenguaje para evitar violentar a algunos de estos grupos, fomentando el respeto por la pluralidad, y rechazando los equivocados estereotipos con los que hemos crecido.

5. CONCLUSIONES

Aun después de realizar este proyecto, resulta difícil determinar todos factores que han llevado a la atmósfera de indiferencia que vive la asignatura de Cultura Clásica— junto con otras muchas asignaturas que no conciernen a este proyecto— y que resiente los engranajes que forman a los estudiantes en las bases de la humanidad y la cultura occidental, los docentes que imparten la asignatura. Sin embargo, en este trabajo nos hemos centrado en resolver los problemas que mediante la relación de cercanía que nos han proporcionado los alumnos, además de tarea docente diaria e instrumentos más objetivos, se han podido detectar. Para ello, la confianza que nos han brindado los alumnos ha sido crucial; pues creemos que más allá de teorías pedagógicas, siendo estas excelentes herramientas a posteriori, el primer paso que debe tomar un docente al cual se le presentase la situación descrita previamente es comunicarse con sus alumnos y poner atención a lo que, de acuerdo con sus comentarios, sería posible modificar para hacer su aprendizaje más productivo y efectivo. Entendemos que no es realista hacer un cambio a gran escala —por ejemplo, una programación entera— en todos los casos. No obstante, pequeños cambios en la materia, ya sean conceptuales o metodológicos, pueden provocar grandes cambios en la actitud y resultados de sus alumnos, y a su vez en la motivación del docente para continuar su labor innovadora.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

España, Decreto 43/2015, BOPA de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

España, Ley Orgánica 8/2013, BOE de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

ALMAGRO GARCÍA, A. (2012) *El cine como recurso didáctico*. Úbeda: Escuela Universitaria del Profesorado Sagrada Familia

BONIFATTI, K. (2011) *Las voces de los clásicos en Harry Potter*. Biblos. Disponible en <http://www.amazon.es/Las-voce-clásicos-Harry-Potter-ebook/dp/B00BXXKQ5F0>

BRUNER J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Morata. Madrid.

NAVARRO, J. L., RODRÍGUEZ, J.R (2010) *Cultura Clásica*. Anaya

RIVERO, M., HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. *et al* (2012) *De Frankenstein a Prometeo. Autómatas, ciborgs y otras criaturas más que humanas*. Prólogo de Carlos García Gual. Ediciones Evohé. Disponible en https://www.amazon.es/Prometeo-Frankenstein-Autómatas-ciborgs-criaturas-ebook/dp/B009L8UTG2/ref=sr_1_1?s=foreign-books&ie=UTF8&qid=1459178797&sr=8-1&keywords=prometeo+garcia+gual

HOLT, J. (1990) *How Children Fail*. Nueva York: Pitman Publishing Company

7. ANEXOS

Anexo 1: Programación LOE

BLOQUE	CONTENIDO	CONTENIDOS INNOVACIÓN	S	
Mitología	<ul style="list-style-type: none"> - Mitología. Concepto y cosmogonía - Historia de Grecia y Roma - Literatura clásica: historiografía 	Teogonía de Hesíodo Síntesis de la geografía del mundo clásico Síntesis de la historia del mundo clásico.	El Padrino (1972) 7	
Ciclo Tebano	<ul style="list-style-type: none"> - La sociedad griega y romana: la polis y la urbs - Literatura clásica: tragedia 	Atenas y Esparta Antígona Edipo Rey Edipo en Colono La tragedia y el héroe trágico	Star Wars Sófocles 14	
Ciclo Troyano/Dioses	<ul style="list-style-type: none"> - Culto y religión - Literatura clásica: épica 	Tipos de culto Dioses olímpicos La Ilíada	Harry Potter Apolodoro Homero 14	
Héroes	Literatura clásica: épica	Héroes de la Guerra de Troya	Harry Potter	18
	Literatura clásica: épica	La Odisea. El regreso del héroe	O Brother Where Art Thou? (2000)	
	Literatura clásica: épica	Las Argonauticas. Búsqueda del tesoro.	El Hobbit Apolonio de Rodas	
	El mito de la fundación	El Minotauro de Creta. Teseo y Ariadna	Los Juegos del Hambre Apolodoro	
	Filosofía: ética y moral	Los trabajos de Heracles Sócrates, Platón y Aristóteles. Mito de la caverna La ética del héroe	El Juego de Ender Platón Sócrates Apolodoro	
	La mujer en la antigüedad	Heroidas de Ovidio	DC/Marvel	
Otros mitos	Literatura clásica: lírica	Orfeo y Euridice	El señor de los Anillos Moulin Rouge 6	

El Hombre	Literatura Clásica: retórica La educación en el mundo clásico	Mito de Prometeo Mito de las Edades del Hombre	Frankenstein	7
	Arte clásico. La Hispania romana	Mito de Pandora	Avatar	
Juego de rol	Síntesis de los contenidos adquiridos y desarrollados en clase	“Pueblo, duerme”		2
				68

Anexo 2: Cuaderno de observación

CUADERNO DE OBSERVACIÓN DEL AULA

Periodo de observación:	26/01/2016 - 25/02/2016 (5 semanas)s
Lugar de observación:	Aula de informática
Curso:	3° E.S.O (Ordinario y PMARC)
Asignatura:	Cultura Clásica

- | | |
|---------------------|-------------------|
| - S (Siempre) | - CN (Casi Nunca) |
| - CS (Casi Siempre) | - N (Nunca) |
| - A (A veces) | |

Indicadores y descriptores	V	Observaciones
Se realizan las tareas propuestas con eficacia	CN	Utilizan a menudo las dos sesiones de la asignatura para realizar tareas de otras materias o para mirar redes sociales en internet
Despliegan energía y convicción por le contenido	CN	-
Realizan preguntas al docente sobre la materia	A	El cariz de las preguntas realizadas es normalmente irrelevante a la asignatura
Hay retroalimentación sobre la materia entre ellos.	N	-
Ponen interés y preocupación en su aprendizaje y en sus resultados académicos	CN	A pesar del mínimo trabajo que es requiere para aprobar los proyectos con un Suficiente, muestran indiferencia ante los mismos; ya sea entregando algo mal hecho o no entregándolo.
El comportamiento es adecuado	CS	-
Contribuye con aportaciones pertinentes e ideas propias	N	La participación pertinente a la materia y los contenidos es prácticamente nula.
Utilizan un lenguaje adecuado	CS	-

Indicadores y descriptores	V	Observaciones
Se interrumpe el desarrollo de la clase	CS	-
Son puntuales	A	-
Respetan a sus compañeros	S	-
Respetan su entorno material	S	-
Comentarios		

Anexo 3: Encuesta previa a 2º/3º E.S.O

Rodea la respuesta con la que estés de acuerdo a te represente:

Me gustan las clases magistrales	Sí/No
Me gusta participar en clase	Sí/No
Me gustan los debates en clase	Sí/No
Me gustan los juegos en clase	Sí/No
Relaciono a menudo lo que aprendo en el instituto con aspectos de mi vida	Sí/No
Prefiero que me evalúen con ...	Un examen/ Un trabajo
Aprendo más con ...	Un examen/ Un trabajo
Me gusta leer	Sí/No
Me interesa la mitología y el mundo grecorromano	Sí/No
Normalmente veo las películas en versión original	Sí/No
Rodeas las películas y/o libros que te gustan o te interesaría conocer:	Harry Potter Los juegos del hambre Star Wars El juego de Ender Moulin Rouge El Señor de los Anillos El Hobbit El Brother Where Art Thou?
Me gustan los superhéroes (DC, Marvel, Dark Horse, etc)	Sí/No

¿Por qué decidiste cursar Cultura Clásica?³

Explica brevemente qué es una clase interesante para ti:

³ Sólo incluida en la encuesta dirigida a 3º de E.S.O

Anexo 4: Recogida y relación de datos

- 2º E.S.O: 18 alumnos
- 3º E.S.O: 11 alumnos

CURSOS	3º E.S.O		2º E.S.O	
	SÍ	NO	SÍ	NO
Me gustan las clases magistrales	2	9	0	18
Me gusta participar en clase	9	2	14	4
Me gustan los debates en clase	8	3	17	1
Me gustan los juegos en clase	11	0	18	0
Relaciono a menudo lo que aprendo en el instituto con aspectos de mi vida	5	6	12	6
Me gusta leer	9	2	11	7
Me interesa la mitología y el mundo grecorromano	—	—	12	6
Normalmente veo las películas en versión original	7	4	9	9
Me gustan los superhéroes (DC, Marvel, Dark Horse, etc)	8	3	9	9
AFIRMACIONES / RESPUESTAS	Examen	Trabajo	Examen	Trabajo
Prefiero que me evalúen con ...	4	7	5	13
Aprendo más con ...	2	9	6	12

PELÍCULAS	3º E.S.O	2º E.S.O	TOTAL
Harry Potter	7	9	16
Los Juegos del Hambre	7	14	21
Star Wars	10	7	17
El Juego de Ender	4	7	11
Moulin Rouge	1	2	3
El Señor de los Anillos	8	7	15

PELÍCULAS	3º E.S.O	2º E.S.O	TOTAL
El Hobbit	9	8	17
El Padrino	5	5	10
O Brother Where Art Thou?	3	4	7

(3º) Explica brevemente qué es una clase interesante para ti.

- Participación (2)
- Películas (2)
- Divertida
- Interesante (2)
- Debate
- Comprensible (2)
- Interactiva

(2º/3º) Explica brevemente qué es una clase interesante para ti.

- Diferentes métodos/variada (2)
- Juegos (4)
- Sin gente que interrumpa (3)
- Amena (3)
- Docente motivador, con pasión por la materia
- TIC (3)
- Videos (3)
- Explicaciones comprensibles (2)
- Docente conocedor de los intereses de los alumnos
- Participación (2)
- No empollar
- Hacer trabajos (2)

INNOVACIÓN DOCENTE E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

- Debates

Anexo 5: Rúbrica de evaluación

En esta tabla de niveles podrás encontrar en **negrita** aquellos aspectos, positivos y negativos, que están presentes en tu ensayo.

	Nivel Experto	Nivel Aspirante	Nivel Ayudante	Nivel Aprendiz	Game Over Try again?
Porcentajes	80% +	60-70%	50-60%	50-40%	-40 %
Argumentación	Excepcional argumentación propia	Buen desarrollo propio	Aceptable. Demasiado descriptivo, nada analítico.	Débil, poco desarrollo	Argumentación nula o irrelevante
	Planteamientos originales y creativos, además de otros	Otros planteamientos, respaldados por los propios	Creatividad en potencia, no desarrollada	Presentación de planteamientos relevantes no propios	Ningún planteamiento original o de diferente autoría
	Crítica coherente y sólida	Crítica relevante y sólida, poco/mal desarrollada	Crítica relevante poco/mal desarrollada	Crítica débil, no desarrollada y/o irrelevante	Ningún tipo de crítica
	Excelente comprensión de la toda materia expuesta	Muy buena comprensión de toda la materia con errores menores	Buen conocimiento de la base y sus detalles, con algunos errores	Conocimiento base comprendido, con errores en los detalles	No se ha comprendido la materia
Expresión escrita	Excelente estructura y expresión; cada párrafo cuenta	Muy bien estructurado y expresado	Bien estructurado y expresado; fallos leves	Poca estructura y expresión débil	Incoherencia; ninguna estructura
	Ninguna falta de ortografía.	Casi ninguna falta de ortografía; alguna leve	Faltas de ortografía leves	Alguna falta de ortografía grave	Muchas faltas de ortografía graves
	Estilo formal, con personalidad	Estilo formal propio, con amplio vocabulario	Estilo adecuado, con poco vocabulario	Estilo aceptable con mucha necesidad de mejora	Estilo pobre; incomprensible
Uso de fuente y recursos	Lecturas utilizadas abundantes y pertinentes	Lecturas pertinentes	Pocas lecturas realizadas; uso pertinente y suficiente	Lecturas insuficientes; uso insuficiente/no pertinente	Sin lecturas pertinentes realizadas
	Notas y bibliografía de alto nivel académico	Notas y bibliografía muy buenas y adecuadas	Notas y bibliografía buenas y adecuadas	Notas y bibliografía aceptables	Notas y bibliografía nulas o inadecuadas/pobres
Presentación, diseño y recursos gráficos	Presentación perfecta	Presentación muy buena	Presentación buena	Presentación aceptable	Presentación pobre/inaceptable

	Gráficos claros, pertinentes y no repetitivos	Gráficos claros y pertinentes; repetitivos	Gráficos pertinentes; confusos y repetitivos	Gráficos poco pertinentes; confusos y repetitivos	Ningún recurso gráfico/visual pertinente
Feedback					
Nivel/Porcentaje final					

Anexo 6: Encuesta valorativa final

Evaluación Proyecto de Innovación: *May the Myth Be with You*

Ayúdanos a mejorar

Por favor, dedica cinco minutos a completar esta pequeña encuesta.

Tus respuestas serán confidenciales y servirán únicamente para mejorar la calidad del curso que se imparte.

Datos del curso:

Curso a evaluar:

Profesor:

Indica tu nivel de acuerdo/desacuerdo (donde 5 es completamente de acuerdo y 1 es completamente en desacuerdo) rodeando el número correspondiente con las siguientes afirmaciones.

Proyectos y nivel de dificultad

El nivel de dificultad de este curso es el apropiado	1	2	3	4	
5					
Los deberes son razonables y apropiados	1	2	3	4	
5					
Los estudiantes teníamos el nivel requerido para dar esta asignatura	1	2	3	4	
5					
Recomendaría esta asignatura a otros alumnos	1	2	3	4	
5					
No éramos demasiados alumnos por clase para esta asignatura	1	2	3	4	5
Los proyectos y los ejercicios reflejan aspectos importantes	1	2	3	4	
5					

Temario y libros de texto

Las fichas eran los adecuados para cubrir el temario	1	2	3	4
5				
Recomendaría que se siguieran utilizando las mismas fichas	1	2	3	4
5				
Las fichas y el resto del material fueron utilizados de forma efectiva	1	2	3	4
5				
Las fichas eran fáciles de entender y estaban bien escritos	1	2	3	4
5				

Beneficios percibidos

Tras terminar esta asignatura, siento que ha aumentado mi conocimiento sobre la materia	1	2	3	4
5				
La asignatura ha ayudado a completar mi educación	1	2	3	4
5				
La asignatura ha aumentado mi interés en la materia	1	2	3	4
5				
En general, la asignatura ha cubierto mis expectativas	1	2	3	4
5				

Profesor de la asignatura

Muestra entusiasmo por su asignatura	1	2	3	4
5				
Promueve la participación de los alumnos	1	2	3	4
5				
Utiliza ejemplos útiles para explicar su asignatura	1	2	3	4
5				
Integra teoría y práctica	1	2	3	4
5				
Se comunica de una forma clara y fácil de entender	1	2	3	4
5				

Posee un conocimiento avanzado de su asignatura

1 2 3 4

5

¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con este curso?

Totalmente satisfecho

Satisfecho

Insatisfecho

Totalmente insatisfecho

¿Tienes alguna sugerencia de mejora para esta asignatura?