



Universidad de Oviedo

FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

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

**Especialidad: Lenguas Clásicas**

**PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
PARA CULTURA CLÁSICA DE 2º ESO Y  
PROYECTO DE INNOVACIÓN: “PREGÚNTALE AL  
ORÁCULO”**

**LONG-TERM PLAN FOR CLASSICAL CULTURE  
IN 2º ESO AND AN INNOVATION PROPOSAL:  
“ASK THE ORACLE”**

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

**AUTORA: MARÍA SIXTO PONCE**

**TUTOR: MANUEL GONZÁLEZ SUÁREZ**

# ÍNDICE

<b>Resumen</b> .....	<b>1</b>
<b>Introducción.</b> ....	<b>1</b>
<b>Primera parte: VALORACIÓN GENERAL DEL MÁSTER</b> .....	<b>2</b>
1. Análisis sobre la formación recibida. ....	2
2. Valoración sobre la experiencia práctica.....	4
3. Evaluaciones sobre la docencia impartida y propuestas de mejora.....	6
<b>Segunda parte: PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE CULTURA CLÁSICA, DE 2º ESO</b> .....	<b>8</b>
1. Contexto del centro.....	8
2. Contexto del grupo .....	8
3. Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa	8
4. Objetivos.....	11
4.1 Objetivos generales de la etapa .....	11
4.2 Objetivos específicos de la asignatura de Cultura Clásica.....	12
5. Contenidos .....	13
5.1 Criterios de selección, determinación y secuenciación de contenidos.....	14
5.2 Bloques específicos de contenido para Cultura Clásica en 2º ESO .....	14
5.3 Estructuración de las unidades didácticas. ....	16
5.4 Temporalización.....	19
6. Metodología .....	20
6.1 Desarrollo del esquema metodológico .....	20
6.2 Metodología didáctica y actividades .....	22
6.3 Recursos .....	25
7. Criterios y procedimientos de evaluación y calificación .....	25
7.1 Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	25
7.2 Criterios de evaluación, indicadores de logro y estándares de aprendizaje evaluables. ....	26
7.3 Criterios de calificación .....	37

8. Actividades complementarias y extraescolares.....	38
9. Medidas de Atención a la Diversidad .....	38
10. Medidas de refuerzo.....	38
10.1 Recuperación a lo largo del curso .....	38
10.2 Prueba extraordinaria de septiembre.....	38
11. Medidas ante un posible confinamiento.....	39
12. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente.....	39
<b>Tercera parte: PROPUESTA DE INNOVACIÓN: “PREGÚNTALE AL ORÁCULO” .....</b>	<b>40</b>
1. Diagnóstico inicial.....	40
1.1 Ámbitos de mejora.....	40
1.2 Contexto.....	41
2. Justificación y enmarque teórico .....	41
3. Objetivos.....	42
4. Desarrollo de la innovación.....	43
4.1 Agentes implicados.....	44
4.2 Recursos necesarios.....	44
4.3 Actividades.....	45
5. Evaluación y seguimiento.....	47
5.1 Evaluación y resultados del proyecto.....	48
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>49</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>51</b>
I. Logo.....	51
II. Ejemplo de tarjeta.....	52
III. Tablero y dados.....	53

## **Resumen**

El trabajo comienza con una valoración sobre la docencia adquirida a través del Máster, además de las prácticas docentes. Seguidamente, se desarrolla una programación didáctica para 2º ESO en el presente curso 2020/2021. En ella, se recogen todos los puntos requeridos. Para finalizar, se ha hecho una propuesta de innovación a través del juego también para 2º ESO.

## **Summary**

The work begins with an assessment of the teaching acquired through the Master, in addition to the teaching practices. Next, a didactic programme for Classic Culture is developed for 2nd ESO in the current 2020/2021 academic year. In it, all the required points are collected. Finally, a proposal for innovation through games has also been made for 2nd ESO.

## **Introducción.**

El presente trabajo ha sido elaborado en tres partes bien diferenciadas a lo largo de las cuales se pretende recoger y aplicar todos los conocimientos adquiridos durante la realización del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria y Formación Profesional, en la especialidad de Lenguas Clásicas. Este curso era, en principio, en régimen de semipresencialidad, aunque finalmente ha sido completamente online, a excepción del periodo de prácticas. La situación sanitaria ha englobado todos los aspectos de nuestras vidas, incluido este trabajo que tiene en cuenta al alumnado confinado en todo momento.

En la primera parte, se desarrolla una valoración general al máster y sus asignaturas, apuntando hacia los puntos fuertes y débiles de cada una de ellas. Seguidamente, se describe el contexto en el que se han realizado las prácticas docentes en el IES Isla de la Deva. Dicho contexto es también el utilizado para el resto de los bloques del Trabajo. Por último, se añade un apartado en el que se hace balance acerca de la docencia impartida en el centro de prácticas y los ámbitos de mejora para futuras oportunidades docentes.

El segundo bloque se compone de una programación didáctica destinada a los alumnos de 2º ESO de Cultura Clásica, utilizando como contexto de centro y grupo el IES Isla de la Deva. La programación ha sido construida a través de la legislación vigente en el Principado de Asturias y, debido a su carácter de optativa nueva para los alumnos, no se ha visto afectada por el curso anterior y sus características propias.

Para terminar, se incluye un proyecto de innovación denominado “Pregúntale al oráculo” que también está elaborado para el curso de 2º ESO de Cultura Clásica. Esta idea nace durante la observación directa de las aulas durante el periodo de prácticas y tiene su desarrollo teórico en este trabajo.

Finalmente, quiero agradecer a mi tutora de prácticas, M<sup>a</sup> Soledad Cabanas Grandío, y a mi tutor de la universidad, Manuel González Suárez, toda la ayuda que me han prestado para la redacción de este trabajo y el correcto desarrollo de mis prácticas docentes.

## **Primera parte: VALORACIÓN GENERAL DEL MÁSTER**

En esta primera parte del trabajo, se presenta una valoración general de las asignaturas del máster, destacando tanto sus aspectos positivos como los negativos. Seguidamente, se describen en términos generales las características fundamentales del centro de prácticas, el cual sirve como contexto tanto de la programación didáctica como de la propuesta de innovación que se encuentran en el presente trabajo. Finalmente, se detallan también las intervenciones docentes desarrolladas y se dan razones para la elección del curso que funciona como pilar a lo largo de este Trabajo de Fin de Máster.

### **1. Análisis sobre la formación recibida.**

Las prácticas han sido el mayor aprendizaje dentro del máster. Sin embargo, también han tenido gran relación con la materia impartida en el periodo teórico, pese a que el hecho de que se realizase online dificultó en gran medida el aprendizaje.

Por un lado, sin la asignatura de *Procesos y Contextos educativos*, a mi juicio, pilar fundamental del máster de formación de profesorado, habría llegado a mi centro de prácticas sin conocer los aspectos más básicos del funcionamiento de un instituto de enseñanza obligatoria.

El primer bloque sienta la base de todo lo que vendrá: nos permite saber cómo se configura un centro educativo y la legislación por la que se rige. En mi opinión, este bloque no solo sirve para el ámbito educativo, sino también para mantenerse informado de la realidad legislativa del país en lo que a educación se refiere. El segundo bloque, sin duda, fue clave en las primeras semanas de observación en el aula, donde comprendí qué tipo de papel ejercía cada alumno dentro del grupo. Fue muy ilustrativo todo el apartado sobre cómo se puede abordar un problema según la perspectiva del profesor encargado, y en las aulas me di cuenta de que un mismo docente puede enfrentar un mismo problema en dos clases de distinto modo.

El bloque de tutoría y orientación fue denso, plagado de documentos, trabajos y centrándose en aspectos poco reales de la acción tutorial. Es un ámbito complicado y que conlleva mucho trabajo, más allá de mantener entrevistas con los padres. También comprendo que es un material denso para aplicar en las clases de un modo práctico, además, el problema de las clases online lo complicó todo. Finalmente, el último bloque sobre

diversidad me parece de vital importancia, puesto que todo docente debe conocer la realidad de un aula y su diversidad. No obstante, tuve la sensación de que la asignatura, nuevamente, se quedó en lo teórico, cuando podría haberse enfocado de un modo más práctico e instructivo.

La asignatura de *Sociedad, Familia y Educación* se presenta, para mí, como un aprendizaje a largo plazo. Es decir, no he necesitado la aplicación de los conocimientos adquiridos para mis prácticas, pero comprendo su necesidad para el desarrollo de mi carrera docente y sé que, cuando la situación sanitaria lo permita, todo el contenido aprendido tendrá su utilidad.

*Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad* fue una asignatura densa, teorizada y que poco o nada he podido aplicar en mis prácticas. Valoro los conocimientos que te proporciona, sin embargo, los contenidos están excesivamente generalizados y no son aplicables a un centro de secundaria. La utilización de clases más prácticas mejoraría esta situación.

Para comprender algunos problemas que sufren los adolescentes, la asignatura de *Tecnologías de la Información y Comunicación* me fue de gran ayuda. No solo aprendí nuevos métodos de trabajo enfocados a mi especialidad en las nuevas tecnologías, sino que también me mostró las dificultades que tienen los alumnos con todo lo relacionado a internet y lo que pueden provocar tanto en su desarrollo personal como académico: *sexting*, *cyberbullying*...etc.

No encontré excesiva utilidad a *Diseño y Desarrollo del Currículo*. La forma en la que he construido mis unidades didácticas es fruto de las enseñanzas de mi tutora de prácticas ya que en esta asignatura no aprendí a realizar una. El trabajo final que englobaba tan pocas horas lectivas era complicado y poco aplicable a las aulas. Enfocaría las clases en mostrar contenidos relevantes de verdad para la creación de unidades didácticas y una programación didáctica.

En el segundo cuatrimestre, mi mayor dificultad fue conciliar la docencia y las prácticas. En este punto fue hasta bueno tener las clases online, ya que muchas veces tenía que escuchar la primera clase de la tarde en el coche volviendo del centro de prácticas. Es un aspecto preocupante, ya que no entiendo cómo se podía hacer antes con todas las clases presenciales. *Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa* fue interesante

para comprender cómo se puede desarrollar un programa de innovación en un centro, sin embargo, habría centrado más las clases en apoyar la realización del trabajo final. Los debates fueron instructivos, pero no vi la aplicación para las asignaturas que imparto desde mi especialidad.

Como optativa escogí *Comentario de Textos en Educación Secundaria* y realmente me ha parecido una asignatura interesante. Todos los debates desarrollados me enseñaron lo complicado que es mantener la atención del alumnado a la clase y lo necesario de la comunicación con tus alumnos, y, además el cuidado que debemos tener en el aula para tratar diferentes temas. He echado de menos más herramientas para la correcta redacción de textos en secundaria.

En *Complementos a la Formación Disciplinar y Aprendizaje y Enseñanza*, asignaturas referidas a mi especialidad, conocí, sobre todo, herramientas TIC para aplicar a las aulas y métodos de enseñanza de lenguas clásicas diferentes, que dejan atrás el sistema tradicional. También repasamos la adaptación de textos clásicos aplicables en el aula.

Como dije anteriormente, el *prácticum* ha sido la mayor fuente de conocimiento del máster. El trabajo práctico dentro del centro me ha proporcionado funcionalidad en el aula y en cómo llevarla, aunque es algo que se aprende cuanto más tiempo pasas en ella, así que mi única observación es que quizá deban ser más largas. El *prácticum*, en resumen, te aporta todo lo práctico que te enseñan en las asignaturas del máster: profesorado, alumnos, familias y funcionamiento del centro.

## 2. Valoración sobre la experiencia práctica.

Mi período de prácticas se desarrolló en el IES Isla de la Deva, un centro que antiguamente era solamente de FP, especializado en las ramas sanitaria y eléctrica. Desde 1996 (BOE del 30/09/96) es oficialmente un Instituto de Educación Secundaria, aunque conserva la formación profesional entre su oferta educativa. Es un centro amplio, dividido en dos edificios: El Villar, que acoge a 1º y 2º ESO; y Ferrota, donde están los alumnos desde 3º ESO hasta 2º Bachillerato, además de la Formación Profesional. Dadas sus particulares características, la plantilla de docentes llega a 100 profesionales de la enseñanza, en la que muchos se encuentran en la situación de compartir la docencia entre los dos edificios, separados por un kilómetro de distancia. Por otro lado, cabe destacar al personal no docente,



formado por cuatro operarios, tres ordenanzas y tres administrativos. Mi período de prácticas se desarrolló principalmente en el edificio Ferrota ya que mi tutora tenía todas sus horas lectivas en él, pero asistí a clases en el edificio Villar, de las cuales extraje la idea para este Trabajo de Fin de Máster.

En los últimos años hay una tendencia al aumento en el número de matriculados, rondando los 1000 alumnos, y este curso 2020/2021 en concreto la cifra se ha quedado en 993. En la ESO hay 433 alumnos, mientras que, en Bachillerato, entre las opciones de ciencias, humanidades y ciencias sociales, encontramos a casi 120 alumnos. El resto de los alumnos se encuentran divididos entre los cursos de Formación Profesional que imparte el centro: en la rama eléctrica, Instalaciones Eléctricas y Automáticas e Instalaciones de Producción de Calor; en la rama sanitaria, Cuidados Auxiliares de Enfermería, Anatomía Patológica y Citodiagnóstico y Laboratorio Clínico y Biomédico.

Debido a la situación sanitaria, se han tenido que adaptar aulas y espacios para otros fines. Los departamentos son insuficientes, llegando a estar más de cuatro especialidades, con sus respectivos profesionales, en un mismo espacio que se encuentra limitado a un aforo de 2 personas, lo que complica el trabajo personal dentro de los departamentos. Las salas de profesores tampoco tienen la capacidad para acoger al profesorado con comodidad, por lo que siempre que necesitan hacer algo allí (lugar donde se encuentran las fotocopiadoras o las firmas de actas de reuniones que se realizan vía *teams*) tienen que estar pendientes de no superar el aforo permitido.

Lo mismo ha ocurrido con el tamaño de las aulas, que se ha quedado escaso con esta situación, por lo que se han tenido que tomar medidas extraordinarias, como el uso del salón de usos múltiples como aula para los alumnos de 2º de bachillerato. No obstante, las zonas de patio son muy amplias en los dos edificios, lo que permite realizar las clases de Educación Física allí cuando el tiempo es favorable, una opción muy buena teniendo en cuenta la situación sanitaria.

Para la correcta organización, se han establecido una serie de reuniones semanales en horario para todos los miembros de los departamentos, con una hora y aula fijas. El resto de las reuniones (de tutores, evaluaciones, Consejo Escolar...etc), debido a la situación sanitaria, se desarrollan vía *Teams*, pero también tienen un horario fijo y semanal. El papel

del director es fundamentalmente el de gestor, y en menor medida el de líder. Su comunicación es fluida con el resto de los órganos de gobierno y la coordinación docente. En cuanto a la división por órganos de gobierno, hay cuatro jefes de estudio según los niveles: uno para 1º y 2º ESO, otro para 3º y 4º ESO, otro en 1º y 2º Bachillerato y otra persona encargada de la Formación Profesional. Para tratar los temas que cada jefe de departamento lleva ante el resto del personal docente se desarrollan las reuniones de CCP (Comisión de Coordinación Pedagógica).

El trato recibido en el periodo de prácticas fue más que extraordinario. Todos los alumnos de prácticas nos sentimos acogidos desde el primer momento como miembros de la plantilla, con una atención excepcional por parte de todos los órganos de gobierno, facilitándonos la documentación necesaria para conocer el funcionamiento del centro y resolviendo todas nuestras dudas. Por otro lado, también la relación con los alumnos fue fantástica pues los grupos con los que trabajaba mi tutora de prácticas eran respetuosos y disciplinados, siempre facilitaban el trabajo y se mostraban participativos con todas las actividades que se les proponían.

### 3. Evaluaciones sobre la docencia impartida y propuestas de mejora.

Durante mis prácticas, acudí como observadora a cuatro cursos: 2º ESO, 4º ESO, 1º Bachillerato y 2º Bachillerato. Sin embargo, mis intervenciones fueron solamente en 4º ESO y 2º Bachillerato. En ambos cursos me encontré con un alumnado bueno pero afectado por el curso anterior, tan difícil para ellos.

Mi primera intervención docente fue en latín de 2º de Bachillerato. Observé dos grupos diferenciados de alumnos: un subgrupo se encontraba al nivel adecuado para el momento escolar, mientras que el otro subgrupo se encontraba desmotivado y cercano al abandono de la asignatura. En el momento que empecé a trabajar con ellos, me di cuenta de que todo estaba vinculado a una falta de estudio total, por lo que centré mis esfuerzos en mejorar sus conocimientos básicos de la lengua.

Así, introduje en ese curso un sistema de cuestionarios sobre temas básicos de la asignatura como el verbo, declinaciones y estructuras sintácticas que no entendían. Yo se los enviaba a través de la aplicación *Teams* y ellos me los enviaban resueltos. Así, los corregía y ellos me preguntaban todas las dudas que tenían. Creo que la experiencia fue positiva, ya

que muchos de ellos consiguieron aprobar la 2ª evaluación y mejoraron considerablemente su conocimiento sobre los aspectos más elementales del latín.

También presenté una unidad didáctica a los alumnos de Latín de 4º ESO: el calendario romano. Mi pretensión fue, en todo momento, que los alumnos disfrutasen y se fuesen interesando paulatinamente por el tema. Así, comencé dando unas nociones básicas del funcionamiento del calendario y a partir de ahí realizamos comparativas de nombres de meses y días de la semana con todos los idiomas que conocían. Así, surgieron muchas preguntas por su parte y desarrollé las clases a través de ellas. Cabe destacar que este curso se encontraba en semipresencialidad, por lo que la dificultad era mayor, aunque eso no evitó que los alumnos, desde casa, construyesen las fechas de sus cumpleaños al estilo romano con mucho ánimo.

En conclusión, viendo las buenas experiencias en estos cursos cabe la posibilidad de preguntarse el porqué de la elección de 2º ESO para mi Trabajo de Fin de Máster. Pues bien, considero que las clases con este tipo de alumnado que he descrito anteriormente, participativo y disciplinado, son notablemente más sencillas de impartir que a un grupo con otras características. En cultura clásica de 2º ESO los alumnos eligen la asignatura y yo he observado un grupo desmotivado y sin demasiadas ganas de escuchar lo que se les contaba, por ese motivo creo que es la opción que requería más cambios de todo lo que pude ver en mi periodo de prácticas.

## **Segunda parte: PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE CULTURA CLÁSICA, DE 2º ESO**

### **1. Contexto del centro**

El centro en el que se aplica la siguiente programación didáctica para cultura clásica en 2º ESO es el mismo en el que se han desarrollado las prácticas docentes y ya ha sido descrito en la primera parte de este Trabajo de Fin de Máster, por lo que considero innecesario repetirlo en esta segunda parte.

### **2. Contexto del grupo**

La programación didáctica está destinada para el grupo de alumnos de 2º ESO que cursa la asignatura optativa de Cultura Clásica. El grupo de alumnos está formado por 8 alumnos, ninguno de ellos con necesidades especiales de algún tipo.

En cuanto a las características del grupo, se encuentran desmotivados, con una enorme falta de interés por la asignatura. No obstante, son alumnos disciplinados que respetan los turnos de palabra y muy curiosos, siempre consiguen preguntar sobre aspectos muy concretos de la materia que despiertan su ingenio.

### **3. Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa**

La contribución de la materia de Cultura Clásica al logro de las competencias clave para la etapa aparece recogida en el Decreto 43/2015 del 10 de junio, por el que se regula y se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, del siguiente modo:

La contribución de la materia al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística se establece desde todos sus contenidos, a través de la lectura comprensiva de textos diversos y a la expresión oral y escrita como medios indispensables para cualquier aprendizaje de calidad.

La materia de Cultura Clásica procurará especialmente el desarrollo de dicha capacidad, por una parte, mediante el conocimiento de los procedimientos para la formación de las palabras y de los fenómenos de evolución fonética y, por otra, mediante el aprendizaje de términos, locuciones griegas y latinas aplicadas al

lenguaje artístico, científico, técnico y culto en las lenguas modernas. El comentario de textos, que versen sobre los aspectos tratados en cada momento, también contribuye al desarrollo de esta competencia. Desde la materia se debe insistir, asimismo, en la adquisición de un lenguaje más amplio y preciso, enriquecido con el conocimiento de las etimologías griegas y latinas y en la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación.

A partir del conocimiento de la historia y evolución de la lengua latina y griega se fomenta el ser consciente de la variabilidad de las lenguas a través del tiempo y de los diferentes ámbitos geográficos y sociales, así como de la comunicación intercultural que su contacto supone. Ese conocimiento fomenta igualmente el interés y el respeto por todas las lenguas, incluyendo las antiguas y las minoritarias, y el rechazo de los estereotipos basados en diferencias culturales y lingüísticas.

La metodología didáctica de la materia, basada en el método científico, contribuye al desarrollo de la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología, a través de la propuesta de preguntas, la formulación de hipótesis y la búsqueda de soluciones que cumplan los criterios de rigor, respeto a los datos y veracidad.

Desde esta materia se contribuye a la adquisición de la competencia digital, ya que requiere de la búsqueda, selección y tratamiento de la información. Además, la aplicación de técnicas de síntesis, la identificación de palabras clave y la distinción entre ideas principales y secundarias aportan instrumentos básicos para la adquisición de esta competencia, tan relacionada con destrezas para la continua formación personal. De la misma manera se utilizarán de forma creativa, responsable y crítica las Tecnologías de la Información y la Comunicación como un instrumento que universaliza la información y como una herramienta para la comunicación del conocimiento adquirido y se propiciará la propia reflexión sobre un uso ético de las mismas.

La aproximación al estudio de las lenguas latina y griega que se inicia en esta materia contribuye al desarrollo de la competencia de aprender a aprender, en la medida que propicia la disposición y la habilidad para organizar el aprendizaje, favorece las destrezas de autonomía, disciplina y reflexión, ejercita la recuperación de datos mediante la memorización y sitúa el proceso formativo en un contexto de rigor lógico.

La realización de esquemas, resúmenes o mapas conceptuales facilitan el aprendizaje y contribuyen especialmente en la adquisición de esta competencia.

La contribución de la materia a las competencias sociales y cívicas se establece desde el conocimiento de las instituciones y el modo de vida en la Grecia y Roma clásicas como referente histórico de organización social, participación en la vida pública y delimitación de los derechos y deberes de los individuos y de las colectividades, en el ámbito y el entorno de una Europa diversa, unida en el pasado por la lengua latina. Paralelamente, el conocimiento de las desigualdades existentes en estas sociedades favorece una reacción crítica ante la discriminación por la pertenencia a un grupo social o étnico determinado, o por la diferencia de sexos. Se fomenta así en el alumnado una actitud de valoración positiva de la participación ciudadana, la negociación y la aplicación de normas iguales para todos como instrumentos válidos en la resolución de conflictos.

La materia Cultura Clásica fomenta el respeto, la valoración y la comprensión de las reglas de la propia cultura y de otras, por medio del análisis de los principios que fundamentan las reglas sociales actuales. Dicha comprensión posibilita la valoración y el ejercicio del diálogo como vía necesaria para la resolución de problemas o el respeto hacia las personas con opiniones que no coinciden con las propias.

Asimismo, esta materia contribuye al sentido de iniciativa y espíritu emprendedor en la medida en que se utilizan procedimientos que exigen planificar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. La organización de debates y exposiciones orales, el trabajo cooperativo y la puesta en común de los resultados implican valorar las aportaciones de otros compañeros y compañeras, aceptar posibles errores, comprender la forma de corregirlos y no rendirse ante un resultado inadecuado. En definitiva, aporta posibilidades de mejora y fomenta el afán de superación. De esta manera, podrá realizar una construcción personal de su entorno, consciente de las perspectivas que le han sido dadas por la cultura de la que forma parte, y las integrará en las suyas propias.

Finalmente, la contribución de la materia a la competencia en conciencia y expresiones culturales se logra mediante el conocimiento del importante patrimonio arqueológico y artístico grecorromano en nuestro país, en nuestra comunidad autónoma y en Europa, como producto de la creación humana y como testimonio de la historia, asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y apreciándolo como fuente de disfrute y como recurso para el desarrollo individual y social. Educar hoy en esta actitud va a permitir salvar yacimientos

arqueológicos en el futuro. Asimismo, proporciona referencias para hacer una valoración crítica de creaciones artísticas posteriores inspiradas en la cultura y la mitología grecolatinas, o de los mensajes difundidos por los medios de comunicación que, en muchos casos, toman su base icónica del repertorio clásico. A su vez, con el conocimiento del mundo clásico y su pervivencia se favorece la interpretación de la literatura posterior, en la que perduran temas, arquetipos, mitos y tópicos, a la vez que se desarrolla el interés por la lectura, la valoración del carácter estético de los textos y el gusto por la literatura.

## 4. Objetivos

### 4.1 Objetivos generales de la etapa

De acuerdo con el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, al terminar el período de la ESO los alumnos están capacitados para:

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, 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.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. 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.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

- 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.

- 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.

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, texto y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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

- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, 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.

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

## 4.2 Objetivos específicos de la asignatura de Cultura Clásica

Según lo establecido en el BOPA Decreto 43/2015, de 10 de junio, las capacidades a desarrollar por el alumnado de Cultura Clásica en 2º ESO son las siguientes:



- 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.

- 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.

- 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.

- 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.

- 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.

- Manifestar actitudes de tolerancia y respeto por la cultura grecolatina y por otras opciones y opiniones que no coinciden con las propias.

- 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.

- 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.

## 5. Contenidos

Este apartado comienza designando los criterios de selección, determinación y secuenciación de los contenidos de la materia de Cultura Clásica en el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria. Seguidamente, se especifican, de acuerdo con el BOPA Decreto 43/2015, de 10 de junio, los bloques específicos de contenidos de la asignatura. Finalmente, aparecen señaladas la secuenciación y temporalización de las Unidades Didácticas a lo largo del curso académico 2020/2021.

## 5.1 Criterios de selección, determinación y secuenciación de contenidos

Para el desarrollo de esta programación didáctica, se han seguido las pautas establecidas en el BOPA Decreto 43/2015, de 10 de junio, por lo que la división y elección de contenidos está basada procede de dicho decreto.

Los contenidos han sido dispuestos de manera que se evolucione paulatinamente en el conocimiento del Mundo Clásico en Grecia y Roma y a la vez se traten todos los bloques en cada trimestre. De este modo, todos los contenidos se encuentran relacionados, así como las unidades didácticas, que engloban temas variados. Además, esta forma de secuenciar los contenidos favorece la correcta aplicación del proyecto de innovación que también aparece incluido en el presente Trabajo de Fin de Máster.

## 5.2 Bloques específicos de contenido para Cultura Clásica en 2º ESO

De acuerdo con lo presentado en el BOPA Decreto 43/2015, de 10 de junio, los siguientes bloques pertenecen a la asignatura de Cultura Clásica en 2º ESO:

### **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:

- La 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; la misuvaria.

#### **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; sistema de escritura.
- El alfabeto griego; el alfabeto 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.

### 5.3 Estructuración de las unidades didácticas.

#### **Unidad didáctica 1:**

- Clasificación de las lenguas indoeuropeas
- Las lenguas no indoeuropeas en Europa
- El latín y las lenguas romances
- Las lenguas de la Península: el origen de la lengua asturiana
- Transmisión de la cultura clásica hasta nuestros días.

#### **Unidad didáctica 2:**

- El origen de la escritura
- Los sistemas de escritura.
- El alfabeto griego
- El abecedario latino
- El mito de sucesión
- La pervivencia del latín y el griego en el léxico español

### **Unidad didáctica 3:**

- La geografía del mundo griego
- Historia de Grecia: primeras civilizaciones, etapas históricas de Grecia, personajes y acontecimientos destacados
- El concepto de “polis” y “hombre político”
- El panteón olímpico
- Helenismos y expresiones latinas (I)

### **Unidad didáctica 4:**

- Geografía del mundo romano
- Historia de Roma: orígenes, etapas históricas de Roma, la caída del imperio romano, personajes y acontecimientos destacados
- Mitología romana
- La pervivencia del derecho romano en la actualidad
- Helenismos y expresiones latinas (II)

### **Unidad didáctica 5:**

- El urbanismo griego: área sagrada, área pública, área privada
- Arquitectura griega:
  - a. Órdenes arquitectónicos
  - b. Construcciones: templos, teatros...etc.
- La vivienda en Grecia
- Identificación de raíces de origen griego y latino en la terminología científica (I)

### **Unidad didáctica 6:**

- El urbanismo romano: plano de una ciudad romana, principales edificios públicos
- Arquitectura romana:
  - a. Avances en técnicas constructivas
  - b. Construcciones religiosas
  - c. Construcciones civiles
  - d. Construcciones conmemorativas
  - e. Obras públicas

- La vivienda en Roma
- Identificación de raíces de origen griego y latino en la terminología científica (II)

### **Unidad didáctica 7:**

- La sociedad y la política en Atenas
- La sociedad y la política en Esparta
- La pervivencia arqueológica: restos y vestigios de época prerromana y romana en Asturias.
- Otras divinidades religiosas
- La pervivencia clásica en pueblos y ciudades
- Técnicas de derivación de origen latino y griego

### **Unidad didáctica 8:**

- La sociedad y la política en Roma
- Los semidioses y los héroes mitológicos
- La pervivencia clásica en la política e instituciones actuales
- La pervivencia clásica en las tradiciones: el caso de Asturias.
- Técnicas de composición de origen griego y latino

### **Unidad didáctica 9:**

- La familia y el trabajo en Grecia
- El ocio y los espectáculos en Grecia
- La escultura griega:
  - a. Etapas de la escultura
  - b. Obras más representativas
- Nociones básicas sobre evolución fonética

### **Unidad didáctica 10:**

- La familia y el trabajo en Roma
- El ocio y los espectáculos en Roma
- La escultura romana:
  - a. El retrato
  - b. El relieve histórico

- c. La pintura
- d. Otras manifestaciones
- Las metamorfosis
- La cultura clásica en las distintas manifestaciones artísticas
- La mitología y los temas legendarios en nuestros museos

#### 5.4 Temporalización

Esta programación didáctica se divide en 10 unidades didácticas que se imparten a lo largo de todo el curso. Basándonos en el calendario escolar dispuesto por la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Principado de Asturias para el presente curso 2020/2021 se han distribuido las unidades, contando que las horas lectivas semanales de la asignatura de Cultura Clásica en 2º ESO son 2. El número total de horas lectivas anuales de la materia es de 70 horas que están repartidas de este modo:

1ª evaluación: 24 h.

2ª evaluación: 21 h.

3ª evaluación: 25 h.

Para distribuir las unidades, se ha tenido en cuenta tanto el tiempo necesario para impartirlas como su extensión. Ya que el reparto de contenidos ha sido en 10 unidades didácticas, la primera evaluación contará con las unidades desde la 1 a la 4, puesto que los contenidos de la primera de ellas la hacen una de las más breves, una introducción para la asignatura. Seguidamente, la segunda y tercera evaluación constarán de 3 unidades didácticas cada una. No obstante, tanto este reparto como el cronograma se adapta al grupo-clase, si es necesario, se hará un ajuste del ritmo a las necesidades de la clase.

En el siguiente cronograma se dividen las unidades didácticas a lo largo de las evaluaciones, incluyendo el tiempo destinado a las pruebas escritas y a la propuesta de innovación:

		UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10	Pruebas	Proyecto
<b>1ª evaluación</b>	Sept	1h											
	Oct	3h	4h										2h
	Nov			5h	1h								2h
	Dic				3h							1h	2h
<b>2ª evaluación</b>	Ene					5h							1h
	Feb						5h						2h
	Mar							5h				1h	2h
<b>3ª evaluación</b>	Abr								6h				2h
	May									6h			2h
	Jun										6h	1h	2h

## 6. Metodología

### 6.1 Desarrollo del esquema metodológico

Las orientaciones metodológicas que se han utilizado en esta programación didáctica son las recogidas en el BOPA Decreto 43/2015, de 10 de junio, en referencia a la asignatura de Cultura clásica.

En este decreto, se hace hincapié en la necesidad de adaptar la asignatura al ritmo de aprendizaje de los alumnos, fomentando la participación activa y la motivación por sentirse parte de un mismo grupo. El currículo resalta la importancia del aprendizaje significativo colocando al alumno como el personaje principal en su educación, mientras que el profesor guarda el papel de acompañante a través de la asignatura y sus contenidos. Los contenidos, como se ha mencionado anteriormente, han sido distribuidos según los parámetros marcados



por el currículo y así están mezclados, cada unidad trata distintos temas que pueden estar conectados entre sí, además de utilizar cuestiones que el alumnado ya puede conocer, como, por ejemplo, recurrir a la temática de la lengua y cultura asturianas como nexo con la Cultura Clásica que, como dice el currículo, “conecta con la realidad más cercana”. De este modo, la asignatura proporciona unos conocimientos ya no solo aplicables a otras asignaturas, sino también a la vida diaria.

Por estos motivos, los bloques de contenido han sido conectados a través de las unidades didácticas, con una combinación de temas que llevan consigo una continuidad, además de una relación entre sí. El pilar fundamental para que este sistema de contenidos funcione es saber adaptarlo a las necesidades del alumnado en todo momento, pero también saber distribuir los contenidos con el objetivo de partir de lo básico hacia conocimientos más complejos. El currículo menciona un apartado que debe ser incluido en esta programación didáctica:

- Motivadora: despertará la curiosidad y la mantendrá mediante la variación de actividades, la adaptación a los intereses del alumnado y la conexión siempre con el entorno, trabajando el análisis y comparación de fuentes clásicas con informaciones actuales. En esta línea, resulta especialmente interesante motivar por el desafío: proponiendo cuestiones que contribuyan a esto, convirtiéndose la investigación diaria, mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación u otros soportes, en un pilar fundamental en el proceso de aprendizaje

En este punto radica la creación del posterior proyecto de innovación puesto que, en el contexto del grupo, parece lo más difícil de llevar a cabo. De esta idea metodológica nace dicha propuesta innovadora que se desarrolla en la tercera parte del presente trabajo. Además, favorecer el uso responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para el aprendizaje, no solo es una herramienta para la Cultura Clásica, sino que se extiende de forma transversal en todas las materias.

Finalmente, resulta imperativo mencionar que en este esquema metodológico se antepone la creación de un clima de aula favorable, en el que se valora encarecidamente el respeto, tanto a los compañeros como a la profesora, el diálogo y la tolerancia cero ante situaciones de discriminación, sea del tipo que sea. El trabajo en equipo y los debates en el

aula para compartir opiniones son favorables para conseguir llevar a cabo este aspecto del modo correcto.

## 6.2 Metodología didáctica y actividades

La asignatura de Cultura clásica conlleva un trabajo diario y constante, tanto dentro como fuera del aula, sin el cual el aprobado resulta difícil. Para ello, la profesora imparte las clases con ayuda de una presentación PowerPoint, intercalando explicaciones con ejercicios y actividades con los alumnos. Las participaciones del alumnado durante las explicaciones también son de utilidad, puesto que son una comprobación de si realmente se están entendiendo los contenidos impartidos. Durante las actividades individuales, la profesora es el apoyo para cualquier alumno que tenga dudas sobre ellas. Las clases tienen una metodología basada en la interacción, ya que en el aula se da pie a los debates y las cuestiones abiertas. El material audiovisual acompaña a las explicaciones, así como las lecturas de textos en el aula.

Un aspecto importante es mantener los contenidos relacionados entre sí durante las explicaciones y actividades, por lo que, siempre que sea posible, se recurre a conocimientos previos y enseñanzas anteriores. Esto tiene el objetivo de mostrar continuidad lógica en las clases y unidades didácticas, así como de valorar si el alumnado realmente tiene afianzados los contenidos más simples de la asignatura y así continuar aprendiendo otros nuevos.

Seguidamente, se pasa a hacer una descripción de las distintas actividades que se desarrollan durante el curso y, muchas de ellas, engloban varios bloques de contenido y favorecen su conexión disciplinar. Así, cuando una actividad es aplicable a varios bloques aparece repetida.

El bloque de Geografía y el de Historia son dos contenidos estrechamente relacionados, por lo que, en el reparto de unidades didácticas, se imparten de forma conjunta:

- Mapas en los que designar localizaciones, tanto del mundo griego como del romano.
- Líneas de tiempo sobre la historia de Grecia y Roma, que ayudan a establecer las etapas históricas y a marcar los acontecimientos más importantes.
- Cuestiones cortas sobre los temas tratados, tanto de forma oral como escrita.

- Visionado de fragmentos de películas que hablen sobre la historia del Mundo Clásico. Se habla de fragmentos puntuales ya que la visualización de toda una película dificultaría las clases por el número de horas semanales dedicadas a la asignatura.
- Actividades en las que se identifiquen personajes y episodios históricos a través de imágenes y pequeñas descripciones. Este apartado se vincula directamente con el bloque de contenido de Arte.
- Lectura de fragmentos de autores clásicos sobre episodios históricos.
- Esquemas y resúmenes para afianzar los contenidos.

#### Bloque de Mitología:

- Árbol genealógico sobre los dioses y diosas.
- Actividades de identificación de los principales atributos de cada dios y diosa, tanto a través de imágenes actuales como de obras de arte.
- Lectura de mitos seleccionados por la profesora.
- Esquemas sobre las relaciones personales de dioses y semidioses.
- Visitas virtuales a museos (por ejemplo, el Museo del Prado) para observar obras que representan episodios mitológicos.
- Resumen de un mito seleccionado por cada alumno y breve exposición oral ante sus compañeros. Este proceso se repite cada trimestre una vez.

#### Bloque de Arte:

- Actividades para identificar los principales edificios en una ciudad griega y romana.
- Visionado de videos sobre distintos temas: órdenes arquitectónicos, ingeniería romana, la vivienda por dentro, recreación de espacios públicos (por ejemplo, teatro y foro) ...
- Esquemas y resúmenes sobre los temas tratados.
- Imágenes de estancias de la vivienda en las que hay que señalar su nombre.
- Visitas virtuales a museos en los que haya piezas del mundo griego y romano para reconocer esculturas y las obras más representativas.

#### Bloque de Sociedad y Vida Cotidiana:

- Esquemas sobre los temas tratados.
- Actividades sobre el papel de la mujer en las diferentes sociedades: Grecia, Esparta, Roma.
- Juegos clásicos de los niños de la Antigüedad utilizados en la clase.
- Preguntas cortas, tanto por escrito como oral, sobre los contenidos.
- Leer textos clásicos adaptados que hablen sobre la vida diaria de los antiguos.
- Imágenes para señalar los lugares en los que se realizaban actividades de ocio y espectáculos.

#### Bloque de Lengua/léxico:

- Mapas de Europa en los que señalar la ubicación de las lenguas indoeuropeas.
- Esquemas sobre el tema.
- Actividades de comparación de términos entre distintas lenguas romances.
- Evolución fonética de términos latinos.
- Investigación sobre el origen de palabras.
- Formación de palabras a través de prefijación y sufijación de origen griego y latino.
- Árbol de las lenguas desde su origen indoeuropeo hasta las actuales.
- A partir de una raíz griega o romana, buscar palabras que contengan la misma.

#### Bloque de Pervivencia en la Actualidad:

- Realización de un trabajo sobre una obra artística (pintura, cine, series, libros...) que haya buscado inspiración en las figuras clásicas (Por ejemplo, capítulos de los Simpsons o las obras literarias basadas en la figura de Percy Jackson).
- Actividades para reconocer vestigios prerromanos y romanos en España y, más concretamente, en Asturias.
- Actividades de comparación entre aspectos actuales con los antiguos: ocio, política, cultura...
- Visionado de videos sobre lugares conservados de época clásica.
- Visitas virtuales a museos para observar obras artísticas en las que resida la mitología y leyendas de época clásica.
- Lectura de textos y reinterpretaciones de mitología e historias de época clásica.

### 6.3 Recursos

El aula en el que se imparte la asignatura es la que utilizan los alumnos para las demás asignaturas. Es un espacio abierto, con buena ventilación y ventanales en toda una pared. Cuenta con una pizarra tradicional de tiza y otra digital, con su respectivo proyector. La conexión a internet es, generalmente, buena, por lo que el equipo informático suele ser operativo. El principal problema de espacio es que 2º ESO se imparte en un edificio diferente a donde se encuentra el departamento de Cultura Clásica, por lo que la profesora ha de tener siempre preparado el material que desee llevar al aula.

En lo que se refiere al desarrollo de las clases, no es necesario adquirir un libro de texto. La profesora pone a disposición de los alumnos todos los materiales necesarios a través de la aplicación *Teams*: apuntes, lecturas, actividades... Es primordial que los alumnos conozcan los beneficios de esta aplicación para su uso en el aula, pues se reduce significativamente el impacto medioambiental, sin embargo, también se da la opción de dar estos materiales a través de fotocopias. La profesora hace sus explicaciones apoyándose en un PowerPoint proyectado ante la clase que también se cuelga en *Teams*. En este espacio, se comparten páginas web de interés para la asignatura y contenido adicional.

El proyector, además de servir como apoyo en las explicaciones, también es el medio mediante el cual se hacen los visionados de fragmentos de películas o videos de diversa índole, así como las visitas virtuales a museos. Para las investigaciones individuales y el proyecto de investigación se recurre habitualmente a utilizar la biblioteca del centro y el aula de informática.

## 7. Criterios y procedimientos de evaluación y calificación

Esta parte engloba tres grandes bloques: procedimientos e instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y criterios de calificación.

### 7.1 Procedimientos e instrumentos de evaluación

La profesora se sirve de diversos procedimientos e instrumentos para encontrar la información necesaria y así evaluar correctamente a los alumnos. La observación directa es un aspecto clave a lo largo de las clases ya que sirve como herramienta para ver si los alumnos avanzan con el ritmo de las clases, si entienden los contenidos y si se encuentran motivados

con las explicaciones. Las actividades y ejercicios hechos en casa y en clase, dado su carácter individual, son un indicador sobre el progreso individual de cada alumno pues muestran el grado de asimilación de los contenidos.

Las pruebas escritas se distribuyen una en cada trimestre. No son el elemento concluyente de la evaluación, pero sí sirven como elemento objetivo de la misma. Estas pruebas tienen un carácter general, con preguntas sobre todas las unidades para ver si se han alcanzado los objetivos propuestos. Llevando los ejercicios y actividades al día y con la entrega de trabajos, el estudio necesario para la prueba es mínimo.

Los trabajos escritos y las exposiciones orales también son parte del proceso de evaluación. En ellos se refleja el compromiso con la asignatura, la motivación, la asimilación de contenidos y el correcto seguimiento de pautas, además de la evolución a través del curso.

## 7.2 Criterios de evaluación, indicadores de logro y estándares de aprendizaje evaluables.

Los criterios de evaluación, los indicadores de logro y los estándares de aprendizaje evaluables aparecen recogidos en e BOPA, Decreto 43/2015, de 10 de junio, y son los siguientes:

### **Bloque Geografía:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>-Localizar en un mapa hitos geográficos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.</p> <p>- 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.</p>	<p>- 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.</p> <p>- Ubicar en el mapa con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos</p>	<p>- Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan el momento de apogeo de las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos</p>

	<p>arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Explicar los factores principales que justifican esta relevancia.</li> </ul>	<p>arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes para comprender las circunstancias que dan lugar al apogeo de las civilizaciones griega y romana y explica los factores principales que justifican esta relevancia.</li> </ul>
--	---	---

**Bloque Historia:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>-Identificar algunos hitos esenciales en la historia de Grecia y Roma y conocer sus repercusiones.</p> <p>-Identificar y describir el marco histórico en el que se desarrolla la cultura de Grecia y Roma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relatar brevemente los acontecimientos más relevantes de la historia de Grecia y Roma, explicando sus causas, consecuencias y su influencia en nuestra historia.</li> <li>- Identificar y reconocer los principales actores de los hitos históricos más relevantes de la historia de Grecia y Roma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe los principales hitos de la historia de Grecia y Roma, identificando las circunstancias que los originan, los principales actores y sus consecuencias, y mostrando con ejemplos su influencia en nuestra historia</li> </ul>

	<p>a partir de textos clásicos traducidos, lecturas complementarias, monografías.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Relacionar determinados hitos de la historia de Grecia y Roma con otros asociados a otras culturas.</li> <li>- Interpretar textos ilustrativos de las leyendas del ciclo troyano y de la fundación de Roma identificando sus ideas fundamentales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.</li> <li>-Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas.</li> <li>- Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.</li> </ul>
--	---	---

**Bloque Mitología:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las principales deidades de la mitología grecolatina.</li> <li>- Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.</li> <li>- Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir el ámbito de influencia y atributos de los dioses y diosas del panteón olímpico.</li> <li>- Reconocer e identificar los grandes mitos grecolatinos utilizando textos ilustrativos.</li> <li>- Diferenciar los nombres griegos y latinos de los principales personajes de la mitología clásica.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Reconocer referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo los aspectos básicos que se asocian a la tradición grecolatina.</li> <li>- 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.</li> </ul>	<p>pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compara 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.</li> <li>• Reconoce referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.</li> </ul>
--	---	--

**Bloque Arte:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>-Conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.</p> <p>-Conocer algunos de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y asturiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Deducir los elementos arquitectónicos del templo griego a partir del modelo del Partenón.</li> <li>- Localizar en un mapa y describir los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español, identificando su estilo y cronología aproximada.</li> <li>- Reconocer los restos y vestigios de época prerromana y romana existentes en Asturias, especialmente el Gijón/Xixón romano.</li> <li>- Elaborar, individualmente o en equipo, un proyecto de investigación sencillo relativo al patrimonio español y asturiano, utilizando fuentes diversas, incluidas las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce en imágenes las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando razonadamente mediante elementos visibles el orden arquitectónico al que pertenecen los monumentos más significativos.</li> <li>- Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.</li> <li>- Describe las características y explica la función de las principales obras arquitectónicas del arte griego (templos y teatros), ilustrando con ejemplos su influencia en modelos posteriores.</li> <li>- Localiza en un mapa y describe los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.</li> </ul>

	<p>Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Mostrar interés por la conservación de los restos arqueológicos de griegos y romanos en la Península Ibérica y, en concreto, los conservados en Asturias.</li> </ul>	
--	---	--

### **Bloque Sociedad y Vida Cotidiana:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas.</li> <li>-Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma y su pervivencia en la sociedad actual.</li> <li>-Conocer la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros.</li> <li>-Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Describir la organización de las sociedades griega y romana analizando y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombra los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica describiendo, dentro de cada uno de ellos, la forma de distribución y ejercicio del poder, las instituciones existentes, el papel que éstas desempeñan y los mecanismos de participación política.</li> <li>- Describe la organización de la sociedad griega y romana, 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.</li> <li>- Identifica y explica los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada</li> </ul>

	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debatar 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Describir y valorar los roles de hombres y mujeres en el mundo clásico, relacionándolos con el contexto de la época.</li> <li>- 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.</li> <li>- Identificar y describir las principales actividades económicas y formas de trabajo, valorándolas como productos de una sociedad clasista y relacionándolas</li> </ul>	<p>uno de sus miembros, identificando y explicando a través de ellos estereotipos culturales y comparándolos con los actuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y describe formas de trabajo y las relaciona con los conocimientos científicos y técnicos de la época, explicando su influencia en el progreso de la cultura occidental.</li> <li>- Describe 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.</li> <li>• Explica 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.</li> </ul>
--	---	---

	<p>con los conocimientos científicos y técnicos de la época, explicando su influencia en el progreso de la cultura occidental.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparar las condiciones laborales de algunos de esos oficios con las actuales, extrayendo consecuencias de forma crítica.</li> <li>- 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.</li> <li>- Comprender y valorar las expresiones de entretenimiento en Grecia y Roma, identificando las características de los espacios en los que se desarrollan.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
--	--	--

**Bloque Lengua/Léxico:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer la existencia de diversos tipos de escritura y distinguirlas entre sí.</li> <li>-Distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer las características formales y funcionales que distinguen los distintos sistemas y tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce, diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza, y explicando alguno de los rasgos que distinguen a unos de otros.</li> <li>- Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el</li> </ul>

<p>-Conocer el origen común de diferentes lenguas.</p> <p>-Comprender el origen común de las lenguas romances.</p> <p>-Identificar las lenguas romances y no romances de la Península Ibérica y localizarlas en un mapa.</p> <p>-Identificar léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la propia lengua y señalar su relación con las palabras latinas o griegas originarias.</p>	<p>- Localizar geográficamente los sistemas de escritura existentes en la actualidad.</p> <p>- 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.</p> <p>- Nombrar y describir los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.</p> <p>- Enumerar y localizar en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.</p> <p>- Explicar el origen de las lenguas europeas.</p> <p>- 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.</p> <p>- Explicar el proceso de formación de las lenguas romances.</p> <p>- Diferenciar las lenguas romances y situarlas sobre un mapa, explicando alguna de sus similitudes con ejemplos.</p> <p>- 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.</p>	<p>mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.</p> <p>- Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.</p> <p>- Describe 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.</p> <p>- Identifica las lenguas que se hablan en España, diferenciando por su origen romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan.</p> <p>- Reconoce y explica 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.</p> <p>- Explica el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.</p> <p>• Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.</p>
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar en qué consisten los procedimientos de derivación y composición de origen griego y latino aportando ejemplos y aplicarlos para enriquecer el vocabulario.</li> <li>- Identificar los principales prefijos, sufijos y étimos griegos y latinos y relacionarlos con su significado ilustrándolos con ejemplos.</li> <li>- Reconocer el origen grecolatino de palabras de uso común y aquellas más frecuentes del léxico científico-técnico, deduciendo su origen y etimología.</li> <li>- Explicar el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.</li> <li>- 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.</li> <li>- Reconocer el origen latino de algunos términos de uso frecuente en asturiano.</li> </ul>	
--	---	--

**Bloque Pervivencia en la Actualidad:**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Estándares</b>
-Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes y en la organización social y política.	- Reconocer en el mundo actual y concretamente en el patrimonio cultural y artístico elementos relevantes de la	- Señala y describe algunos aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la

<p>-Conocer la pervivencia de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales.</p> <p>-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.</p> <p>-Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p>	<p>aportación de Grecia y Roma, aportando ejemplos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Reconocer referencias míticas, claras y sencillas, en las artes plásticas describiendo los aspectos más representativos de la tradición grecolatina.</li> <li>- Descubrir obras de arte inspiradas en la mitología clásica en distintas páginas web o navegando por internet.</li> <li>- Constatar con ejemplos la importancia de la mitología en el arte, en la literatura y en la música.</li> <li>- Investigar en el entorno asturiano posibles paralelismos con otros seres de la mitología asturiana.</li> <li>- 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.</li> <li>- Identificar la presencia romana en el territorio de la actual Asturias.</li> <li>- Comparar los valores cívicos existentes en la época con los actuales mediante ejemplos.</li> <li>- Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de</li> </ul>	<p>actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra la pervivencia de la mitología y los temas legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos.</li> <li>- Enumera y explica 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.</li> <li>- Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.</li> </ul>
---	---	--



	<p>investigación, adaptados a su nivel, acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura, y especialmente en el territorio de Asturias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasificar y organizar la información obtenida, seleccionando la más adecuada y sintetizar su contenido.</li> <li>- Exponer oralmente los resultados de los trabajos.</li> </ul>	
--	---	--

### 7.3 Criterios de calificación

Las evaluaciones a lo largo son tres, correspondientes a los tres trimestres. En las sesiones de evaluación se trata, principalmente, los avances del alumno durante el curso, pero también es necesario proporcionar una nota numérica para el boletín oficial de notas. Por este motivo, estos son los porcentajes que se utilizan para calcularla:

- 20%: participación activa en el aula y realización de las actividades en clase y en el aula.
- 20%: correcta realización de los trabajos encomendados por la profesora y su posterior entrega en tiempo y forma.
- 60% pruebas escritas y orales a lo largo del trimestre.

No es necesario un mínimo en ninguna de las partes para aprobar. El 20% de participación puede verse afectado si el alumno o alumna muestra falta de trabajo o de asistencia reiteradas. Por otra parte, los trabajos entregados deben adaptarse a las pautas dadas por la profesora y las pruebas escritas conllevan una correcta expresión escrita. Las faltas de ortografía serán penalizadas en las pruebas y, para enmendar esa penalización, se debe realizar un breve trabajo en el que las cuestiones ortográficas sean impecables.

## 8. Actividades complementarias y extraescolares

Debido a la situación sanitaria derivada de la COVID-19, en el curso 2020/2021 todas las actividades extraescolares quedan canceladas. Desde el departamento no se contemplan actividades complementarias.

## 9. Medidas de Atención a la Diversidad

Los criterios metodológicos seguidos para impartir las clases, como avanzar según las necesidades y el ritmo del alumnado, son beneficiosas para el correcto tratamiento de la diversidad. Por otro lado, si un alumno presentase necesidades especiales para continuar el rendimiento de la materia, la atención estaría guiada por las pautas que el orientador u orientadora del centro dispusiese.

En todo momento el contacto entre el profesor y el departamento de orientación, así como con el tutor o tutora, sería constante, para conocer la evolución del alumno y así poder aplicar las medidas óptimas para su caso. No obstante, como medida de carácter general se establece el trabajo de refuerzo sobre los contenidos en el aula, así como una atención lo más personalizada posible. Por otro lado, si algún alumno demandase una profundización de los contenidos, también se proporcionarían todas las facilidades con el objetivo de mantener su estimulación por el aprendizaje y el interés en la materia. Toda medida ha de ser observada para comprobar sus efectos a lo largo del curso.

## 10. Medidas de refuerzo

### 10.1 Recuperación a lo largo del curso

Debido al carácter continuo de los contenidos, si un alumno suspende la primera evaluación, tendrá la posibilidad de aprobar si consigue el aprobado en las siguientes evaluaciones. En el caso de los trabajos, si un trabajo se suspende por no alcanzar los mínimos requeridos, se pueden repetir y volver a entregar. En ningún caso se da esta oportunidad a los alumnos que no entreguen los trabajos en tiempo sin justificación aparente.

### 10.2 Prueba extraordinaria de septiembre

La evaluación extraordinaria de septiembre seguirá unos parámetros semejantes al curso. Por un lado, se da tarea a los alumnos para el verano en forma de trabajos y actividades,

semejantes a los vistos durante el curso, y todo ello constará un 20% de la nota. Por otro lado, se reserva el 70% restante para la prueba escrita.

### 11. Medidas ante un posible confinamiento

La pandemia de la COVID-19 nos afecta diariamente, y los alumnos no están exentos de ella. Así pues, en el caso de un confinamiento de alumno, se le ofrecerían todas las posibilidades disponibles. Con la adquisición por parte del centro de cámaras para las clases online, se les daría la opción de acudir a las clases a través de *Teams*, y, en este mismo espacio se subirían todos los apuntes y actividades de la clase. En el horario de la profesora se reserva una hora para la atención online de los alumnos, en la que se comprobaría cómo evoluciona el alumno durante las clases en confinamiento y se resolverían sus dudas y sugerencias para adaptarse lo máximo posible a sus necesidades especiales.

### 12. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente

La programación didáctica es un documento teórico para aplicar en las clases. Por este motivo, en la práctica en muchas ocasiones se observa la utilidad de la misma. Todas las medidas, recursos, ritmo y espacio pueden ser modificados si la situación lo requiere, o bien, si la programación didáctica no es aplicable a los alumnos del presente curso.

## **Tercera parte: PROPUESTA DE INNOVACIÓN: “PREGÚNTALE AL ORÁCULO”**

### **1. Diagnóstico inicial**

Para la realización de esta propuesta de innovación se han observado, principalmente, los puntos fuertes y débiles de un mismo grupo, reflejados en los ámbitos de mejora. A su vez, cuenta con un contexto propio, adaptado al curso 2020/2021 y a sus condiciones especiales derivadas de la situación sanitaria.

#### **1.1 Ámbitos de mejora**

A través de la observación directa del curso de 2º ESO de cultura clásica se han diagnosticado las deficiencias principales del grupo durante las clases. Durante el periodo de prácticas, se observó en este curso un ambiente muy distinto al del resto de cursos a los que acudíamos.

En un primer momento, percibes un grupo de alumnos en silencio sentados en sus pupitres mientras una profesora imparte su lección con la ayuda del proyector y una presentación de *Powerpoint*. Los alumnos son disciplinados y muy curiosos, pero siempre que preguntaban, lo hacían levantando la mano y esperando a que se les diese la palabra, con una avidez de curiosidades propia de jóvenes de su edad. Con esa inquietud a causa de la edad, resulta todo un reto mantener toda su atención en la pantalla. Sin embargo, prestando la atención necesaria, pronto eras consciente de que todos ellos estaban desconectados de las clases, incluso algunos haciendo tareas de otras asignaturas. Todas las sospechas se hicieron patentes cuando, al término de una de las clases, uno de los alumnos nos entregó a mi compañera de prácticas y a mí unos dibujos hechos por él durante la hora.

Por este motivo, el principal problema detectado es la absoluta falta de interés y a una motivación pobre hacia el contenido de la asignatura, pese a ser esta una asignatura que ellos han elegido debido a su carácter optativo. Todo ello está estrechamente relacionado con la falta de dinamismo del aula, que no aporta nada nuevo o al menos distinto a lo que están acostumbrados a vivir en el resto de las clases.

Otra cuestión que destacar a la hora de enfrentarse a las clases con este grupo es su nula percepción de la pervivencia clásica en el mundo actual en el que viven. Su imagen de la

cultura clásica es un retrato de un mundo muy alejado de su realidad, casi una desvinculación total de lo que realmente es: una etapa histórica de la que debemos el desarrollo de nuestra cultura tal y como la entendemos.

A través de este proyecto, se persigue la intención de que en todos los alumnos despierte la curiosidad por las culturas griega y romana, satisfaciendo todas sus preguntas a través de la investigación activa, con la finalidad de que, a través de este método, encuentren la motivación necesaria para entender y disfrutar de los contenidos de la asignatura de Cultura Clásica.

## 1.2 Contexto

El contexto de centro y grupo para implementar este proyecto de innovación es el mismo que ya se ha presentado anteriormente en la reflexión sobre el período de prácticas y para la programación didáctica de cultura clásica en 2º ESO, por lo que en este punto resulta redundante volver a incidir sobre ello.

## 2. Justificación y enmarque teórico

Esta propuesta de innovación busca utilizar como herramienta educativa el juego en el aula de la Educación Secundaria, con el objetivo de mantener la motivación e interés del alumnado en las clases y a la vez fomentar el aprendizaje significativo a través de las preguntas incluidas en el juego.

Los métodos tradicionales se han quedado obsoletos actualmente en el momento de hacer frente a las clases, a través de unos alumnos indiferentes a las clases magistrales que piden a los profesionales de la educación una renovación y cambio educacional. Sus demandas se ven reflejadas en la implementación de propuestas innovadoras que, realmente, no tienen por qué ser una invención completamente nueva o jamás vista, sino que la innovación reside en saber utilizar los recursos de los que se dispone para dar un enfoque propio y diferente a la materia.

Es precisamente en este punto donde entra la innovación que nos atañe: “Pregúntale al oráculo”, una propuesta que cambia la metodología de la asignatura para así hacer crecer su atractivo y fomentar la participación activa del alumnado. A través del juego y la iniciativa emprendedora de crearlo desde el tablero, el alumno mejorará su conocimiento sobre el

mundo clásico a la vez que se divierte, además de integrarse en un proyecto de trabajo cooperativo.

El juego como método de aprendizaje, llamado gamificación, es una metodología que convierte la mecánica lúdica en el ámbito educativo con el objetivo de mejorar el rendimiento de los alumnos desde cualquier perspectiva: asimilación de conocimiento, motivación, recompensa...etc. El correcto funcionamiento de la metodología de juego radica, esencialmente, en el compromiso de los alumnos con la actividad. Entre las posibilidades de la gamificación, la inclinación en este caso ha sido por los juegos interactivos del tipo pregunta-respuesta, una reinterpretación de los juegos quiz (Trivial, Cranium, Boom, Preguntados...) que lleva al alumno a encontrar una motivación a través de la investigación para completar un juego propio y creado por ellos mismos.

### 3. Objetivos

El objetivo final que persigue este proyecto es promover mayor motivación hacia la asignatura y sus contenidos que aparecen indicados en el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria y relaciones entre sus elementos establecido en el Decreto 43/2015, del 10 de junio, en el apartado reservado para 2º de la Eso. Este objetivo general implica también un mayor interés de los alumnos por el mundo clásico, pues se le presenta como una actividad lúdica y diferente a lo tradicionalmente establecido.

Para alcanzar el objetivo general, han de establecerse ciertos objetivos específicos que recoge la siguiente tabla, indicando también sus respectivos indicadores de logro y medidas:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES DE LOGRO	MEDIDAS
Conocer los aspectos más importantes en profundidad de los bloques de contenido de la materia	<p>-El alumno mejora significativamente sus calificaciones</p> <p>-El alumno responde correctamente a las preguntas planteadas por la profesora durante las clases</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionarios escritos.</li> <li>- Preguntas orales</li> <li>- Observación directa.</li> </ul>

<p>Mantener la atención del alumnado a las explicaciones de la profesora</p>	<p>-Los alumnos incluidos en el proyecto muestran una actitud proactiva en el transcurso de las clases y presentan dudas relacionadas con ella.</p> <p>-Los alumnos presentan sus propuestas de preguntas en la fecha y forma acordadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material visual facilitado por la profesora.</li> <li>- Implicación en el proyecto de los alumnos y la profesora.</li> </ul>
<p>Elaborar material complementario para la redacción de las preguntas por parte de los alumnos</p>	<p>-Los alumnos utilizan los apuntes y esquemas de la profesora como guía para crear las preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esquemas sobre cada uno de los bloques (geografía, léxico, arte...)</li> <li>- Propuestas de preguntas</li> </ul>
<p>Favorecer la investigación y lectura entre el alumnado</p>	<p>-El alumno utiliza todos los recursos para ofrecer preguntas creativas</p> <p>-El alumno demuestra originalidad en el contenido de sus preguntas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización del aula de informática.</li> <li>- Lecturas facilitadas por la profesora.</li> </ul>

#### 4. Desarrollo de la innovación

El proyecto “Pregúntale al oráculo” se presenta como un juego de mesa con tantos jugadores como se quiera. Esta actividad es una reinterpretación del tradicional juego de preguntas y respuestas Trivial, en este caso centrado en la cultura clásica. Su nombre se debe a los conocidos oráculos griegos, que luego asimilaron los romanos. A estos lugares se acudía

para realizar consultas sobre cuestiones trascendentales que preocupaban a la persona que los visitaba, como Edipo, quien vive una serie de tragedias a raíz de las respuestas del oráculo de Delfos. Cada uno de los jugadores, o equipos si fuese el caso, toma el nombre de un oráculo: Delfos, Dídima, Dódona, Olimpia...etc.

Tiene 6 bloques para las preguntas divididos por colores: Geografía e Historia (azul), Mitología (rosa), Vida Cotidiana (amarillo), Léxico (verde), Pervivencia (Naranja) y Arte (Marrón). El tablero tiene forma de rueda separada por casillas, con seis radios. Cada una de las casillas tiene un color y la casilla que une cada radio a la rueda es la más importante: da el quesito del color correspondiente. Los jugadores parten desde el centro del tablero y, cuando tienen todos los quesitos, vuelven a él para responder una pregunta final del color que elijan el resto de los participantes. Si aciertan esta última cuestión, ganan el juego y se convierten en el oráculo ganador.

Las siguientes cuestiones que se abordan para continuar el desarrollo de la innovación son los agentes que se ven incluidos en el proyecto, los materiales y/o recursos y además un plan de actividades detallado con su respectivo cronograma.

#### 4.1 Agentes implicados

Los agentes implicados son tanto la profesora como los alumnos con un nivel de actuación aula, ya que solo se desarrolla dentro de ella debido a la situación sanitaria que nos ha tocado vivir este curso. La profesora será guía de la actividad y en ella reside el papel de gestionar el proyecto y ayudar en todo lo posible al grupo para la consecución de todos los objetivos.

Sin embargo, los principales protagonistas de esta innovación son los alumnos. Ellos deben crear, en primer lugar, un logo para su juego de mesa que represente el espíritu que intentan transmitir. El papel más importante que desempeñan es el de creadores de las preguntas que se harán en el juego y sus respuestas. En definitiva, los alumnos han de crear el juego prácticamente desde cero, siempre guiados por la profesora.

#### 4.2 Recursos necesarios.

El material del cual se ha de disponer para el funcionamiento del juego podría dividirse en dos grandes grupos: recursos para las preguntas y material para el juego físico.



- Los recursos para las preguntas son el material necesario para que los alumnos formulen las preguntas. Por un lado, necesitan acceso a la sala de ordenadores con frecuencia para que utilicen los recursos que nos ofrece internet. Esto favorecerá un correcto uso de las TIC pues observarán fácilmente cuánto pueden aprender sobre un tema con una simple búsqueda. Por otro lado, la profesora es la encargada de crear material complementario que los ayude a saber cómo han de construir las preguntas y la información que deben seleccionar. También es papel del docente proporcionarles lecturas que sean adecuadas para la creación del proyecto.<sup>1</sup>

- El material para el juego físico es sencillo y fácil de encontrar. Se utiliza cartón reciclado del centro para crear el tablero y las fichas, mientras que las tarjetas, con el objetivo de que todas sean iguales, será trabajo de la profesora unificarlas en un mismo diseño. Los dados pueden utilizarse los que se quiera, tanto reciclarlos de un juego antiguo como una de las múltiples aplicaciones de dados que hay en la web.

### 4.3 Actividades

Este grupo cuenta con dos horas semanales de Cultura clásica y se utiliza un jueves cada 15 días para desarrollar el proyecto. En la explicación de la profesora sobre el mismo se incluye también un apartado sobre la importancia de los contenidos explicados en clase como guía para la producción del juego. Las fases para la creación del proyecto se corresponden con los trimestres del curso, junto con una serie de actividades correspondientes que se temporalizan en los correspondientes cronogramas.

**1º trimestre:** en este momento comienza el trabajo. La profesora explica el proyecto a los alumnos, que entre todos elegirán un logo para el juego<sup>2</sup> y, después, cada uno elegirá uno de los bloques para buscar información. Al ser 8 alumnos, dos de ellos deben coger un bloque repetido, pero esto será solucionado a lo largo del proyecto. Cada uno presenta 10 preguntas que tengan que ver con su bloque. Para ello, aprovecharán la clase cada quince días para investigar a través de la lectura e internet. El último jueves del trimestre se dedica a presentar las preguntas y comenzar a crear el tablero<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Se incluyen ejemplos en la bibliografía del trabajo.

<sup>2</sup> Véase Anexo I

<sup>3</sup> Véase Anexo III

<b><u>Actividades</u></b>	<i>8 oct</i>	<i>22 oct</i>	<i>5 nov</i>	<i>19 nov</i>	<i>3 dic</i>	<i>17 dic</i>
Explicación y elección del logo						
Búsqueda de información con recursos online						
Lectura e investigación con material complementario						
Creacion del tablero						

**2º trimestre:** se vuelven a repartir los bloques, cada uno debe hacer uno distinto al trimestre anterior, incluso los alumnos que tengan que escoger un bloque repetido. También se leen las tarjetas de preguntas ya creadas<sup>4</sup> para ver si se les puede dar respuesta. De este modo, todos los alumnos rotarán por todos los bloques y aprenderán sobre ellos, además de repasar los conocimientos con las tarjetas del primer trimestre. Se utiliza el mismo sistema de trabajo en este trimestre y, al final de este, se continúa con la creación del juego físico, es decir, los soportes para cartas y las fichas.

<b><u>Actividades</u></b>	<i>21 ene</i>	<i>4 feb</i>	<i>18 feb</i>	<i>4 mar</i>	<i>18 mar</i>
Elección de bloques					
Cuestionario sobre preguntas ya creadas					
Búsqueda de información con recursos online					
Lectura e investigación con material complementario					

<sup>4</sup> Véase Anexo II.

Creación del tablero						
----------------------	--	--	--	--	--	--

**3º trimestre:** en la fase final se repite el sistema de los dos anteriores trimestres y, además, cuando las preguntas estén terminadas, se configura el juego físico en su totalidad. Durante las últimas semanas del curso se presenta en el vestíbulo del instituto.

<b><u>Actividades</u></b>	<i>15 abr</i>	<i>29 abr</i>	<i>13 may</i>	<i>27 may</i>	<i>10 jun</i>	<i>24 jun</i>
Elección de bloques						
Cuestionario sobre preguntas ya creadas						
Búsqueda de información con recursos online						
Lectura e investigación con material complementario						
Creación del tablero						
Presentación del juego						

Este sistema pretende que los alumnos no tengan que hacer nada relacionado con el proyecto en casa y la carga de trabajo sea menor. También se alternan las horas en la sala de informática con las de lectura e investigación para que puedan nutrirse de los contenidos que seleccionen de cada medio y así su trabajo sea completo. Cada alumno presenta en cada trimestre 10 preguntas sobre el bloque seleccionado, por lo que al final de curso habrá un número notable de cuestiones que no se repiten y que abarcan diversos temas.

## 5. Evaluación y seguimiento.

Este proyecto implica el trabajo de solo dos agentes: profesora y alumnos, por lo que su supervisión queda en manos de la profesora. Además, con un grupo reducido de alumnos

como este, se hace sencillo poder evaluar su seguimiento a través de la observación directa y diaria. Sin embargo, hay ciertos instrumentos evaluadores útiles para este proyecto:

- La creación de preguntas es el principal. Con la entrega de estas al final del trimestre, la profesora podrá ver el trabajo desarrollado por cada alumno. Se valora positivamente su correcta entrega en tiempo y forma, la expresión utilizada, el contenido adecuado al bloque y la originalidad. Por otro lado, se penalizará el plagio.

- La actitud de los alumnos en este caso también es un aspecto a tener en cuenta. Se valora positivamente el grado de implicación en el trabajo, pero también la organización. Se fomenta la participación, comunicación y respeto entre los compañeros además del trabajo significativo como medio para que los alumnos adquieran conocimientos incluidos en el juego.

### 5.1 Evaluación y resultados del proyecto.

La comprobación de que el proyecto ha tenido un efecto positivo en los alumnos es, principalmente, ver cómo se han ido alcanzando los objetivos marcados. Una fuente de información son las propias clases ya que en ellas se puede observar si los alumnos han encontrado una motivación para prestar atención a los contenidos explicados por la docente. Nuevamente, también las clases reservadas al proyecto son clarificadoras, pues en ellas se observa directamente el interés mostrado por los alumnos en el juego, a través de su trabajo diario y su comunicación con la profesora y con sus compañeros. Otro punto importante son los exámenes de la asignatura ya que en ellos los alumnos plasman la información que conocen. Así, se verá si realmente con el uso de la investigación y la lectura han asimilado los conocimientos correctamente.

Con el final de curso también se valora la opinión de los propios alumnos sobre cómo han vivido el proyecto. La profesora es la encargada de pasar un cuestionario anónimo sobre cómo han vivido la experiencia de “Pregúntale al oráculo” y su opinión sobre lo que han aprendido de este modo. No obstante, este punto también se puede observar a través de las actitudes del alumnado con el proyecto y su grado de satisfacción al terminarlo.

## CONCLUSIONES

Para finalizar, quiero destacar el valor tan importante que tienen las prácticas en el desarrollo de este Máster. El centro de prácticas es la mayor fuente de conocimientos, teóricos y prácticos, en el curso. Mi desarrollo profesional en el periodo de prácticas, bajo mi punto de vista, favorecerá mi inicio en el mundo laboral de la docencia.

Por otra parte, en el momento de realizar la programación docente, vi la necesidad de añadir un punto esencial a ella. Teniendo en cuenta el desarrollo especial del pasado curso, este 2020/2021 se presentaba incierto tanto para los profesores como para los alumnos. Así pues, decidí añadir un apartado para medidas en caso de confinamiento ya que muchos alumnos durante las prácticas se vieron en esta situación. Me parecía esencial que tuviesen un apartado en la programación, un lugar donde quedara constancia del procedimiento en estos casos en esta asignatura concreta. Además, mi intención fue darle el matiz más personal posible, ya que cada persona sobrelleva las condiciones de encierro de un modo distinto, ya que es una cuestión que afecta directamente a la salud mental.

Mi proyecto de innovación nace de la desmotivación y la falta de interés. En una materia tan denostada como lo son las lenguas clásicas, tenemos, en mayor medida, que salirnos del método tradicional que ya se ha demostrado que no sirve. Introducir pequeños cambios, juegos y métodos de enseñanza distintos en Cultura Clásica conlleva que los alumnos dejen la asignatura con una buena concepción de las lenguas clásicas y su cultura e, incluso, despertemos su interés para continuar con su estudio en cursos posteriores.

Así, tomando un juego tan clásico como lo es el trivial, pretendo introducir una novedad en el aula. Una de las conclusiones que he sacado de escribir la innovación es que este juego físico podría ser también digitalizado, aunque para ello la profesora ha de tener ciertos conocimientos informáticos de los que yo, en este momento, carezco.

## BIBLIOGRAFÍA

- Decreto 43/2015, 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. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 30 de junio de 2015, núm. 150.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*. 3 de enero de 2015. Núm. 3. 169-546.
- IES Isla de la Deva (2020). *Programación General Anual*. Piedras Blancas (Castrillón).
- IES Isla de la Deva (2018). *Proyecto Educativo de Centro*. Piedras Blancas (Castrillón).
- IES Isla de la Deva (2019). *Programación Didáctica del Departamento de Cultura Clásica*. Piedras Blancas (Castrillón).
- Andrevon, Jean Pierre (2003) *Héroes de Roma en la Antigüedad*. Anaya.
- Gillot, Laurence (2002) *Las metamorfosis de Ovidio*. Anaya.
- Elvira Barba, Miguel Ángel; Carrasco Ferrer, Marta (2018) *Los mitos en el Museo del Prado*. Editorial Guillermo Escolar.

## ANEXOS

### I. Logo



## II. Ejemplo de tarjeta



¿Quiénes fueron los fundadores de Roma?

¿Cuál es el atributo del dios Zeus?

¿Cuántos reyes tuvo Roma?

¿Qué significa el sufijo -cracia?

¿Dónde se encuentra el acueducto mejor conservado en España?

¿Cuáles son los nombres de los tres órdenes clásicos?



III. Tablero y dados

