

PROGRAMACIÓN DE CULTURA CLÁSICA 3º

0. ÍNDICE.....	Pág. 1
1. INTRODUCCIÓN.....	Págs.2,3,4
2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.....	Págs.5,6,7
3. OBJETIVOS.....	Pág. 8
4. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.....	Págs.9,10
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	Págs.11,12,13
6. METODOLOGÍA Y RECURSOS.....	Págs.13,14,15
7. EVALUACIÓN:	
7.1 Instrumentos y procedimientos de evaluación.....	Pág.15
7.2 Criterios de calificación.....	Pág. 16
8. CONTENIDOS MÍNIMOS.....	Pág. 17

1.- INTRODUCCIÓN :

Acercarse a la Cultura Clásica es aproximarse a la historia de una gran parte de los pueblos europeos y de la civilización occidental para fortalecer nuestra identidad y nuestra conciencia histórica, y poder así, interpretar mejor el mundo que nos rodea ; y es, además, indagar en las principales fuentes para el conocimiento del mundo clásico : las fuentes literarias. Los géneros literarios griegos y latinos, y sus contenidos, en especial, los de temas mitológicos, forman parte fundamental de la literatura europea. Es en las mencionadas fuentes clásicas donde se recogen los más famosos relatos protagonizados por personajes reales o ficticios que nos podrán ayudar a comprender cómo eran, cómo vivían y cómo sentían nuestros antepasados griegos y romanos. Su conocimiento no sólo coadyuva a interpretar nuestra propia literatura, sino la de numerosos países de nuestro entorno. Un estudio incipiente de los textos griegos y latinos se hace, por tanto, necesario a la hora de leer determinadas obras de la literatura universal, de contemplar una obra de arte o de expresiones o comprender a los demás en diversos contextos, entre otros aspectos.

Tanto los seres mitológicos , sobrenaturales o no, creados por la imaginación literaria de los autores griegos y romanos, como las figuras de carne y hueso, artífices , en unos casos, de una acción mítica relevante, y en otros, de alguna obra literario científica, o de una proeza con trascendencia histórica (cultural, social, científica, militar...), han servido como modelos para los habitantes de las ciudades más representativas del mundo griego y romano, y han pervivido arraigados a nuestra cultura hasta el momento presente.

En efecto, las sociedades siempre han necesitado modelos con los que identificarse y a partir de los cuales formar su propia idiosincrasia. Estos son necesarios, incluso para superarlos; y los que tenemos, tanto sociales como culturales, son de manera fundamental griegos y latinos, o derivan, de una forma u otra, de ellos. Vienen de la Antigüedad grecolatina y permanecen vivos; son o se han hecho generalmente humanos; afectan no sólo al entorno europeo, sino también a la cultura universal; y deben ser conocidos por los hombres y las mujeres de hoy.

Por eso, la materia de Cultura Clásica, Optativa de 3º de Educación Secundaria Obligatoria, pretende poner en contacto al alumnado con aquellas figuras de ficción y reales que han perdurado en la actualidad , a través de manifestaciones literarias, artísticas (pictóricas, esculturales, musicales . . .) y científicas, en especial. Será necesario que el alumnado de la etapa obligatoria adquiera este tipo de conocimientos, al menos de una forma básica.

El aprendizaje de los mitos que protagonizan dioses y héroes constituye un instrumento para reconocer y comprender las fuentes del conocimiento del ser humano (arte, literatura, música, cine, etc.) y, al mismo tiempo, para ahondar en la problemática del pensamiento a lo largo de los tiempos con el objetivo de observar su desarrollo y las distintas soluciones halladas.

El estudio de las referencias mitológicas del Archipiélago canario deberá tener un apartado especial. Para comprender y entender nuestro pasado será importante

conocer los textos de los autores que tratan los tópicos de los Campos Elíseos , del Jardín de las Hespérides, de la Atlántida, de las Islas Afortunadas..., tanto clásicos (Homero, Hesíodo, Platón, Horacio, etc.) como canarios (Tomás Morales, Viera y Clavijo ...) y otros no canarios (Torriani . . .).

Las obras literarias y artísticas, las acciones y proezas, las innovaciones y logros de los personajes históricos más relevantes de Grecia y Roma ofrecen al alumnado un sentido histórico y unas pautas para la crítica de comportamientos heredados, pero evolucionados. Asimismo, se intentará que entienda el mundo en el que vive y sus contradicciones preferentemente las originadas por razones sociales, de género e incluso étnicas, al comparar el comportamiento y la forma de vida, de ser y actuar de estos personajes, propios del mundo antiguo grecorromano, con los modos de vida de este momento. Habrá de recalcarse la profunda personalidad de las sociedades griega y romana, que crearon y transmitieron concepciones y un legado capaces de perdura a través de los siglos y de configurar lo que se ha llamado “el pensamiento y la cultura occidental”.

El mundo del ocio es cada día más necesario e imprescindible en los tiempos en que vivimos. El conocimiento de algunos aspectos del modo de vida de los antiguos griegos y romanos puede ser un apoyo para que el alumnado entienda su evolución. Ellos supieron limitar muy bien los términos de **otium et negotium**. En la lectura de los Clásicos se puede observar el relevante papel que se le daba a las fiestas, al teatro, a los Espectáculos, a las diversiones, a las reuniones, a la conversación, al deporte y a todo lo que consideraban recreo del espíritu.

Así pues, el estudio de las fiestas religiosas, deportes y espectáculos, permitirá, entre otras cosas, que el alumnado comprenda cómo la religión de la Antigüedad clásica se caracterizó por la mezcla de toda clase de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras. Esto lo ayudará a valorar y respetar la diversidad religiosa y cultural de la sociedad de hoy en día. Le posibilitará, además, enjuiciar los espectáculos actuales, minoritarios como el teatro o mayoritarios como los campeonatos deportivos, al tener como referentes la actividad dramática, las manifestaciones deportivas y los espectáculos de masas de Grecia y Roma.

Con la introducción al estudio de las etimologías, se quiere que el alumnado aprenda a precisar el sentido de las palabras que utiliza y a hacer de ellas un uso apropiado. Podrá mejorar, así, la comprensión oral y escrita de los diferentes tipos de mensajes, tanto científico-técnicos, como de comunicación en general; y establecer paralelismos y contrastes entre su propia lengua y otras lenguas modernas.

Los contenidos de esta materia se encuentran estructurados en cinco bloques:

- I.- “Divinidades y seres mitológicos.”
- II.- “Personajes literarios del mundo grecorromano”.
- III.- “Personajes históricos del mundo grecorromano” .
- IV.- “Fiestas religiosas, deportes y espectáculos”.
- V.- “ Etimologías griegas. Introducción al léxico latino”.

Con los cuatro primeros bloques se pretende mostrar la pervivencia de la cultura grecorromana en diversos aspectos del mundo actual. El último bloque trata del conocimiento del alfabeto y de los étimos más usuales del léxico griego. El alumnado tratará de familiarizarse con la lectura y escritura del griego y los procedimientos de derivación y composición de palabras españolas relacionadas con raíces griegas. Del léxico latino se trabajarán preferentemente los prefijos latinos, dejando para la materia de Latín de 4º de ESO la ampliación del estudio del léxico latino.

Hay que señalar que el alto grado de generalización con que se ha decidido enunciar los contenidos de los bloques I, II y III, responde a la idea de permitir que el propio profesorado realice las concreciones curriculares oportunas en función de su alumnado y de su contexto específico, y fomente en él actitudes de interés y aprecio hacia la Cultura Clásica que le puedan generar una motivación especial para ampliar su conocimiento bien en cursos futuros, bien por su cuenta. En este sentido, el profesorado podrá trabajar el panteón olímpico y divinidades menores como las Moiras-Parcas, Eros-Cupido o las Hespérides, y elegir, por ejemplo, entre seres mitológicos terrestres como el centauro (Quirón) o el cíclope (Polifemo), o voladores como las Harpías o el caballo Pegaso. Igualmente, podrá dedicar más tiempo, según la conveniencia, al ciclo troyano y dentro de él a personajes como Aquiles y Ulises o a las mujeres del ciclo (Helena, Casandra...), o al ciclo heraclida con los doce trabajos de Hércules y, en especial, con el relacionado con Canarias. Con esta misma idea se plantea el trabajo con los personajes históricos : Homero, Safo, Sófocles, Aristófanes, Platón, Aristóteles , Arquímedes, Plauto, Vitruvio, Pericles, Aspasia, Alejandro Magno, Julio César, Mesalina, podrán ser por ejemplo, algunos de ellos.

Los criterios de evaluación están interrelacionados con las competencias básicas, con los objetivos y con los bloques de contenidos de la materia. De esta manera, la evaluación tendrá en cuenta los aprendizajes del alumnado, centrándose en el grado de adquisición de las citadas competencias y objetivos, a través del desarrollo de los contenidos. Para saber si el alumnado ha conseguido los objetivos de Cultura Clásica, es recomendable utilizar diversas formas o instrumentos de evaluación. Los trabajos que se realicen pueden ser de carácter individual o grupal, escritos y orales, y se basarán, en general, en la búsqueda de información y datos sobre cuestiones mitológicas y de personajes históricos en manuales, revistas científicas, Internet...; en grabaciones en las que el alumnado intervenga, dramatizando acontecimientos históricos de Grecia y Roma, o mitos y leyendas destacadas; en la confección y diseño de presentaciones electrónicas o sencillas páginas webs, acerca de las fiestas, deportes y espectáculos de los griegos y romanos, en las que estén integrados sistemas de audio y video, imágenes fijas y animadas, citas, textos, hipertextos... entre otras opciones. En estos trabajos se valorará, por ejemplo, el grado de elaboración personal o colectivo, la forma de expresión, la originalidad, la creatividad, la claridad en la exposición, el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación . . . Para las cuestiones de léxico griego el cuaderno de clase podrá ser un adecuado instrumento de evaluación.

Mediante el estudio de la materia optativa de Cultura Clásica, el alumnado podrá conseguir, de modo satisfactorio, las capacidades y competencias que se proponen en la Educación Secundaria Obligatoria, así como adquirir una formación cultural de carácter humanístico, y una mínima formación básica lingüística, fundamentalmente de carácter léxico, que lo capacite para seguir su proceso de aprendizaje.

2.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:

La materia de Cultura Clásica puede contribuir a desarrollar muchos aspectos y dimensiones de las siguientes **competencias básicas: competencia en expresión cultural y artística, competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, competencia de aprender a aprender y competencia para la autonomía e iniciativa personal.**

Para garantizar la contribución de esta materia al desarrollo de las capacidades que subyacen en cada una de tales competencias básicas, se va a sugerir en su explicación considerar una serie de principios didácticos y estrategias, para trabajar los contenidos prioritarios que permitan la consecución de las citadas competencias.

De entre éstas, la aportación de Cultura Clásica **a la competencia cultural y artística** es especialmente relevante.

Cuatro de los cinco bloques de contenidos están orientados a la aproximación del alumnado a la pervivencia del patrimonio cultural y artístico, gracias a la interpretación y valoración de las obras de la literatura griega y romana.

Se intenta despertar en el alumnado el interés por los más famosos personajes históricos y de ficción con todo lo que encierra su marco histórico, político y social, y también el deseo de desarrollar su capacidad estética y creadora que demuestre su conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas. Aquí resulta interesante programar actividades que permitan establecer comparaciones entre las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de la antigüedad, para facilitar la identificación del alumnado con las manifestaciones del pasado como germen de las de hoy.

Esta competencia se alcanza también mediante el trabajo colaborativo o en grupo, con la realización de trabajos y actividades del tipo “Árboles genealógicos sobre los dioses”, “Elementos icónicos de la mitología en los medios de comunicación (prensa, publicidad...), “La mitología a través de la pintura”, “Reflejos del mito clásico en la literatura europea”, “La astronomía y el mundo clásico”, “Héroes y heroínas de la Mitología Clásica”, “Perfiles de personajes históricos”, “Los juegos olímpicos”, “Los juegos romanos”, “El teatro : ayer y hoy”, etc.

En este punto podrá ser de especial interés para el alumnado la realización de algún trabajo sobre lo que la crítica especializada denomina “el imaginario canario greco-latino”, del que derivan los temas del Océano, Campos Elíseos, Islas de los Bienaventurados, Islas Afortunadas, Jardín de las Hespérides, Paraíso, Jardín de las Delicias, Atlántida y San Borondón ; y en el que aparecen personajes míticos como Hércules, Gerión, las Amazonas, las Hespérides y las Gorgonas, entre otros.

Se completará esta parte con trabajos sobre textos, de modo particular, de los historiadores de Canarias (Abreu Galindo y Torriani, por ejemplo) que recogen, a su vez, diversos temas del citado “imaginario”.

A través de esta materia se favorece también el progreso en **la competencia social y ciudadana**, al hacer posible comprender el contexto social en el que vivían y actuaban los personajes míticos y, en especial, los históricos del mundo grecorromano. El enjuiciamiento de las acciones míticas así como de las obras y gestas históricas de los personajes de la mitología e históricos, respectivamente, permite realizar razonamientos críticos y válidos sobre los comportamientos sociales de hoy.

Por otro lado, al estudiarse diversas manifestaciones sociales como son las fiestas religiosas, deportes y espectáculos se ayuda a comprender las aportaciones que Grecia y Roma han hecho en este ámbito a la evolución y progreso de la humanidad, y ofrece un sentimiento de pertenencia a la cultura occidental europea.

A este respecto, ejemplos de convivencia y de tolerancia no faltan en Grecia y Roma, dos pueblos que inventaron y perfeccionaron la democracia, y que constituyen un referente histórico de organización social, de participación de la ciudadanía en la vida pública y de delimitación de los derechos y deberes de los individuos y de las colectividades.

La lectura de traducciones de textos griegos y latinos implica entender, además, otras realidades sociales que favorecen la correcta interpretación de las obras literarias en su contexto histórico, constituyendo un gran instrumento para la educación en valores.

Trabajos como “Elaboración de un periódico o cómic con temas del mundo clásico”, “Construcción de maquetas de los lugares más importantes donde se realizan las manifestaciones culturales de estas civilizaciones” ; o del tipo : “Las mujeres de la Guerra de Troya”, “Aspasia : la mujer más importante de Atenas”, “Las conquistas de Julio César”, “Viriato : los Lusitanos contra Roma”... podrán permitir el desarrollo de esta competencia.

A la adquisición de la competencia en **comunicación lingüística** se contribuye desde el bloque V de esta materia. El estudio del léxico de origen griego y de los procedimientos para la formación del vocabulario básico y culto que forma gran parte de la terminología científica y técnica actual, y el aprendizaje de los prefijos latinos permite que el alumnado mejore su comprensión y expresión oral y escrita, no sólo en español, sino también en la lengua o lenguas extranjeras que estudia, potenciando de esta forma la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación.

Para desarrollar también esta competencia es fundamental conocer el alfabeto griego, las reglas de transcripción y los principales étimos griegos que se presentan en el bloque V de los contenidos. Se propone trabajar estos contenidos elaborando listados de raíces, prefijos y sufijos más usuales.

La contribución de la materia a la **competencia en el tratamiento de información y competencia digital** , se logra mediante el especial empleo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta no sólo para el aprendizaje del léxico griego a través de glosarios elaborados por el profesorado y disponibles en la red, sino también para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información y para su posterior producción visual,

oral y escrita. Estos recursos como los repertorios digitales didácticos (bases de imágenes, entornos de autor, enciclopedias y diccionarios en línea, webquest ...) y proyectos o portales educativos en la red de carácter específico (*Palladium*, web de la Sociedad Española de Estudios Clásicos, etc.) pueden ser especialmente útiles para la documentación e información sobre los contenidos de este currículo.

La competencia para aprender a aprender se establece en cuanto que la materia de Cultura Clásica desarrolla capacidades como la atención, la concentración, la memoria y la motivación. Es necesario que el alumnado sea consciente del esfuerzo que realiza para lograr sus objetivos, y, en su caso, reconducir su propio proceso de aprendizaje ; así como de lo que sabe, lo que necesita saber para mejorar y de cómo optimizarlo aprendido para aplicarlo en la vida diaria. Trabajos y actividades realizados a través de centros de interés, núcleos temáticos o proyectos de carácter interdisciplinar relacionados con otras materias de la Etapa, como las que se citan a continuación, pueden permitir alcanzar esta competencia: “La importancia del ejercicio físico en Grecia y Roma”, “Términos de las Ciencias Naturales con raíz griega”, “Origen y significado de algunos elementos químicos” , “El origen grecolatino de la terminología médica”, ... Con ellos, el alumnado tiene la posibilidad de consultar, buscar y contrastar información, aceptando los errores y aprendiendo de los demás.

El desarrollo de la responsabilidad, la perseverancia, la creatividad y la capacidad de elegir , así como de utilizar procedimientos que exigen planificar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones a la hora de trabajar los contenidos de Cultura Clásica contribuye a potenciar **la competencia en autonomía e iniciativa personal** y permite al alumnado aprender a lo largo de toda su vida, tal y como recomienda el Consejo de Europa. Con esta competencia se pretende, además, que el alumnado sea capaz de emprender, desarrollar y evaluar proyectos en los que trabaje de forma individual o en equipo sobre los contenidos culturales de la materia. En este sentido, trabajos y actividades como los indicados más arriba para otras competencias obligan a que el alumnado disponga de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo, destrezas que favorecen la consecución de esta competencia.

Por último, la adquisición y ampliación del vocabulario por parte del alumnado gracias al conocimiento de las raíces de origen griego le proporciona confianza en sí mismo, que conlleva el desarrollo de habilidades relacionales y sociales propias de tal competencia.

3.- OBJETIVOS:

1.- Conocer el mundo de los dioses griegos y romanos, que nuestra tradición cultural ha heredado del mundo clásico, partiendo de los textos y adaptaciones de autores clásicos.

2.- Descubrir el papel que han desempeñado los seres mitológicos más conocidos del mundo antiguo en las distintas manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales ...).

3.- Mejorar la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, valorando las historias míticas que protagonizan dioses, héroes y otros personajes legendarios, y mostrando interés por conocer los textos clásicos como una fuente de acceso a la información.

4.- Interpretar, analizando textos seleccionados de la literatura española, en general, y de la canaria, en particular, cómo han pervivido los personajes mitológicos más importantes del mundo grecorromano en la cultura local, nacional y europea.

5.- Familiarizar al alumnado con los personajes más relevantes de las historias de metamorfosis y catasterismos que forman parte de la literatura universal.

6.- Desarrollar los hábitos de organización, trabajo y disciplina, estudiando el papel que han desempeñado los personajes históricos más importantes de Grecia y Roma, y el ambiente social y político de la época.

7.- Razonar sobre la obra literaria, científica y artística, y sobre la trayectoria política, social o militar de personajes históricos relevantes en la antigüedad clásica, y juzgarla de forma crítica.

8.- Valorar a los personajes reales y ficticios del mundo grecorromano como modelos para una educación humanística del alumnado.

9.- Desarrollar estrategias, habilidades y destrezas que permitan al alumnado ser autónomo en su proceso de aprendizaje, para llevar a cabo proyectos individuales o colectivos sobre las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de Grecia y Roma.

10.- Comparar las manifestaciones sociales y religiosas actuales con las de las civilizaciones griega y romana, para valorar el desarrollo colectivo de las personas y de los pueblos.

11.- Aproximarse a los textos clásicos y actuales, empleando especialmente las tecnologías de la información y de la comunicación.

12.- Mejorar y ampliar el vocabulario con nuevos conceptos y términos adquiridos a través del estudio de los étimos griegos y latinos para la elaboración y emisión de discursos orales y escritos.

4.- CONTENIDOS Y SU TEMPORALIZACIÓN :

. BLOQUES I y II : 28 sesiones .

I.- Divinidades y seres mitológicos:

1.- Divinidades mayores.

2.- Divinidades menores.

3.- Seres mitológicos.

4.- Valoración de los dioses y diosas del mundo grecorromano como recurso inagotable en la literatura y arte a través de los siglos.

II.- Personajes literarios del mundo grecorromano:

1.- Ciclos míticos:

1.1.- Ciclo troyano.

1.2.- Ciclo tebano.

1.3.- Ciclo argonáutico.

1.4.- Ciclo cretense.

1.5.- Ciclo heraclida.

2.- Personajes de metamorfosis y catasterismos.

3.- Personajes y leyendas relacionados con Canarias.

4.- Análisis del valor simbólico de los mitos en la actualidad.

BLOQUE III : 20 sesiones.

Personajes históricos del mundo grecorromano:

1.- Personajes más relevantes de la Grecia de la época clásica.

2.- Personajes más relevantes de la Roma de las épocas Republicana e imperial.

3.- Otros personajes importantes del mundo grecorromano.

4.- Utilización de diccionarios, enciclopedias en línea, repertorios digitales didácticos,...para la búsqueda de información sobre personajes históricos de Grecia y Roma.

BLOQUES IV y V : 26 sesiones.

IV.- Fiestas religiosas, deportes y espectáculos:

- 1.- Fiestas religiosas más conocidas del Mundo Clásico.
- 2.- Deportes : Las Olimpiadas.
- 3.- Espectáculos :
 - 3.1.- *Ludi*.
 - 3.2.- Representaciones teatrales.
- 4.- Valoración de las aportaciones culturales de Grecia y Roma a la cultura occidental.

V.- Etimologías griegas. Introducción al léxico latino:

- 1.- El alfabeto griego.
- 2.- Reglas de transcripción : identificación de palabras españolas transcritas del griego.
- 3.- Étimos griegos más usuales.
- 4.- Interés por emplear fuentes griegas de escritura para trabajar el alfabeto griego y diversas cuestiones de léxico griego.
- 5.- Prefijos latinos más usuales.
- 6.- Relación entre el léxico griego y latino, y su aplicación al lenguaje cotidiano.

5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.- Identificar los principales personajes de la mitología griega y romana.

Este criterio trata de comprobar si el alumnado sabe reconocer las principales divinidades del panteón griego y romano, así como los más relevantes héroes y seres mitológicos. Para ello, habrá de trabajar diversos textos (traducciones de autores grecolatinos, en especial), en los que deberá reconocer a los personajes estudiados por sus descripciones literarias, atributos, etc.

2.- Descubrir las historias míticas más importantes de las civilizaciones griega y romana en las obras literarias, musicales, plásticas y visuales, empleando entre otras fuentes, las relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación.

Este criterio pretende constatar si el alumnado es capaz de averiguar la pervivencia de las historias míticas de divinidades griegas y romanas, y sus héroes y heroínas famosos en las artes actuales, identificándolos en las manifestaciones literarias, musicales, plásticas y visuales. El alumnado tendrá que demostrar su competencia de forma grupal o individual, pudiendo elaborar, trabajos sobre este tema, en los que deberá emplear diversos tipos de fuentes (enciclopedias, revistas, sistemas multimedia, Internet...).

3.- Establecer semejanzas y diferencias entre mitos y héroes antiguos y actuales.

Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de extraer semejanzas y diferencias entre la mitología clásica y la actual, comprobando cuánto de mitos de la antigüedad hay en los mitos nuevos y cómo la mayor parte de éstos son actualización de aquellos. Deberá definir lo que es un mito y una leyenda y lo contrastará con la idea de lo que es un mito en la actualidad. Detallará además, los mitos griegos y romanos más importantes y establecerá las funciones que desempeñan en ellos sus personajes.

4.- Elaborar un trabajo temático sencillo sobre cualquiera de los personajes históricos del mundo grecorromano, destacando su pervivencia histórica hasta la actualidad.

Este criterio pretende determinar si el alumnado conoce a los principales personajes históricos de la época clásica antigua y el ambiente político-social e histórico en el que se desarrollaron. Para ello, elaborará fichas o trabajos en los que presente los perfiles de los personajes históricos estudiados en los que destaque por qué han trascendido históricamente o por qué son conocidos (ámbito literario, científico, artístico o político).

Podrá debatir en clase como medio para presentar tales trabajos, valorando las opiniones personales y el respeto al contraste de pareceres.

5.- Conocer los principales personajes mitológicos que aparecen en las fuentes literarias relacionadas con Canarias y elaborar breves composiciones creativas sobre ellos.

Este criterio está dirigido a averiguar si el alumnado es capaz de relacionar la Cultura Clásica con Canarias a través de su mitología y hacer ver la influencia que sigue teniendo el mundo grecorromano . Se evaluará si sabe componer textos propios en los que refleje el conocimiento de estos personajes y si sabe reconocerlos en textos históricos, literarios, periodísticos . . . de diversos autores canarios.

6.- Resumir de forma oral o escrita el contenido de los textos (literarios o no) que se trabajen en clase sobre los personajes históricos, utilizando los medios informáticos actuales para su presentación.

Con este criterio se busca determinar si el alumnado sabe hacer un resumen claro y conciso de lo que ha estudiado. Para ello, deberá hacer una descripción sencilla de los perfiles históricos de los personajes e indicar las acciones principales por las que han sido más conocidos. Igualmente, hará breves exposiciones orales en las que se valorará, entre otras cosas, la claridad en la exposición, la selección de contenidos expuestos, y el empleo de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a la exposición.

7.- Conocer y comprender la función que las fiestas religiosas, deportes y espectáculos (“ludi”, representaciones teatrales...) desempeñaban en la vida diaria de los griegos y romanos.

A través de este criterio se evaluará si el alumnado ha adquirido los conocimientos básicos sobre la religión y la religiosidad de los griegos y romanos, para valorar sus características más importantes y sus cultos. Se observará también si conoce las principales competiciones deportivas y los más reconocidos espectáculos de Grecia y Roma.

Igualmente, se tratará de comprobar si es capaz de entender la relación del teatro como un hecho religioso y espectáculo público al mismo tiempo.

8.- Relacionar las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de las civilizaciones griega y romana, estableciendo una comparación con los que se producen en la actualidad en España, en general , y en Canarias, en particular, y empleando los nuevos sistemas tecnológicos para la investigación y elaboración de trabajos.

Este criterio pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar las diversas manifestaciones religiosas, deportivas y de ocio, en general, de Grecia y Roma, comparándolas con las de la actualidad. El alumnado, de forma individual o en grupo, deberá indagar en diversas fuentes (diccionarios, enciclopedias, revistas especializadas, sistemas multimedia, portales educativos en la red ...) y elaborar trabajos sobre estas manifestaciones, presentándolos a través de murales, paneles, maquetas, medios audiovisuales, digitales, sencillas páginas webs ..., entre otros.

9.- Reconocer y usar los étimos griegos más importantes y los prefijos latinos que forman parte de nuestro vocabulario.

A través de este criterio se quiere constatar si el alumnado es capaz de identificar las principales raíces griegas y los prefijos latinos de su lengua y de otras que conozca. Se sugiere que el alumnado utilice el cuaderno de clase para recoger aquellas palabras de origen o raíz griega o que tengan como formante un prefijo latino que encuentre en los libros de texto y explicar su significado. Deberá igualmente conocer en su totalidad el alfabeto griego y las principales reglas de transcripción. Para hacer efectivo este criterio, el alumnado realizará sencillos ejercicios como poner su propio nombre o escribir una carta con caracteres griegos, para el caso del alfabeto griego, empleando, en lo posible, las fuentes griegas de escritura de los ordenadores; o de relacionar palabras, para el caso de la transcripción.

6.- METODOLOGÍA Y RECURSOS:

* Con la intención de conseguir una enseñanza y un aprendizaje integradores y coherentes, surge la necesidad de tratar de forma coordinada los contenidos de las diferentes áreas de la Educación Secundaria Obligatoria. Los referidos a la materia de Cultura Clásica, trabajados a través de centros de interés, núcleos temáticos, proyectos, permiten la conexión y correlación de múltiples contenidos interdisciplinares y de las numerosas competencias básicas del currículo. Así se pueden realizar como trabajos de carácter interdisciplinar relacionados con las tareas de la etapa, entre otros muchos los siguientes : personajes del mundo clásico, pioneros en el estudio de las matemáticas, términos de las ciencias sociales con raíces griegas y latinas, los esclavos en el mundo antiguo, la importancia del ejercicio físico en Grecia y Roma, los Juegos Olímpicos, influencia de la literatura española en general, y en la canaria, en particular ; elementos de la mitología clásica en la prensa y en la publicidad ; origen y significado de algunos elementos químicos ; los cataterismos, mitos y leyendas griegas, romanas y canarias relacionadas con el agua, inventos e inventores griegos y latinos, los rapsodas griegos : poesía, música, etc.

Como trabajos en los que los contenidos de cultura estén relacionados con la adquisición de las competencias básicas, pueden valer, entre otros muchos, aquellos que establezcan relaciones y comparaciones entre aspectos de la vida cotidiana griega y romana con la actual ; que hagan referencia al estudio del léxico de origen griego o del alfabeto griego (adquisición de **la competencia en comunicación lingüística**) ; que hagan referencia a las obras de literatura griega y romana (es la aportación de la Cultura Clásica a la **competencia cultural y artística**) ; trabajos sobre personajes míticos y, en especial, históricos del mundo grecorromano, que harán posible comprender el contexto social en el que vivían y actuaban (progreso en la **competencia social y ciudadana**) ;

trabajos relacionados con cualquier contenido de la materia, utilizando el empleo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación (contribución de la materia a la **competencia en el tratamiento de la información y competencia digital**); ejercicios con los que el alumno desarrolle la atención, concentración, memoria y motivación (**competencia para aprender a aprender**); ejercicios que permitan desarrollar su responsabilidad, perseverancia, creatividad o la capacidad de elegir (se potencia así la **competencia en autonomía e iniciativa personal** y además, permite al alumnado aprender a lo largo de toda su vida, tal y como recomienda el Consejo de Europa). En la actualidad, es posible disponer de numerosas fuentes de información y soportes multimedia para esta asignatura. Lo importante es realizar una adecuada integración Curricular de estas fuentes y materiales, y relacionar su empleo. Los programas multimedia educativos de temática grecolatina pueden significar un gran apoyo en el aula para introducir unos aprendizajes, reforzados y sistematizados. Ofrecen al alumnado una multitud de estímulos, un interés atractivo, un alto nivel de motivación, y a la vez, unas herramientas que pueden reforzar su desarrollo personal-cognitivo-lingüístico-social y cultural en general.

Desde una postura crítica y responsable, el Profesorado de Latín y Griego, tiene que plantearse las implicaciones sociales que conlleva el uso de esas tecnologías y no limitarse a integrarlas sin más en su docencia. Debe capacitar al alumnado para su uso crítico y coherente, con el fin de formarlo para convivir en una sociedad multicultural y globalizadora y prepararlo para su adaptación a las continuas innovaciones tecnológicas que se van produciendo.

Es conveniente partir de los conocimientos previos del alumno aunque sean mínimos en esta materia, ya que esto favorecerá el aprendizaje comprensivo y hará que lo que hace y el por qué lo hace tenga un sentido.

Las explicaciones de la pervivencia de la cultura grecolatina en el mundo actual deben apoyarse no sólo con textos antiguos traducidos, sino también con otros textos como pueden ser las revistas científicas o la prensa, ilustrándolos con los medios audiovisuales y tecnológicos disponibles. Tanto el material escrito como el visual, deberán ser seleccionados de acuerdo con la madurez del alumnado.

Las explicaciones del léxico grecolatino irán acompañadas en la medida de lo posible, de términos en griego o en latín, para acostumar al alumnado al conocimiento del vocabulario científico y técnico recurriendo a la transcripción de palabras cuando así se requiera. Es importante, por otro lado, que el alumnado conozca el significado preciso de palabras de origen grecolatino, de los sufijos y prefijos más representativos y de los latinismos y helenismos.

Los contenidos gramaticales serán explicados con la gradación necesaria de dificultad, yendo de los contenidos más concretos a los más abstractos y de los más frecuentes a los menos frecuentes.

Todos los contenidos se intercalarán y se secuenciarán convenientemente, compaginando las actividades individuales con las de grupos.

Con esta forma de trabajar se pretende atender al esfuerzo del alumno especialmente para construir su propio aprendizaje.

*** Recursos didácticos:**

- Manuales, revistas científicas, Internet, textos de autores griegos o latinos traducidos,...

7.- EVALUACIÓN :

7.1. Instrumentos y procedimientos de la evaluación.

El sistema de evaluación será continuo. Por esta razón, es fundamental la observación directa del esfuerzo y trabajo diarios, esto es, evaluaremos sobre todo, el proceso de aprendizaje (en general) llevado a cabo por el alumno. De este modo, podremos rectificar la dirección, volver atrás, enseñar de forma más personalizada al que lo precise, realizar las adaptaciones necesarias a lo largo del proceso, además de las ya planteadas al inicio del curso y que vienen dadas por previo estudio de determinado alumnado; en definitiva, ajustar todo el proceso de enseñanza al ritmo de nuestros-as alumnos-as.

- **Cuaderno de clase** servirá para llevar el control de trabajo del alumnado mediante revisiones periódicas. Puede resultar especialmente útil para los trabajos de léxico y se puede valorar la recogida de palabras con raíz grecolatina así como la elaboración de familias léxicas que se vayan viendo en clase y las que quiera recoger el alumno.
- **La observación directa** permitirá conocer aspectos como la calidad y cantidad de participación y el esfuerzo del alumnado, así como las actitudes que vaya desarrollando.
- Entrega de **trabajos**, realización de cuestionarios al final de cada unidad, y todo tipo de actividades. En estos trabajos, se valorará, por ejemplo, el grado de elaboración personal o colectivo, la forma de expresión, la originalidad, la creatividad, la claridad en la exposición.
- **Pruebas escritas.**

7.2. Criterios de Calificación:

El sistema de evaluación tendrá en cuenta diferentes aspectos: los contenidos que el alumnado haya sido capaz de desarrollar y aprender; la actitud del alumnado frente a los temas desconocidos para él y procedentes de una cultura diferente; procedimientos para resolverlos; la capacidad de análisis; interés suscitado en la asignatura; actitud y participación en el aula; manejo de fuentes bibliográficas.

La evaluación es continua. El resultado final- tanto el de cada evaluación como el de Junio- tendrá en cuenta la suma de conocimientos, procedimientos y actitudes empleados por el alumno.

Para valorar todo lo mencionado se harán pruebas de diversa índole, las cuales se adaptaran a cada uno de los aspectos que se evaluarán, tales como la observación del trabajo diario en clase y en casa, pruebas orales y escritas, la realización de trabajos de carácter creativo (paneles, cuentos, redacciones, maquetas, etc.), trabajos individuales y en grupo, y cualesquiera otras que se consideren oportunas dada la especificidad del tema a tratar. Para valorar todo esto se establece el siguiente criterio:

- Dado que se trata de una materia eminentemente práctica, el trabajo diario (en el aula y el encomendado para casa), la actitud en el aula, su cuaderno, supondrán un 40% de la calificación final.
- Los trabajos de carácter creativo, individuales o en grupo, supondrán un 10% de la calificación final.
- Las pruebas escritas u orales que se establezcan, supondrán un 50% de la calificación final.

8.- CONTENIDOS MÍNIMOS:

Antes de enumerar dichos contenidos mínimos, recordemos lo referente al **alumnado de 4º de E.S.O. con la materia de 3º de E.S.O. pendiente:** para aquellos alumnos que cursen la materia en 4º (curso 2007/08) y la tengan pendiente de 3º, el seguimiento se le hará de forma continua a lo largo del Curso, por parte de la Profesora, solicitando en determinadas fechas de cada trimestre, un trabajo para calificar al alumno-a (acorde claro está, con los contenidos que fije la Consejería de Educación en este caso, bien los antiguos o bien, los nuevos de la LOE, que ya comienzan a estudiarse durante el Curso 2007/08) y que de esa forma pueda superar la materia del curso anterior. De la misma forma, para quienes no cursen en 4º la materia de Cultura Clásica en el Curso 2007/08, pero la tengan pendiente del año anterior, también se pedirá a dicho alumnado en cada trimestre, un trabajo (las fechas se expondrán en el lugar del Centro destinado a tal fin): El contenido de dichos trabajos se comunicará junto con la fecha de presentación de los mismos.

A continuación, se enumeran los **Contenidos mínimos** de Cultura Clásica de 3º de E.S.O. :

- 1.- Identificación de los principales personajes de la mitología grecorromana.
- 2.- Descubrimiento de las historias míticas más importantes de las civilizaciones griega y romana, en obras literaria, musicales , plásticas y visuales.
- 3.- Distinción de semejanzas y diferencias entre mitos-héroes antiguos y actuales.
- 4.- Identificación de los principales personajes históricos y literarios del mundo grecorromano, destacando su pervivencia histórica hasta la actualidad.
- 5.- Reconocimiento de los principales personajes mitológicos que aparecen en las fuentes literarias relacionadas con Canarias y elaboración de breves composiciones sobre ellos.
- 6.- Comprensión y posterior elaboración oral o escrita del contenido de los textos (literarios o no) sobre personajes históricos, utilizando los medios informáticos actuales para su presentación.
- 7.- Comprensión de la función que las fiestas religiosas, deportes y espectáculos (“ludi”, representaciones teatrales...) desempeñaban en la vida diaria de griegos y romanos.
- 8.- Relación de las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de las civilizaciones griega y romana, estableciendo una comparación con las que se producen en la actualidad en España, en general, y en Canarias, en particular, y empleando los nuevos sistemas tecnológicos para la investigación y elaboración de trabajos.
- 9.- Reconocimiento de los étimos griegos más importantes y prefijos latinos que forman parte de nuestro vocabulario.