

La inclusión de los videojuegos como herramienta educativa dentro de la gamificación.

Trabajo de Fin de Máster

Sandra Torrella Galán

5 de septiembre de 2020

Tutora: E. Carolina Real Torres

**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

Especialidad: Lengua Castellana y Literatura, Latín y Griego

Curso académico 2019-2020

ÍNDICE

I Introducción	4
1.1. Marco del trabajo dentro de las directrices del Máster.	4
1.2. Objetivos. Enfoque metodológico del trabajo.	6
1.3. Contextualización del Centro escolar, de la materia y del tema elegido.	7
1.3.1. Datos de identificación del Centro.	7
1.3.2. Descripción del contexto del Centro.	9
1.3.3. Descripción de las características estructurales del Centro.	9
1.3.4. Descripción del Programa Educativo del Centro (PEC).	13
1.3.5. Descripción de la Programación General Anual del Centro (PGAC).	15
1.4. Descripción del Programa Individual de Prácticas desarrollado.	16
1.4.1. Cronograma del Programa Individual de Prácticas.	16
1.4.2. Descripción, valoración y conclusiones alcanzadas de cada una de las actividades relacionadas anteriormente en las que he participado.	17
II MARCO LEGAL	24
2.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.	24
2.2. Cultura Clásica. Contextualización de la asignatura.	25
2.3. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias.	29
2.4. Contribución de la materia a los objetivos de la etapa.	33
2.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	36
2.6. Contenidos.	38
2.7. Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas.	40
2.8. Relación entre los criterios de evaluación, competencias y Estándares de aprendizaje evaluables.	44
2.9. Estándares de aprendizaje evaluables Curso 4.º de Educación Secundaria Obligatoria ...	56
III Marco teórico.....	59
3.1. Tipos de videojuegos.	59
3.2. Beneficios de los videojuegos.....	61
3.3. Los videojuegos como herramienta didáctica.	63
3.4. Valoración de los videojuegos.	66
3.5. Pervivencia del mito (o mundo clásico) en el mundo virtual.....	68
3.6. Conclusiones.	70
IV Resultados	73
V Conclusiones y propuesta de mejora	74

5.1. Conclusiones.....	74
5.1.1. Conclusiones sobre la metodología empleada.....	74
5.1.2. Conclusiones sobre el Máster y las prácticas.....	74
5.2. Propuesta de mejora	75
5.2.1. Propuesta de mejora respecto a la metodología empleada y resultados obtenidos en el trabajo.....	75
5.2.2. Propuesta de mejora respecto al Máster y las prácticas.....	76
VI Bibliografía y Webgrafía	77
Bibliografía general.....	77
Bibliografía y Webgrafía recomendada al alumnado.....	78
Bibliografía.....	78
Webgrafía	78
ANEXO Unidad Didáctica.....	80
Datos	80
Introducción.....	80
Justificación.....	80
Objetivos	81
Competencias clave.....	82
Contenidos.....	83
Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas.....	84
Secuenciación/Temporalización	85
Actividades	85
Evaluación	92
Criterios de evaluación	92
Instrumentos de evaluación	94
Conclusión.....	94
Bibliografía.....	95

Resumen

En este Trabajo de Fin de Máster vamos a analizar los beneficios que tiene la gamificación y, más concretamente, los videojuegos. Exploraremos los diferentes tipos de videojuegos que existen, cómo pueden considerarse una herramienta educativa que ayuda a reforzar el aprendizaje de los alumnos/as y sus posibles usos dentro del aula de Cultura Clásica. Para ello también tenemos una propuesta educativa a modo de Unidad didáctica en la que abordamos las diferentes zonas de Grecia de una forma innovadora.

Abstract

With this research we analyze the different benefits of the gamification, including videogames. We explore the varied typology of videogames that exist, how can they be considered as an educative tool that helps to reinforce the learning of the students and how videogames and gamification work in a Classic Culture class.

Finally, we put into practice all we analyzed with an educative design in which we learn the different areas of Greece in an innovative way.

I Introducción

1.1. Marco del trabajo dentro de las directrices del Máster.

Para el tema a tratar en este TFM se ha escogido la materia Cultura Clásica no solo por ser una de las asignaturas que más motivan e interesan a los alumnos/as por su contenido rico en leyendas y aspectos interesantes del mundo grecolatino, sino también por ser una gran fuente de inspiración para el mundo de las artes en general, del cual nos podemos servir para elaborar un sinfín de actividades divertidas y dinámicas con las que el alumnado puede aprender activamente. Por esta razón vamos a fusionar la materia de Cultura Clásica junto con la gamificación como forma de aprendizaje.

Según Kapp (2012), *“la gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno que trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas”*, algo que también respalda Gros (2009) diciendo que *“el juego se introduce en la escuela como algo más que una diversión. Los juegos tienen un potencial educativo importante. No sólo motivan, sino que a través del juego se aprende y se desarrollan destrezas y habilidades”*. En otras palabras, la gamificación es el proceso de aprendizaje en el que el alumno/a desarrolla sus capacidades, habilidades, valores y competencias por medio de los juegos, ya que este se convierte en el protagonista de su propia enseñanza y aprende mientras hace (*“learning by doing”*).

Esto último es de vital importancia ya que una persona que quiera aprender algo recordará más si lo pone en práctica y pasa a la acción que si, por el contrario, simplemente se limita a leerlo o a escucharlo. El pedagogo Edgar Dale desarrolló esta

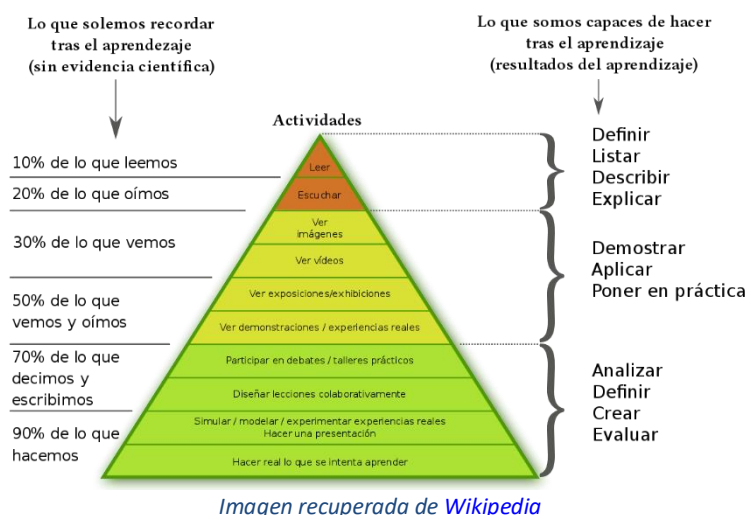


Imagen recuperada de [Wikipedia](#)

teoría y la plasmó gráficamente con su *Cono de Aprendizaje* en 1946.

Este aprendizaje se puede hacer aún más dinámico y actualizado a la era en la que vivimos si además incorporamos las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en

adelante) para que los alumnos/as puedan desarrollar y sacar todo su potencial mientras aprenden, obteniendo como resultado una enseñanza innovadora, actualizada a las demandas del siglo XXI.

Teniendo en cuenta todas estas razones, ¿cuál podría ser una buena herramienta para el aprendizaje de un niño/a y además lo/la hiciera principal partícipe de su enseñanza, que fuera divertida y dinámica a la par que novedosa y, por consiguiente, estuviera actualizada a las corrientes de interés por los jóvenes de hoy en día? El videojuego.

Un videojuego es una aplicación interactiva cuya finalidad es el entretenimiento y, colateralmente, también el aprendizaje, ya que la persona puede controlar la simulación que haya en juego a través de un mando o de ciertos controles para involucrarse activamente en el contenido y convertirse así en el/la protagonista de la historia o de la actividad que proponga el videojuego.

Justificamos la elección del tema por el auge de los videojuegos en la era digital en la que vivimos y sus múltiples vías de desarrollo en educación con proyectos de innovación que implican el uso de los mismos como factor de motivación del alumnado y como medio de transmisión de contenidos curriculares. Dejamos claro que el videojuego no puede sustituir a las clases tradicionales, sino que consiste en un material adicional o complementario que puede ayudarnos a desarrollar nuestra tarea docente.

Los videojuegos no solo son materiales motivadores y novedosos en el ámbito académico, sino que, además, son funcionales en tanto que permiten al alumnado desarrollar habilidades distintas de las que podrían adquirir con una enseñanza tradicional.

Nuestros alumnos y alumnas son nativos digitales, por lo que pueden y deben desenvolverse a la perfección con todo el conjunto de aparatos electrónicos (ordenadores, teléfonos móviles, tablets, etc.), necesitando aprender qué recursos son los más adecuados; de ahí la importancia de la alfabetización digital en el aula (Vilella, 2005). En este sentido, el ordenador es hoy en día una herramienta indispensable, hasta el punto de que la mayoría de los jóvenes disponen de uno y las aulas escolares suelen estar dotadas de ordenador, cañón y pantalla, siendo, además, usual que todos los IES dispongan de un Aula de Informática. Este hecho hace que el alumnado esté familiarizado con los sistemas operativos de Windows y macOS (PC) en su mayoría,

permitiendo una primera introducción en el mundo de los videojuegos a través de los ordenadores.

También existen diferentes consolas con las que poder jugar a videojuegos, diferenciándose las fijas (*Playstation, Xbox, Nintendo Wii o Nintendo Switch*, etc.) y las portables (*Nintendo 3DS, PSP, Nintendo Switch¹*).

Nosotros analizaremos el potencial que contienen los videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje del alumnado, ya que para ellos son una fuente de motivación y de interés y eso se podría utilizar a favor de su educación.

1.2. Objetivos. Enfoque metodológico del trabajo.

Los objetivos del trabajo son los siguientes:

- Introducir los videojuegos como herramienta didáctica en el aula de Educación Secundaria, junto con el uso de las TIC y dentro del ámbito de la gamificación.
- Reflexionar sobre el uso de los videojuegos en la actualidad.
- Valorar qué características deben tener los videojuegos para un correcto uso educativo.
- Analizar las ventajas y desventajas de su utilización en el aula.
- Conseguir que el alumnado obtenga un mayor aprendizaje del temario en cuestión a través de un enfoque dinámico, activo y divertido.

La metodología utilizada en este trabajo parte de un planteamiento teórico o de investigación sobre la utilidad didáctica de los videojuegos, de las ventajas y desventajas de su uso en el aula de Secundaria, y sobre los tipos de videojuegos que permiten desarrollar competencias relacionadas con contenidos académicos, ya que, como dijimos anteriormente, se utilizarán como herramienta complementaria para el estudio de temarios concretos. Asimismo, también exploraremos y reflexionaremos sobre la importancia de innovar y actualizarse conscientemente no solo en los videojuegos, sino en el amplio mundo digital que se está abriendo ante nosotros, lleno de posibilidades que explotar en beneficio de la educación.

¹ Una de las características más innovadoras de la *Nintendo Switch* es que puede ser tanto fija como portable (de ahí el nombre), ya que se puede conectar a la televisión y usar la consola como un mero mando, pudiendo desconectarla también y continuar con el videojuego en otra parte gracias a la pantalla incorporada en la propia consola.

1.3. Contextualización del Centro escolar, de la materia y del tema elegido.

El Centro referencial escogido para este TFM es el IES La Laboral, Instituto situado prácticamente en el centro del núcleo urbano de La Laguna y conocido por ser uno de los institutos más grandes de las Islas Canarias.

Mi experiencia en este Centro siempre ha sido positiva, ya que no solo hice mis prácticas de Máster, sino también las de Grado. Decidí repetir por el grado de profesionalidad que se mueve dentro del Instituto, no solo por la calidad del profesorado y demás trabajadores, sino también por la gran estructura y la increíble adaptación que tienen como institución. El IES La Laboral supo qué medidas tomar por el bien del aprendizaje de sus alumnos/as en cuanto las medidas del Gobierno por la alerta sanitaria del Covid-19 se hicieron vigentes, reaccionando rápidamente y valiéndose de su experiencia y conocimiento de las nuevas tecnologías para poder actuar de manera eficiente. Esta es una de las razones por las que esta propuesta de TFM está hoy sobre la mesa.

El tutor que tuve durante mis prácticas pertenece a la especialidad de Latín y Griego, gracias al cual aprendí a cómo llevar una clase de forma online, ocurriéndome nuevas posibilidades también de gestionar mis clases a distancia. Además de las clases, también asistí a Claustros, CCP, tutorías, reuniones exclusivas entre la vicedirección y los alumnos/as de Máster en las que se nos enseñaba el funcionamiento del Instituto, etc.

1.3.1. Datos de identificación del Centro.

- Nombre del Centro: IES La Laboral.
- Dirección: Avenida Lora Tamayo nº2, 38205 La Laguna, Tenerife.
- Teléfono: 922251140 y 922251141
- Fax: 922251944
- Correo electrónico: 38002791@gobiernodecanarias.org
- Página WEB: <http://www.lalaboral.org/>
- Titularidad: Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes.
- Naturaleza: Público.
- Oferta de enseñanzas:

- Bachillerato:
 - ❖ Artes Plásticas y Artes Escénicas.
 - ❖ Ciencias.
 - ❖ Humanidades y Ciencias Sociales.
- Ciclos Formativos de Formación Profesional Básica:
 - ❖ Administración y Gestión (Servicios Administrativos).
 - ❖ Electricidad y Electrónica.
- Ciclo Formativo de Grado Medio:
 - ❖ Administración y Gestión (Gestión Administrativa).
 - ❖ Comercio y Marketing (Actividades Comerciales).
 - ❖ Electricidad y Electrónica (Instalaciones Eléctricas y Automáticas).
- Ciclo Formativo de Grado Medio a Distancia:
 - ❖ Administración y Gestión (Gestión Administrativa).
 - ❖ Comercio y Marketing (Actividades Comerciales).
 - ❖ Electricidad y Electrónica (Instalaciones Eléctricas y Automáticas).
- Ciclo Formativo de Grado Superior:
 - ❖ Administración y Gestión (Administración y Finanzas, Asistencia a la Dirección).
 - ❖ Comercio y Marketing (Comercio Internacional, Gestión de Ventas y Espacios Comerciales, Marketing y Publicidad).
- Electricidad y Electrónica (Sistemas Electrotécnicos y Automatizados).
 - ❖ Servicios Socioculturales y a la Comunidad (Integración Social, Animación Sociocultural, Mediación Comunicativa)
- Ciclo Formativo de Grado Superior a Distancia:
 - ❖ Administración y Gestión (Administración y Finanzas).
 - ❖ Comercio y Marketing (Gestión de Ventas y Espacios Comerciales, Transporte y Logística).
 - ❖ Electricidad y Electrónica (Sistemas Electrotécnicos y Automatizados).
- Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.): 1º, 2º, 3º y 4º.
- Enseñanzas Deportivas de Grado Medio: Salvamento y Socorrismo.
- Turnos y horarios: Mañana (8:00-14:00), tarde (14:15-20:15) y noche (19:30-23:00).

1.3.2. Descripción del contexto del Centro.

El Centro IES La Laboral se encuentra muy cerca del enclave urbano de la ciudad de La Laguna, en la provincia de Tenerife, situada al noreste de la isla.

El contexto social que lo rodea es muy variado, ya que al tratarse de la ciudad universitaria de la isla personas de muchos lugares de España acuden allí para vivir, no solamente por estudios, sino también por trabajo. La isla de Tenerife goza de muchísimo turismo, y esto es algo a tener en cuenta. Es por eso que en el Centro hay muchísima diversidad en cuanto a etnias, situaciones económicas y niveles educativos, estando este bien preparado para acoger a todos los alumnos y alumnas que se matriculan en él con las múltiples ayudas, proyectos y programas, como PROMECO, Apoyo Idiomático e incluso un programa de Erasmus para los alumnos y alumnas cuyas familias no se podrían permitir que su hijo o hija estudiase en el extranjero una temporada.

1.3.3. Descripción de las características estructurales del Centro.

Me gustaría comentar que, al ser el IES La Laboral un centro tan grande, me he visto en la obligación de alargarme un poco más de lo pedido en el guion de la memoria de estas prácticas para poder hacer un poco de justicia a todo lo que he visto y me han enseñado en este Centro, centrándome en puntos clave como la infraestructura y las dotaciones materiales y, por supuesto, la vertebración pedagógica y organizativa del Centro.

a) Infraestructura y dotaciones materiales.

El IES La Laboral cuenta con más de 40 años de historia, abriendo sus puertas en 1973 con el nombre de *Universidad Laboral*, destinado para dar educación laboral a los hijos/as de los trabajadores. Dos años más tarde se implementan en la Institución las Formaciones Profesionales, pero no fue hasta 1995 que empezaron a impartir clases de ESO, además de Bachillerato.

Para hablar de la idoneidad arquitectónica usaré las palabras de Miguel Ángel Robles Carmona², quien expone que “*En la organización del conjunto se pueden distinguir los siguientes cuerpos de edificación: los edificios de enseñanzas, que*

² Tesis doctoral sobre las universidades laborales en España.

Recuperado de <http://www.lalaboral.org/conoce-la-laboral/el-edificio/>

encierran todas las aulas, laboratorios, talleres, etc.; el edificio de dormitorios; el edificio principal, que contiene los vestíbulos, salas de estar, comedor, cocinas, oficinas, despachos, vivienda del director, etc.; el edificio de servicios; y por último, el edificio del salón de actos.”

El Centro cuenta con un gran número de aulas, teniendo como mínimo una para cada materia. Antes del Covid-19 el alumnado cambiaba de aula en función de la materia que tuvieran, pudiendo despejarse entre cambios de clase. Probablemente estas condiciones cambien cuando el Instituto reabra sus puertas para garantizar la seguridad tanto de sus alumnos/as como de sus trabajadores.

También cuenta con instalaciones deportivas tanto cubiertas como al aire libre, ya que hay amplias canchas y un gran pabellón provisto de material deportivo en muy buen estado.

Posee, además, uno de los salones de actos más importantes a nivel insular, ya que su tamaño, iluminación, sonido y su aforo de 440 personas han permitido que se lleven a cabo debates, galas, artes escénicas, etc., no solo por parte del propio Centro, sino de Centros cercanos e incluso de organizaciones de que lo alquilan. Está considerado un auditorio.

Todas las aulas cuentan con un ordenador para el profesor/a, además de un proyector y dos pizarras como mínimo. En el Aula de Audiovisuales cuentan incluso con grandes pantallas y tablets para todo el alumnado³.

También tiene laboratorios especializados en las aulas de Física, Química y Biología, un aula llena de espejos para que los estudiantes de arte puedan aprender, practicar y ensayar, y otra de música en la que cuentan con muchísimos instrumentos y equipos de sonido.

Asimismo, este Centro posee una biblioteca muy amplia a la que llaman *Biblioteca de Alejandría*, la cual tiene tres salas. La primera sala es la más pequeña, y tiene cuatro estanterías amplias junto con algunas mesas en las que, en los recreos, el alumnado juega al ajedrez o a otros juegos que estimulen el pensamiento, juegos que están guardados en dichas estanterías. En la segunda sala se puede encontrar bastante material específico de cada materia y ordenadores para que los alumnos y alumnas puedan estudiar. Además, ahora están habilitando un rincón en el que poder hacer

³ Veo importante mencionar que gran parte de esas tablets han sido destinadas a modo de préstamo a alumnos/as que tenían dificultades para conectarse a las clases tele-presenciales por no disponer de las herramientas necesarias.

participar en un programa de radio que están creando, elaborando incluso podcasts. Por último, en la tercera sala se encuentra bastante material cultural y literario junto con mesas dispuestas para facilitar el aprendizaje cooperativo y un proyector.

El IES La Laboral cuenta con un despacho para cada Departamento de Profesorado, ajustándose el tamaño del cuarto a los miembros de dicho Departamento. Esta zona de Departamentos suele gustar mucho al profesorado ya que, además de favorecer el trabajo en equipo, los despachos están situados, con grandes ventanales, en frente del jardín botánico, proporcionándoles unas vistas bonitas en las que poder relajarse en momentos de estrés.

La zona de dirección y de gestión del Centro se encuentra en la primera planta, justo al lado de la biblioteca. Ahí está la sala del profesorado, donde se celebran las CCP y las reuniones de evaluación, por ejemplo. También se encuentra el despacho de orientación, la secretaría y el archivo, que era la antigua casa del director del Centro.

b) Vertebración pedagógica y organizativa del Centro.

Organigrama.

Los responsables de la gestión del IES La Laboral de la Laguna son dos: El director y el Consejo escolar. El director es también el presidente del consejo escolar, que también está integrado por los representantes de los siguientes sectores de la comunidad educativa: profesorado, alumnado, Personal de Administración y Servicio (PAS), familias, el Ayuntamiento y el equipo directivo.

Los representantes del equipo directivo son: el director del Centro, el jefe de estudios y el secretario (con voz, pero sin voto), siendo también el secretario del Consejo escolar.

Cada uno de los sectores de la comunidad educativa elige a sus representantes con dos peculiaridades:

1. El representante del Ayuntamiento es designado por el propio Ayuntamiento.
2. Los representantes de la familia se eligen de la siguiente manera: uno lo designa el AMPA (Asociación de Madres y Padres de Alumnos) y los demás son elegidos por votación entre los padres y madres del alumnado.

El Consejo escolar es el órgano que aprueba la programación general anual, que incluye multitud de documentos⁴, y el director del Instituto es el que propone al resto del equipo directivo para su nombramiento por parte de la Consejería.

El resto de los cargos son: el jefe de estudios, la vice-dirección y el secretario. Cada uno tiene sus respectivas competencias:

- El secretario se encarga de los recursos materiales, del personal no-docente y es el responsable de la documentación que se archiva en el Centro.
- El jefe de estudios es el responsable del alumnado y del profesorado que, a su vez, también tiene organizaciones. El profesorado se organiza en Departamentos didácticos y el Departamento de orientación, y los alumnos y alumnas se dividen en tutorías. Por eso, el jefe de estudios también es el responsable de los Departamentos del profesorado y las tutorías del alumnado.
- La Vice-dirección se encarga de las actividades complementarias y extraescolares. También organiza y/o promueve la cámara delegada y se encarga de los proyectos y redes en los que el Centro participa.

Entremezcladas con este organigrama están las siguientes comisiones:

- La Comisión de Convivencia, que se encarga de la disciplina y la convivencia. En ella participa parte del equipo directivo, algunos profesores seleccionados, la orientadora y el educador del Centro. Esta figura del educador solo existe en este Centro.
- La Comisión (o Departamento) de Actividades Extraescolares, que está formada por la Vice-dirección y algunos profesores.
- La Comisión Económica, que está dentro del consejo escolar. Está formada por el director, el secretario y un representante de cada sector del Consejo escolar. La comisión se encarga de la elaboración del presupuesto del Instituto, del seguimiento de la gestión económica y del cierre del presupuesto.
- La Comisión de Coordinación Pedagógica, que está presidida por el director del Centro y está formada por: el director, la jefatura de estudios, todos los

⁴ Desde el NOF (Normas de Organización y Funcionamiento) hasta el calendario del curso o la gestión económica.

jefes de Departamento y el Departamento de orientación al completo. Su labor es puramente pedagógica y se encarga de elaborar las propuestas que el claustro tendrá que votar.

- Puntualmente se organizan también algunas comisiones, como la que se encarga de organizar la orla, por ejemplo.

Por último, también existe un claustro, el cual también lo preside el director. Allí, el secretario hace su función de secretario del claustro y, además, lo componen todos los profesores del Centro. Tiene las competencias pedagógicas, pero en las últimas redacciones de la ley se ha mermado su capacidad de decisión, pasando a ser un órgano meramente consultivo en algunos casos.

1.3.4. Descripción del Programa Educativo del Centro (PEC)⁵.

El PEC es la propia seña de identidad del IES La Laboral. En él han participado todos los miembros de la comunidad escolar, donde han plasmado todos los valores, objetivos y prioridades que definen al Centro, ya que recoge los principios en los que se erigen los proyectos, planes y diferentes actividades del Centro. También supone una guía para la Programación General Anual de cada curso académico, que se va actualizando según las circunstancias para garantizar la mejor educación a sus alumnos/as.

En este documento institucional se tratan apartados como *Características generales del entorno, alumnado, familias y profesorado*, en el que exponen la ubicación del Centro, su historia, los alumnos y alumnas que acoge (1750 al año aproximadamente) y su estimada procedencia, el número de docentes (110), incidiendo en la calidad de profesorado con la que cuenta el Centro, y el Personal de Administración y Servicios (PAS) o no docente.

Entre todos sus apartados, también lleva a cabo una gran cantidad de proyectos para garantizar la comodidad y la educación tanto de sus alumnos/as como de sus profesores. Algunos de ellos son los Proyectos CLIL, Erasmus+, Plan TIC, Proyecto de Cine, Asociacionismo Activo, Proyecto de Radio, Proyecto de Ajedrez, etc. Y, asimismo, cuenta con planes como:

⁵ <https://drive.google.com/file/d/1sqeUgSA0WC-YO5wz07j11EzHjpGiVbHd/view>.

- El Plan de convivencia, que se compone de los siguientes apartados: diagnóstico de la convivencia, objetivos del Plan de convivencia, normas y gestión de la convivencia, estrategias para favorecer la convivencia, Plan de Mediación, dinamización y difusión del Plan de convivencia, Plan de Formación y evaluación del Plan de convivencia.
- Plan de acción tutorial y de orientación académica y profesional.
- Plan de atención a la diversidad, que cuenta con medidas como el Programa para la Mejora de la Convivencia (PROMEKO), que favorece la adaptación personal, social y escolar para el alumnado de ESO que tenga estas dificultades. Otra medida es el Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR), en la que se reorganizan las materias, la adecuación metodológica y se da una respuesta educativa diferenciada para los alumnos y alumnas que tienen dificultades en los cursos de la ESO. El Centro también cuenta con Intérpretes de Lengua de Signos Española (ILSE) para los alumnos/as con discapacidad auditiva y una Profesora de Apoyo a las NEAE, atendiendo principalmente ESO y PMAR.
- Plan de mejora de comunicación lingüística.
- Plan de integración de las TIC.
- Plan de adaptación para el alumnado de nueva incorporación.
- Plan de formación del profesorado, cuyos objetivos son: cohesionar al claustro, adecuar una coordinación entre los docentes sobre estrategias metodológicas y didácticas, y concienciar al claustro de la necesidad de medidas para la convivencia con un enfoque de solución cooperativa del conflicto a través de la mediación.

Después leer en el PEC los apartados *Características generales del entorno* y *Plan de Atención a la Diversidad* del IES La Laboral y, tras haberlo visto con mis propios ojos a lo largo de mis prácticas (no solo las de este curso, sino también las del curso 2017-18 terminando mis estudios de Grado), puedo decir que este Centro se adapta de forma más que óptima a la ingente cantidad de alumnos/as matriculados/as que tiene, proporcionándoles todas las medidas que tienen a su alcance, junto con sus esfuerzos como equipo educativo. Este Instituto es tan diverso que, según las palabras de una de las profesoras, “*hasta el más friki se siente como en su casa*”, por lo tanto, no

solamente cumplen y proporcionan todas las medidas de apoyo y orientación educativa, sino que además puedes notar el calor humano y la aceptación por parte de todo el mundo, no solamente por parte del profesorado, siendo la inclusión social otro de los puntos fuertes del Centro.

1.3.5. Descripción de la Programación General Anual del Centro (PGAC)⁶.

La PGAC, según dice la propia página web del Instituto, *“recoge los aspectos relativos a la organización y funcionamiento de este Centro, incluidos los proyectos, las programaciones didácticas y todos los planes de actuación acordados para el curso 2019-2020, con las aportaciones de todos los órganos de participación, como son: la Comisión de Coordinación Pedagógica, el Claustro de Profesorado y el Consejo Escolar, con todos los representantes de la Comunidad Educativa, además de estar asentado en las bases que dicta nuestro Proyecto Educativo.”*

Tienen un calendario escolar, que ha sido aprobado previamente por el Claustro y el Consejo escolar, y un horario general establecido para todo el Centro.

HORARIO GENERAL DEL CENTRO		
ACTIVIDADES	HORA	
	ENTRADA	SALIDA
Horario de apertura y cierre del centro* (turnos):	08:00	23:00
Por la mañana	08:00	14:00
Por la tarde	14:15	20:15
Por la noche	19:30	23:00
Horario de Comedor.	12:45*	15:30*

ILUSTRACIÓN 1 RECUPERADA DEL PGAC DE SU PÁGINA WEB

En cuanto a las Programaciones Didácticas, están al alcance de todo el mundo gracias a un enlace que tienen en la PGAC y han seguido el modelo de calidad del propio Centro. Las actualizan periódicamente para asegurar dicha calidad de enseñanza. En las Actas de Departamento se recogen las modificaciones y ajustes necesarios, ya que son los Jefes de Departamento los responsables de la entrega y de la correcta adaptación de las mismas.

Por último, sobre el Plan anual de Actividades Complementarias y Extraescolares, el Centro expone en su PGA cómo se llevan a cabo. Son los propios Departamentos los que proponen las actividades que se van a realizar siguiendo el modelo de calidad, y se elaboran junto con la Comisión de Actividades

⁶ <https://drive.google.com/file/d/1YnczQHpgPtkhP6HFPcNxASAOFEuckBmw/view>.

Complementarias y Extraescolares, obteniendo de este trabajo la propuesta de actividades generales del Centro. Estos documentos forman parte del Plan de Actividades Complementarias y Extraescolares del Instituto y también están al alcance de todo el mundo en el Anexo de la PGA. El resumen de las actividades generales que tiene el Centro están recogidas en el calendario escolar.

1.4. Descripción del Programa Individual de Prácticas desarrollado.

1.4.1. Cronograma del Programa Individual de Prácticas.

Actividades no presenciales a través de soportes telemáticos	Si/No
Tutorías de grupo en la ESO	No
Tutorías de grupo en bachillerato	Sí
Actividades de coordinación didáctica (con la jefatura de departamento)	Sí
Reuniones de la CCP	Sí
Actividades con el equipo directivo	Sí
Actividades con el dep. de orientación	Sí
Reuniones de departamento	Sí
Reuniones de tutores y tutoras de la ESO	Sí
Reuniones de tutores y tutoras de bachillerato	Sí
Atención tutorial a familias	No
Atención tutorial al alumnado de forma individual	No
Otras actividades	No
Reuniones del claustro	Sí
Reuniones del consejo escolar	No
Reuniones de los equipos docentes	No
Reuniones de las juntas de evaluación	Sí
Otras actividades	No

1.4.2. Descripción, valoración y conclusiones alcanzadas de cada una de las actividades relacionadas anteriormente en las que he participado.

A.- Observación del Centro y del contexto.

Entrevista personal con el tutor/a del Centro educativo, en las que se trató las características del alumnado, las familias, los principales problemas que se dan en su aula, qué dificultades tiene el alumnado, etc.

B.- Observación de aula y del alumnado.

Reuniones virtuales con el tutor/a del Centro educativo vía Zoom, en las que se trató cómo se ha intentado abordar la situación provocada por el COVID-19, si ha sido necesario el cambio en sus programaciones, etc. Destaca la existencia del NoticieroBoral, un periódico virtual que saca el Instituto prácticamente todos los días, donde se les enseña a alumnos/as y familias que el Centro sigue en funcionamiento. Había muchísima comunicación entre los profesores y, además, como medida del Centro, se repartieron 80 tablets a prácticamente todos los alumnos/as que tenían las herramientas para conectarse a las clases telepresenciales. Con respecto a las programaciones, y siguiendo las instrucciones de la Consejería, el curso se dio por finalizado el primer día del confinamiento, de manera que no se impartió conocimientos nuevos, sino que, por el contrario, nos dedicamos a repasar y reforzar las materias, sobre todo con los alumnos/as de 2º de Bachillerato que se presentaban a la EBAU. La conclusión es que la programación en sí no ha cambiado, pero sí ha cambiado lo que hemos dado de la programación.

C.- Informe de las actividades realizadas con el tutor del Centro educativo.

Han consistido básicamente en trabajar, conjuntamente con el tutor, en actividades telepresenciales, proporcionándole apoyo a su docencia virtual:

- *Participación en el desarrollo de las actividades docentes telemáticas con el estudiantado a tiempo real.* El 01/06/2020, mientras repasábamos un examen de EBAU, aparecieron algunas palabras en la parte de etimología, por lo que mi tutor y yo ayudamos a que el alumnado pensase qué palabras podían derivar al español de los ejemplos dados en

latín. También apareció la palabra *currículum*, por lo que se me ocurrió una pregunta trampa para hacerles pensar: *¿Cuál es el plural de currículum?* La respuesta depende del idioma (latín/español), obviamente, ya que si lo dices en español no es *currículums**, sino *currículos* (de *currículo*). Nadie fue capaz de contestar, así que la curiosidad la resolvió mi tutor, diciendo las alumnas que ya no se olvidarían de esta palabra y que la dirían bien a partir de ahora.

- *Diseño e impartición de algunas sesiones de clase virtuales.* También he reforzado la explicación que les daba mi tutor a sus alumnos/as para que tuvieran un concepto más amplio y facilitarles la comprensión de este. Por ejemplo, en la clase del 21/05/2020 de 2º de Bachiller de Latín, mientras traducíamos, había una frase en la que aparecía un Complemento Predicativo. Los alumnos/as no se acordaban de este concepto, así que mediante las pistas que mi tutor y yo dábamos una de las alumnas fue capaz de sacarlo. Después de esto yo comparé el Predicativo con un Atributo, concepto que tenían mucho más claro, con la única diferencia de que el verbo no era copulativo, y que por eso recibía el nombre de Predicativo. Gracias a esto lo entendieron mejor.

El día 01/06/2020 los alumnos/as de Latín de 4º ESO no tenían muchas ganas de hacer frases, así que les propusimos un juego de trabajo en equipo para amenizar la hora de clase. Uno leía, otro identificaba los verbos, otro los analizaba, otro buscaba el sujeto que concordase, etc. Al ser prácticamente fin de curso, los alumnos y alumnas no tenían muchas ganas de traducir, así que, después de hacer dos frases en equipo, pasamos a comentar curiosidades sobre la Antigua Roma, como, por ejemplo, cómo iban los romanos al baño, haciendo que lo comparasen con la actualidad, teniendo que pensar el por qué hoy en día se va al baño de una manera distinta. También hicimos lo mismo con el origen de los toros en España a raíz de la historia del emperador Cómodo.

El día 05/06/2020 vimos en Cultura Clásica uno de los temas que yo había preparado aprovechando el trabajo hecho en las clases del máster, así que esa clase la di yo. El tema fue *Un viaje por la Antigua Grecia*, y lo preparé para que únicamente abarcase una hora de clase.

Para que los alumnos y alumnas pudieran interactuar, compartí la pantalla para mostrar la presentación de Genial.ly que hice. Ahí presenté el mapa interactivo de la Antigua Grecia junto con los puntos importantes que en él se encuentran. Fuimos viendo las ciudades y recalando los hechos importantes que allí ocurrieron. Yo iba preguntando continuamente si sabían por qué esa ciudad era importante, qué personajes históricos o míticos famosos aparecían allí, etc. Por ejemplo, en Creta les hice esa misma pregunta y algunos me contestaron que Zeus creció allí, otros me dijeron que allí reinó el rey Minos y también otros me dijeron que allí vivió el Minotauro, por lo que yo aprovechaba para ver todos los mitos relacionados con esos personajes de manera muy breve. Lo mismo en Tebas con el mito de Edipo, ya que tenían una vaga idea de su historia. Cuando llegamos a Esparta, pudimos hablar de temas actuales, como el de cómo se ve la mujer actualmente, cómo se veía en Atenas y qué diferencia había con las mujeres espartanas, creando así conciencia de igualdad en los alumnos/as. También aproveché el punto del monte Olimpo para relacionarlo con la cultura de la Canarias, ya que comparé el Olimpo con el Teide, y estuvimos hablando sobre algunas de las diferencias y similitudes entre los guanches y los griegos de hace más de 2000 años. Descubrimos que el mito de Edipo, y todos los mitos en los que sale un oráculo en general, se pueden ver en películas y libros actuales que son millonarios, como la saga de Harry Potter.

También les relacioné el mapa con dos videojuegos para que vieran que todo lo que se estudia en clase tiene una utilidad práctica, si realmente se le saca el jugo. Los videojuegos eran:

- *Assassin's Creed Odyssey*, en el que pueden hacerse una idea no solo del mapa de Grecia, sino de toda la historia que envuelve al videojuego, los personajes históricos que aparecen en él, de qué color estaban pintados todos los templos, esculturas y ciudades en general, cuál es la reconstrucción de todas las ruinas que nosotros podemos ver hoy en día, etc.

- *God of War*, juego que manifiesta muchísimos mitos de una forma entrelazada junto con muchísimos personajes y seres mitológicos.

Para terminar, estuvimos hablando de la cultura gastronómica actual de Grecia (entre ellos el *souvlaki* con *tzatziki*) y la forma de ser de los griegos en general (muy parecida a la de los canarios), enseñándoles por qué merece la pena que viajen a Grecia.

En otra sesión, me ocupé de la unidad didáctica de la evolución fonética que han sufrido las palabras en latín hasta convertirse en las que son hoy en día en español. Esta unidad me tomó algo más de 2 horas de clase, comprendiendo dos días diferentes tratando este tema, el 11/06/2020, el 15/06/2020 y el 22/06/2020 como clase excepcional para repasar dudas y terminar de dar la clase. Aunque fui yo quien se ocupó por entero de la clase, mi tutor también intervenía de vez en cuando para decir alguna curiosidad sobre lo que estábamos viendo. Para dar la clase confeccioné unos apuntes en los que, de forma simplificada y esquemática, aparecen todos los cambios fonéticos. Mi tutor les pasó estos apuntes a los alumnos/as y los imprimieron, de forma que para este día los tenían para poder trabajar con ellos. El primer día empecé detallando algunos puntos clave, como la terminología que se usa para describir los cambios, asemejándoles también los cambios que se produjeron en el latín con su propia lengua y su propio acento dentro del idioma. Por ejemplo, les expliqué cómo la palabra *muchacho* terminó siendo prácticamente *chach**, ya que, con el uso, han omitido la primera sílaba, y con la relajación final terminó por desaparecer fonéticamente la *o*. Después empezamos a ver cada regla poniéndola en práctica, para que de este modo pudieran entenderla. Esto lo hicimos entre todos, ya que los alumnos/as iban participando según los llamaba e incluso se ayudaban entre ellos/as. Yo compartí en pantalla el documento de Word e iba rellenando a medida que ellos/as me iban diciendo. Además, también apunté al lado los conceptos diferenciados por colores para que los alumnos/as los tuvieran a la vista y solo tuvieran que relacionarlos con cada cambio fonético. Este día nos dio tiempo a ver los cambios que se

produjeron en las vocales. También me gustaría decir que yo como profesora llamaba la atención de los alumnos/as poniendo de vez en cuando palabras que sabía que les iba a hacer gracia, de esta forma se motivaban a seguir descubriendo los resultados de cada palabra en latín y prestaban más atención, además de que pasábamos un buen rato. Continuamos en la siguiente sesión con la clase de evolución fonética usando la misma dinámica que la clase anterior, resultando que la clase fue incluso más entretenida. Esta vez también aprovechamos para hacer algunas comparativas con palabras en otros idiomas, como inglés y francés, y eso les ayudó a los alumnos/as a descubrir qué palabras en español provenían del latín. Esta iniciativa surgió de parte del propio alumnado, que iba diciendo el equivalente de algunas de las palabras en estos idiomas, ayudando a reforzar el conocimiento de los demás. No dio tiempo de ver el temario entero en esta segunda clase, ya que se quedaron algunos cambios sin ver, por lo que les mandé todo el listado de palabras que había confeccionado para esta actividad y que estaba compartiendo en pantalla para que ellos pudieran practicar por su cuenta. El último día repasamos las dudas de estas clases junto con un texto que también estaban practicando para la EBAU.

Por último, me gustaría decir que en ningún momento me encontré con ningún alumno NEAE en las clases (pregunté a mi tutor), por lo que no me vi en la circunstancia de tener que adaptar nada de lo explicado.

- *Supervisión de tareas que realizadas por el alumnado.* He supervisado las tareas y las prácticas a tiempo real con los alumnos de 4º ESO y de 2º de Bachiller de Latín todas las veces que hemos tenido clase. También he revisado, aunque sin corregir, algunos trabajos sobre el tema de la antigua ciudad de *Herculano* en Cultura Clásica de 3º, comentándolos con el tutor para evaluarlos.
- *Participación en tutorías virtuales.* He atendido las dudas de los alumnos/as no solamente con los temas que he explicado yo, sino también con alguna cuestión en prácticas de traducciones pidiéndole la palabra al profesor primero. Esto lo he hecho con la frecuencia con la

que hemos tenido clases. Quizá no en todas las clases atendía dudas, pero sí procuraba participar con el alumnado para que vieran en mí esa implicación con ellos/as y con su educación. Las fechas en las que se desarrollaron las clases comprenden entre el 11/05/2020 al 19/06/2020, teniendo en total tres materias (Latín de 2º, Latín de 4º ESO y Cultura Clásica de 4º ESO), con dos horas a la semana cada una⁷.

Por lo general mi tutor hace las tutorías al inicio de cada clase, los 10 primeros minutos. Ahí los alumnos/as pueden preguntarle las dudas con respecto a la EBAU, por ejemplo, y se resuelven, incluyendo también el hablar de algo relativo a las clases y a los compañeros.

Mi participación activa en alguna tutoría ha consistido en ser una figura de apoyo y de ánimo para el alumnado, ya que estaban un poco tristes por no poder celebrar su orla. Aquí les recordaba de que los cambios por el hecho de ser diferentes no significan que sean peores que a lo que estábamos acostumbrados, sino que nos dan la oportunidad de innovar y explorar cosas totalmente nuevas. Con esta iniciativa y motivación ha sido con la que yo he iniciado y concluido mis prácticas, ya que, aunque no hayan podido ser presenciales, he aprendido muchísimas cosas nuevas para llevarlas a cabo en caso necesario.

Tras mis palabras, realmente sentí que les hice pensar, ya que, a partir de ahí, me tuvieron más en cuenta todavía como “profe”. También me gustaría decir que es aquí donde veo la labor del docente en su máximo significado, siendo una guía para ellos/as aportándoles un punto de vista externo y más maduro al que no serían capaces de llegar por sí solos.

- *Diseño e implementación de actividades educativas a realizar en el hogar.*

Tras las reuniones virtuales con mi tutor, pude ver no solo cómo le afectó la situación del confinamiento desde el punto de vista de un profesor, sino que, a través de él, fui capaz de empatizar con su alumnado y sus circunstancias. Tras lo visto en sus

⁷ También había Latín y Griego de 1º y Cultura Clásica de 3º, pero no se llevaban a cabo reuniones de Meet, ya que los propios alumnos/as decidieron seguir llevando la correspondencia solo por Drive, Gmail y Classroom.

clases, no me cabe duda de que sus alumnos y alumnas se llevan la mejor educación y cariño de alguien que vela por ellos/as pase lo que pase desde la profesionalidad. Es más, yo misma me he sentido así de arropada porque, a fin de cuentas, todos tenemos nuestras propias circunstancias. Observo que mi tutor es una persona a la que no le cuesta tanto adaptarse como a otros porque siempre está en continuo cambio, en continua actualización. Esto, sumado a la calidad humana, a la fuente de conocimientos que es él como persona y a su manera de transmitirlos, da como resultado una clase con muy buena sinergia entre todos, pese a las situaciones humanas que puedan ocurrir, ya que también se centra bastante en los valores humanos, por lo que sus alumnos/as no sólo aprenden contenidos, sino también a respetar y valorar a los demás.

II MARCO LEGAL

2.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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 del 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, textos 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.

Además, en la Comunidad Autónoma de Canarias, el currículo contribuirá a que el alumnado de esta etapa conozca, aprecie y respete los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de nuestra Comunidad Autónoma, así como los de su entorno más cercano, según lo requieran las diferentes materias, valorando las posibilidades de acción para su conservación.

2.2. Cultura Clásica. Contextualización de la asignatura.

Las huellas de las civilizaciones griega y romana permanecen aún en numerosos ámbitos y aspectos de nuestra vida. Por un lado, al pueblo griego debemos nuestras ideas modernas sobre política, medicina, arte, historia y ciencia; sus géneros literarios (épica, lírica, teatro...), cuya temática ha trascendido a través de los tiempos; sus matemáticas, su filosofía; incluso las ruinas y los restos de sus edificios y construcciones y sus humanas estatuas. Por otro lado, del pueblo romano hemos heredado su forma de vida y sus instituciones, su marco jurídico y administrativo y, en

especial, su patrimonio artístico y su lengua, los dos pilares básicos sobre los que aún se asientan las coordenadas históricas de la mayor parte de las naciones europeas. En efecto, la historia de Europa, en general, y de España, en particular, está marcada por las sociedades griega y romana que establecieron los cimientos de un modo de entender el mundo y al ser humano, y de una manera de manifestar los sentimientos y los pensamientos que están por encima de las fronteras establecidas por estados y naciones, y que han permanecido perennes en lo que se ha venido en denominar la cultura occidental. Su estudio y conocimiento se convierte, por tanto, en una necesidad ineludible.

La materia específica de Cultura Clásica tiene un marcado carácter interdisciplinar que ofrece una doble vertiente cultural y lingüística, por los aprendizajes de los que se nutre. El conocimiento y la interpretación de nuestro pasado no pueden desligarse del territorio en que se asientan Grecia y Roma, pues solo así podrá entenderse cómo la privilegiada situación geográfica de estas dos grandes civilizaciones les otorgó la función de servir de puente entre tres continentes: Europa, África y Asia, teniendo como centro neurálgico o enclave de actuación el *Mare Nostrum*; ni obviar los acontecimientos e hitos históricos más destacados que nos hacen reflexionar sobre situaciones parecidas que se dan en la actualidad, y acerca de las ventajas y de los inconvenientes de la convivencia multicultural, teniendo en cuenta, al mismo tiempo, que este contexto histórico está necesariamente vinculado al espacio geográfico en el que tiene lugar. Para sentar las bases de este estudio se parte de la necesidad de situar, de forma adecuada, en el tiempo y en el espacio los acontecimientos y los personajes más destacados de la historia de las civilizaciones griega y romana, tomando en consideración que, sin un conocimiento básico de su historia y de sus protagonistas, no es posible comprender los orígenes de lo que es nuestra sociedad actual. Además, el estudio de la religión griega y romana presta especial atención, por una parte, a la mitología, cuya influencia resulta decisiva para la configuración del imaginario mítico occidental, y por otra, a las manifestaciones más significativas de la religiosidad oficial. Por eso, el aprendizaje de los mitos y las leyendas que protagonizan dioses, diosas, semidioses, héroes, heroínas y seres mitológicos constituye un instrumento para reconocer y comprender las fuentes del conocimiento del ser humano.

Las sociedades siempre han necesitado modelos con los que identificarse, 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 específica de Cultura Clásica pretende poner en contacto al alumnado con aquellas figuras de ficción que han perdurado en la actualidad, principalmente, a través de las manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...).

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 escritores y escritoras que se sirven de 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...).

Por otra parte, el reconocimiento del carácter social y cultural de la religión grecorromana, la comparación de las prácticas y las fiestas religiosas más conocidas de Grecia, y lo que se denomina la religión oficial y el culto privado de Roma ayudarán a que el alumnado valore y respete la diversidad religiosa y cultural de otros pueblos y otras sociedades de nuestro tiempo. En este sentido, la asociación al culto y a los rituales de la religión griega y romana de las competiciones deportivas de Grecia, los juegos públicos de Roma y las representaciones teatrales en ambas civilizaciones 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, posibilitándole, además, para enjuiciar los espectáculos actuales, minoritarios como el teatro, o mayoritarios o de masas como los Juegos Olímpicos o los diferentes campeonatos deportivos (de atletismo, automovilismo, fútbol, baloncesto...), al tener como referentes la actividad dramática, las manifestaciones deportivas y los espectáculos de masas de Grecia y Roma.

Especial atención se presta también en la materia de Cultura Clásica al análisis de las distintas manifestaciones artísticas y literarias que nos han legado Grecia y Roma, y que constituyen en gran medida los modelos y precedentes de muchas de las producciones culturales actuales. Se pretende ofrecer un acercamiento a la funcionalidad de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte

clásico, así como a la localización en fuentes cartográficas y a la descripción de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, tanto civiles (relativos a las obras públicas y al urbanismo, principalmente), como artísticos (relativos a la decoración y a la figuración). Su estudio y análisis ayudarán a formar los criterios estéticos del alumnado y a valorar el patrimonio cultural en el que vive. Además, las principales fuentes para el conocimiento del mundo clásico son las literarias. Con el reconocimiento de motivos, temas, tópicos y personajes de los géneros literarios de origen grecolatino se quiere que el alumnado valore cómo los contenidos de esta literatura han servido de fuente de inspiración a escritoras y escritores de la literatura occidental, europea y americana, en general, y de la canaria, en particular.

Uno de los bloques de aprendizaje de la materia de Cultura Clásica se dedica a la sociedad y a la vida cotidiana, dentro del cual se abordan aspectos como los sistemas políticos y sus instituciones; la organización social, con especial referencia a las clases sociales, a los papeles asignados a cada una de ellas y a la lucha derivada de los enfrentamientos entre sus distintos integrantes por conseguir mejoras sociales; y a las formas de trabajo (*negotium*) y de ocio (*otium*), en la Antigüedad clásica, haciendo mención, por un lado, de las actividades propias de las personas libres y las esclavas, y, por otro lado, de las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, en especial, las festividades religiosas y los juegos deportivos derivados de ellas, y los espectáculos (*ludi*, representaciones teatrales...). Todos estos aspectos contribuyen a una mejor comprensión de algunos de los elementos que subyacen a la actividad humana en cualquier época, con independencia del contexto histórico en el que se desarrolle. Su estudio ayudará al alumnado a 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 de actuar de las personas del mundo antiguo grecorromano, con los modos de vida de este momento.

Uno de los componentes más transcendentales del legado clásico con mayor repercusión en el mundo moderno tiene relación con la característica primordial del ser humano: su capacidad para expresarse, es decir, el lenguaje. De esta manera, se entra en la vertiente lingüística de la materia de Cultura Clásica. Así, Grecia aporta la adaptación a una lengua indoeuropea del más eficiente sistema de escritura, el alfabeto, que constituye el vehículo de su legado lingüístico y, por extensión, de su legado cultural. Gracias a ese alfabeto fue posible recoger el pensamiento, la creatividad y las

preocupaciones de la cultura griega, y crear un sistema léxico al que recurren, de manera permanente, todas las lenguas modernas en búsqueda de raíces para expresar ideas, objetos o conceptos nuevos, del campo temático que sean. Por otro lado, la lengua latina fue la primera beneficiaria de esta evolución y riqueza lingüística, y la expansión geográfica de Roma favoreció su empleo, hasta el punto de convertirse no solo en el origen de las lenguas de una buena parte de Europa, entre ellas, las romances, de la que nuestra propia lengua, el castellano, forma parte, sino también en la lengua cultural de Europa, que sirvió, durante mucho tiempo, para el registro y la transmisión de todos los saberes y conocimientos. Con los contenidos lingüísticos del bloque de aprendizaje «Lengua/Léxico» se quiere, en definitiva, que el alumnado identifique los procesos de composición y derivación, y dentro de este, que conozca los más rentables prefijos y sufijos grecolatinos de nuestra lengua; que distinga entre palabras patrimoniales y cultismos; que precise el sentido de las palabras que utiliza... Con todo ello, podrá mejorar 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.

2.3. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias.

El proceso de enseñanza y aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas del conocimiento. Las competencias no se adquieren en un determinado momento y no permanecen inalterables, sino que implican un proceso mediante el cual las personas van adquiriendo mayores niveles en su desempeño, de forma que se favorece un aprendizaje a lo largo de toda la vida. En este sentido, la materia específica de Cultura Clásica puede contribuir a desarrollar muchos aspectos y dimensiones de las siguientes competencias: Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y Conciencia y expresiones culturales.

- A la adquisición de la competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se contribuye, de una manera especial, desde el bloque de aprendizaje «Lengua/Léxico» de esta materia, dedicado, en particular, a la dimensión lingüística de esta competencia. El estudio de las normas fonéticas de evolución del latín al castellano, la distinción entre palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles; de los procedimientos de formación de palabras

(composición y derivación); de los prefijos y sufijos griegos y latinos; del léxico de origen grecolatino y de los procedimientos para la formación del vocabulario básico y culto que conforma una gran parte de la terminología científica y técnica actual, permite que el alumnado, como agente comunicativo que produce, y no solo recibe, mensajes, mejore su comprensión y expresión oral y escrita no solo en castellano, sino también en la lengua o lenguas extranjeras que estudia, potenciando de esta manera la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación. Para desarrollar también esta competencia es fundamental superar dificultades y resolver los diferentes problemas que surgen en el acto comunicativo, por lo que se hace necesario servirse de destrezas y estrategias comunicativas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y el análisis y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos como diccionarios, glosarios, repertorios etimológicos..., útiles para el descubrimiento del significado de nuestro vocabulario de origen griego y latino. Por otra parte, se contribuye también a la consecución de la competencia en Comunicación lingüística con la interpretación de fragmentos de obras de la literatura grecolatina que promueven el interés en el alumnado por la lectura, la valoración estética de los textos y, en definitiva, el amor por la literatura.

- La contribución de Cultura Clásica a la *Competencia digital* (CD) se logra mediante el especial empleo de los medios audiovisuales y de las TIC, de forma individual, en grupo o en entornos colaborativos, para la investigación de aprendizajes relacionados con la vertiente cultural de la materia (cuestiones de geografía e historia, mitología y religión, arte, literatura, sociedad y vida cotidiana...) y con la comunicación de estos aprendizajes. De esta manera, se desarrollan diversas destrezas relacionadas no solo con la búsqueda, la selección, el registro y el tratamiento de la información, sino también con la producción oral y escrita, e incluso visual, tanto en contextos formales como no formales e informales, convirtiéndose, de este modo, las TIC en una herramienta muy válida para la comunicación de los aprendizajes adquiridos. Las TIC se transforman así en un valioso medio del que dispone el alumnado para crear o apoyar sus propios discursos, tanto orales como escritos, así como para interactuar en el contexto escolar o social. Además, el manejo de diccionarios,

glosarios y repertorios etimológicos online posibilitan el aumento del caudal léxico del alumnado en su propia lengua y en otras que conoce, así como construir un aprendizaje propio. De esta manera, la mayor parte de los criterios de evaluación de Cultura Clásica, constatan la utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para los productos escolares, a través de los cuales el alumnado habrá de demostrar la adquisición de los aprendizajes descritos en ellos.

- Se contribuye a la competencia de *Aprender a aprender* (AA) en cuanto que la materia de Cultura Clásica ayuda a desarrollar capacidades como la organización y gestión del aprendizaje; la planificación, supervisión y evaluación del resultado y del proceso; la motivación, auto-eficacia y confianza; y la atención, la concentración, la memoria y la motivación. En este sentido, es necesario que el alumnado sea consciente no solo del esfuerzo que realiza para lograr sus objetivos y, en su caso, reconducir su propio proceso de aprendizaje, sino también de lo que sabe, lo que necesita saber para mejorar y de cómo optimizar lo aprendido para aplicarlo en la vida diaria. El desarrollo y la adquisición de esta competencia implican la transferencia de aprendizajes de un campo a otro. Por eso, el trabajo en torno a situaciones de aprendizaje relacionadas con otras materias de la etapa, o el desarrollo de proyectos de carácter interdisciplinar pueden contribuir a que el alumnado desarrolle esta competencia. De esta manera, el alumnado de manera individual, grupal o colaborativa, tiene la posibilidad de consultar, buscar y contrastar información, regulando y controlando su propio proceso de aprendizaje, aceptando los errores como parte de estos procesos y aprendiendo de los demás.
- Adquirir las *Competencias sociales y cívicas* (CSC) supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás; y a través de Cultura Clásica se favorece también su adquisición. Se hace fundamental, en este caso, adquirir los conocimientos que permitan comprender y entender la organización y el funcionamiento de los sistemas políticos de la antigüedad clásica, reconociendo el ejercicio del poder antes y ahora; de las instituciones político-sociales más representativas de Grecia y Roma, y su pervivencia en las actuales; de la realidad social y familiar del mundo en el que

vivían los grupos humanos de estas dos civilizaciones, sus conflictos personales y grupales, así como los espacios y territorios en que se desarrollaba su vida diaria, comparando sus valores cívicos con los del momento presente. Así, se favorece que el alumnado participe de manera activa, eficaz y constructiva en el funcionamiento democrático de la sociedad, tanto en el ámbito público como privado; y se comprometa personal y colectivamente en su mejora, fomentándose así la educación en valores.

- La materia de Cultura Clásica contribuye, además, a la competencia de *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE), en la medida en que se utilizan, para la elaboración de productos y trabajos de investigación sobre diversos aspectos y ámbitos de las civilizaciones griega y romana, procedimientos que exigen elegir, planificar, organizar, y gestionar conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes, además de evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. Las producciones a través de las que el alumnado demuestra la adquisición de los aprendizajes relativos a Grecia y Roma promueven que el alumnado actúe de una forma creadora e imaginativa y con responsabilidad, de manera que demuestre predisposición hacia el trabajo en grupo o colaborativo, desarrollando habilidades de cooperación que permitan al alumnado, por un lado, tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas a través de una actitud integradora; y, por otro lado, asumir actitudes de liderazgo que le ayuden a afrontar proyectos que impliquen la puesta en común de resultados, la asunción de riesgos, la aceptación de los posibles errores, aceptando retos que le permitan superar estas dificultades.
- La aportación de Cultura Clásica a la competencia en *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) es especialmente relevante. Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de las civilizaciones griega y romana; utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal, para desarrollar la capacidad estética y creadora del alumnado; y considerarlas como parte de la riqueza y el patrimonio de los pueblos que hay que conservar. Es por ello que se intenta que, a través de esta asignatura, el alumnado adquiera aprendizajes relacionados, por un lado, con el conocimiento, el estudio y la comprensión tanto de los distintos estilos y géneros del arte

clásico antiguo, como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico de Grecia y Roma en sus distintas etapas históricas, y como de sus relaciones con la sociedad griega y latina en las que se crean; y, por otro lado, con la valoración de la funcionalidad de los motivos mitológicos e históricos en el arte clásico, y de su pervivencia en el arte contemporáneo; así como con los temas, los tópicos y los personajes de la literatura grecolatina como fuente de inspiración para escritores y escritoras posteriores de la literatura occidental europea y americana, incluyendo a autores y autoras canarios. Todo esto proporciona referentes para hacer una valoración crítica de las creaciones artísticas posteriores inspiradas en la cultura y en la mitología grecolatina, o de los mensajes difundidos por los medios de comunicación que, en muchas ocasiones, toman su base icónica del mundo clásico.

2.4. Contribución de la materia a los objetivos de la etapa.

La materia de Cultura Clásica contribuye a alcanzar los objetivos a), b), c), e), h), j), k) y l) de Educación Secundaria Obligatoria.

El objetivo a) se consigue con el conocimiento de las instituciones públicas y el modo de vida de griegos y romanos como referentes históricos de organización social, participación de la ciudadanía en la vida pública y delimitación de los derechos y deberes de las personas y de las colectividades, en el ámbito y el entorno de una Europa diversa y unida, al mismo tiempo. Las sociedades griega y romana nos desvelan una serie de elementos de conducta y de valores sociales rechazables o asumibles por parte de la sociedad actual, que deben ser comentados en el aula, fomentando, en consecuencia, en el alumnado una valoración positiva para el ejercicio de la ciudadanía democrática, así como para el diálogo, la negociación y la aplicación de normas iguales para todas las personas, como instrumentos válidos en la resolución de conflictos. El estudio de la Cultura Clásica contribuye a desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, al utilizar procedimientos que exigen planificar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. Los aprendizajes relacionados con la pervivencia de diversos aspectos de la cultura griega y romana en la sociedad actual, tanto europea, como española y canaria, favorecen este objetivo, puesto que están orientados al trabajo cooperativo y a la puesta en común de los resultados de

la investigación sobre Grecia y Roma, e implican valorar las aportaciones de otros compañeros y compañeras, aceptar posibles errores, comprender la forma de corregirlos y no rendirse ante un resultado inadecuado, posibilitando el afán de superación y desarrollo personal. Por todo esto, esta materia contribuye a alcanzar el objetivo b) de Educación Secundaria Obligatoria. La observación en una especie de túnel del tiempo de los roles según sexos en Grecia y Roma, partiendo de los evidentes contrastes entre los personajes femeninos y masculinos (e incluso mujeres y hombres libres frente esclavos y esclavas), puede dar lugar a debates en torno a la igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres o al rechazo de estereotipos que supongan la discriminación entre ambos...; o bien al estudio comparativo de sociedades actuales donde aún se mantienen las diferencias sociales según el sexo, lo que permite la consecución del objetivo c). El objetivo e) se consigue no solo al desarrollar destrezas básicas en la utilización responsable y con sentido crítico de las TIC, como recurso para la obtención de información y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales, sobre diversos temas de la cultura clásica y su pervivencia; sino también al consultar diccionarios, glosarios y repertorios etimológicos en formato papel y digital para el descubrimiento del significado de las palabras de origen griego y latino en nuestra lengua, tanto en la biblioteca escolar como en el aula, así como a través de la consulta de plataformas y recursos digitales que el alumnado puede utilizar para adquirir los aprendizajes de la asignatura. El objetivo h) se propicia a través del conocimiento de los contenidos del bloque de aprendizaje “Lengua/Léxico”. El conocimiento de los procedimientos para la formación de las palabras y los fenómenos de evolución fonética colabora eficazmente para la ampliación del vocabulario básico y potencia la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación. El descubrimiento de las etimologías grecolatinas constituye un magnífico trampolín para la correcta comprensión y expresión de múltiples aspectos de nuestra lengua y para la incorporación de un vocabulario culto que forma parte de la terminología científica y técnica actual. 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. Por otro lado, con la lectura y la identificación de fragmentos de los géneros literarios de origen grecolatino y de sus temas, tópicos y personajes literarios más conocidos y que han pervivido a lo largo de la historia de la literatura universal, se permite también la

consecución de este objetivo. La materia de Cultura Clásica abre además una puerta hacia un mundo que ha marcado la historia de Europa a todos los niveles. El conocimiento de los hechos históricos más significativos de las civilizaciones griega y romana, así como de sus artífices más relevantes, y la identificación de las conexiones más importantes de estas dos civilizaciones con otras anteriores y posteriores, contribuye a lograr el objetivo j) de la Educación Secundaria Obligatoria. Además, el análisis de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y las muestras de interés por respetar y valorar el patrimonio artístico de otros pueblos son la mejor estrategia de conservación preventiva para hacerlo útil para la sociedad. Esta educación patrimonial sirve, por tanto, para adquirir este objetivo. Desde la materia de Cultura Clásica se contribuye a adquirir, también, el objetivo k). En efecto, las civilizaciones griega y romana siempre dieron una gran importancia al cuidado y la salud del cuerpo como medio para mantener un adecuado equilibrio entre lo físico y lo mental. De esta forma, crearon espacios específicos para los baños y el cuidado corporal, como fueron las termas. La función institucional y social, e incluso medicinal, de los baños y termas se ha mantenido durante toda la historia hasta nuestros días. Fueron lugares ideales para la conversación relajada, el recreo y la interacción social, con todo lo que ello significaba. Relacionado, además, con este objetivo está la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Si en Grecia su práctica se considera como algo vital, un deber de la ciudadanía, esencial en la formación de las personas e incluso una actividad agonística en si misma; en cambio, en Roma el deporte y, de forma particular, los *ludi* son entendidos como una diversión social y como un espectáculo público por y para el propio estado: Roma. Será un elemento que se utiliza para manipular a las masas. Es conocido el tópico del *locus amoenus* en el que la naturaleza y el medio ambiente son idealizados en un entorno de ensueño como antítesis de la asfixiante vida urbana. Los espacios verdes tuvieron una gran importancia, no solo para los escritores griegos y latinos, imaginándolos como paraísos ficticios, sino también para arquitectos y urbanistas como medios para renovar la fisonomía de las grandes ciudades de la antigüedad clásica. Con todo esto se favorece la consecución de este objetivo. El objetivo l) se propicia, de una forma especial, cuando se valora la mitología griega y romana como recurso inagotable y como fuente de inspiración para la actividad creadora de artistas e intelectuales de todos los tiempos (literatura, música, artes plásticas y visuales...). De igual manera, cuando se identifican las principales

características del arte clásico y de las obras arquitectónicas de Grecia, y de la arquitectura pública y privada de Roma, y se describe su influencia en nuestra vida contemporánea. Además, conocer fondos museísticos, colecciones, yacimientos y parques arqueológicos con referentes de esas dos civilizaciones, bien *in situ* o bien virtualmente, contribuye a que la materia de Cultura Clásica desarrolle este objetivo. Su consecución fomenta además la propia capacidad creadora del alumnado.

2.5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables derivados de ellos deben basarse en los aprendizajes imprescindibles que debe alcanzar el alumnado y centrarse en el grado de adquisición de las competencias y los objetivos de etapa.

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado para que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación. Los criterios de evaluación encabezan cada uno de los bloques de aprendizaje en los que se organiza el currículo, estableciéndose la relación de estos criterios con las competencias a las que contribuye, así como con los contenidos que desarrolla. Además, se determinan los estándares de aprendizaje evaluables a los que se vincula cada criterio de evaluación, de manera que aparecen enumerados en cada uno de los bloques de aprendizaje.

Estos criterios de evaluación constan de dos partes indisolublemente relacionadas, que integran los elementos prescriptivos establecidos en el currículo básico:

- El enunciado, elaborado a partir de los criterios de evaluación establecidos en el mencionado currículo básico.
- La explicación del enunciado, elaborada a partir de los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para la etapa, graduados en cada curso mediante una redacción holística.

De esta forma, la redacción holística de los criterios de evaluación del currículo conjugan, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial: hace evidentes los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices a través de verbos de acción; da sentido a los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugeridos; apunta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje que dan sentido a los productos que elabora el alumnado para evidenciar su aprendizaje. Así se facilita al profesorado la percepción de las acciones que debe planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, que se presentan como un catálogo de opciones abierto e inclusivo, que el propio profesorado adaptará al contexto educativo de aplicación.

La mayor parte de los criterios de evaluación de la materia específica de Cultura Clásica se encuadra en el abanico de operaciones mentales pertenecientes a procesos cognitivos en los que se accede a la recogida de información y a su identificación, y a la confirmación del uso del conocimiento. Únicamente los CCEE 8 y 9 se separan de estos parámetros, al tratar procesos como los de análisis y la valoración en el caso del CE 8, y al añadir los de juicio y regulación en el caso del CE 9. Por su parte, el número de operaciones mentales relacionadas con los estándares de aprendizaje contemplados en Cultura Clásica es mucho más amplio, abarcando toda la tipología de procesos cognitivos. Con esta premisa, tanto criterios de evaluación como estándares de aprendizaje evaluables se relacionan con numerosos objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y con los propios bloques de aprendizaje de la materia. De esta manera, la vertiente cultural de la materia se evidencia, en este caso, en los objetivos a), b), c), e), j), k) y l), y se refiere a la geografía de Grecia y Roma, a los acontecimientos y personajes históricos, a cuestiones mitológicas, a las características del arte clásico, a la localización y descripción de monumentos clásicos del patrimonio español, a situaciones de la vida política, social y familiar de Grecia y Roma, y a sus fiestas, deportes y espectáculos. De forma particular, para la vertiente lingüística contemplada, especialmente, en el objetivo h) de la etapa, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables seleccionados para la materia específica de Cultura Clásica se refieren a la descripción y clasificación de los tipos de escritura y de los alfabetos de la antigüedad, al reconocimiento del origen común de diferentes lenguas actuales, a la

identificación de las lenguas romances y no romances, a la explicación del origen griego y latino de las palabras castellanas, concretándolo en su análisis y descomposición de elementos, y a la relación del léxico común, técnico y científico en la lengua propia del alumnado y en otras que conozca.

2.6. Contenidos.

El currículo básico de Cultura Clásica se articula en una serie de bloques de aprendizaje pertenecientes a dos ámbitos diferentes: un ámbito lingüístico y un ámbito no lingüístico, en este caso, mayoritario. Estos bloques no deben tomarse nunca como elementos independientes, sino que, de acuerdo con la secuenciación temporal establecida en la programación didáctica y con los intereses educativos que primen en cada momento, han de servir para dar una visión integradora de las civilizaciones clásicas, tratándose, en consecuencia, de manera conjunta, con el propósito de propiciar así aprendizajes significativos. En consonancia con todo esto, los contenidos de Cultura Clásica se encuentran distribuidos en dos cursos de la siguiente manera. El curso de 3.º de ESO contempla estos seis bloques de aprendizaje:

- I. «Geografía e historia de Grecia y Roma»
- II. «Mitología»
- III. «Arte»
- IV. «Sociedad y vida cotidiana»
- V. «Lengua/Léxico»
- VI. «Pervivencia en la actualidad».

Por su parte, el curso de 4.º de ESO presenta estos otros seis bloques de aprendizaje:

- I. «Geografía e historia de Grecia y Roma»
- II. «Religión y mitología»
- III. «Arte»
- IV. «Literatura»
- V. «Lengua/Léxico»
- VI. «Pervivencia en la actualidad»

Con los bloques de aprendizaje del I al IV y VI de cada curso se pretende mostrar la pervivencia de la cultura grecorromana en diversos aspectos del mundo

actual. De esta forma, se estudiarán, los aspectos más característicos de la cultura grecorromana que mayor repercusión en nuestra civilización occidental.

Para sentar las bases de este estudio, se parte de la necesidad de situar adecuadamente en el tiempo y en el espacio los acontecimientos más destacados de la historia de las civilizaciones griega y romana, tomando en consideración que, sin un conocimiento básico de la historia griega y romana, no es posible comprender los orígenes de lo que denominamos hoy civilización occidental, y teniendo en cuenta al mismo tiempo que este contexto histórico está necesariamente vinculado al espacio geográfico en el que tiene lugar. El estudio de la religión griega y romana presta especial atención, por una parte, a la mitología, cuya influencia resulta decisiva para la configuración del imaginario occidental; y por otra parte, a las manifestaciones más significativas de la religiosidad oficial, entre las cuales destacan, por su repercusión posterior, los juegos dedicados a diferentes divinidades, y, en especial, los de Olimpia en honor a Zeus, pero también las festividades en honor a Dionisio, vinculadas al origen de la tragedia, o las grandes Panateneas, inmortalizadas en los frisos del Partenón. Se atiende también a las distintas manifestaciones artísticas que nos han legado las civilizaciones griega y romana y que constituyen, en gran medida, los modelos y los precedentes de muchas de las producciones actuales. Entre estas destacan las relativas a las artes plásticas, y más concretamente a la escultura y la arquitectura, cuyos vestigios perviven aún como parte de nuestro patrimonio histórico; y las literarias, cuya configuración en géneros determina toda nuestra tradición literaria en la misma medida en que lo hacen también los tópicos y recursos literarios empleados por sus autores. Se dedica un apartado a la vida cotidiana, dentro de la cual se abordan aspectos como la vida familiar o la organización social de la vida política y la lucha derivada de los enfrentamientos entre sus distintos integrantes, elementos todos ellos que contribuyen a una mejor comprensión de algunos de los elementos que subyacen a la actividad humana en cualquier época, con independencia del contexto histórico en el que se desarrolle. Como colofón de todo lo anterior, se ha reservado un bloque al estudio de la pervivencia del legado clásico en la actualidad, con el que se pretende analizar de manera más detenida los elementos de la herencia clásica que continúan funcionando como referentes en nuestra cultura. El bloque de aprendizaje V, en ambos cursos, trata del conocimiento del léxico de origen grecolatino, desde la descripción de los diversos tipos de escritura y alfabetos, hasta la explicación del significado de palabras de origen

griego y latino de las lenguas que se hablan en España y de otras modernas, pasando por el estudio de las principales reglas de evolución fonética del latín al castellano o por la distinción de palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles, por ejemplo. En todo caso, los contenidos se presentan con un alto grado de generalización para que sea el propio profesorado quien realice las oportunas concreciones curriculares en función del alumnado, fomentando en él actitudes de interés y aprecio hacia la cultura clásica que le genere una motivación especial para ampliar su conocimiento en un futuro.

2.7. Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas.

Con el fin de garantizar la contribución de esta materia al desarrollo de los estándares de aprendizaje y las capacidades que subyacen en cada una de las competencias, se sugiere que el profesorado que imparta la materia de Cultura Clásica aplique una serie de principios didácticos y estrategias que permitan la consecución y la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales por parte del alumnado. En este sentido, el papel del profesorado debería ser el de guía, orientando, facilitando y motivando al alumnado en este proceso. Con el propósito de favorecer la motivación por el aprendizaje, y generar la curiosidad y la necesidad en el alumnado por adquirir los conocimientos, las destrezas, y las actitudes y los valores presentes en las competencias, conviene combinar los bloques de aprendizaje y no trabajarlos de forma independiente; de manera que se proponen como posibles estrategias didácticas el empleo de bases de orientación o centros de interés, en los que se contextualicen cuestiones de geografía e historia, al mismo tiempo; o el uso de fuentes cartográficas interactivas, en las que se sitúen hitos históricos de Grecia y Roma en sus lugares geográficos correspondientes. Asimismo, es recomendable la práctica de un currículo integrado en el que las situaciones de aprendizaje de la materia se combinen con los aprendizajes de otras áreas de la etapa, a través del diseño de situaciones de aprendizaje colaborativas o que se muevan, incluso, en el terreno de la docencia compartida en la medida de lo posible. El mundo de la mitología y de los ciclos míticos, así como de todos sus personajes protagonistas se puede trabajar desde numerosos puntos de vista y con diversas estrategias pedagógicas, como las citadas en el párrafo anterior. Igualmente, cabe recomendar metodologías activas y contextualizadas, que faciliten la

participación e implicación del alumnado a través de un aprendizaje cooperativo y a través de proyectos en los que el papel del alumnado sea autónomo y consciente, desarrollando con ello la responsabilidad con su propio proceso de aprendizaje. Para esto, se sugiere la elaboración de atlas mitológicos, el diseño de viajes míticos de personajes legendarios, las dramatizaciones de mitos y leyendas..., de manera individual, grupal o colaborativa; la resolución conjunta de tareas; las estrategias interactivas que permitan al alumnado construir y compartir colectivamente los aprendizajes. Para cuestiones referidas, por ejemplo, a los sistemas políticos, a las instituciones de gobierno, al mundo del trabajo (hombres y mujeres libres, y esclavos y esclavas), a los grupos sociales y a las familias griegas y romanas, se proponen actividades que exijan al alumnado, a partir de una serie de ejemplos, establecer sus propias conclusiones o bien que le lleven a iniciar una búsqueda de datos en diferentes fuentes para, tras un proceso de análisis, elaborar informes, establecer sus propias conclusiones y publicarlas digitalmente. De especial utilidad para esto es la utilización de herramientas didácticas, de carácter colaborativo, relacionadas con las TIC, como wikis, blogs de aula o redes sociales. Con estos recursos el alumnado puede mostrar sus investigaciones fuera del aula y le permiten una retroalimentación por medio de comentarios de compañeros y compañeras, o de personas ajenas al aula o al centro, que lo ayudan a mejorar, cuidando aspectos como la ortografía, la presentación, la procedencia de las citas... Los aprendizajes deben avanzar gradualmente, partiendo de los más simples a los más complejos. En este sentido, son especialmente útiles para el aprendizaje del alumnado de contenidos referidos, por ejemplo, a las fiestas religiosas, deportes (Juegos Olímpicos...) y espectáculos diversos (ludi, teatro...), el empleo de webquest o cazas del tesoro. Su empleo fomenta el aprendizaje autónomo del alumnado. La realización de tareas o situaciones de aprendizaje, planteadas, en este caso, con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo uso adecuado de distintas habilidades y según su ritmo y estilo de aprendizaje, pueden ser de gran utilidad para los aprendizajes referidos a las obras escultóricas y arquitectónicas griegas y romanas, a las mejoras científicas y técnicas en el campo del urbanismo o la construcción, a la localización y descripción de los monumentos clásico del patrimonio español y a la influencia de todos ellos en nuestro entorno más cercano. Con este tipo de instrumentos didácticos se personaliza el proceso de construcción de los aprendizajes. Las nuevas exigencias sociales y laborales demandan que las personas apliquen el esfuerzo personal

y cotidiano, de una forma especial, en el desarrollo de su competencia lingüística, tanto de la comunicación y la expresión verbal y escrita en su propia lengua como en la lengua o lenguas extranjeras que conoce. En este sentido, se propone trabajar los contenidos de carácter lingüístico como las reglas de evolución fonética de latín al castellano, la distinción entre palabras cultas y patrimoniales, el reconocimiento de prefijos y sufijos griegos y latinos que forman parte de nuestras palabras, y el empleo del léxico griego latino en el lenguaje cotidiano y especializado, elaborando, por ejemplo, resúmenes, esquemas y mapas conceptuales, herramienta didácticas que ayudan al alumnado a organizar su conocimiento. Especialmente interesante para esta parte sería, también, la utilización de herramientas didácticas como el portfolio digital (e-portfolio) o similares, en las que se pueda constatar la evolución del proceso de aprendizaje del alumnado y reflejar la valoración del profesorado sobre el desempeño de este alumnado en la construcción de su propio aprendizaje.

En la actualidad, el profesorado de lenguas y cultura clásicas dispone de numerosas direcciones online o páginas web de las que puede seleccionar material didáctico para su trabajo particular como docente y para la elaboración, por parte de su alumnado, de productos y trabajos de investigación. De todas formas y como sugerencia de carácter general, cabe citar, por su reconocimiento y prestigio dentro de los estudios del mundo grecolatino, recursos como los bancos de imágenes (<http://rubens.anu.edu.au/> de la Universidad Nacional de Australia, <http://www.perseus.tufts.edu/> del Proyecto Perseus, <http://www.beazley.ox.ac.uk/index.htm> de la Facultad de Clásicas de la Universidad de Oxford...), proyectos o portales educativos en la red de carácter específico (culturaclasica.com, culturaclasica.net, [Palladium](http://Palladium.com)...), repertorios digitales didácticos (entornos de autor, caza del tesoro, webquest...), webs y blogs especializados (<https://latunicadeneso.wordpress.com/2010/09/17/123-obras-maestras-del-prado-detema-mitologico/>: 123 obras maestras del museo del Prado de temática clásica, <http://latinpraves.blogspot.com.es/>: [Magíster dixit](#)...), aplicaciones (Trivial *ludi*, GotMythos: Mitología clásica, Latin Phrasebook...), enciclopedias y diccionarios en línea, etc. Con los recursos indicados o semejantes, se pueden desarrollar numerosas y diversas situaciones de aprendizaje que implique la realización, por parte del alumnado de trabajos de investigación o producciones como, por ejemplo, «Árboles genealógicos sobre los dioses», «El viaje de Ulises», «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», «Héroes y heroínas de la mitología clásica en la música de todos los tiempos», «Perfiles de personajes históricos», «Elaboración de un periódico en formato papel o digital con temas sociales y políticos, o de un cómic o vídeo con personajes políticos de Grecia y Roma», «Construcción de maquetas donde se refleje la vida diaria de griegos y romano»; o del tipo «Las mujeres de la guerra de Troya», «Aspasia: la mujer más importante de Atenas», «Las conquistas de Julio César y su repercusión política», «Viriato: los lusitanos contra Roma»,: «Los juegos olímpicos», «Los juegos romanos», «El teatro: ayer y hoy», «La importancia del ejercicio físico en Grecia y Roma», «Los acueductos de la Península Ibérica», «Las vías romanas de Hispania», «La astronomía y el mundo clásico», «Términos de las Ciencias Naturales con raíz griega», «Origen y significado de algunos elementos químicos», «El origen grecolatino de la terminología médica»... En este punto podrá ser de especial interés para el alumnado la realización de producciones sobre lo que la crítica especializada denomina «el imaginario canario grecolatino», del que derivan los temas o los tópicos de los Campos Elisios, las Islas de los Bienaventurados, las Islas Afortunadas, el Jardín de las Hespérides, el Paraíso, el Jardín de las Delicias, la 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».

Todo lo anteriormente citado son sugerencias para el trabajo del profesorado que imparta Cultura Clásica. Por supuesto que caben otras estrategias didácticas y otros recursos educativos. El profesorado, atendiendo a las características de su alumnado y a su ritmo de aprendizaje, podrá utilizar los que considere más adecuado, no descartándose, en todo caso, la realización de tareas, ejercicios, Unidades didácticas, mapas conceptuales..., para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea el más adecuado. Lo mismo se puede decir sobre los instrumentos de calificación que el profesorado puede utilizar para comprobar el grado de logro del aprendizaje del alumnado. Aparte de algunos que se han ido citando en las orientaciones didácticas anteriores el empleo de las rúbricas o las matrices de evaluación facilitará la evaluación objetiva del alumnado. A esto podrá sumarse la potenciación de la autoevaluación y la

coevaluación del alumnado, así como el uso de los diarios y las bitácoras de aprendizaje, los proyectos, el portfolio, etc.

2.8. Relación entre los criterios de evaluación, competencias y Estándares de aprendizaje evaluables.

A continuación, exponemos la información relativa a Cultura Clásica (4º ESO), en la cual centramos nuestro trabajo.

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: GEOGRAFÍA E HISTORIA DE GRECIA Y ROMA

Criterio de evaluación 1. Localizar, identificar y describir, a grandes rasgos, en fuentes cartográficas los espacios geográficos más relevantes en los que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana, con la idea de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, cómo una situación geográfica predetermina un devenir histórico.

Con este criterio se persigue verificar si el alumnado es capaz de señalar, utilizando fuentes cartográficas, el marco geográfico en el que se sitúan en el momento de su apogeo las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando los puntos geográficos, y los restos y yacimientos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica. Igualmente, se tratará de comprobar si 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 a su expansión por el *Mare Nostrum*. Asimismo, se constatará que describe los principales factores (físicos, poblacionales, climáticos, económicos...) que justifican esta relevancia, de manera que tiene en cuenta la relación entre el espacio físico y el geográfico, y valora el papel de estas dos civilizaciones como puente entre oriente y occidente, y norte y sur de Europa. Para ello, se constatará que consulta fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, y utiliza la información recabada en producciones y proyectos individuales, grupales o colaborativos, tanto orales como escritos (trabajos monográficos, informes, mapas geográficos y políticos, exposiciones, murales...), propios del contexto escolar o social, de manera que construye un aprendizaje propio y mejora sus propiedades comunicativas.

Competencias: CD, AA, SIEE, CEC.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 1, 2.

Contenidos

1. Ubicación en fuentes cartográficas de los puntos geográficos (regiones, ciudades, mares, islas, montañas...) y de los restos y yacimientos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica de las civilizaciones griega y romana.
2. Descripción de los principales aspectos y factores (físicos, poblacionales, climáticos, económicos...) que explican el apogeo y la expansión de Grecia y Roma por el *Mare Nostrum* y por otros territorios de Europa y Asia.

3. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

Criterio de evaluación 2. Describir en producciones propias del contexto escolar o social, el marco y el contexto histórico en el que se desarrollan Grecia y Roma, señalando, a partir de la consulta de fuentes de información diversas, sus etapas más representativas y algunos hitos y episodios de su historia que fueron fundamentales para entender su expansión, reconociendo sus repercusiones para el futuro de la civilización occidental prestando especial atención a las características fundamentales de la romanización de Hispania, como parte de esa historia. Además, identificar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas, para confrontarlas con las del momento presente, e interpretando, de manera especial, el papel de la mujer en la sociedad antigua grecolatina. Todo ello, con la finalidad de adquirir una perspectiva global de la historia de estas dos civilizaciones, de forma que reconozca su pervivencia en el actual contexto sociopolítico, y de valorar los procesos de integración de poblaciones y gentes de otros territorios y su aportación cultural.

Mediante este criterio se busca determinar si el alumnado describe las etapas de la historia de Grecia y Roma, identificando las circunstancias que las originan y valorando sus consecuencias para la posteridad, de manera que es capaz de situar dentro de un eje o friso cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las dos civilizaciones y ordenar en una secuencia temporal los acontecimientos y los hechos históricos más relevantes del mundo clásico antiguo. Se constatará también que identifica las conexiones más importantes que presentan las civilizaciones griega y romana con otras civilizaciones anteriores y posteriores (púnica, egipcia...), estableciendo relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma, y otros asociados a otras culturas, con el fin de adquirir una perspectiva global de la evolución histórica del mundo occidental con respecto a otros lugares, en especial, del mundo oriental, y de favorecer el desarrollo de su propia conciencia intercultural. Igualmente, se comprobará si tiene la capacidad para detallar los perfiles de los principales personajes de estas dos civilizaciones, destacando su pervivencia histórica hasta la actualidad, para destacar el papel que han desempeñado en el proceso histórico de su momento y por qué han trascendido históricamente. Para ello, el alumnado partirá del análisis de fuentes diversas (orales, textuales, cinematográficas, artísticas...), tanto bibliográficas como digitales, para la elaboración de esquemas o mapas conceptuales, de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, que expone en clase con el apoyo de diversos medios y recursos educativos (archivos de vídeo o de audio, programas informáticos de presentaciones, programas interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, exposiciones...), participando en situaciones de comunicación propias del aula como exposiciones orales, diálogos, coloquios, debates,

etc., de manera que construye un aprendizaje propio y mejora su capacidad comunicativa.

Competencias: CD, AA, SIEE, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 3, 4, 5, 6.

Contenidos

1. Descripción de las etapas y los periodos históricos de Grecia y Roma, identificación de las circunstancias que los originan y valoración de sus consecuencias para la posteridad.
2. Ubicación en ejes o frisos cronológicos de los acontecimientos y hechos históricos más significativos de la civilización grecorromana, y relación de estos hitos con otros asociados a distintas culturas.
3. Identificación de las conexiones más importantes que presentan las civilizaciones griega y romana con otras civilizaciones anteriores y posteriores, y relación entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma, y de otras culturas.
4. Explicación de las causas de la romanización de Hispania, de sus fases y de los ámbitos en los que se dejó sentir: organización social, lengua, religión, vías de comunicación, urbanismo...; y reconocimiento de su influencia en la historia posterior de nuestro país.
5. Descripción de la organización de los principales grupos sociales en las civilizaciones griega y romana y de las características más significativas de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas.
6. Comparación de los valores cívicos de las dos civilizaciones, atendiendo de una manera especial a la situación de la mujer en el mundo grecolatino.
7. Interpretación de las fuentes de información y utilización de las TIC para la realización de tareas o trabajos en el contexto escolar.

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: RELIGIÓN Y MITOLOGÍA

Criterio de evaluación 3. Diferenciar los conceptos de mito, leyenda, fábula y cuento, y reconocer los principales dioses, semidioses, seres mitológicos y héroes de la mitología grecolatina, así como sus historias y leyendas más representativas, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de nuestro entorno más cercano.

Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de definir los conceptos de mito y leyenda, y de contrastarlos. También se trata de que cite con su denominación griega y latina los principales dioses y diosas, y los héroes y las heroínas más relevantes de la mitología grecolatina. Detallará, además, los rasgos que los caracterizan, sus atributos, así como sus ámbitos de influencia, las intervenciones más relevantes y los ciclos míticos que protagonizan. Para ello, elabora, de manera individual, grupal o colaborativa, producciones orales (exposiciones, diálogos, debates, coloquios, mesas redondas...) o escritas (esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de

investigación...), para las que consulta fuentes biográficas y digitales, haciendo uso de las TIC. Asimismo, se comprobará que señala en estas producciones semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas (egipcia, celta...), a partir de su tratamiento tanto en las artes plásticas y visuales (pintura, escultura, vídeo, cómic...), como en las obras literarias y musicales (novela, teatro, ópera, danza...), de las diferentes épocas, o en la tradición religiosa. Además, se constatará que compara los héroes de la mitología clásica con los actuales, indicando las principales semejanzas y diferencias entre unos y otros, y asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época, de manera que comprueba cuánto hay de los mitos de la Antigüedad clásica en los mitos nuevos y cómo la mayor parte de estos son una actualización de aquellos, y valora cómo llega la propia sociedad a considerarlos un modelo de comportamiento. Todo ello, con la finalidad de analizar los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina y de enjuiciar las causas de la consolidación de esos arquetipos en la vida presente.

Competencias: CL, CD, AA, SIEE, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 11, 12, 13, 14.

Contenidos

1. Distinción de los conceptos de mito, leyenda, fábula y cuento.
2. Descripción de los rasgos, atributos y ámbitos de influencia de los principales dioses y diosas de la mitología grecolatina, así como de sus historias y leyendas más representativas.
3. Descripción de los héroes y las heroínas, y seres mitológicos más importantes dentro del imaginario mítico, así como de sus historias, leyendas y ciclos míticos en los que participaron.
4. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable a través de los siglos en las manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...) o en la tradición religiosa.
5. Análisis de la mitología clásica: semejanzas y diferencias entre ésta y los mitos actuales.
6. Comprensión de la trascendencia histórica de los mitos: necesidad de las sociedades de tener mitos, y héroes y heroínas como modelos de comportamiento en los que identificarse.
7. Uso responsable y adecuado de las TIC como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

Criterio de evaluación 4. Explicar las principales características de la religiosidad y religión grecolatina, a partir de la comparación con las manifestaciones religiosas actuales, mostrando respeto por la diversidad religiosa y cultural de la sociedad de hoy en día. Describir, asimismo, las manifestaciones deportivas de la Grecia Clásica, asociadas a cultos y rituales religiosos, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas y las actuales, relacionándolas entre sí, de manera que valora los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento como medio de comunicación y expresión

creativa, y muestra interés por la práctica del deporte como medio para fomentar un estilo de vida saludable y como elemento de interacción cultural de los pueblos, y explicando cómo la religión en la Antigüedad clásica se caracterizó por la mezcla de toda clase de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras.

Este criterio permitirá constatar si el alumnado sabe explicar las principales características que definen la religión grecorromana: su marcado carácter social y estar basada en actos culturales, de manera que reconoce cómo la religiosidad en la antigüedad clásica se caracterizó por la mezcla de toda clase de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras. De forma específica para la religión griega, se trata de que ponga en relación las prácticas religiosas más conocidas y las fiestas religiosas más importantes con otros aspectos básicos de la cultura helena, estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas. Para el caso de la religión romana, se pretende verificar si distingue lo que se denomina religión oficial, señalando la diferente tipología del cuerpo sacerdotal, y los cultos orientales, de la religión o el culto privado, refiriendo, en este caso, los ámbitos que le son propios. Se comprobará que respeta los actos culturales de las personas de su entorno y la diversidad religiosa del mundo occidental y oriental. Además, se observará si describe las principales competiciones deportivas de Grecia, los juegos públicos de Roma y las representaciones teatrales clásicas, explicando su origen y su asociación a los cultos y rituales en la religión griega y latina. Se comprobará, asimismo, que explica la pervivencia de estas manifestaciones deportivas en el mundo moderno y que establece semejanzas y diferencias entre los valores culturales a los que se asocian en la actualidad y en el mundo clásico. Para ello, elabora de manera individual, grupal o colaborativa, producciones orales (exposiciones, diálogos, debates, coloquios, mesas redondas...) o escritas (esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de investigación...), consultando fuentes biográficas y digitales, y haciendo uso de las TIC, en las que demuestra espíritu colaborativo, de manera que construye un aprendizaje propio y mejora sus propiedades comunicativas. Todo esto, con la finalidad de valorar las manifestaciones culturales y religiosas de otras culturas, así como la actividad deportiva como medio más idóneo para el autocuidado corporal y para el desarrollo personal y social, por lo que favorece un estilo de vida saludable.

Competencias: CD, AA, SIEE, CEC.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 15, 16, 17.

Contenidos

1. Reconocimiento del carácter social y cultural de la religión grecorromana, y de la mezcla de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras.
2. Comparación de las prácticas y fiestas religiosas más conocidas de Grecia con manifestaciones religiosas propias de otras culturas.
3. Distinción entre religión oficial y culto privado en Roma, e influencia en ambos de los cultos orientales.
4. Explicación del origen de las competiciones deportivas de Grecia, de los juegos públicos de Roma y de las representaciones teatrales en ambas civilizaciones, y su asociación a culto y rituales de la religión griega y romana.

5. Explicación de la pervivencia de las manifestaciones deportivas, lúdicas y culturales de ambas civilizaciones en el mundo actual.
6. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales.

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: ARTE
--

Criterio de evaluación 5. Describir las características fundamentales del arte clásico y señalar su presencia en las manifestaciones artísticas actuales, relacionándolas con sus modelos clásicos, a partir del análisis formal y estilístico de las obras de arte en las que es patente esta pervivencia; así como identificar y localizar los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y europeo, mostrando interés por su respeto y cuidado, tanto en contextos escolares como sociales, de manera que valor la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y el patrimonio artístico de otros pueblos. las obras de arte en las que es patente esta pervivencia; así como identificar y localizar los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y europeo, mostrando interés por su respeto y cuidado, tanto en contextos escolares como sociales, de manera que valor la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y el patrimonio artístico de otros pueblos. las obras de arte en las que es patente esta pervivencia; así como identificar y localizar los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y europeo, mostrando interés por su respeto y cuidado, tanto en contextos escolares como sociales, de manera que valor la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y el patrimonio artístico de otros pueblos.

Este criterio está dirigido a averiguar si el alumnado reconoce en imágenes no preparadas previamente las principales características del arte clásico y de las obras arquitectónicas griegas y romanas, valorando la representación del cuerpo humano y reconociendo los órdenes arquitectónicos del arte griego en los monumentos más significativos griegos. Además, se comprobará que describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas de la arquitectura civil romana, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para la expansión de Roma y su función en modelos urbanísticos posteriores. Se constatará que encuadra estas obras en su período histórico: arcaico, clásico y helenístico, para el caso del arte griego; y monarquía, república e imperio, para el caso del arte romano, de manera que es capaz de realizar frisos o ejes cronológicos en los que sitúa aspectos relacionados con el arte grecolatino, asociándolos a otras manifestaciones culturales e hitos históricos. Se comprobará, además, que identifica en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales, de forma que percibe la huella que han dejado y cómo han influido las manifestaciones artísticas de las civilizaciones griega y romana en los modelos posteriores del arte y en nuestra vida contemporánea. Se evaluará, además, si sabe

describir los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español y europeo, tanto de obras civiles como de obras decorativas, y localizarlos en una fuente cartográfica o en otro tipo de fuentes, identificando, a partir de elementos concretos, su estilo y cronología aproximada. Para todo lo anterior, se verificará si emplea estrategias de búsqueda y selección de la información de todo tipo de fuentes y soportes de información y comunicación del ámbito escolar, entre las que se incluyen las proporcionadas por las TIC (bancos de imágenes...), así como de fondos museísticos, colecciones, yacimientos y parques arqueológicos, para su posterior presentación escrita y exposición oral, con el fin de mejorar el aprendizaje autónomo y sus posibilidades comunicativas en diversos contextos.

Competencias: CL, CD, AA, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 18, 19, 20, 21, 22.

Contenidos

1. Descripción de las principales características de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte clásico antiguo y encuadramiento de estas en el periodo histórico correspondiente.
2. Funcionalidad de los motivos mitológicos, históricos o culturales en el arte clásico y su pervivencia en el arte contemporáneo.
3. Descripción de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, tanto civiles como artísticos o decorativos, y reseña de sus elementos característicos, estilo y cronología aproximada; así como su localización en fuentes cartográficas.
4. Interpretación de las fuentes de información, así como de fondos museísticos, colecciones, yacimientos y parques arqueológicos, y utilización de las TIC para la realización de tareas o trabajos en el contexto escolar.

BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: LITERATURA

Criterio de evaluación 6. Describir, a partir de la lectura y comentario de fragmentos de obras de la literatura clásica, las principales características de los géneros literarios grecolatinos, así como sus temas, tópicos e hitos más relevantes, con la finalidad de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, su pervivencia como base literaria de la cultura europea y occidental, y de apreciar la lectura de fragmentos de la literatura clásica como medio de desarrollo y deleite personal.

Por medio de este criterio se quiere evaluar si el alumnado es capaz de describir, a través de rasgos concretos, las principales características de los géneros literarios de origen grecolatino, identificando la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas. Para ello, comenta textos sencillos de autores clásicos, traducidos o adaptados. Además, se pretende constatar que sabe confeccionar ejes cronológicos, en los que relaciona temas como el destino del ser humano, el miedo a la fugacidad de la vida..., y tópicos como *carpe diem*, *beatus ille*, *locus amoenus*... de la literatura grecolatina, con otras manifestaciones culturales o hitos históricos. Asimismo, elabora, de manera individual, grupal o colaborativa,

producciones orales (exposiciones, diálogos, debates, coloquios...) o escritas (esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de investigación...), haciendo uso de las TIC y de la biblioteca escolar, como centro de recursos de su aprendizaje, en las que reconoce, a través de motivos, temas o personajes, la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores y autoras contemporáneos de la literatura occidental, europea y americana, incluyendo a escritores y escritoras canarios, que se hayan destacado por conservar este legado en sus obras, de manera que es capaz de comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben. Todo ello le permite valorar cómo la literatura grecolatina ha servido de fuente de inspiración a muchos escritores y escritoras posteriores, de manera que aprecia la pervivencia de la tradición grecolatina en la cultura europea y occidental.

Competencias: CL, AA, SIEE, CEC.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 23, 24, 25.

Contenidos

1. Descripción de las principales características de los géneros literarios de origen grecolatino (épica, lírica, drama, oratoria, historia, novela...) en textos sencillos traducidos o adaptados de autores clásicos.
2. Identificación de temas, tópicos y personajes de la literatura grecolatina y su utilización como fuente de inspiración para escritoras y escritores posteriores de la literatura occidental, europea y americana, incluyendo a autores canarios.
3. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

BLOQUE DE APRENDIZAJE V: LENGUA/LÉXICO

Criterio de evaluación 7. Describir los diversos tipos de escritura y alfabetos de la antigüedad, teniendo en cuenta los contextos culturales, económicos y sociales en los que surgieron, distinguiéndolos entre sí y considerando sus funciones, así como la presencia de elementos de los alfabetos griego y latino en los alfabetos actuales. Reconocer, asimismo, el origen común de diferentes lenguas, identificando y localizando en fuentes cartográficas lenguas romances y no romances europeas, y analizando cómo evolucionaron las romances a partir del latín. Todo ello, con el propósito de apreciar cómo las lenguas no solo son instrumentos de comunicación, sino también de cohesión cultural.

Este criterio trata de verificar si el alumnado es capaz de describir diferentes tipos de escritura de la antigüedad, clasificándolos conforme a su naturaleza y función, y explicando los rasgos que distinguen a unos de otros, de manera que puede nombrar y detallar los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental (alfabetos fenicio, griego, latino...), explicando su origen y la influencia de los alfabetos griego y latino en su formación, y diferenciándolos de otros tipos de escritura y códigos

actuales. El alumnado deberá señalar, de forma particular, cómo del alfabeto fenicio nace el alfabeto griego y cómo de este, que consta con veinticuatro letras, proceden, prácticamente, todos los alfabetos utilizados en Europa, incluso el latino a través del etrusco. Además, se trata de comprobar si enumera las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas y las localiza en fuentes cartográficas, en soporte papel o interactivas en línea, señalando los idiomas modernos que derivan de cada una de ellas, así como aspectos lingüísticos que evidencian su parentesco. Se valorará también que sepa identificar, en producciones individuales, grupales o colaborativas, tanto orales como escritas, propias del contexto académico o social, las lenguas que se hablan en Europa y en España, diferenciando, por su origen, entre lenguas romances y no romances, de manera que puede situarlas geográficamente en fuentes cartográficas y explicar la evolución de algunos términos de diferentes lenguas romances, a partir del latín, como un proceso de evolución lingüística e histórica, para lo que el alumnado tendrá que explicar e ilustrar con ejemplos los cambios fonéticos más frecuentes y realizar ejercicios en los que marque la evolución del latín al castellano, aplicando las reglas de evolución fonética trabajadas en el aula. Para ello, maneja las tecnologías de la información y la comunicación en la consulta de fuentes bibliográficas y digitales, para producciones individuales, grupales o colaborativas, propias del ámbito escolar (resúmenes, informes, presentaciones electrónicas, sencillas página web...), en los que refleja sus conocimientos sobre el origen de los alfabetos y la evolución de las lenguas. Todo ello, con la finalidad de valorar la importancia de la comunicación escrita en la evolución y el desarrollo de las personas y de los pueblos desde la historia de los tiempos, de mejorar su competencia lingüística y de fomentar el aprendizaje de otros idiomas y otras realidades culturales.

Competencias: CL, CD, SIEE, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 26, 27, 28, 29, 30, 35.

Contenidos

1. Reconocimiento de los diferentes tipos de escritura (pictográfica, ideográfica, silábica y alfabética) y alfabetos (griego y latino) de la antigüedad clásica, y valoración de la importancia de la comunicación escrita en la evolución y desarrollo de las sociedades.
2. Identificación de las principales ramas de la familia de lenguas indoeuropeas (lenguas romances procedentes del latín, lenguas germánicas, lenguas célticas, lenguas baltoeslavas y lengua griega) y su localización en fuentes cartográficas.
3. Diferenciación de las lenguas que se hablan en España entre romances (castellano, catalán y gallego) y no romances (euskera), y localización geográfica en fuentes griegas.
4. Aplicación de las normas fonéticas de evolución del latín al castellano y distinción entre palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles.
5. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.
6. Empleo de diversas fuentes de escrituras de procesadores de textos, en especial de griego, para trabajar los alfabetos antiguos.

Criterio de evaluación 8. Explicar el significado de palabras de origen griego y latino de las lenguas que se hablan en España y de otras modernas, a partir del análisis y la descomposición del término de origen, tanto del léxico común como del técnico y científico de origen grecolatino, utilizándolo con propiedad y en todo tipo de contextos, en especial, el educativo, con el fin de ampliar el vocabulario y de mejorar, de este modo, su competencia lingüística.

Este criterio quiere constatar que el alumnado tiene la capacidad para reconocer y explicar el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España y de otras lenguas modernas, a partir del término de origen y del análisis etimológico de sus partes, lo que le permitirá demostrar el influjo del latín y el griego sobre las lenguas modernas, ilustrando esta pervivencia con ejemplos concretos de elementos léxicos y morfológicos heredados. Para ello, deberá distinguir los conceptos de composición y de derivación, identificando cómo se forman palabras a partir de la unión de dos o más bases léxicas o a partir de una base léxica a la que se unen prefijos y sufijos, respectivamente. Se comprobará, asimismo, que describe, de forma particular y elemental, la evolución del castellano, a partir del latín, para lo que tendrá que diferenciar con seguridad palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles, como un proceso de evolución lingüística e histórica. También, se valorará que explique y utilice con propiedad algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino en el contexto escolar, partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden, de manera que vaya adquiriendo progresivamente una mayor precisión en el uso de esta terminología especializada en las diferentes producciones orales y escritas que elabore en el contexto escolar o social, mejorando, en consecuencia, en el conocimiento de una nomenclatura de materias y textos especializados. Para lo anterior, se valorará el empleo de diccionarios, glosarios y repertorios etimológicos, tanto en soporte papel como digital, y la creación de catálogos personales en los que consigne el vocabulario nuevo que vaya adquiriendo. Todo ello le permitirá aumentar el caudal léxico en su propia lengua y en otras que conoce, así como construir un aprendizaje propio.

Competencias: CL, CD, AA, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 31, 32, 33, 34, 36, 37.

Contenidos

1. Explicación de los procedimientos de formación de palabras: composición y derivación.
2. Reconocimiento de los prefijos y sufijos griegos y latinos más productivos en nuestra lengua.
3. Relación entre el léxico griego y latino, y su aplicación al lenguaje cotidiano y al especializado, de carácter científico-técnico.
4. Adquisición de una terminología específica de textos especializados, propios del contexto escolar: medicina, biología, matemáticas, química, física, artes plásticas, música...

5. Empleo de diccionarios, glosarios y repertorios etimológicos en formato papel y digital para el descubrimiento del significado de las palabras de origen griego y latino en nuestra lengua.

BLOQUE DE APRENDIZAJE VI: PERVIVENCIA EN LA ACTUALIDAD

Criterio de evaluación 9. Describir algunos aspectos básicos de la cultura y civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, reconociendo la pervivencia de los géneros y tópicos literarios, la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos, así como la influencia de la historia y de los rasgos más importantes de la organización social y política de Grecia y Roma, tanto en las manifestaciones artísticas, culturales y científicas, como en el contexto sociopolítico y económico del mundo occidental actual y, en especial, de nuestro país y de nuestra Comunidad Autónoma, a través de la realización de trabajos de investigación individuales, grupales o colaborativos, en los que demuestra sentido crítico no solo para la selección de fuentes de información y para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, sino también para la presentación de los resultados de la investigación. Todo ello, con la finalidad de apreciar cómo el mundo grecolatino se ha erigido en fuente de inspiración para la actividad creadora posterior y valorar cómo las instituciones públicas y los derechos sociales de personas y pueblos han ido evolucionando a lo largo de la historia, y con el propósito también de mejorar su competencia comunicativa e informacional.

A través de este criterio se comprobará si el alumnado es capaz de demostrar la pervivencia de los géneros y tópicos literarios, la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos en las manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de ellos en la antigüedad clásica y en la sociedad actual. Asimismo, se constatará que analiza aspectos sociopolíticos y económicos que tuvieron su prevalencia en Grecia y Roma, y que los compara con la sociedad actual, partiendo para ello de su entorno más cercano, de forma que puede establecer paralelismos entre las principales instituciones políticas, sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos, así como valorar críticamente la influencia que han ejercido los modelos políticos, sociales científicos y filosóficos del mundo clásico en la sociedad actual. Para todo ello, se comprobará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente, es capaz de elaborar trabajos de investigación o producciones de carácter interdisciplinar en las que contrasta el modo de vida de las sociedades griega y romana con el de las sociedades actuales: trabajos escritos, exposiciones orales, elaboración de periódicos o cómics con temas del mundo clásico; construcción de maquetas de los lugares en los que se realizan las manifestaciones culturales de estas civilizaciones; identificación de elementos icónicos del mundo clásico en los medios de comunicación...; de manera que es capaz de buscar información en repertorios bibliográficos o digitales (bancos y repositorios de imágenes de iconografía clásica disponibles en Internet, textos de carácter político y social,

entornos de autor, enciclopedias y diccionarios, repertorios de recursos didácticos, *webquest...*), así como en proyectos o portales educativos en la red de carácter específico, organizarla, situar cronológicamente los datos obtenidos, interpretar los referentes clásicos en comparación con sus correspondientes del mundo actual y exponer el resultado, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, y sirviéndose de diferentes medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, dramatizaciones, exposiciones... En esta línea, se valorará que el alumnado reconozca las referencias del mundo clásico en Canarias, a través de la consulta de textos de autores que hablan de los tópicos de los Campos Elíseos, del Jardín de las Hespérides, de las Islas Afortunadas..., tanto clásicos como canarios y no canarios. Todo ello, con la finalidad de que el alumnado desarrolle su sentido crítico, y su capacidad de aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

Competencias: CL, CD, CSC, SIEE, CEC.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44.

Contenidos

1. Descripción de la pervivencia de la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos en las manifestaciones artísticas contemporáneas.
2. Comparación de aspectos político-sociales, institucionales y económicos de Grecia y Roma con los de las sociedades actuales del mundo occidental.
3. Apreciación del mundo grecolatino como fuente de inspiración para la actividad creadora de artistas e intelectuales de todos los tiempos.
4. Interés por las referencias del mundo clásico en Canarias: tópicos y autores.
5. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

2.9. Estándares de aprendizaje evaluables Curso 4.º de Educación Secundaria Obligatoria

1. Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan en distintos períodos las civilizaciones griega y romana, delimitando su ámbito de influencia, estableciendo conexiones con otras culturas próximas y ubicando con precisión puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos conocidos por su relevancia histórica.
2. Enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes en el desarrollo de las civilizaciones griega y latina aportando ejemplos para ilustrar y justificar sus planteamientos.
3. Sabe enmarcar determinados hechos históricos en la civilización y periodo histórico correspondiente, poniéndolos en contexto y relacionándolos con otras circunstancias contemporáneas.
4. Distingue con precisión, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando y situando en el tiempo los principales hitos asociados a cada una de ellas.
5. Explica el proceso de transición que se produce entre diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, describiendo las circunstancias que intervienen en el paso de unas a otras.
6. Elabora ejes cronológicos en los que se representan hitos históricos relevantes, consultando o no diferentes fuentes de información.
7. Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, señalando distintos períodos e identificando en para cada uno de ellos las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones.
8. Describe las principales características y la evolución de los distintos grupos que componen las sociedades griega y romana.
9. Explica la romanización de Hispania, describiendo sus causas y delimitando sus distintas fases.
10. Enumera, explica e ilustra con ejemplos los aspectos fundamentales que caracterizan el proceso de la romanización de Hispania, señalando su influencia en la historia posterior de nuestro país
11. 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, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre los diferentes dioses.
12. Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros.
13. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.
14. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las principales semejanzas y diferencias que se observan entre ambos tratamientos, asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.
15. Enumera y explica las principales características de la religión griega, poniéndolas en relación con otros aspectos básicos de la cultura helénica y estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas.
16. Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios.
17. Describe las manifestaciones deportivas asociadas a cultos rituales en la religión griega, explicando su pervivencia en el mundo moderno y estableciendo semejanzas y diferencia entre los valores culturales a los que se asocian en cada caso.

18. Reconoce las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando el orden arquitectónico al que pertenecen distintos monumentos en imágenes no preparadas previamente utilizando elementos visibles para razonar su respuesta.
19. Reconoce esculturas griegas y romanas en imágenes no preparadas previamente encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.
20. Realiza ejes cronológicos situando en ellos aspectos relacionados con el arte grecolatino y asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.
21. Describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para el desarrollo del Imperio y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.
22. Localiza en un mapa los principales monumentos clásicos del patrimonio español y europeo, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.
23. Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas.
24. Realiza ejes cronológicos y sitúa en ellos aspectos relacionados con la literatura grecolatina asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.
25. Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.
26. Reconoce diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza y su función y describiendo los rasgos que distinguen a unos de otros.
27. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, explicando su origen y diferenciándolos de otros tipos de escrituras.
28. Explica la influencia de los alfabetos griegos y latinos en la formación de los alfabetos actuales señalando en estos últimos la presencia de determinados elementos tomados de los primeros.
29. Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas, señalando los idiomas modernos que se derivan de cada una de ellas y señalando aspectos lingüísticos que evidencian su parentesco.
30. Identifica las lenguas que se hablan en Europa y en España, diferenciando por su origen romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan.
31. Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España y de otras lenguas modernas, explicando su significado a partir del término de origen.
32. Explica el significado de palabras, a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.
33. Identifica y diferencia con seguridad cultismos y términos patrimoniales relacionándolos con el término de origen sin necesidad de consultar diccionarios u otras fuentes de información.
34. Explica los procesos de evolución de algunos términos desde el étimo latino hasta sus respectivos derivados en diferentes lenguas romances describiendo algunos de los fenómenos fonéticos producidos e ilustrándolos con otros ejemplos.
35. Realiza evoluciones del latín al castellano aplicando las reglas fonéticas de evolución.
36. Explica a partir de su etimología términos de origen grecolatino propios del lenguaje científico-técnico y sabe usarlos con propiedad.

37. Demuestra el influjo del latín y el griego sobre las lenguas modernas sirviéndose de ejemplos para ilustrar la pervivencia en éstas de elementos léxicos morfológicos y sintácticos heredados de las primeras.
38. Señala y describe aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos y comparando la forma en estos aspectos se hacen visibles en cada caso.
39. Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos.
40. Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.
41. Establece paralelismos entre las principales instituciones políticas sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos.
42. Analiza y valora críticamente la influencia que han ejercido los distintos modelos políticos, sociales y filosóficos de la antigüedad clásica en la sociedad actual.
43. Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental.
44. 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.

III Marco teórico

3.1. Tipos de videojuegos.

Desde el nacimiento de los videojuegos en la década de los 60, donde se comenzó a implementar juegos como el ajedrez dentro de los superordenadores programables, se ha abierto un amplio abanico de posibilidades a la hora de elegir a qué queremos jugar. La siguiente clasificación nos ayudará a tener una idea de la gran variedad de videojuegos que existe (Etxeberria, 1999; Levis, 1997):

- Videojuegos de entretenimiento: En esta categoría se incluyen las temáticas de acción, arcade, deportes, estrategia, simulación, juegos de mesa y juegos musicales. Esta categoría fue creada pensando en el entretenimiento y la diversión de quien lo juegue, incluyendo también ciertos aprendizajes que no tienen que ver estrictamente con hechos culturales o históricos, sino que más bien potencian el desarrollo de habilidades motoras, de memoria, percepción y agilidad, tanto mental como física.
- Serious Games: Este tipo de videojuegos suponen simulaciones sin riesgos en las que se aprende, y están pensados específicamente para educar, sin ningún fin comercial (a diferencia de los que pretenden entretener principalmente). Tratan contenidos como política, economía, psicología, religión, etc., por lo que haremos otra subcategoría para poder clasificarlos mejor según su modalidad o finalidad.
 - Educativos: Aquí se puede diferenciar el *Edutainment* (*Education + Entertainment*), un simple juego con animaciones, pero que no se puede considerar videojuego por su simplicidad, y las aplicaciones informáticas que dan un conocimiento aún más complejo sobre el contenido en cuestión, haciendo que sean también menos divertidas debido a su mayor dificultad. Plataformas y aplicaciones tipo *Kahoot* y *Quizziz* ayudan mucho a reforzar lo aprendido en clase e incluso a evaluar mediante un test rápido, ya que los resultados se generan automáticamente. Además, es dinámico, divertido, y a los alumnos/as siempre les gusta poder participar con sus móviles ya que supone un momento de “relajación” mental para ellos/as.
 - Juegos Epistémicos: Son juegos hechos para profesionalizarse en un sector en concreto, ya que ayudan a pensar como un profesional y a adquirir las

destrezas y competencias propias de forma práctica, virtual, más segura y más económica. Aquí diferenciamos:

- ❖ Videojuegos militares: Se trata de simulaciones para entrenar a futuros soldados (*Militainment*).
 - ❖ Videojuegos políticos: Los cuales, dependiendo del fin con el que se usen, serán vistos como propaganda electoral o como una forma de denuncia.
 - ❖ Videojuegos de empleo: Las empresas forman a sus empleados con estos videojuegos y, de esta forma, ahorran tiempo y dinero mientras consiguen que los empleados/as no se aburran tanto con su formación (capacitación activa).
 - ❖ Videojuegos médicos: Con los avances tecnológicos se han desarrollado diferentes técnicas quirúrgicas que requieren de una precisión exacta para poder llevarlas a cabo, como lo son las laparoscopias. Con estos videojuegos se les permite a los futuros médicos ser más diestros y adaptarse mejor a la maquinaria con la que tendrán que trabajar más adelante de forma segura y económica, restando además el riesgo que conlleva practicar con una vida humana.
- Advergames: Videojuegos con publicidad.
 - Videojuegos destinados a mejorar la salud: Se han destinado estos videojuegos al campo de la rehabilitación, pudiendo ayudar más rápida y eficazmente a un paciente a recuperar la psicomotricidad, por ejemplo. También funcionan como distractores del dolor o para mantener el cerebro activo y en buen estado por medio de preguntas y respuestas y juegos de memoria, teniendo como modelo el conocido videojuego de *Brain Training* (2005).
 - Videojuegos artísticos: Destinados a desarrollar la creatividad. Por ejemplo, para la creatividad musical una buena opción es *Electroplankton* (2005).
 - Videojuegos religiosos: Se desarrollaron para transmitir mejor los mandatos y valores religiosos, como por ejemplo enseñar pasajes de la Biblia.

3.2. Beneficios de los videojuegos

Desde hace algunos años se ha analizado el potencial que tienen los videojuegos para el aprendizaje, por lo que ya hay numerosos estudios que hablan de ello. Sin ir más lejos, Macías (2013) defendió que *“los videojuegos contribuyen a adquirir y estructurar nuestros conocimientos de un modo diferente que cuando el aprendizaje se adquiere de instrumentos más tradicionales como los libros”*, habiendo sido demostrado tras muchos análisis científicos que las personas que juegan a videojuegos tienen, por ejemplo, más reflejos visuales que quien no ha jugado nunca.

Obviamente los videojuegos tienen muchos más beneficios, que son los que vamos a ver a continuación:

- Se aprenden y se refuerzan los valores, ya que son muchos los videojuegos en los que el jugador forma parte de la simulación de forma cooperativa, contando con la ayuda de su equipo para poder “pasarse la misión”, por ejemplo. Un claro ejemplo de esto es *League of Legends*, donde aprendes a respetar a tus compañeros/as de equipo y a valorar sus habilidades para así poder hacer una poderosa unión. De hecho, en este juego gana el equipo que mejor sinergia tenga, y para esto hace falta respeto, comunicación y enfoque. Especialmente útil para poner en práctica el trabajo cooperativo (Crook, 1998).
- Hay videojuegos que ayudan a conocer personas nuevas, ya que crean una comunidad tan grande que permiten que se siga socializando incluso sin necesidad de estar jugando, pudiendo entablar una conversación con otro jugador que justo acabas de conocer porque uno de tus amigos te lo ha presentado y que este tema permita que vuestra relación empatice a un paso acelerado, y todo por el simple hecho de ser jugadores de la misma comunidad de juego (*League of Legends* sigue siendo un ejemplo de ello).
- Los videojuegos ayudan a desarrollar y potenciar las competencias digitales, ya que la mayoría de los niños tiene el primer contacto con la tecnología a través de los videojuegos, ayudándolos a desarrollar estas competencias de manera divertida y adentrándolos cada vez más en el mundo digital (López, 2016).
- Como hemos dicho antes, con los videojuegos se aprende, incluso inconscientemente, ya que al estar entretenido y disfrutando uno no se da cuenta.
- Se adquiere una mayor coordinación psicomotora y una mayor rapidez y capacidad de reacción respecto de los no jugadores.

- Se desarrolla una mejor capacidad de toma de decisiones y de asunción de riesgos, puesto que en muchos videojuegos dispones de poco tiempo para decidir cuál será tu siguiente movimiento o acción, condicionando esto al resto de tu experiencia con respecto al juego.
- Convierten a los jugadores en protagonistas de la historia o mundo en el que se sumergen, siendo también los protagonistas de su propio aprendizaje (incluso aunque este aprendizaje no sea cultural).
- Suponen una simulación de la vida real, por lo que los jugadores adquieren una mayor preparación para el mundo real después de haber “practicado” dentro del juego. Es por esto que existen, tal y como vimos antes, tantas variedades de videojuegos.
- Ayudan también a desarrollar y mejorar la memoria y la creatividad y además potencia la habilidad de la búsqueda de información.
- “*Se implementan las habilidades analíticas, organizativas, creativas y metacognitivas*” (Díez et al., 2004).
- Genera en los jugadores el espíritu de lucha ante el fracaso, ya que, aunque hayan fallado la partida o la misión, se arman de paciencia, no se rinden y continúan hasta superarla y avanzar. Un claro ejemplo de ello es *Dark Souls*, un juego de rol conocido por la dificultad que tiene, ya que, si no tienes una buena equipación, no posees la habilidad necesaria para controlar al personaje y no descubres los puntos débiles del enemigo puedes olvidarte de pasarte la pantalla. Aun así, es uno de los juegos más vendidos a nivel mundial, precisamente por la razón que estamos comentando.
- Calma la ansiedad y el estrés y ayuda a desatar tensiones. Es por esta razón que incluso lo utilizan para inhibir el dolor como forma terapéutica, tal como mencionábamos anteriormente.
- También supone una gran fuente de ayuda a la hora de querer aprender un idioma, Muchas veces ha pasado (y hablo también por experiencia propia) que no llega a nuestro país un videojuego traducido al español y tenemos tantas ganas de jugarlo que no nos importa que esté en otro idioma, llegando a aprender inconscientemente vocabulario nuevo e incluso gramática.
- Y, lo más importante de todo según mi criterio y punto de vista: es divertido. ¿Por qué son divertidos los videojuegos? Está claro que para que los videojuegos

puedan enseñar algo primero tienen que gustar, ya que, si no gustan, no podrán sacar esa parte de motivación que necesitamos para terminar lo que estamos haciendo. Es por eso mismo que divierten, porque motivan al jugador, le proponen un reto que se pueda superar con algo de esfuerzo y esto hace que la persona que está jugando tenga interés y se entretenga en superarlo. ¿No podrían tener las tareas de clase la misma perspectiva y dinámica? Son muchos los profesores/as que se quejan de que sus alumnos/as no responden bien a las clases, de que no traen hechas las tareas de casa, de que no atienden y no prestan atención, etc. Está claro que hay muchos factores que influyen en este problema y que son ajenos a lo que el docente puede hacer, pero, ¿y qué pasa con lo que sí se puede hacer? ¿De verdad las clases que damos motivan, divierten y suponen un reto para el alumnado? ¿Estamos dando todo lo que podemos dar o nos hemos acomodado y culpamos la reacción de los alumnos/as? Si tú que estás leyendo esto te sientes identificado/a, pero piensas que no tienes tiempo para sacar tu milla extra, pregúntate entonces: ¿por qué eres profesor/a?

3.3. Los videojuegos como herramienta didáctica.

El potencial didáctico de los videojuegos no se ha aprovechado hasta hace pocos años, debido a su consideración como material meramente lúdico por parte del profesorado (Morales, 2010). No obstante, cada vez son más los docentes que incorporan este recurso a sus clases, ya que actualmente los videojuegos están presentes en la realidad cotidiana de los jóvenes y continuarán estando en el futuro. Además de ser un elemento cercano al alumnado, los videojuegos aportan valores importantes y permiten trabajar temas transversales, por lo que se convierten en un arma poderosa para transmitir conocimientos.

La alta capacidad pedagógica de los videojuegos y su introducción en el aula ha sido reconocida, por ejemplo, por el profesor Félix Etxeberria, quien afirma que los videojuegos “*cumplen muchos de los requisitos que una eficaz enseñanza debe contemplar, y en muchos casos lo hacen mejor incluso que nuestros actuales sistemas educativos*” (Etxeberria, 1999, pp. 7-8). Pero no solo él coincide con el potencial que tienen los videojuegos a la hora de enseñar, ya que también hay numerosos estudios que lo corroboran. Estos son solamente algunos de ellos, en los cuales me he basado para investigar sobre este tema:

- López Raventós, C. (2016). *El videojuego como herramienta educativa: posibilidades y problemáticas acerca de los serious games.*
- Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos.*
- Gros Salvat, B. (2009a). *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje.*
- Gros Salvat, B. (2009b). *Videojuegos y aprendizaje (I).*
- Grañeras Pastrana, M y Díez Gutiérrez, E. J. et al. (2004). *Guía didáctica para el análisis de los videojuegos.*
- Macías Villalobos, C. (2013). *Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico.*
- Mainer Blanco, B. (2012). *El videojuego como material educativo: La Odisea.*

A pesar de que muchos han sido creados con un fin comercial, para ser vendidos y obtener un beneficio económico independientemente del uso que se les dé, pueden ser utilizados con un fin didáctico debido a su versatilidad, lo que nos permite focalizar nuestra atención en determinadas características, temas o personajes y adaptarlos a distintas áreas de conocimiento (como sucede, por ejemplo, en *Age of Empires*, a través del cual se pueden trabajar valores como el esfuerzo, la historia y el aprovechamiento de recursos). La distinción entre materiales multimedia educativos y no educativos se reduce, en muchas ocasiones, a las intenciones o el uso que le da el propio usuario, pues el hecho de utilizar videojuegos aparentemente "no educativos" puede beneficiar el aprendizaje del alumnado, ya que éste aprende de forma inconsciente dado su atractivo visual, la sensación de inmersión en la narrativa del juego, etc., es por eso que, aunque se hable de "entretenimiento doméstico", se debe tener muy en cuenta el potencial educativo que hay en los videojuegos.

A continuación, cito los requisitos que comenta Macías (2013) que debe tener un videojuego para que este pueda enseñar algo a quien lo juegue⁸:

- El aprendizaje tiene que ser divertido.
- La dificultad tiene que estar estructurada de manera que sea creciente y progresiva.

⁸ Estos requisitos provienen del profesor Etxeberria (1999) antes citado junto con su respectivo estudio, citados también por Macías en su análisis.

- Los jugadores progresan y aprenden de acuerdo a su propio ritmo porque el videojuego es adaptativo.
- Los resultados se conocen en el mismo momento.
- Se sabe claramente qué es lo que hay que hacer y qué objetivos se persiguen.
- El juego siempre te da la opción de poder corregir el error para poder aprender de él y superar la tarea o reto que se nos propone.
- Siempre hay una recompensa tras conseguir un logro.
- Los logros que se consiguen gozan de un reconocimiento social por parte de otros jugadores, amistades, familia, etc., existiendo la posibilidad de registrarlos y de incluso obtener récords para obtener un mayor reconocimiento.
- Tiene que haber algún sonido grabado dentro del propio juego que indique que has superado con éxito la tarea o misión, ya sean aplausos, gritos de un público ficticio o alguna melodía alegre que indique justamente lo que estamos comentando.
- La identificación con personas de éxito o héroes que estén socialmente reconocidos o sean prestigiosos.

Si tuviéramos que enumerar cuántos de estos requisitos cumplen nuestras actividades, ¿estaríamos aprobados o suspensos? Según comenta Etxeberria, citado por Macías (2013), “... *si comparamos los videojuegos con muchas de las actividades que se llevan a cabo habitualmente en el aula, se comprueba el desequilibrio en favor de los primeros en cuanto a su capacidad motivadora*”.

Gracias a la aparición de los videojuegos muchos docentes se han preguntado “¿*Qué es un videojuego educativo?*” o “¿*Qué se aprende jugando a videojuegos?*”, ya que buscan la manera de innovar en sus clases y que estas tengan muchos de los requisitos antes mencionados. Por esta razón, surgieron los juegos serios o *serious games*, videojuegos que intentan proporcionarle al jugador esa experiencia lúdica, contando con todas (o casi todas) las condiciones antes mencionadas, y que asegure totalmente el aprendizaje de dicho jugador, siendo el videojuego una herramienta educativa.

Aun así, no es necesario que un videojuego pertenezca a la categoría de *serious games* para que se pueda tener un aprendizaje. Para que un videojuego sea educativo el jugador debe tener un aprendizaje experiencial en el que protagonice su propia experiencia y aprenda de ella por medio de la acción y, a posteriori, de la reflexión de esa acción. Es lo que Kolb (1984) ha llamado *ciclo del aprendizaje* según la adquisición de conocimiento, el cual Gros (2009) ha plasmado en su estudio diciendo que “*El núcleo del modelo de cuatro etapas de Kolb es una descripción simple del ciclo de aprendizaje que muestra como la experiencia es traducida por la reflexión en conceptos, que por su parte son usados como guías para la retroacción o experimentación activa y la planificación de nuevas experiencias o creación de métodos alternativos de acción. De esta forma se ayuda a entender el proceso de adquisición de conceptos, competencias y actitudes desde el punto de vista del alumnado.*”

Si esta forma de aprendizaje se puede adquirir mediante un juego, hoy en día con el videojuego, la versión moderna, tecnológica y actualizada de los juegos, es capaz de multiplicar la experiencia y el desarrollo del alumnado. Por lo tanto, y como forma de conclusión sobre la utilización propedéutica de los videojuegos, coincidimos con la teoría de Manier (2006) en la que expone que los jugadores adquieren cinco tipos de aprendizajes vitales, los cuales se desarrollan mucho antes en una persona que juegue a videojuegos que en una que no sea jugadora. Estos aprendizajes son:

- Destrezas motoras.
- Información verbal.
- Destrezas intelectuales.
- Actitudes.
- Estrategias cognoscitivas.

3.4. Valoración de los videojuegos.

Hemos visto hasta ahora por qué los videojuegos tienen una cantidad enorme de beneficios para el aprendizaje de las personas. Entonces, ¿por qué se rechaza el videojuego como herramienta educativa?

Como hemos dicho antes, hay muchísimos videojuegos que tienen fines comerciales, por lo que su primera intención no es que la persona que está jugando aprenda algo, sino que simplemente se entretenga con una buena historia o un buen reto. Esta es una de las razones por las que no se ve a los videojuegos con buenos ojos, ya

que los tildan de ser un mero entretenimiento, pasando por alto el ingente número de beneficios que tienen.

Un gran motivo que echa para atrás a los profesores a la hora de añadir videojuegos a sus clases es el miedo por desconocimiento, lo que significa que los docentes, al no estar familiarizados con el mundo digital, no ven el potencial que estos tienen, no los incluyen en sus clases y, por lo tanto, estas no terminan ni de adaptarse a lo que los alumnos/as necesitan ni de estar actualizadas con la era que estamos viviendo. Sandford et al. (2006) declaran que *“El uso exitoso del videojuego en el aula se debe mucho más a la habilidad del profesorado para integrar nuevos conocimientos en el currículum que a la habilidad de utilizar el videojuego. En todos los casos, se evidencia que el profesor juega un papel central en el apoyo del aprendizaje de los estudiantes, más allá de los elementos operativos del uso del juego”*. Es por este motivo que también se veía como un inconveniente la interdisciplinariedad que caracteriza a los videojuegos, aunque ahora estas tornas están empezando a cambiar un poco a favor de ella.

Otra razón por la que no se tiene en buena estima a los videojuegos es porque hay juegos que pueden estar categorizados como violentos, ya que son muchos los que, por ejemplo, pretenden simular el mundo clásico grecorromano e intentan recrear las batallas para practicar estrategias tácticas de guerra, como es el caso de *Rome: Total War*. Para tener una idea de las edades a las que aproximadamente van dirigidos los videojuegos tenemos el sistema de clasificación por edades para software y videojuegos aplicado en Europa (PEGI – *Pan European Game Information*), gracias al cual se nos informa a simple vista sobre el contenido que pueden tener los videojuegos. Aun así, aunque *Rome: Total War* se categorice como apto para mayores de 16 años, considero que tiene muchísimas cosas sobre las que podemos aprender, como el sistema de estrategias que incorpora el juego, el cual nos ayuda a ejercitar la parte cerebral, cómo se estructuraban las milicias romanas, cómo diferenciar los diferentes rangos militares dentro del ejército romano, cuáles fueron las provincias romanas conquistadas, ya que el juego te convierte a ti en el propio conquistador, reviviendo una parte de la historia en la que nosotros nunca hubiéramos podido existir, etc.

Como vemos, también podemos adquirir bastantes beneficios de un juego de carácter comercial, incluso aunque PEGI no lo considere apto para jugadores menores de 15 años, por lo que, si tuviéramos que aprender en clase todo el temario sobre el

cursus honorum, la carrera política y militar de los romanos, ¿cómo lo haríamos? ¿Consideraríamos los textos de César, en los que también se habla sobre la guerra y la conquista, como aptos? ¿Les pondríamos vídeos explicativos sobre cómo era la guerra antiguamente, qué batallas hubo y qué estrategias se llevaron a cabo? Es obvio que sí, ya que está claro que, para que cualquier material que se vaya a utilizar en clase sea una herramienta educativa, primero debe pasar por un análisis por parte del docente que determine si es apto o no, ya sea un videojuego, un libro o un video de YouTube.

La elección de un videojuego para fines educativos no debe tomarse a la ligera. Por el contrario, debe tenerse en cuenta las necesidades del alumnado, los objetivos y las destrezas que queremos trabajar. Es por esta razón que hay determinadas acciones que deben contemplarse: búsqueda de material adecuado, experiencia propia como jugador con el videojuego en cuestión, valoración del videojuego mediante una rúbrica de observación que incluya tanto objetivas, contenidos, competencias, temas transversales como características del software, etc. Además, es importante pensar en qué objetivo queremos alcanzar con el videojuego, ya que *“los videojuegos no tienen por qué responder a contenidos curriculares concretos, sino que pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales y servir de base para múltiples actividades”* (Gros, 2009b)

El rol del profesor es, y siempre ha debido ser, el de guía y el de facilitador del aprendizaje. Es por este motivo que tenemos que tener claro como docentes cuál es el fin al que queremos llegar, qué queremos enseñar exactamente y cómo queremos hacerlo, debiendo elegir después las herramientas adecuadas para ello, incluyendo sin duda un videojuego que se adapte a nuestras necesidades y a las del alumnado. Para ello debo recordar que no solo nos tenemos que fijar en el contenido, sino en los valores que queremos transmitir e inculcar.

3.5. Pervivencia del mito (o mundo clásico) en el mundo virtual.

La mitología está reflejada todavía hoy en día en la sociedad, en concreto, en los videojuegos. Esto quiere decir que el mundo clásico una vez más sigue abarcando distintos ámbitos en la civilización moderna. Los videojuegos son unos libros de naturaleza multimedia, que, en su mayoría, atrapan a los jóvenes, transportándolos a un mundo virtual. En resumen, cuando vemos, por ejemplo, una película de Superman, Wonder Woman, Thor, etc. ¿Nos planteamos cuál puede ser su origen o su inspiración?

Claramente, los autores se han tenido que fijar en algún arquetipo para poder realizar sus ilustraciones tal y como ocurrió con Shakespeare a la hora de escribir *Romeo y Julieta* y su gran parecido con *Píramo y Tisbe*, obra de Ovidio.

La pervivencia del mundo clásico, en un medio como el del videojuego, se conoce como “cultura popular” o también “cultura de masas”, puesto que, si se hace un estudio del aspecto terminológico de esta palabra⁹, sorprende ver que, si se analiza a fondo estos héroes modernos, y se consulta el Diccionario de Mitología de P. Grimal, descubriremos que no hay mucha diferencia entre estos personajes y los dioses y héroes del mundo clásico.

Los videojuegos en su mayoría tienen un público infantil y adolescente, aunque también calan hondo en los adultos. Esto hace que muchas personas piensen que no es una “cultura con mayúsculas” (Unceta, 2007: 335). Lo primero que debemos pensar es que es un tipo de literatura que atrae a los jóvenes, y a los no tan jóvenes, y eso es digno de consideración. No somos conscientes del impacto que puede suponer un videojuego en un joven, y es que la imagen es un poder bastante importante para poder reflejar lo que interesa como, por ejemplo, una ideología. Y como personificación de la misma, los superhéroes contemporáneos cumplen idénticas funciones a las desempeñadas en la Antigüedad por dioses y héroes¹⁰. Por ello, el académico Umberto Eco (2004) expuso el enfrentamiento entre “apocalíptico e integrados”, defensores y detractores de estas manifestaciones. En su opinión, estos personajes suponen una personificación de dioses y héroes de la Antigüedad.

El mundo clásico en general ha sido una gran fuente de inspiración en el mundo de los videojuegos ya que encontramos muchísimos que o son de temática totalmente clásica, como *God of War* (2005), *Assassins Creed: Odyssey* (2018), *Kid Icarus* (1986), *Age of Empires* (1997), *Smite* (2014), etc., o están inspirados en ella, por ejemplo, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *League of Legends* (2009) o *Tomb Raider: Underworld* (2009). De todos estos juegos se puede aprender mitología griega, por ejemplo.

Existe un videojuego sin fines comerciales que es muy popular entre la docencia, en concreto en la especialidad de Filología Clásica, que se llama *Odyssey: The search of Ulysses*. Este juego está muy valorado por el público que lo ha jugado, por lo que no es

⁹ Conjunto de imágenes que constituye un relato, con texto o sin él, así como el formato (libro o revista) que lo contiene.

¹⁰ Unceta (2007: 335). Cf. De Cuenca (1993: 120): “Los dioses y los héroes del siglo XX son la estrella de cine, el deportista, el político con carisma, el cantante de moda”.

de extrañar que estudiosos como Macías (2013) o Gros (2009a) hablen de él. Representa muy bien, dentro de la calidad de sus gráficos, el mundo griego, ya que puedes viajar por él y puedes ver cómo eran las construcciones, la gastronomía y la moda de la antigua Grecia. Además, la historia está relacionada con la obra *La Odisea*, de Homero, por lo que es la herramienta perfecta para conocer más a fondo esta creación literaria tan importante.

Otro videojuego muy bien visto es *Rome: Total Realism*, una extensión del videojuego antes mencionado *Rome: Total War*. Mientras el tema del *cursus honorum* es una lección que aburre verla en clase, con el videojuego podemos hacernos una idea muchísimo más clara, divertida, interactiva y dinámica de lo que suponía la carrera política en la Antigüedad, ya que, además, está muy bien logrado. En el juego podemos ver (y escuchar) los nombres en latín, griego, o el cualquier otro idioma de la zona, ya que el videojuego representa diferentes etnias según la zona geográfica en la que se encuentre. También aparecen frases de diferentes fuentes antiguas, pudiendo ser comandos militares o incluso pequeños fragmentos de alguna tragedia u obra en general.

3.6. Conclusiones.

Tras este análisis sobre los videojuegos, los tipos que hay y sus ventajas con fines propedéuticos, hemos llegado a varias conclusiones importantes.

La primera es que el videojuego es una mera herramienta más, otro material que poder usar a nuestro favor en pos de la educación y del aprendizaje de nuestros alumnos/as. Está claro que se puede aprender muchísimo de textos, libros, películas, etc., pero, según el *Cono de Aprendizaje* de Edgar Dale, las personas aprendemos más cuanto más acción pongamos en lo que hacemos, por lo que, en este caso, es obvio que los videojuegos sacan ventaja con respecto al material tradicional. De hecho, Macías (2013) también concluye que “*nos encontramos ante una magnífica herramienta pedagógica, complementaria a la enseñanza reglada, llena de posibilidades y, ante todo, útil incluso para el clasicista en campos tan diversos como la enseñanza de la cultura clásica, de la literatura, de la historia o de la lengua. Su idoneidad como herramienta propedéutica viene determinada por el hecho de que ante la pantalla todo el proceso de aprendizaje que el videojuego implica tiene como protagonista al jugador, es decir, al usuario, y la propia dinámica del juego desarrolla distintos*

mecanismos de motivación que suelen faltar en la enseñanza-aprendizaje tradicionales”.

Otra de las conclusiones que podemos sacar de este análisis vienen en correlación con la primera, y es que es necesaria la innovación en las clases. Ya no es una opción si de verdad se pretende que los alumnos/as aprendan bien.

La razón más grande por la que hay tan poca aceptación del videojuego como material educativo es porque nuestra capacidad (o, más bien, nuestra voluntad) de adaptación no va al mismo ritmo que la evolución tecnológica. Por eso seguimos teniendo bastantes libros por materia en las aulas y continuamos dando clases magistrales en lugar de aprovechar los avances tecnológicos a nuestro favor y potenciar como profesores/as el aprendizaje de nuestro alumnado.

Este TFM se ha desarrollado durante la pandemia por Covid-19, la catástrofe vírica que ha dejado claro, entre otras cosas, que es necesaria la adaptación voluntaria antes de que sea obligatoria. Si antes era evidente que es indispensable la innovación a la hora de hablar de un buen aprendizaje, hoy en día y a estas alturas es demasiado obvio que no nos podemos limitar por miedo o por desconocimiento en el mundo de las TIC. ¿Qué ejemplo queremos dar si nosotros mismos no sabemos hacerlo?

Los tiempos cambian, y mientras antes se aprendía en el mundo real, ahora existe una compenetración entre el mundo físico y el virtual, ya que los compañeros/as que se ven por las mañanas en clase juegan juntos a *League of Legends*, *Fortnite* o *Minecraft* por las tardes en sus respectivas casas. Este hecho deja claro que lo que quieren es divertirse, entonces, ¿por qué no proporcionarles como docentes lo que quieren y aprovecharlo en su favor? Es necesario un equilibrio entre lo nuevo y lo tradicional, entre lo real y lo virtual, porque, ¿qué mensaje queremos darle al alumno/a sobre el mundo cuando ve que nuestras clases son aburridas? Gros (2009a) también se planteó la siguiente cuestión y respondió lo siguiente: “... *el obstáculo principal está relacionado con los profesores. Éstos se muestran reacios a incorporar los juegos en la escuela. Identifican algunos aspectos de los videojuegos como muy positivos, pero destacan elementos negativos como: la falta de tiempo para familiarizarse con los juegos, el problema de la selección del juego y la dificultad de convencer a otros colegas de usar este tipo de herramientas.*”

Actualmente todo se consume vía Internet. Los jóvenes no ven las noticias porque ya está YouTube y Reddit, y tampoco leen el periódico porque utilizan Twitter e

Instagram. Esto nos llevará a plantearnos en un futuro no muy lejano la forma en la que publicar estudios y análisis, ya que el contenido que hoy en día (y desde hace tiempo) se consume es audiovisual y dinámico. Es por eso que también los videojuegos triunfan entre las masas.

Otra de las conclusiones es que para que el videojuego sea una herramienta aún más efectiva, es necesario fomentar ciertos valores, tales como la autonomía, la responsabilidad y la organización, tanto individual como grupal. De esta forma nos ahorraremos el miedo de pensar que el videojuego va a “corromper” a nuestros alumnos/as o hijos/as. Hay que educar también en el análisis de los videojuegos (y de todo en general) ya que, como hemos dicho antes, el profesor es un guía, un facilitador que busca las herramientas perfectas para que los alumnos/as aprendan. Por esta razón se debería invertir más dinero en la creación de software educativos libres y gratuitos que permitan al profesorado utilizar los juegos y adaptarlos a sus necesidades. Además de contar con el asesoramiento del profesorado y expertos en psicopedagogía para la creación de juegos educativos, así como informar a los padres de las tareas que se hagan con videojuegos en general, exponiéndoles cuáles serán los objetivos, la duración y los resultados obtenidos.

IV Resultados

Principales dificultades.

Siendo sincera no he tenido ninguna dificultad especial. Durante el periodo de prácticas también he estado trabajando, pero con una buena organización he sabido compaginar ambas cosas, no solo incluyendo que no he tenido ningún problema en asistir a todas las clases y reuniones relativas al Centro, sino que, además, he podido compatibilizar sin problemas con mis compañeros de Estudios Clásicos para los seminarios y tutorías, gracias también a la ayuda de nuestro tutor universitario.

También dispongo de equipo y de internet, así que he podido conectarme sin ningún problema a todo. Además, al estar habituada a usarlos, tampoco me ha supuesto ninguna dificultad tener que aprender a usar Google Meet.

¿Qué he aprendido?

He aprendido a escuchar mejor a los alumnos/as y a tener en cuenta sus peticiones, ya que en una clase nos dijeron que no tenían muchas ganas de traducir y aun así lo intentamos y traducimos algunas frases. Pasados 20 minutos se veía que no estaban muy motivados, así que nos dimos cuenta de que teníamos que cambiar la dinámica, por lo que improvisamos la clase con curiosidades y nos lo pasamos realmente bien, consiguiendo hacerles la clase más amena.

V Conclusiones y propuesta de mejora

5.1. Conclusiones.

5.1.1. Conclusiones sobre la metodología empleada.

La metodología que hemos utilizado para llevar a cabo la propuesta didáctica es totalmente innovadora, ya que incluye la gamificación, el uso de las TIC y de los videojuegos como forma de aprendizaje, sin llegar a utilizar en ningún momento ningún libro, ya que lo que pretendíamos era alejarnos del modelo tradicional de impartir clase. Ante esto los alumnos y alumnas han respondido positivamente, ya que en el caso de muchos/as se trataba de una forma nueva de aprender, lo que ha aumentado la motivación en ellos/as.

Está claro que me hubiera gustado llevarlo todo a cabo, pero por motivos de la presencialidad online por la pandemia en la que nos encontramos ahora mismo no ha sido posible. Aun así, la conclusión clara que sacamos de esta situación es que a los alumnos/as les motiva mucho el trabajo en grupo en comparación con el trabajo individual o competitivo.

También considero que para que este tipo de propuestas se puedan llevar a cabo con una mayor facilidad sería necesario incentivar al profesorado con algún tipo de ayuda extra. Son muchas las personas que están capacitadas estos últimos años pero que, por no haber suficiente demanda, están trabajando en empleos precarios. ¿Qué pasaría si pudieran echarle una mano a todos estos docentes como ayudantes, resolviendo dudas, ayudando a corregir, complementando la explicación del profesor y llevando a cabo junto con el docente propuestas innovadoras para que les dé tiempo a llevarlas a cabo?

5.1.2. Conclusiones sobre el Máster y las prácticas.

Si tengo que hacer una valoración global de mi trabajo, diré que:

Considero que me he implicado con el alumnado, incluso cuando la situación no ponía las cosas fáciles, contando también con que a muchos de ellos no les he visto ni la cara ni les he escuchado porque no han activado sus micros o sus cámaras.

He buscado siempre la mejor forma de hacerles llegar lo que explico y me he preocupado de que realmente lo entiendan y comprendan.

He dado la milla extra para conectarme, aun teniendo trabajo, haciendo lo posible para organizarme y acudir a todo lo que el Centro me ha propuesto. Ha habido dos reuniones a las que no he podido acudir porque no se me ha avisado con algo de antelación para poder adaptarme, y han sido la evaluación de 2º de Bachiller y una de las CCP que han realizado.

He intentado que aprendan mientras se divierten para que se les haga más ameno el aprendizaje, descubriendo bastante participación por su parte.

Me he intentado adaptar a la forma de explicar de mi tutor para que, a la hora de explicar yo, pudiéramos tener “el mismo idioma”, ya que mi tutor usaba muletillas con algunos términos y conceptos para que los alumnos/as los memorizaran mejor.

He intentado hacerlo todo con mucho corazón y lo mejor posible en esta nueva situación, y eso da margen a errores. Valoro mi trabajo y sé que lo he hecho bien, pero también sé que puedo mejorar, pero eso me lo dará la práctica.

5.2. Propuesta de mejora

5.2.1. Propuesta de mejora respecto a la metodología empleada y resultados obtenidos en el trabajo.

Respecto a los elementos que considero que debo mejorar a nivel personal y profesional, el hecho de dirigir una clase exactamente como yo quiero hacerlo, ya que aún no dispongo de la experiencia necesaria, me gustaría mejorar mi forma de explicar, que no considero que sea mala, sino que puede ser mejor y más sencilla. Quizá por estar acostumbrada a toda la terminología profesional universitaria, mis explicaciones son un poco más complicadas de lo que deberían, así que tengo que aprender a simplificar aún más.

Algo que siempre estaré actualizando y mejorando será mi forma de comprender, entender y llegar a los alumnos/as, pero no ya como profesora, sino como persona que quiere empatizar con otras personas junto con sus circunstancias. Pienso que este vínculo dice mucho y puede aportar una sinergia muy bonita a mis clases y a mi vida en general, cosa que ya pienso que estoy consiguiendo.

Por último, también me ha quedado claro que no hay que dar nada por hecho, que las cosas cambian y hay que actualizarse con el cambio, cosa que es fundamental tanto en esta profesión como en la vida misma.

5.2.2. Propuesta de mejora respecto al Máster y las prácticas.

Las prácticas me han reafirmado en mi interés por la docencia por llegar a crear una conexión, un vínculo con mi alumnado. De verdad, pienso que se puede cambiar el mundo si empiezo cambiando el mío, e influir sobre las vidas de estas personas de manera positiva sería un logro muy grande para mí como persona, al margen de que aprendan o no mi contenido.

En este apartado lo único que me queda por decir es expresar mi agradecimiento al IES La Laboral por darme ese acogimiento tan afectivo, incluso desde la distancia, ya que, aun estando bajo el estado de alarma con estas circunstancias tan extrañas, decidieron arriesgarse y abrir sus puertas al alumnado de este Máster para que tuviéramos la oportunidad de realizar las prácticas de forma telepresencial. También me gustaría recalcar su forma de organización, ya que es impresionante siendo un Centro tan grande.

Dado que entiendo que la situación provocada por el Covid-19 nos ha pillado por sorpresa a todos, me gustaría dar una propuesta de mejora a la Universidad de La Laguna, y es que nos encantaría que, como estudiantes, nos mantengan un poco más y mejor informados, siempre en medida de lo posible.

Por último, agradecer también la implicación de mi tutor universitario por adaptarse tanto a nosotros y a nuestras circunstancias, ya que la empatía hacia el alumnado es algo imprescindible y que marca la diferencia.

Considero que, una vez finalizado el Máster, pueda hacer frente de una forma más segura el desafío que conlleva guiar una clase hacia el aprendizaje óptimo de mis alumnos/as. Mi propósito con este Máster y la titulación en Estudios Clásicos que tengo es influir de manera positiva en la curiosidad de las personas ya que, mientras la curiosidad permanezca, la humanidad seguirá avanzando.

VI Bibliografía y Webgrafía

Bibliografía general

- DE CUENCA, L. A. (1993). "El mito en el siglo XX". *Turia. Revista cultural*, (23), 117-127.
- CROOK C. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo* (Vol. 33). Ediciones Morata.
- DÍEZ GUTIÉRREZ, E. J. ET AL. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, Instituto de la Mujer, CIDE.
- GRAÑERAS PASTRANA, M. Y DÍEZ GUTIÉRREZ, E. J. ET AL. (2004). *Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid, Instituto de la Mujer, CIDE.
- GRAÑERAS PASTRANA, M. (coord.) (2008). *Investigación desde la práctica: guía didáctica para el análisis de los videojuegos* (Vol. 6). Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia.
- GROS SALVAT, B. (2009a). "Certezas a interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje". *Comunicación*, 7 (1), 251-264.
- Gros Salvat, B. (2009b). "Videojuegos y aprendizaje (I)". Universidad de Barcelona, *Revista Padres y Maestros*, 323, 13-16.
- KAPP, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training Education*. Pfeiffer. San Francisco, CA.
- KOLB, D. A. (1984). *Experiential Learning. Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, Paidós.
- LÓPEZ RAVENTÓS, C. (2016). "El videojuego como herramienta educativa: posibilidades y problemáticas acerca de los *serious games*". *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, (Vol. 8), 1, 136-151.
- MACÍAS VILLALOBOS, C. (2013). "Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico". *Revista de Estudios Latinos (RELat)*, 13, 203-238.
- MAINER BLANCO, B. (2012). "El videojuego como material educativo: La Odisea". *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), 48-76.
- MORALES CORRAL, E. (2010). "El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en Educación Primaria y Teoría de la Comunicación". *Diálogos de la comunicación*, (80), 7.

SANDFORD, R., ULICSAK, M., FACER, K. & RUDD, T. (2006). *Teaching with games: Using comercial off-the-shelf computer games in formal education*. Bristol, Futurelab.

UNCETA GÓMEZ, L. (2007), "Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense". *EPOS*, 23, 333-344.

VILELLA MIRÓ, X. (2005). "¿Videojuegos para trabajar en la escuela y el instituto? ¡Lo que faltaba!". *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (208), 53-58.

Bibliografía y Webgrafía recomendada al alumnado

Bibliografía

GRAVES, R. (1998). *Los Mitos Griegos*. Vol. I-II, Madrid, Alianza Editorial, S.A.

GRIMAL, P. (2000). *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Webgrafía

El videojuego al aula

<http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/ca/musica-educacion-y-tic/item/336-el-videojuego-al-aula>

Videojuegos: ¿una herramienta para mejorar el aprendizaje?

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/videojuegos-herramienta-aprendizaje/>

Aprendizaje basado en videojuegos

<http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-videojuegos/>

Aprender de la experiencia mediante el juego

<https://humanidades.blog/2018/10/29/aprender-de-la-experiencia-mediante-el-juego/>

Jugamos para aprender

<https://humanidades.blog/2017/11/20/jugamos-para-aprender/>

Gamificación

<https://humanidades.blog/2018/07/10/gamificacion/>

Videojuegos y Educación

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Historia de los videojuegos

<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html#:~:text=Un%20hito%20importante%20en%20el,de%20la%20universidad%20de%20Stanford>

Tipos de videojuegos

<https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>

Gameplay *Odyssey: The search of Ulysses*

<https://www.youtube.com/watch?v=s3oFK-I9BRk&t=1677s>

Assassin's Creed Odyssey Game vs Real Life - Athens Landmarks Comparison

https://www.youtube.com/watch?time_continue=270&v=449m6yXWwR8&feature=emb_logo

Assassin's Creed Odyssey: A Tour of Athens

<https://www.youtube.com/watch?v=-a8cWF-29II>

Let's Compare Assassin's Creed Odyssey to Real-Life Greece

<https://www.youtube.com/watch?v=B6SEID9IG0A>

[ARTE] Grecia - Arquitectura

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KnT3pAhtT8I>

Grecia. Artículo de Enciclopedia

<http://enciclopedia.us.es/index.php/Grecia>

Tour Virtual por la Grecia Clásica

http://www.anmal.uma.es/anmal/Grecia_clasica.htm

ANEXO Unidad Didáctica

Un paseo por la antigua Grecia

Datos

Asignatura: Cultura Clásica 4º E.S.O.

Etapa: Secundaria.

Nº de alumnos: 30.

Introducción

En esta Unidad didáctica daremos una vuelta por la antigua Grecia Clásica de forma virtual, deteniéndonos en algunas de las diferentes plataformas que existen para sentirnos como auténticos griegos cuando visitemos los distintos espacios sin ni siquiera movernos del sitio.

De este paseo aprenderemos cómo era la antigua Grecia, cuál es el legado que ha dejado al mundo entero y cómo eso ha influido en nuestra cultura y civilización. Para ello llevaremos a cabo actividades que, como dirían nuestros alumnos o alumnas, “molan mucho”, y que nos ayudarán a zambullirnos de lleno en el mundo clásico.

Justificación

Los motivos por los que hemos decidido crear esta Unidad didáctica son varios: El primero es para demostrar que, sin usar ni un solo libro, se puede llevar a cabo una propuesta didáctica de forma innovadora, eficiente, dinámica y de calidad en cuanto al aprendizaje de los alumnos/as, impartiendo la clase de la manera más actualizada posible.

Las clases están diseñadas para que sean dinámicas, divertidas y motivadoras, proponiéndoles un reto final a los alumnos y alumnas junto con su respectiva recompensa, al igual que sucede en los videojuegos. *¿Qué significa esto?* Que convertiremos el ambiente educativo en un videojuego real de manera fácil y sencilla. Esto conlleva que cada alumno/a se sienta protagonista de su propio aprendizaje y de su propia historia, hecho que les servirá para concienciarse aún más de su propia

autonomía y valía, desarrollando en todo momento la competencia "aprender a aprender".

La exploración del mundo antiguo, en concreto de Grecia, es un tema muy recurrido en todos los ámbitos del arte y está presente a nuestro alrededor, ya sea por la arquitectura, las leyes, el vocabulario, etc. Es por eso que abordar esta temática de forma tan dinámica resulta útil para la realidad en la que vivimos, ya que estamos entendiendo el mundo en general en todos sus aspectos. Además, también usaremos la temática del videojuego para analizar qué tipo de aprendizaje podemos obtener de ellos y para educar y reforzar valores tan importantes como la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y la empatía, ya que son pilares fundamentales de civismo en nuestra sociedad.

La Unidad didáctica está planteada para llevarla a cabo el último mes de clases, por lo que diseñar este temario con tanto dinamismo, protagonismo, tecnología e innovación supondría un buen empujón y aliento de ánimo a acabar las clases de la mejor manera posible. Las tareas propuestas no son especialmente difíciles, y suponen también una carga menos para el alumnado con respecto a sus otras asignaturas. Como resultado final obtendríamos una clase menos tensa, más agradecida y motivada por aprender lo que les estamos proponiendo.

Por último, añadimos que esta Unidad didáctica está escrita para llevarla a cabo presencialmente, pero se puede adaptar perfectamente al formato de teletrabajo y presencialidad online sin apenas ningún cambio.

Objetivos

Los objetivos de aprendizaje de esta Unidad son los siguientes:

- Reconocimiento de los personajes históricos/mitológicos más relevantes de la época clásica antigua y valoración del papel que desempeñaron en el proceso histórico de su momento y de su posterior trascendencia histórica que tuvieron.
- Análisis de los diferentes monumentos históricos de la época clásica antigua, atendiendo a su localización, su fecha aproximada, su autor y su finalidad.
- Localización de las diferentes polis importantes dentro del mapa de Grecia, así como sus hechos más destacables.
- Valoración que el legado clásico griego ha dejado en la actualidad.

- Observación y comprobación del correcto aprendizaje del alumnado mediante técnicas de enseñanza innovadoras.
- Refuerzo positivo en los valores cívicos y sociales del alumnado, y en su educación.

Competencias clave

Las competencias se citan en la LOMCE, se concretan en el Real Decreto y se mencionan de forma más específica en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.

En esta intervención didáctica se trabajarán las siguientes competencias:

- Competencias Sociales y Cívicas (CSC), ya que el trabajo cooperativo será fundamental para llevar a cabo esta Unidad didáctica, porque el alumnado tendrá que aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, creencias y culturas del prójimo.
- Aprender a Aprender (AA), puesto que tendrán que desarrollar capacidades como el dejarse guiar por la profesora, la organización y gestión del aprendizaje, aprender de sus compañeros/as y supervisar y evaluar el resultado final obtenido para mejorar sobre ello.
- Comunicación Lingüística (CL), dado que los alumnos y alumnas deberán hacer un correcto uso del lenguaje en todo momento a la hora de dirigirse a sus compañeros/as o a la profesora, haciendo especial hincapié en la exposición final oral que deben realizar. También evaluaremos esta competencia en cuanto a la comprensión lectora y manejo de la información leída con el trabajo final y la actividad de refuerzo.
- Competencia Digital (CD), ya que en todo momento estaremos en contacto con contenido audiovisual, haremos uso de las TIC para impartir algunas clases, usaremos videojuegos como forma de aprendizaje complementario y utilizaremos cuestionarios online para analizar qué es lo que han aprendido los alumnos/as.

- Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE), puesto que se evaluará la decisión, el dinamismo, la imaginación y las ideas que tenga cada alumno/a tanto en el trabajo final como en la actividad opcional.
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC), dado que vamos a tratar con temas principalmente culturales que inciden directamente en nuestra civilización actual, así que es importante que el alumnado desarrolle esta competencia y, por lo tanto, evaluarla.

Contenidos

Los contenidos aparecen tanto en el currículo nacional como en el autonómico. En este caso, vamos a enumerar los contenidos didácticos que se trabajarán para que el alumnado consiga sus objetivos, adquiera las competencias y alcance los criterios de evaluación.

- Bloque de Aprendizaje I: Geografía e Historia de Grecia y Roma
 - Ubicación en fuentes cartográficas de los puntos geográficos (regiones, ciudades, mares, islas, montañas...) y de los restos y yacimientos arqueológicos más conocidos por la relevancia histórica de las civilizaciones griega y romana.
 - Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.
 - Descripción de las etapas y los periodos históricos de Grecia y Roma, identificación de las circunstancias que los originan y valoración de sus consecuencias para la posteridad.
 - Interpretación de las fuentes de información y utilización de las TIC para la realización de tareas o trabajos en el contexto escolar.
- Bloque de Aprendizaje II: Religión y Mitología
 - Descripción de los rasgos, atributos y ámbitos de influencia de los principales dioses y diosas de la mitología grecolatina, así como de sus historias y leyendas más representativas.
 - Descripción de los héroes y las heroínas, y seres mitológicos más importantes dentro del imaginario mítico, así como de sus historias, leyendas y ciclos míticos en los que participaron.

- Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable a través de los siglos en las manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...) o en la tradición religiosa.
- Bloque de Aprendizaje III: Arte
- Descripción de las principales características de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte clásico antiguo y encuadramiento de estas en el periodo histórico correspondiente.
 - Funcionalidad de los motivos mitológicos, históricos o culturales en el arte clásico y su pervivencia en el arte contemporáneo.

Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas

Con el fin de garantizar la contribución de esta Unidad al desarrollo de los estándares de aprendizaje y las capacidades que subyacen en cada una de las competencias, aplicaremos una serie de principios didácticos y estrategias que permitan la consecución y la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales por parte del alumnado.

Con el propósito de favorecer la motivación por el aprendizaje, y generar la curiosidad y la necesidad en el alumnado por adquirir los conocimientos, las destrezas, y las actitudes y los valores presentes en las competencias, pretendemos combinar los bloques de aprendizaje y no trabajarlos de forma independiente, de manera que se proponen como posibles estrategias didácticas el empleo de centros de interés, en los que se contextualicen cuestiones de geografía e historia, destacando *el uso de mapas interactivos* en los que se sitúen hitos históricos de Grecia y Roma en sus lugares geográficos correspondientes, y, al mismo tiempo, cuestiones relativas a la mitología y ciclos míticos, así como de todos sus personajes protagonistas.

Apostamos igualmente por el uso de una metodología activa que facilite la participación e implicación del alumnado a través de actividades o proyectos en los que el papel del alumnado sea autónomo, desarrollando con ello la responsabilidad con su propio proceso de aprendizaje y la competencia de "Aprender a aprender". Para ello, se sugiere la elaboración de la *Unidad didáctica "Un paseo por la Antigua Grecia"*.

Presentamos actividades que exijan al alumnado establecer sus propias conclusiones o bien que le lleven a iniciar una búsqueda de datos en diferentes fuentes para, tras un proceso de análisis, elaborar informes, establecer sus propias conclusiones

y publicarlas digitalmente mientras se divierten haciéndolo. De especial utilidad para esto es la utilización de herramientas didácticas, de carácter colaborativo, relacionadas con las TIC, como blogs de aula o redes sociales, con las que el alumnado puede mostrar sus investigaciones fuera del aula y recibir una retroalimentación por medio de comentarios de compañeros y compañeras, o, incluso, de personas ajenas al aula o al Centro, que lo ayudan a mejorar, cuidando aspectos como la ortografía, la presentación, la procedencia de las citas... De hecho, algunas actividades que proponemos están dirigidas a publicarlas en el Blog del Centro¹¹, por ejemplo.

Además, esta propuesta didáctica se ha pensado para que sea integradora e inclusiva, dando siempre una valoración positiva a la atención a la diversidad, y creativa, dejando a un lado las actividades estereotipadas o modelos fijos, teniendo en cuenta además las distintas inteligencias y las competencias.

La finalidad que se persigue con estas actividades no es únicamente que los alumnos y alumnas aprendan algo de contenido y sepan ubicar ciertos puntos de Grecia, sino también incidir en la importancia del trabajo en equipo y, por tanto, el respeto mutuo, la empatía y la cooperación. Trabajaremos valores tan fundamentales como lo es la tolerancia y veremos la importancia que juega hoy en día la capacidad de adaptación, usando como ejemplo los videojuegos, y la autonomía y la autosuficiencia personal, combinándola, como hemos dicho antes, con el trabajo en grupo.

Secuenciación/Temporalización

Esta Unidad didáctica se llevará a cabo en el tercer trimestre del curso, y contará con 9 sesiones de una hora cada una de la asignatura de Cultura Clásica de 4º E.S.O., por lo que se deberá empezar esta propuesta didáctica a finales de mayo para que coincida con el último temario que se vea antes de acabar el curso.

Actividades

1.

*Un paseo por la Antigua Grecia*¹²

¹¹ <http://www.lalaboral.org/#>

¹² Disponible en <https://view.genial.ly/5e0b69a4a188a30f5d11ca32/presentation-un-viaje-por-la-antigua-grecia>

En este hipervínculo anclado al título incluyo el mapa virtual que creé, desarrollé y presenté en la clase de Cultura Clásica de 4º ESO.

Para esta actividad necesitaremos un ordenador, un proyector y acceso a internet. Además, abarcará dos días de clase, ya que el primer día empezaremos los primeros 15 minutos con preguntas sobre Grecia como, por ejemplo, si alguien ha tenido la

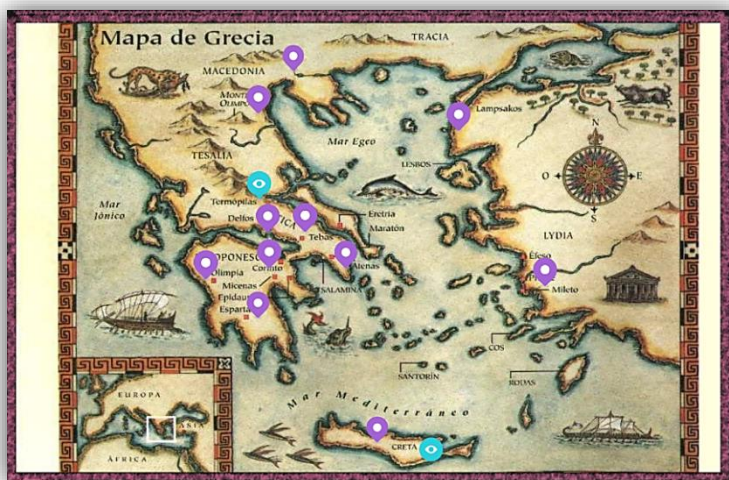


Imagen sacada del hipervínculo anclado en el título de la actividad. oportunidad de viajar al país o qué son capaces de decir sobre lo que hay allí. Esto lo haremos para analizar qué es lo que saben y lo que no saben los alumnos/as acerca del tema. A continuación, y hasta que acabemos la presentación de Genially en la siguiente clase, nos dedicaremos a ver las ciudades de la Grecia Antigua, recalcando los hechos importantes que allí ocurrieron, los personajes históricos o legendarios que vivieron en ella y los mitos que se le atribuyen. También aprovecharemos para entrelazar temas actuales que sean de importancia para nuestra sociedad mientras desarrollamos esta actividad, inculcando de esta forma valores positivos en el alumnado y conciencia sobre su propio mundo.

2.

Assassin's Creed: Odyssey

El título de esta actividad es también el título del videojuego que usaré para enseñarle a los alumnos/as la recreación tan bonita que han hecho de la Grecia Clásica. De esta forma podrán pasear virtualmente por la antigua Grecia como si fueran auténticos griegos, haciéndose una idea completamente clara de cómo hubiera sido en un pasado lejano.

Para ello necesitaremos una PlayStation 4 (PS4)¹³, que yo misma facilitaré para llevar a cabo la actividad, y una televisión o un proyector. En caso de que esta actividad se llevara a cabo de manera online, yo misma haría un streaming mediante alguna plataforma que facilitara el compartir pantalla (Google Meet, Zoom o incluso Twitch).



Imagen sacada de este vídeo de [YouTube](#)

Esta actividad durará también dos horas, las cuales aprovecharemos al máximo para ver la ciudad de Atenas, en especial la Acrópolis, y la zona de Delfos, Micenas y Cnosos. Allí visitaremos los diferentes monumentos, esculturas y sitios históricos y les haremos una foto desde la PS4 para colgarla en el blog del Instituto,

quedando reflejado así el reconocimiento del alumnado, la creatividad que supone sacar una foto desde una videoconsola controlando un Joystick y nuestra excursión virtual a la antigua Grecia.

3.

Regreso al futuro

En esta actividad agruparemos a los alumnos y alumnas en grupos de 5 personas para que puedan interactuar entre ellos/as y aprender gracias a la retroalimentación que el trabajo cooperativo conlleva. Los grupos deberán elegir una ciudad o una zona de la Grecia Antigua, explicarla y comparar las recreaciones que hemos visto (u otras que los alumnos/as hayan encontrado) con los restos que se vean desde Google Maps, valiendo como modelo las ciudades ya vistas en clase (sobre todo las que aparecen en el mapa interactivo, el cual estará colgado en el aula virtual) o ciudades que ellos/as mismos/as propongan (habiéndolo consultado previamente con la profesora).

Para poder llevar a cabo esta actividad necesitaremos ordenadores, un proyector y acceso a Internet. Los alumnos/as dispondrán de tres días de clase de Cultura Clásica

¹³ El hecho de llevar la videoconsola PS4 dependerá del formato en el que hayamos comprado el juego, ya que también se puede encontrar por plataformas virtuales, (como *Steam* o *Uplay*), pudiendo acceder al videojuego de diferentes formas.

para hacer el trabajo, haciendo uso del aula de informática para que puedan utilizar los ordenadores (también pueden traer sus portátiles, tablets o usar los móviles en clase para la actividad). Los grupos que hayan acabado podrán seguir jugando al *Assassin's Creed: Odyssey* si quieren.

Los alumnos y alumnas, en el cuarto día, expondrán el trabajo final contando con 15 minutos como máximo y 5 como mínimo, dando tiempo así a que todos los grupos puedan exponer el mismo día. En caso de que algún grupo no pudiera exponer ese día, lo haría al siguiente.

Esta actividad será evaluada mediante la coevaluación y la evaluación de la profesora, y para ello usaremos la siguiente rúbrica:

Categorías	Indicadores	Escala de calificación				Competencias
		Poco (1)	Bueno (2)	Muy bueno (3)	Ejemplar (4)	
Trabajo en grupo (40%)	Exposición (10%)	No sale a exponer con su grupo o no habla nada.	Sale a exponer con su grupo, pero interviene muy poco o utiliza un guion para leer lo que tiene que exponer.	Expone bien su parte.	Expone la información de manera magistral y sin ayuda de ningún guion.	Competencias Sociales y Cívicas (CSC), Comunicación lingüística (CL), Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE), Conciencia y expresiones culturales (CEC)
	Participación y colaboración con el grupo (10%)	No participa ni colabora con el grupo. Actúa pasivamente.	Participa y colabora poco.	Participa y colabora activamente.	Participa activamente y dinamiza positivamente al grupo.	Competencias Sociales y Cívicas (CSC)
	Compartir con el grupo el conocimiento y la información (10%)	No pone ningún interés en buscar información para compartirla, ya que tampoco conoce nada sobre el tema	No busca ningún tipo de información para compartirla con el grupo, pero comparte lo que sabe	Busca información y comparte tanto lo que sabe como lo que ha buscado.	Busca información en fuentes fiables, comparte lo que sabe y se la explica a sus compañeros de equipo.	Competencias Sociales y Cívicas (CSC), Aprender a Aprender (AA)

		a tratar.	sobre el tema.			
	Respeto y civismo con sus compañeros (10%)	No respeta a sus compañeros.	No interactúa con sus compañeros pero no ocasiona problemas.	Respeto a sus compañeros.	Respeto a sus compañeros y además soluciona los conflictos que surgen de forma pacífica.	Competencias Sociales y Cívicas (CSC)
	Entrega del trabajo en el plazo fijado (10%)	No lo entrega.	Lo entrega después del plazo establecido.	Lo entrega en el plazo establecido.	Lo entregan antes del plazo establecido.	
Trabajo de investigación (60%)	Recursos utilizados (10%)	Se limita a utilizar los recursos de los que dispone de modo incompleto e ineficaz.	Utiliza todos los recursos de los que dispone.	Utiliza todos los recursos de los que dispone y además busca nuevos recursos.	Utiliza todos los recursos de los que dispone con la máxima eficiencia y consigue nuevos recursos que le son útiles para realizar el trabajo.	Comunicación lingüística (CL), Competencia Digital (CD), Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
	Creatividad en el trabajo (10%)	Nunca plantea nuevas ideas.	Propone ideas que no aportan ninguna novedad.	Propone ideas innovadoras relacionadas con lo que ya sabe.	Sobresale por sus ideas creativas e innovadoras y las relaciona tanto con lo que sabe como con lo aprendido en el trabajo.	Comunicación lingüística (CL), Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE), Conciencia y expresiones culturales (CEC)
	Lenguaje utilizado y mensaje central de la investigación (10%)	Ni el lenguaje ni el mensaje central son claros. Tampoco se comunica correctamente.	El lenguaje es básico pero adecuado al público, y el mensaje central es básicamente comprensible.	El lenguaje es sólido y claro, consiguiendo comunicarse adecuadamente. El mensaje central es claro y coherente.	El lenguaje es convincente e imaginativo, hablando con soltura y comunicándose perfectamente y de forma adecuada con el público. El mensaje central es preciso, apropiado, recordable y	Comunicación lingüística (CL)

					sobradamente recordado.	
	Organización de la información. (10%)	La información no está organizada.	La información está poco organizada.	La información está organizada de forma clara.	La información está perfectamente organizada, viéndose claramente el patrón de organización utilizado (introducción, nudo y conclusión).	Comunicación lingüística (CL)
	Soporte de la información y forma de compartirla. (10%)	No usa ningún material de apoyo.	El material de apoyo no es compatible con la presentación ni apoya la información.	Los materiales de apoyo que soportan la información son correctos.	Utiliza una gran variedad de materiales de apoyo que soportan correctamente y de forma clara la información que desea compartir.	Comunicación lingüística (CL), Competencia Digital (CD), Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
	Comprensión de lo investigado (10%)	No entiende nada de lo que ha investigado.	Entiende lo investigado pero no es capaz de comunicarlo.	Entiende lo investigado y lo expone de manera adecuada pero con algunas carencias.	Entiende a la perfección lo investigado y además lo expone de manera clara y precisa.	Comunicación lingüística (CL), Conciencia y expresiones culturales (CEC)

4.

Me he quedado Elláda

Esta actividad tan simple lleva tan solo 10 minutos de clase, dejando tiempo de sobra en el caso de que no pudieran exponer todos los grupos de la actividad anterior, y solamente necesitaremos un papel y un bolígrafo.

Los alumnos/as, por individual, escribirán en la hoja qué es lo que han aprendido con la Unidad didáctica. La profesora recogerá los folios y tomará nota para saber qué debe reforzar y qué está haciendo bien. Esta tarea no es evaluable.

5.

“Pentatlón” virtual

Para esta última actividad solamente necesitaremos 15 minutos de clase, acceso a internet, un ordenador y que los alumnos/as traigan sus móviles o tablets.

La profesora habrá preparado un cuestionario interactivo final a modo de repaso del temario visto y que no contará para nota, pero que sí tendrá un premio final, lo cual motiva más que una calificación. Lo que se plantea conseguir con esta clase es motivar a los alumnos y alumnas proponiéndoles un reto y premiarles después por haberlo superado, ya que se hará de manera individual.

El cuestionario se hará en una plataforma virtual tipo Kahoot o Quizziz, y las preguntas estarán relacionadas con todo lo visto en esta Unidad didáctica, con el añadido de que la dificultad de dichas preguntas irá variando, proponiendo algunas muy fáciles y un par especialmente difíciles (Si no, ¿qué clase de reto sería?). Los premios dependerán de la clasificación que hayan conseguido los alumnos/as:

- 1º puesto: Una corona de laureles dorada.
- 2º - 5º puesto: Una corona de laureles normal (obviamente ficticia).
- Toda la clase (incluyendo ganadores): Una réplica de una moneda antigua griega (un dracma) metido en una bolsita bonita transparente que lleve el nombre de cada uno/a.

Estos premios saldrán del bolsillo del docente, ya que son bastante baratos y fáciles de conseguir, y representan la valoración de los logros del alumnado en todas las clases en general.

Los últimos minutos de clase estarán destinados a resolver dudas y hablar de curiosidades varias.

6.

Grecia a mano alzada.

Esta actividad será individual y opcional, ya que únicamente servirá para subir nota, y dispondrán del tiempo que dure esta Unidad didáctica, teniendo como fecha límite el día de presentación del trabajo grupal.

Para llevar a cabo esta tarea, el alumno o alumna que quiera reforzar o subir la nota tendrá que hacer un dibujo sobre cualquier cosa que esté relacionada con el mundo clásico griego, pudiendo ser un monumento, un personaje histórico o legendario, o incluso una criatura mitológica. También deberá acompañar el dibujo con una

descripción de lo que el alumno/a ha decidido dibujar, por qué lo ha elegido y en qué zona podemos encontrarlo.

Las competencias que se evaluarán serán:

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
- Comunicación lingüística (CCL),
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

También usaremos una rúbrica para evaluar esta actividad:

Criterios	Escala de calificación			
	Mediocre (1)	Bueno (2)	Muy bueno (3)	Ejemplar (4)
Contenido (40%)	El dibujo no tiene nada que ver con el temario visto en clase.	El dibujo intenta reflejar un mensaje sobre el tema, pero tiene muchas deficiencias.	El dibujo transmite el mensaje con respecto al temario.	El dibujo cumple totalmente y con creces con el propósito del temario.
Diseño (20%)	El dibujo está muy mal dibujado.	El dibujo está mal dibujado pero se ve el esfuerzo en él.	El dibujo está bien dibujado.	El dibujo está tan bien dibujado que incluye técnicas perfectamente llevadas a cabo.
Creatividad (20%)	El dibujo ha sido copiado de una imagen en Internet.	El dibujo ha incorporado algunos elementos creativos, pero sin mucho éxito.	El dibujo es creativo.	El dibujo es tan creativo que se puede considerar una obra de arte.
Descripción (20%)	No ha realizado la descripción.	La descripción es muy breve y tiene errores.	La descripción es breve pero está bien desarrollada.	El alumno/a describe a la perfección lo pedido en la actividad.

Evaluación

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación desempeñan una función nuclear, puesto que facilitan la conexión de los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias, estándares de aprendizaje y metodología. Por ello, son el punto de partida para planificar esta intervención didáctica. Los criterios curriculares de los que se parte para realizar esta intervención son:

- Criterio 1: Localizar, identificar y describir en fuentes cartográficas los principales y más conocidos hitos y enclaves geográficos más relevantes en los que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana, con la idea de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, cómo una situación geográfica predetermina un devenir histórico.
- Criterio 2: Describir en producciones propias del contexto escolar o social, el marco y el contexto histórico en el que se desarrollan Grecia y Roma, señalando, a partir de la consulta de fuentes de información diversas, sus etapas más representativas y algunos hitos y episodios de su historia que fueron fundamentales para entender su expansión, reconociendo sus repercusiones para el futuro de la civilización occidental prestando especial atención a las características fundamentales de la romanización de Hispania, como parte de esa historia. Además, identificar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas, para confrontarlas con las del momento presente, e interpretando, de manera especial, el papel de la mujer en la sociedad antigua grecolatina. Todo ello, con la finalidad de adquirir una perspectiva global de la historia de estas dos civilizaciones, de forma que reconozca su pervivencia en el actual contexto sociopolítico, y de valorar los procesos de integración de poblaciones y gentes de otros territorios y su aportación cultural.
- Criterio 3: Diferenciar los conceptos de mito, leyenda, fábula y cuento, y reconocer los principales dioses, semidioses, seres mitológicos y héroes de la mitología grecolatina, así como sus historias y leyendas más representativas, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de nuestro entorno más cercano.
- Criterio 5: Describir las características fundamentales del arte clásico y señalar su presencia en las manifestaciones artísticas actuales, relacionándolas con sus modelos clásicos, a partir del análisis formal y estilístico de las obras de arte en las que es patente esta pervivencia; así como identificar y localizar los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y europeo, mostrando interés por su respeto y cuidado, tanto en contextos escolares como

sociales, de manera que valor la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y el patrimonio artístico de otros pueblos.

Instrumentos de evaluación

Las herramientas con las que vamos a evaluar las actividades 3, *Regreso al futuro*, y 6, *Grecia a mano alzada*, serán dos rúbricas, una por cada actividad. Con ellas mediremos mediante porcentajes el aprendizaje de los alumnos y alumnas, el grado de interés e iniciativa y, en general, todas las competencias antes mencionadas.

Por último, también nos serviremos de un cuestionario online para analizar el grado de aprendizaje que han tenido los/as estudiantes. Este test no será evaluable, ya que para eso está el trabajo final grupal, la actividad de refuerzo y sus respectivas rúbricas.

Conclusión

Tras haber desarrollado esta Unidad didáctica llegamos a la conclusión de que el uso del videojuego puede ser una herramienta de gran utilidad en el aula de Secundaria, pudiendo hacerse extensible a otras etapas como Bachiller o el ámbito universitario, ya que son muchos los beneficios que se obtienen con el simple hecho de “jugar”.

La utilidad de este recurso como herramienta didáctica complementaria viene dada por sus características (versatilidad, motivación, estimulación sensorial, etc.), entre las que destacan la interactividad con el alumnado, la capacidad de motivación y el dinamismo. Es por eso que se pueden dar dos puntos de vista sobre el uso de los videojuegos en el aula:

- Desde el punto de vista del alumnado los videojuegos suponen una motivación muy grande, además de estar asociados al ocio, lo que facilita la participación e implicación en su propio aprendizaje. Hay que tener en cuenta que alumnado vive en un mundo digitalizado, por lo que el uso de este recurso potencia aún más las habilidades del alumnado con respecto a la tecnología.
- Desde el punto de vista del docente, los videojuegos y la gamificación en general le ayudan a la hora de plantear ciertas actividades o trabajar ciertos temas, a hacer clases más amenas y participativas. Tenemos la facilidad de que podemos trabajar con este recurso de manera grupal o individual, en clase o en casa -siempre planteando actividades para realizar a partir del videojuego-.

Por último, debemos añadir que esta Unidad didáctica se ha creado y desarrollado después de haber llevado a cabo una de las actividades que se proponen en ella, *Un paseo por la antigua Grecia*, y haber obtenido un muy buen resultado por parte del alumnado, atendiendo al grado de motivación y de interés que tenían, y dando pie a desarrollar actividades tan innovadoras para su aprendizaje y disfrute.

Bibliografía

Assassin's Creed Odyssey Game vs Real Life - Athens Landmarks Comparison

https://www.youtube.com/watch?time_continue=270&v=449m6yXWwR8&feature=emb_logo

Assassin's Creed Odyssey: A Tour of Athens

<https://www.youtube.com/watch?v=-a8cWF-29II>

Let's Compare Assassin's Creed Odyssey to Real-Life Greece

<https://www.youtube.com/watch?v=B6SEID9IG0A>

[ARTE] Grecia - Arquitectura

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KnT3pAhtT8I>

Grecia. Artículo de Enciclopedia

<http://enciclopedia.us.es/index.php/Grecia>

Tour Virtual por la Grecia Clásica

http://www.anmal.uma.es/anmal/Grecia_clasica.htm