



LAS HEROÍNAS EN LA MITOLOGÍA CLÁSICA:

PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN ANUAL PARA
MITOLOGÍA DE 2º DE BACHILLER Y PROPUESTA DE
APRENDIZAJE BASADA EN LA EDUCACIÓN EN
VALORES E IGUALDAD DE GÉNERO

MÁSTER EN FORMACIÓN DE PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Y BACHILLERATO. ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA
(LATÍN Y GRIEGO)

Autora: Ainhoa María Sánchez Ruiz

Tutora: Elvira Carolina Real Torres

Junio 2022

TRABAJO FIN DE MÁSTER

ÍNDICE

Introducción.....	1
CAPÍTULO 1: Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica.....	3
CAPÍTULO II: Programación anual diseñada por el alumno.....	8
II.1. Introducción, justificación y contextualización del grupo.....	8
II.2. Objetivos	12
II.2.1. Objetivos específicos de la asignatura de Mitología y las Artes.....	12
II.2.2. Objetivos de la etapa.....	13
II.2.3. Contribución de la materia a los objetivos de la etapa.....	14
II.3. Competencias.....	16
II.4. Contenidos.....	20
II.4.1. Criterios de selección y determinación	20
II.4.2. Contenidos	20
II.4.3. Distribución y estructuración de los contenidos.....	23
II.5. Temporalización.....	27
II.6. Metodología	28
II.6.1. Estrategias didácticas.....	28
II.6.2. Principios para la integración de las TIC.....	33
II.6.3. Recursos y materiales.....	35
II.6.4. Espacios.....	36
II.7. Educación en valores.....	37
II.8. Evaluación.....	39
II.8.1. Criterios de evaluación, relación con las competencias y bloques de aprendizaje.....	39
II.8.2. Instrumentos de evaluación.....	52
II.8.3. Criterios de calificación.....	52
II.8.4. Plan de recuperación.....	56
II.8.5. Procedimiento para el alumnado que por razones de enfermedad o absentismo escolar no pueda ser evaluado como el resto.....	56
II.9. Atención a la diversidad.....	57
II.9.1. Actividades de refuerzo y ampliación.....	58
II.10. Tabla resumen de la programación didáctica anual.....	59
CAPÍTULO III: Unidad didáctica.....	64
III.1 Tabla de identificación y fundamentación.....	64
III.2. Planificación exhaustiva de las actividades.....	70
Conclusiones.....	80
Bibliografía.....	81
Anexos.....	84

Resumen

Esta es una propuesta didáctica para la asignatura de la Mitología y las Artes correspondiente al grupo de 2º de Bachillerato donde se llevará a cabo una programación centrada en la diversidad y, por tanto, en la flexibilización de la materia; y una unidad didáctica en la que pretendo transmitir valores humanos esenciales para la vida y la sociedad, en especial, la igualdad de género y la libertad, hasta poder llegar a la conclusión de la poca importancia que en realidad tienen los roles de género y la trascendencia que posee el desarrollo de los derechos de la mujer. Todo ello a través del estudio, el análisis y la reflexión de la mitología y literatura grecorromana, en particular, aprovechándonos de las guerreras amazonas.

- Palabras clave: Mitología, Valores, Análisis, Reflexión, Bachillerato

Abstract

This is a didactic proposal for the subject of Mythology and the Arts corresponding to the group of 2nd year of Bachelor's degree, where a program focused on diversity and, therefore, on the flexibility of the subject will be carried out; and a didactic unit in which I intend to transmit essential human values for life and society, especially gender equality and freedom, until I can reach the conclusion of the little importance that gender roles have and freedom actually have significance of the development of women's rights. All this through the study, analysis and reflection of Greco-Roman mythology and literature, in particular, taking advantage of the Amazon warriors.

- Key words: Mythology, Values, Analysis, Reflection, Bachelor's degree

INTRODUCCIÓN

En este trabajo de fin de máster se enmarca en la modalidad de práctica educativa, en el que se llevará a cabo un análisis reflexivo y una valoración crítica, donde se incluirán recomendaciones y discrepancias, de la Programación Didáctica del Departamento de Latín, desde el contenido, la metodología y los recursos didácticos hasta la evaluación y los planes de recuperación. En este caso, se trata de la programación del IES El Sobradillo, de modo que el trabajo final estará vinculado con la realización de las prácticas externas en el centro educativo, pues a lo largo del proyecto se recoge la contextualización del centro seleccionado, tanto sus medidas y recursos como el tipo de alumnado, situándonos así en la realidad del marco educativo.

Posteriormente se propone el desarrollo de una programación anual propia de la asignatura en la que voy a realizar mi unidad didáctica, ya que el Departamento de Latín es muy amplio en cuanto a materias; donde se reflejarán mis creencias para con el éxito del alumnado, siempre basándose en lo que dice la Consejería de Canarias.

Además, también se configura una propuesta personal de una unidad didáctica a desarrollar, o la llamada situación de aprendizaje, dentro de una de las unidades didácticas del módulo, en este caso, las amazonas, llevada a cabo desde una perspectiva feminista y creativa, donde siempre se apuesta por la igualdad y la educación en valores, así como la creatividad, la innovación, la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado.

En este proyecto se llevará a cabo una propuesta docente teniendo en cuenta los determinantes de la práctica educativa, tratándose de una actividad compleja que está determinada por una pluralidad de factores, entre los que se encuentran las características y las experiencias previas de los alumnos/as, las características de la institución, las teorías pedagógicas, la materia que se enseña, la metodología que se utiliza, y hasta nuestra propia historia. Con este se pretende mostrar la capacitación como docente y su correcto proceso de formación, ayudando así también a la búsqueda de soluciones al gran dilema de cómo enseñar.

Esta práctica educativa aspira a que se valore, se reflexione y se busque cómo promover las virtudes del grupo al que pertenecen los profesores/as y los alumnos/as. Así como lograr las metas educativas, ya sean las que la materia propia propone, ya sean las

competencias esenciales que debe adquirir cualquier persona como responsable social, en este caso, poniendo especial atención a la educación en valores. En mi opinión, un docente, como buen educador, aporta conocimientos y valores, educa la persona, no tan solo la mente.

A través de este trabajo se meditará sobre las acciones de enseñanza en la práctica docente que efectuaría personalmente en mis programaciones, en particular en la unidad didáctica escogida, las amazonas. Estas pueden ser de diversa índole: informar, describir, explicar, ejemplificar, motivar, ayudar a pensar, evaluar, etc. Así pues, se procurará producir tanto la formación intelectual (adquirir conocimientos, comprender, enjuiciar, aplicar) y la formación procedimental (ejecución de procedimientos, estrategias, habilidades), como la formación socioafectiva (actitudes, valores, habilidades intra-interpersonales). Además, en mi caso, no pretendo poseer un rol extremo ni que el alumnado tenga solamente un rol pasivo, sino todo lo contrario; deseo que el alumnado sea libre, juicioso y creativo.

Todo ello, se plasmará no solo en la programación didáctica sino también en la crítica reflexiva y en la unidad didáctica.

CAPÍTULO I: Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación

En las líneas siguientes se incluirá una valoración crítica y un análisis reflexivo personal sobre la programación didáctica del Departamento de Latín, en este caso, centrándonos en la asignatura de la Mitología y las Artes, del IES El Sobradillo, ubicado en el municipio Santa Cruz de Tenerife de la isla de Tenerife. Así pues, se pretenden recoger opiniones, discrepancias, coincidencias y conclusiones extraídas del análisis de dicha programación del centro, cuya docente responsable es Pilar Arceo Delgado.

Los elementos imprescindibles que debe contener una programación didáctica y en los que nos basaremos para realizar la crítica, constatando si cumple o no con la normativa vigente, y que se encuentran recogidos en el artículo 44 del apartado 1 del Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, son: concreción de los objetivos, contenidos y su distribución temporal; metodología didáctica que se aplica; medidas de atención a la diversidad y/o concreciones de las adaptaciones curriculares; actividades complementarias y extraescolares; instrumentos de evaluación y criterios de calificación; actividades de refuerzo; y planes de recuperación para el alumnado con ámbitos no superados.

La programación didáctica de este IES parte a modo de inicio, de una introducción a la asignatura, donde comenta que la mitología clásica se halla presente en la actualidad de una manera u de otra en todo nuestro alrededor, pues esta pervivencia la podemos observar en las fachadas, los anuncios, la música, la literatura, nuestro habla y nuestras expresiones, la política, la vida social... Desde antes y hasta hoy, los hombres y las mujeres de todas las civilizaciones han ido formando un lenguaje simbólico para la creación de sus relatos mitológicos, usando seres sobrenaturales para explicar las cosas de la naturaleza que no entienden. Y esta asignatura, además de tratar las distintas mitologías a través del respeto y la tolerancia, trata estos estilos de vida que han llegado hasta nosotros, y nos muestra dicha pervivencia, lo que permite comprobar su continua actualidad mediante la identificación y análisis de su pervivencia en las diversas manifestaciones artísticas y culturales de todos los tiempos. Así pues, todo lo que se ve que propone esta programación en un principio, se ajusta en su totalidad a lo establecido en el BOC.

De esta premisa, se proponen primeramente unos básicos objetivos de la materia que pretende conseguir, donde recoge tales cosas como: conocer las características propias del mito y sus relaciones con la religión; descubrir las mitologías de diferentes culturas desde el respeto; comprender los textos de autores clásicos a través de la identificación de los símbolos míticos; utilizar las fuentes de transmisión mitológica; acceder a la mitología clásica a través de fuentes diversas; ampliar el vocabulario con los términos derivados de la mitología; destacar las relaciones del mundo clásico con las Islas Canarias; comprender y valorar a través de la pervivencia de la mitología grecolatina en el mundo de hoy que la civilización actual occidental es heredera de la cultura clásica. Entretanto, se dejan entrever las competencias clave y valores esenciales que acompañarán dichos objetivos, pues para la consecución de las mismas se abordarán distintas actividades y temas a lo largo de todo el curso, ya que no son inalterables, sino que implican un proceso mediante el cual las personas van adquiriendo mayores niveles en su desempeño. Dicho esto, podríamos decir que la contribución que hace la materia a la adquisición de las competencias es visible en todos los ejercicios propuestos tal y como se recoge en el BOC, así que, en cuanto a los objetivos y las competencias, esta programación didáctica se adapta perfectamente a la legislación.

En cuanto a la metodología, el objetivo fundamental de esta es conseguir que el alumno o alumna sea protagonista de su propio aprendizaje, siempre de forma gradual. Por esta razón, se plantean metodologías activas, inclusivas y colaborativas, tareas, problemas y/o retos que promuevan la autonomía de los estudiantes y que los ayuden a desarrollar motivación e interés por la materia, a la vez que aprenden a trabajar en grupo y a tomar decisiones.

El aspecto que destaca de la programación didáctica del IES El Sobradillo son las cuestiones relacionadas con la importancia de flexibilizar los contenidos y su temporalización y distribución, tanto para el gran grupo-clase dado que existe una inmensa diversidad, como para el alumnado con dificultad de aprendizaje. A pesar de este lado positivo, se observa una escasa especificación de adaptaciones, contenidos y temporalización dado que según lo escrito se basará en lo contemplado durante el curso y una vez conocido al tipo de alumnado. Pero, por un lado, hace bien al no precisar demasiado, ya que todo puede cambiar dependiendo del grupo que toque, su diversidad y sus distintos contextos personales. Entre tanto, pese a no mencionar la clase del alumnado con el que se encuentra, sino que lo deja libre, ni aclara la presencia del alumnado con

NEAE (necesidades educativas especiales: NEE, discapacidad: DI, trastorno generalizado del desarrollo, TGD, trastorno grave de conducta: TGC, dificultades específicas de aprendizaje: DEA, trastornos por déficit de atención con o sin hiperactividad: TDAH, incorporación tardía al sistema educativo: INTARSE, altas capacidades intelectuales: ALCAIN), a su vez, esto quiere decir que la docente tiene muy en cuenta la realidad de cada estudiante, sus situaciones personales, sus capacidades y los recursos de los que podrían disponer. Hoy en día, damos por hecho que todo el mundo tiene estas facilidades, y no es así, realmente es un privilegio aun en la actualidad. De hecho, es vital en las programaciones a realizar como docente, tomar en consideración la situación de cada estudiante, el lugar donde se encuentra el centro y el nivel socioeconómico del alumnado. Por consiguiente, muchas veces los alumnos/as carecen de medios, espacios o circunstancias adecuadas para realizar su labor de aprendizaje, y hay que tener en cuenta si su entorno no le permite concentrarse y/o dedicar tiempo a las actividades requeridas; así que, en general, podemos afirmar que la programación planteada presenta especial atención a las características del contexto en el que se encuentra el centro y el alumnado. Por mi parte, tenía cierto interés en reconocer si la docente estaba teniendo en cuenta la realidad concreta de cada estudiante en casa, y sí, se ajusta razonablemente a sus dificultades.

Asimismo, por otro lado, se podría incluir en la programación una serie de alternativas y propuestas sobre espacios a los que se pueda acudir para realizar sus ejercicios y proyectos demandados, como por ejemplo la biblioteca pública más cercana al centro escolar o a su domicilio, o un lugar donde permiten hacer uso de internet de manera gratuita. Siempre contemplando alternativas para llevar a cabo proyectos realistas y útiles para ellos.

De igual importancia es la evaluación, la cual se ajusta correctamente a lo que establece la Consejería de Educación en cuanto a sus criterios de evaluación exigidos. Pues tal y como establece el currículo oficial, la programación didáctica tratada presenta los criterios de evaluación necesarios, cada uno de ellos vinculado a los contenidos, competencias y estándares de aprendizaje evaluables de forma específica. Pero respecto a los criterios de calificación y el valor que le da a cada instrumento (ejercicios de clase: 40%; exposición oral: 10 %; trabajos y pruebas escritas: 50 %), en mi opinión daría un valor más equitativo a los distintos instrumentos, puesto que prácticamente todo cuenta como trabajo permanente del día a día, ya sean actividades cortas del momento, como

proyectos a largo plazo que elaborarán en clase; y esta asignatura requiere de eso, trabajo y esfuerzo continuo. En cambio, las exposiciones o actividades orales, pese a ser en menor medida, deberían cobrar más importancia por su desarrollo de competencias clave y su posibilidad de entrever sus capacidades y valores naturales.

La manera de evaluar, es decir, el sistema de evaluación numérico que propone la ley, no la comparto, aunque esta programación la sigue al pie de la letra, pues evidentemente no existe otra opción (por ahora). Aún así, me gustaría poner de manifiesto que mi modo de valorar al alumnado ideal sería sin notas numéricas, sino mediante las calificaciones “sobresaliente, notable, suficiente...”. Pues una nota numérica es incapaz de resumir todo el trabajo y las competencias de los estudiantes en un solo trimestre o un curso, son insuficientes. Por lo tanto, llevaría a cabo evaluaciones más centradas en las competencias, dándoles así valor a las habilidades que llegan a poseer y desarrollar los estudiantes. Las calificaciones numéricas evalúan la capacidad memorística o la inteligencia lógica, pero se olvida y deja atrás otros tipos de inteligencias y habilidades o competencias, como por ejemplo el ser capaz de razonar, poseer valores, tener capacidad crítica, saber expresarse con coherencia y cohesión, desarrollar habilidades emocionales y sociales imprescindibles para la vida, entre muchas otras. Y como consecuencia de esto, los estudiantes piensan que lo importante es aprobar y cumplir expectativas, y no aprender y crecer, lo cual provoca vivir con una presión innecesaria. Además, todo esto acaba repercutiendo en ellos/as, afectando a su autoestima, a su creatividad y a su desarrollo y crecimiento personal necesario. Mi plan no sería cambiar los números solo por un aprobado o no, sino que estas calificaciones conllevaran un proyecto de explicaciones según en qué nivel esté (suficiente, insuficiente, notable...) para solucionar esos problemas y que así consiga un aprendizaje adecuado, y se pretendería que, a su vez, se valorasen más aspectos que con dicho tipo de evaluación numérica, cosa que les haría sentir más valorados y con ganas de explotar los talentos que pueden llegar a poseer.

De hecho, tampoco comparto el ideal típico de examen o prueba escrita, la cual añadió la docente en esta programación didáctica, aunque bien es cierto que no tengo idea de cómo lo realizará la profesora al respecto. Por mi parte, no pondría examen como forma de evaluar la asignatura de la Mitología y las Artes, aunque de igual forma, en todo caso, expondría los exámenes como una prueba o actividad más, no un examen como tal, que suele contar más que la evaluación continua y echa a perder el trabajo seguido durante el curso; lo transmitiría como un ejercicio que trabaje su memoria.

La evaluación se suele asociar con el proceso de examinar y poner nota a los conocimientos de los estudiantes, y lo que muchos desconocen es que, además de ser un medio para comprobar lo aprendido, la evaluación es un potente medio para aprender. El acto de recuperar la información almacenada en la memoria favorece su aprendizaje. En contra de lo que la intuición nos pueda dictar, el hecho de enfrentarse a una evaluación tiene más beneficios en el aprendizaje que leer la materia una y otra vez. Pues se supone que dicen que, sin ellos, nada motivaría a los/as alumnos/as a aprender, y no prestarían atención en clase, pero no lo creo así; esto es cierto si se compara con otras estrategias de estudio, como la relectura, y es mucho mayor cuando se compara con no hacer nada: la relectura de un texto puede propiciar un sentido de familiaridad con el mismo que nos conduce a la falsa sensación de estar aprendiendo, pero este aprendizaje es superficial y se traduce en un rendimiento pobre a largo plazo. Por tanto, la evaluación posibilita unas condiciones de aprendizaje que permiten un aprendizaje más flexible y duradero.

En relación al formato de las tareas de evaluación, se observa que el recuerdo libre, el recuerdo con pistas, las preguntas de selección múltiple y las preguntas de respuestas cortas son las estrategias que conducen a beneficios mayores. Por ello, lo más adecuado es que el docente decida en cada caso qué formato usar en función del tipo de aprendizaje.

Además, algunos críticos también apuntan a que la evaluación puede quitar tiempo para hacer otras actividades o para usar el material didáctico de una forma más creativa. Pero es cierto que, si los alumnos/as no han alcanzado un dominio básico de la materia, difícilmente van a poder pensar de forma crítica y creativa sobre la misma.

En resumen, podemos garantizar que la programación didáctica de la asignatura de la Mitología y las Artes cumple con la normativa vigente, pues la profesora Pilar Arceo Delgado la ha adecuado al currículo pertinente, ajustándose así al Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.

CAPÍTULO II: Programación anual diseñada por el alumno

II.1. Introducción, justificación y contextualización del grupo

La Programación Didáctica detalla el plan de actuación del profesorado durante un tiempo determinado, permitiéndole anticipar, organizar, modificar, evaluar y revisar los procesos de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación. Esta se corresponde con el documento en el que se concreta la planificación de la actividad docente siguiendo las directrices establecidas por la comisión de coordinación pedagógica, en el marco del proyecto educativo y de la programación general anual. La programación se fijará en un conjunto de unidades didácticas con el fin de organizar la actividad didáctica, y la selección de experiencias de aprendizaje, poniendo especial cuidado en la selección de actividades tomando como objetivo procurar experiencias para el alumnado útiles y funcionales que contribuyan al desarrollo y la adquisición de las distintas competencias.

Con la realización de la misma pretendemos cumplir con lo establecido en el artículo 44 del Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias que exige a todos los Departamentos de un centro desarrollar una programación didáctica que cumpla con la normativa vigente. Asimismo, la programación propuesta estará contextualizada en el marco contextual del Instituto en el que se han realizado las Prácticas Externas, por lo que atenderá a un grupo de alumnos y alumnas con unas características determinadas, de modo que la secuencia de contenidos y el propio proceso de enseñanza-aprendizaje han sido elaborados teniendo en cuenta estos requisitos previos. En cuanto a normativa se refiere, nuestra programación se apoya, por un lado, en el artículo 7 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato¹ y, por otra, en el Real Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.²

¹ Texto disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

² Texto disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2016/136/001.html>

Las programaciones didácticas deben recoger ciertos aspectos para la guía del docente, como las orientaciones metodológicas, las medidas de atención a la diversidad, las evaluaciones y las estrategias didácticas que se pretenden llevar a cabo durante la práctica en el curso escolar. No obstante, no solo se debe limitar a los objetivos y contenidos, sino que durante el proceso educativo intervienen otra serie de variables: el contexto y entorno del alumnado, sobre las que se debe reflexionar tanto antes como durante y después del desarrollo de la PD.³

El Centro del que tomaremos la programación como modelo a analizar es un Instituto de Educación Secundaria que lleva el nombre del barrio donde se encuentra ubicado, IES El Sobradillo. El Sobradillo es un barrio de la periferia de Santa Cruz de Tenerife, situado al Noroeste de la capital, entre la Avenida de Los Majuelos y la Avenida de las Hespérides. La Gallega y El Sobradillo, dos de los barrios que aportan más estudiantes a dicho instituto, son zonas donde el crecimiento demográfico a corto plazo ha sido más intensivo. Son barrios que han crecido mucho en pocos años alentados por la prosperidad de las empresas radicadas en la zona y de las áreas comerciales.

Por tanto, teniendo en cuenta las características del entorno y del centro, se observa que hay un porcentaje importante de alumnado, sobre todo, el que cursa la Educación Secundaria Obligatoria, que se caracteriza por presentar un bajo nivel de expectativas, con problemas de adaptación y con dificultades en los procesos de enseñanza-aprendizaje, aunque también destaca aquel alumnado que sí muestra interés por aprender y desean continuar con estudios superiores. Al ser el nivel del poder adquisitivo de muchas familias limitado, muchos estudiantes poseen dificultades para disponer del material escolar mínimo, lo cual dificulta la práctica docente. Contemplando esta realidad, el centro cuenta con respaldos como ofertas de desayunos escolares, préstamo de libros y dotación de material básico en circunstancias concretas. Y, en ocasiones, estas dificultades socioeconómicas afectan y se vinculan con los problemas de conducta. Así pues, un gran problema que he podido observar hasta ahora es el absentismo de más de la mitad del alumnado de Bachillerato, cuyo factor trata de combatir el Instituto a través de la labor de los tutores, jefatura de estudios y trabajadora social, con la colaboración de los Servicios Sociales y el Equipo de Absentismo del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife; y también a través del programa para la mejora de la Convivencia y el Clima

³ (Antúnez Marcos et al, 1999, pp. 107-111).

Escolar que se trabaja activamente con las familias de los estudiantes que presentan dificultades de conducta.

Pese a haber estado inscrita en el amplísimo Departamento que consta en el IES El Sobradillo durante mis prácticas, centraremos nuestra atención en la PD de la asignatura de la Mitología y las Artes correspondiente al grupo de 2º de Bachillerato. Este Departamento engloba toda la especialidad, es decir, las siguientes materias y niveles:

- Latín de 4º de la E.S.O.
- Latín I y II de 1º y 2º de Bachillerato, respectivamente.
- Griego II de 2º de Bachillerato.
- Cultura Clásica de 3º de E.S.O.
- La Mitología y las Artes de 2º de Bachillerato.

He escogido este curso y esta materia puesto que los estudiantes son personas con una adecuada capacidad crítica para analizar y desarrollar ciertos valores clave como la igualdad de género; y, por tanto, se les puede enseñar este tipo de valores satisfactoriamente. Además, este tipo de asignaturas suelen dar más juego en cuanto a técnicas de innovación docente y se puede dar uso a distintos ejercicios y tareas más creativas que en otras materias. Así pues, en relación a los conocimientos previos del alumnado con los que podemos contar, partimos de unas nociones generales en cuanto a cultura e historia grecolatina, dado que algunos de los alumnos y alumnas ya cursaron la asignatura de Cultura Clásica en 3º y/o 4º de la ESO, hecho que puede significar un desequilibrio en el grupo. Por estos motivos, se propone organizar el contenido de nuestra programación didáctica desde un punto de partida inicial, tanto para refrescar sus mentes como para ese alumnado que no poseía la misma ventaja.

De esta forma, la PD está dirigida a un grupo de 13 alumnos y alumnas, en su mayoría mujeres, los cuales se muestran agobiados y cansados puesto que se acercan al final de su época estudiantil y a su examen de selectividad, donde “se lo jugarán todo”, hecho que los tiene preocupados y distraídos. Por ello, con el objetivo de plantear actividades más dinámicas, entretenidas y relajadas para ellos y ellas, y con el fin de aumentar su motivación e interés por la asignatura pese a no ser materia de EBAU, nos apoyaremos en ejercicios cooperativos y proactivos, en los que se puedan retroalimentar los unos de los otros, sin que sientan toda la presión sobre ellos mismos y sobre el deber de memorizar

contenidos. Así pues, la no consecución del desarrollo en el aula de todos los contenidos propuestos en el currículo, no nos debe preocupar ni debemos presionar a los estudiantes al tratarse de una materia de libre elección. Siempre se podrán aportar recursos de más para que los estudiantes investiguen y aprendan por su cuenta. Por otro lado, este proyecto final de máster no detalla con más profundidad relaciones interdisciplinarias, pero siempre se considera la posible vinculación con otras asignaturas con propuestas dadas a ello.

La programación propuesta a continuación se basa en una naturaleza flexible y no definitiva. Así, durante la implementación, se podrán realizar cambios y modificaciones según lo requiera la propia situación educativa. Para ello, se han tenido en cuenta las características y particularidades del alumnado y el contexto socioeconómico, dado que, si nos interesa brindar una respuesta educativa lo más individualizada posible, debemos planificar y desarrollar nuestra programación conociendo y conectando con los estudiantes. Dicho lo dicho, esta PD dará cabida a la diversidad del alumnado, recogiendo la flexibilización de la materia y las adaptaciones curriculares necesarias en cada caso. Y, además, se apostará en especial por un aprendizaje significativo que el estudiante logrará de forma activa y dinámica durante toda la trayectoria. Así pues, en todo momento se pretenderá posicionar al alumnado en el centro del proceso, potenciando su autonomía y consciencia.

Mi propuesta posterior de unidad didáctica se establecerá en el “Bloque 3: Personajes y seres mitológicos más representativos de las leyendas del mundo grecorromano”, en concreto, en el punto de las heroínas, donde se tratarán especialmente por parte de la docente las guerreras amazonas. Considero que el contenido desde un punto de vista feminista, fomentando la igualdad entre hombres y mujeres y la poca importancia del género, encajaría a la perfección con la perspectiva de inclusión que posee que dicho Instituto, pues cuenta con diversos Planes, Proyectos y Tutorías Afectivas a favor de la igualdad, de la integración y del colectivo LGTBIQ+. Según el Centro, la Educación para la Igualdad es una obligación y una tarea de toda la comunidad educativa que requiere de un cambio estructural ya que se ha vivido durante siglos en un contexto marcado por una jerarquía de género impuesta, por lo que pretenden cambiar las conductas sexistas y educar en valores de igualdad y respeto. El Plan de Igualdad tiene como finalidad promover que toda la comunidad educativa trabaje para dejar atrás los estereotipos sexistas, fomentar unas relaciones igualitarias y prevenir la violencia de género.

II.2. Objetivos

II.2.1. Objetivos específicos de la asignatura de Mitología y las Artes

Según lo establecido por el Real Decreto 83/2016, de 4 de julio⁴, la enseñanza de La Mitología y las Artes en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- a) Conocer las características propias del mito, su relación con la religión, y saber establecer las diferencias con otros tipos de relato como el cuento, la leyenda o la fábula.
- b) Descubrir similitudes y diferencias en las mitologías de las diferentes culturas y pueblos antiguos valorando su diversidad, y reconocer el papel determinante de la mitología clásica en la cultura occidental, además de la importancia de sus transmisores.
- c) Comprender los textos de autores clásicos y de épocas posteriores a través de la identificación de las claves y de los símbolos míticos transmitidos por la tradición literaria.
- d) Disfrutar y valorar la lectura de autores clásicos. Así como utilizar convenientemente las fuentes de transmisión mitológica para la comprensión y emisión de juicios críticos sobre aspectos mitológicos y socioculturales.
- e) Acceder a la mitología clásica a través de fuentes diversas, especialmente las provenientes de las tecnologías de la información y comunicación, utilizando correctamente sus aspectos interactivos y colaborativos.
- f) Ampliar el vocabulario con los términos derivados de la mitología, utilizándolo, junto con los nuevos conceptos adquiridos sobre esta materia, en la elaboración y emisión de discursos orales y escritos.
- g) Destacar las relaciones del mundo clásico con las islas Canarias, de modo que pueda identificar en el entorno local elementos procedentes de la mitología clásica y valorar su influencia en las diferentes manifestaciones de nuestra cultura.
- h) Conocer la interrelación que existe en las diferentes producciones literarias y artísticas del ser humano y la mitología y disfrutar con el reconocimiento de las claves y el carácter integrador del corpus mitológico grecolatino.

⁴Texto disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2016/136/001.html>

- i) Comprender y valorar a través de la pervivencia de la mitología grecolatina en el mundo de hoy que la civilización actual occidental es heredera de la cultura clásica.

II.2.2. *Objetivos de la etapa*

De acuerdo con el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria⁵, al terminar dicho período el alumnado deberá haber desarrollado las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

⁵ Texto disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2022-5521>

- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

II.2.3. Contribución de la materia a los objetivos de la etapa

La materia de La Mitología y las Artes contribuye a alcanzar los objetivos de etapa b), c), d), e), g), h) y l) de Bachillerato.

b) y c) → Estos objetivos se logran gracias al desarrollo de los aprendizajes relacionados con la descripción de las sociedades antiguas creadoras de relatos míticos y de sus características, y gracias a la interpretación de los principales mitos y personajes de la

mitología de los diferentes pueblos, teniendo en cuenta las diferencias y las similitudes entre ellos, con la finalidad de consolidar un crecimiento personal y social en el alumnado; a la vez que se fomenta así el análisis crítico de las discriminaciones que existen.

d) → La consecución de este objetivo y la mejora del desarrollo personal y social del alumnado se logra a través de la planificación de trabajos en todas sus formas, tanto individuales como en grupo, para profundizar en los temas y personajes míticos de la literatura universal, de las artes plásticas y visuales, y de las composiciones musicales y de danza, los cuales requieren la investigación y el tratamiento de información y confección de productos escolares que también hace que sea necesario tanto el diálogo entre compañeros como la puesta en común de los resultados y la resolución de los conflictos que se produjeron durante el desarrollo.

e) → Se contribuye a la consecución de este objetivo con la valoración como factor de transmisión de la mitología del relato oral y de las fuentes literarias; con la participación de los estudiantes en situaciones comunicativas típicas del aula como presentaciones orales u obras de teatro y debates, junto con proyectos de investigación escritos para mejorar las propiedades comunicativas; y al leer y comentar en su totalidad textos literarios de varios géneros y períodos relacionados con la mitología grecorromana, reconociendo su tradición en el vocabulario de la sociedad actual para mejorar su expresión y comprensión oral y escrita.

g) → El objetivo se consigue al utilizar las tecnologías de información y comunicación de manera responsable y con sentido crítico, para además de acceder y procesar la información en el entorno virtual, se creen diferentes productos escolares a través de diversas categorías como aulas virtuales o blogs temáticos, y se manejen herramientas digitales como diccionarios, libros online, catálogos iconográficos o archivos de vídeo.

h) → Se contribuye a lograr este objetivo con el establecimiento de similitudes y diferencias entre dioses, diosas, héroes, heroínas y el resto de personajes y monstruos importantes de la mitología clásica y aquellos que pertenecen a otras mitologías, así como lo referido a la creación del mundo o a los diluvios universales, con el objetivo de valorar las manifestaciones culturales, sociales y religiosas de otras culturas.

l) → Se colabora con el desarrollo del objetivo interpretando textos y fragmentos literarios griegos y latinos, a la vez que se analizan las características de cada género, y explorando la pervivencia de los personajes de la tradición mitológica clásica en la literatura

contemporánea y, en especial, en los escritores canarios. Pues para lograr el desarrollo de esa sensibilidad artística y literaria como enriquecimiento personal, también ayuda el reconocimiento de la presencia de esta tradición en las artes plásticas y visuales, en la música, en el patrimonio cultural de las Islas Canarias; en las expresiones y nombres, en la prensa, en la publicidad, en el entretenimiento digital, etc.

II.3. Competencias

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. De este modo, debe facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro profesional e incluso personal, y así capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para lograr estos objetivos, esta etapa debe ayudar a los estudiantes a progresar hacia el nivel de desarrollo de habilidades que deben alcanzar al final de la educación básica con base en el perfil de rendimiento del estudiante.

Las competencias clave que se recogen en dicho perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

La materia específica de La Mitología y las Artes contribuye al desarrollo de muchos aspectos de las siguientes competencias clave: competencia en comunicación lingüística, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y conciencia y expresiones culturales.

- **Competencia lingüística (CL)**

Desde el habla y la escritura hasta las formas más complejas de comunicación audiovisual, tanto mujeres como hombres participan en una compleja red de habilidades comunicativas a través de las cuales amplían sus capacidades y habilidades para relacionarse con los demás. Para desarrollar esta habilidad es necesario superar y resolver diversos problemas que se presentan en los actos comunicativos, por lo que se requieren habilidades y estrategias comunicativas relacionadas con el procesamiento de la información, la lectura multimodal y el uso de documentos electrónicos, para así indagar las figuras mitológicas de la literatura popular en una variedad de formatos, como diccionarios, glosarios y bibliografías literarias en papel y en formato digital. Así pues, esta competencia se desarrolla a través de la lectura de textos grecolatinos con referencias a la mitología clásica, de la interpretación y valoración de dichas obras, de las exposiciones y debates sobre temas míticos, e incluso a través del uso de referentes míticos en expresiones y nombres de la lengua castellana en el habla cotidiana, así como en la prensa escrita y la publicidad.

- **Competencia digital (CD)**

Esta competencia se desarrolla a través de la búsqueda, el análisis, la interpretación y la transformación de la información, ya sea de forma individual, en grupo o colaborativamente, para la adquisición de los aprendizajes presentes en todos los bloques de aprendizaje de la materia. Esto se llevará a cabo mediante la creación de producciones orales (exposiciones e informes) o escritas (murales, presentaciones digitales, collages, informes, juegos...), que requieran investigación de diversas fuentes de información. Asimismo, este aprendizaje precisará el uso responsable de las TIC, la utilización de herramientas digitales y aplicaciones como diccionarios online.

- **Aprender a aprender (AA)**

Esta competencia tan esencial ayuda a desarrollar varias estrategias (metacognitivas, sociales, afectivas, cognitivas...) y capacidades necesarias para llevar a cabo esta materia: la gestión de dichos conocimientos, la planificación, la supervisión, la evaluación del proceso y del producto, la auto-eficacia, la confianza, la atención, la concentración, la memoria y la motivación por la consecución de los objetivos previstos, de modo que el propio alumnado regule la adquisición del conocimiento para su progreso autónomo.

Para que se cumpla esta habilidad, por un lado, los estudiantes necesitan ser conscientes de sus esfuerzos para lograr sus objetivos y, si es necesario, reorientar su aprendizaje y lo que saben o necesitan saber para mejorar; y por otro lado, cómo optimizar lo aprendido para aplicarlo en vida diaria. Además, deben entender los procesos mentales requeridos para cada momento y aplicarlos, también tienen que aprender de los errores de la aplicación, y luego encontrar estrategias ya sea de forma individual, colectiva o colaborativa con una actitud positiva y con confianza en sus habilidades, de manera que puedan reconsiderar el proceso de aprendizaje y los resultados. El aprendizaje en grupo, como estrategia metodológica, fomenta la selección de destrezas en la resolución de problemas.

- **Competencias sociales y cívicas (CSC)**

Se desarrolla a partir del conocimiento del entretrejo cultural de las antiguas sociedades productoras de mitos y explicaciones de temas mitológicos universales como la creación del mundo, el origen de la humanidad o la vida más allá de la muerte. Los elementos más esenciales propios de estas competencias son la diversidad de valores y el respeto por la diferencia y la diversidad religiosa.

Para desarrollar plenamente estas habilidades, es necesario conocer y comprender las experiencias colectivas, organizativas y operativas de las sociedades pasadas y presentes, así como los espacios y territorios en los que se desarrolla la vida de los grupos humanos. También es necesario la participación activa en trabajos de grupo, asumir y cumplir funciones con los demás tal como tomar decisiones, resolver problemas o aceptar opiniones ajenas conforme a unas normas de respeto mutuo. El alumnado debe ser capaz

de ponerse en el lugar del otro, ser tolerante, comprender, respetar valores, creencias y tradiciones (míticas en este caso).

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)**

Esta competencia se establece por la capacidad de analizar, planificar, organizar, administrar, tomar de decisiones para crear una variedad de productos u obras relacionadas con la difusión de la historia mitológica y la pervivencia de la idiosincrasia de los pueblos, explorando así temas y personajes mitológicos de la literatura universal, tanto en la literatura, como en las artes plásticas, visuales, de música y en el entretenimiento digital contemporáneo... los cuales requieren creatividad, innovación e ingenio, desarrollando habilidades de negociación, liderazgo y responsabilidad.

- **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**

Esta competencia implica conocer las principales obras literarias, artísticas plásticas y visuales, o musicales con referencias de la mitología clásica; así como las técnicas y los recursos de los diferentes lenguajes artísticos para compartir emociones y sentimientos. Se intenta que el alumnado comprenda qué artistas de diferentes ámbitos continúan reinterpretando los mitos clásicos para ponerlos a su servicio para disfrute estético de la sociedad. También lleva implícito que el alumnado conozca, comprenda, aprecie y valore con espíritu crítico, con una actitud respetuosa, las manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas y más vanguardistas, y que las utilice como fuente de enriquecimiento y deleite personal, y como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

II.4. Contenidos

II.4.1. Criterios de selección y determinación

La elección de contenidos para el desarrollo de la programación didáctica sigue las pautas establecidas en el Boletín Oficial de Canarias (BOC) n.º 136, de 15 de julio, Real Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Sin embargo, la división, aunque está basada en dicho decreto, no sigue el orden al pie de la letra, pues se han combinado algunos bloques dado que todos los contenidos se encuentran relacionados entre sí. Aun así, los contenidos se disponen de manera que se evoluciona paulatinamente en el conocimiento del Mundo Clásico Grecorromano, empezando desde lo más simple, como es el concepto de “mito”, hasta lo más complejo conociendo todos los mitos y personajes más famosos y su pervivencia.

Esta forma de secuenciar los contenidos favorece el correcto aprendizaje significativo por parte del alumnado de cada una de las partes que componen esta programación. Pues no tan solo aprenderán cada hazaña y leyenda, sino que la podrán ver plasmada en el arte, en la música, en el cine y en la literatura de diversos autores clásicos (y hasta modernos).

Dicho esto, se ha procedido a determinar así los bloques de aprendizaje:

- Bloques I-IV-V
- Bloques II-IV-V-VI
- Bloques III-IV-V-VI
- Bloques VII-IV-V-VI

II.4.2. Contenidos

El contenido de La Mitología y las Artes se organiza en siete bloques, los cuales nunca deben considerarse elementos independientes, para de esta forma dar una visión integradora de la mitología clásica y de su pervivencia, de acuerdo con lo establecido en el currículo y los intereses didácticos imperantes en cada momento.

El primer bloque, «Mitos y mitología» tiene como objetivo distinguir los conceptos de mito, razón, leyenda, cuento, fábula e historia comparando y contrastando estos términos

en fuentes literarias y audiovisuales. Asimismo, los alumnos comprenderán y definirán las características culturales, así como las diferencias y similitudes de los principales mitos y leyendas universales (celtas, germano-escandinavos, egipcios, aztecas...). De igual manera, los estudiantes valorarán sus explicaciones mitológicas que han abordado los diferentes pueblos sobre temas como la creación del universo o el origen de la humanidad. La exposición a historias de estos orígenes animará a los estudiantes a reflexionar sobre la reacción humana ante lo desconocido y el deseo de investigar las creencias de las distintas culturas.

En el segundo bloque, «Divinidades de la mitología clásica» se denominan dioses y diosas preolímpicas o primigenias, analizándose principalmente los mitos de sucesión y Titanomaquia; y a los dioses y diosas del Olimpo, explicando sus características, atributos, influencia y acciones en las que intervinieron. En este bloque se hablará también del inframundo, lo subterráneo, y de los dioses o diosas del agua, los campos y las montañas, localizándolos y señalando los castigos divinos y las visitas de las figuras míticas famosas, a la vez que se emplea la lectura de la traducción de los principales textos grecolatinos.

El tercer bloque, «Personajes y seres mitológicos más representativos de las leyendas del mundo grecorromano», está dedicado al estudio de las principales figuras de leyendas, así como de los hechos más representativos, identificando así los escenarios, eventos y hazañas de los héroes y heroínas del mundo antiguo. Todo lo anterior se apoyará a través las lecturas de los principales hitos mitológicos del mundo clásico: el rapto de Helena, la guerra de Troya, la vida de Edipo, Píramo y Tisbe, Apolo y Dafne, la expedición de los argonautas, el laberinto de Creta, Eco y Narciso, los doce trabajos de Hércules... Se prestará especial atención a la importancia histórica de los mitos, así como a la necesidad social de poseer mitos y de tener héroes y heroínas como modelos de comportamiento en los que identificarse. Aquí también se incluirán las criaturas míticas y los personajes más representativos de la metamorfosis y catasterismos de la mitología clásica.

Los bloques de aprendizaje IV, V y VI, «La mitología clásica en la literatura», «La mitología clásica en las artes plásticas y visuales» y «La mitología clásica en la música y la danza», serán para la mitología y las figuras mitológicas más importantes en la reproducción de obras literarias, artes plásticas y visuales, musicales y de danza. Asimismo, se examinará el uso y función de la mitología griega y romana, así como su

significado simbólico, valorando las distintas versiones de un mismo mito o figura mitológica que se encuentran en todo este arte y quehacer artístico.

Gracias a los conocimientos adquiridos en el bloque IV, el alumno será capaz de identificar referencias a la mitología grecorromana en pasajes de diferentes géneros (poemas, obras de teatro, novelas...), autores (Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Garcilaso de la Vega, Calderón de la Barca, Lope de Vega, Góngora, Rubén Darío, Luis Cernuda...) y épocas (desde la Edad Media hasta autores del siglo XXI).

Teniendo en cuenta los obtenidos en el bloque V, los estudiantes mostrarán su capacidad para identificar las referencias míticas grecorromanas en el arte plástico y visual de muchas épocas diferentes, sobre todo del Renacimiento (Sandro Botticelli, Durero, Rafael, Piero della Francesca, Andrea del Castagno...), del Barroco (Bernini, Caravaggio, Pablo Rubens, Rembrandt, Diego Velázquez, Francois Girardon...), de los siglos XVIII y XIX (Jean Auguste Ingres, Francisco José de Goya y Lucientes, Gustav Klimt, Gottfried Schadow, John W. Waterhouse...) y de los siglos XX y XXI (Vasili Kandisky, Pablo Picasso, Salvador Dalí...); así como en las obras cinematográficas más importantes del género denominado «peplum» (Ulises, Jasón y los Argonautas, Helena de Troya, La leyenda de Eneas...), y de época reciente (Troya, Furia de Titanes, La Odisea, Hércules...).

Con los aprendizajes adquiridos en el bloque VI, se pretende conseguir que el alumnado sepa reconocer mitos y personajes míticos en composiciones musicales, de danza y de música escénica de diversas épocas y géneros. Para ello, se recomienda que el alumnado realice el visionado y la escucha activa de fragmentos de obras de compositores como Claudio Monteverdi, Christoph W. Gluck, Joseph Haydn, Jose de Nebra, Wolfgang A. Mozart, Vicente Martín y Soler, Georg F. Handel, Felix Mendelssohn, Gustav Holst, Richard Strauss, Igor Stravinsky, Carl Orff...

El bloque VII, «La mitología clásica en Canarias y en las manifestaciones artísticas del siglo XXI», tiene como objetivo sensibilizar a los alumnos sobre las conexiones mitológicas relacionadas con el patrimonio cultural de Canarias y su entorno sociocultural inmediato. Pues para entender nuestro pasado, es esencial conocer los textos de escritores que utilizan los tópicos de los Campos Elíseos, Jardín de las Hespérides, la Atlántida, las Islas Afortunadas... Además, se identificarán y clasificarán las expresiones artísticas de nuestro patrimonio cultural que tengan relación con la mitología clásica. Además, pretende despertar el interés de los alumnos/as por el patrimonio cultural y artístico de

Canarias. En efecto, hay tantos ámbitos de la sociedad moderna y de la vida cotidiana donde el mito está presente de diferentes formas: calendario, botánica, astronomía, medicina, química, geografía, estudio de los animales...

Durante el transcurso del estudio de este bloque, el estudiante debe ser capaz de identificar las ruinas de mitos y personajes mitológicos en la lengua castellana; en formato de texto, papel y digital; en la literatura de vanguardia actual, especialmente la novela, la literatura juvenil, el cómic...; en vanguardia contemporánea y arte urbano; en los géneros y estilos musicales de nuestro tiempo; en la publicidad en medios audiovisuales como videoclips, webs, redes sociales...; y finalmente entretenimiento digital moderno: videojuegos para varios sistemas y consolas, series de TV y más.

II.4.3. Distribución y estructuración de los contenidos ⁶

BLOQUE I → Mitos y mitología

Unidad 1: Introducción a la mitología. Los orígenes.

- Concepto de mitología
- Concepto de mito y su función
- El origen de la mitología: la religión grecorromana
- Del mito al logos
- Conceptos de leyenda, cuento, fábula e historia. Comparación con el mito
- Conceptos y expresiones de arte transmisoras de la mitología: escultura, pintura (expresionismo, realismo, impresionismo...), arquitectura (clásica, gótica...), literatura (teatro, poesía), cine, mosaico, cómic, música, fotografía.

Unidad 2: Mitología universal e interpretaciones.

- Otras civilizaciones antiguas: celta, egipcia, azteca, germano-escandinava, india.
- Mitos y personajes característicos de las principales mitologías universales. Comparación con la mitología grecorromana, incluyendo las características culturales: diferencias y semejanzas.

⁶ Estructuradas por mi propio criterio.

- Interpretación y comparación de diversos temas universales por parte de las distintas mitologías: el origen del mundo (del Caos al Cosmos, cosmogonía y teogonía), el origen de la humanidad y la raza humana, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales y la concepción del paraíso.
- Primeros mitos: Cosmogonía y teogonía, Gigantomaquia, Titanomaquia, Prometeo, Pandora, las Edades.
- Expresiones artísticas y fuentes: las metamorfosis de Ovidio, la Teogonía de Hesíodo, Apolodoro, Decaulión y Pirra de Rubens, la creación de Adán de Miguel Ángel...

BLOQUE II → Divinidades de la mitología clásica.

Unidad 3: Divinidades y hazañas.

- Divinidades primigenias o preolímpicas: Caos, Gea, Tártaro, Eros, Nix, Eris, Erebus, Eter, Hemera, Urano, Cronos, Rea
- Mito de la sucesión
- Divinidades olímpicas, sus rasgos y sus atributos: Zeus, Hera, Poseidón, Ares, Atenea, Hades, Afrodita, Hefesto, Hermes, Apolo, Artemisa, Démeter, Hestia, Dionisio
- Mitos y hazañas importantes en los que participan los principales dioses y diosas
- Divinidades menores: de las montañas y el campo, el agua, lo subterráneo
- Genealogía y relación entre ellos.
- Zeus y sus amantes: Sémele, Metis, Leto, Europa, Alcmena...
- Fuentes literarias y audiovisuales: la Teogonía de Hesíodo, Eurípides, Apolodoro, Película de dibujos Hércules, vídeo “Afrodita” de Destripando la historia, vídeos de Youtube específicos... canción “Cupido” de Loy...
- Expresiones artísticas: Castración de Urano de Vasari, Saturno devorando a sus hijos de Goya, escultura de Zeus de Dresde, fuente de Neptuno y la Cibele de Madrid, Atenea Partenos de Fidias, nacimiento de Venus de Botticelli...

BLOQUE III → Personajes y seres mitológicos más representativos de las leyendas del mundo grecorromano.

Unidad 4: Personajes de la mitología clásica.

- Concepto de héroe
- Héroes y sus historias míticas: Aquiles, Agamenón y Héctor (la guerra de Troya), Ulises/Odisseo (regreso a Ítaca), Hércules (los Doce Trabajos de Hércules), Teseo (y el Minotauro), Eneas (la Eneida), Perseo (la Liberación de Andrómeda), Jasón (y el Vello de Oro), Paris (el Rapto de Helena y Juicio de Paris)
- Heroínas: Amazonas, Helena, Penélope, Antígona, Hécuba, Andrómaca, Fedra, Casandra, Clitemnestra, Ariadna, Medea, Deyanira, Electra, Atalanta, Dido, Antígona, Circe
- Héroes y heroínas actuales: diferencias y semejanzas
- Fuentes literarias y audiovisuales: Homero, Esquilo, Eurípides, Sófocles, Virgilio, Apolonio de Rodas, película “Troya”, “Wonder Woman”, canción “Penélope” de Joan Manuel Serrat...
- Expresiones artísticas: viaje a Ítaca de Lluís Llach, Fedra de Racine, Hércules y Cerbero de Vasari, el rapto de Helena de Juan de la Corte...

Unidad 5: Historias y leyendas míticas.

- Primeros mitos: el mito de Prometeo, la caja de Pandora y las Edades
- Otras historias míticas: la vida de Edipo, el laberinto de Creta, Orfeo y Eurídice, Pigmalión y Galatea, Píramo y Tisbe, Eros y Psique, Filemón y Baucis, Dédalo e Ícaro, Polifemo y Galatea
- Mitos con metamorfosis: Apolo y Dafne, Eco y Narciso, Aracne
- Castigos divinos: Prometeo, Sísifo, Medusa, Atlas, Ixión, Tántalo, Danaides
- Fuentes literarias y audiovisuales: Los Trabajos y días de Hesíodo, las metamorfosis de Ovidio, película “La Caja de Pandora” de Yeşim Ustaoglu, canción “Medusa” de Alba Reche...
- Expresiones artísticas: Dafne huyendo de Apolo de Francisco de Quevedo, Las Hilanderas o la Fábula de Aracne de Velázquez, fábula de Polifemo y Galatea de Góngora, Sonetos y églogas de Garcilaso de la Vega, escultura de Apolo y Dafne de Gian Lorenzo Bernini, Prometeo portador del fuego de J. Cossiers, Sísifo de Vasari...

Unidad 6: Monstruos y seres mitológicos.

- Metamorfosis: Sirenas, Esfinge, Pegaso, Dragón, Cerbero, Minotauro, Centauro, Sátiro, Hidra, Quimera, Arpías, Grifo, Ave Fénix, Cíclope, Basilisco, Gorgonas
- Catasterismos: Perseo, Andrómeda, Cefeo, Casiopea, las Pléyades, las Hiadas, la fuerza de Orión, Osa Mayor, Osa Menor
- Fuentes literarias y audiovisuales: Ovidio y las metamorfosis, Harry Potter, Percy Jackson, Troya, Furia de Titanes, las Crónicas de Narnia,
- Expresiones artísticas: el Minotauro de Picasso, Dante y Virgilio encuentran al Minotauro por Gustave Doré...

BLOQUE VII → Mitología en Canarias

Unidad 7: Canarias en las fuentes mitológicas clásicas

- El jardín de las Hespérides
- Los campos Elíseos
- Las Górgades
- El mito de la Atlántida
- Heráldica: escudos oficiales de La Orotava y el Puerto de La Cruz con símbolos inspirados en la mitología clásica.
- El por qué se denominaron “afortunadas”
- Pervivencia de referentes míticos en las Islas Canarias: fachadas, esculturas y nombres de calles o comercios

Unidad 8: Pervivencia de la mitología clásica

- Pervivencia y uso de referentes míticos en: nombres comercios y publicidad como anuncios o redes sociales
- Pervivencia de referentes míticos en: aplicaciones para el móvil y juegos
- Pervivencia de referentes míticos en: series y películas (Los Simpson, Percy Jackson...)
- Expresiones del habla cotidiano con referentes míticos: nudo gordiano, pitonisa, caja de Pandora...

II.5. Temporalización

Esta programación se divide en 8 unidades didácticas las cuales se irán impartiendo a lo largo de todo el curso. Por lo que para distribuir las se debe tener en cuenta sobre todo su expansión, además del tiempo necesario para llevarlas a cabo.

Basándonos en el calendario escolar dispuesto por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, el número de horas lectivas semanales de la asignatura de La Mitología y Las Artes de este curso 2021/2022 son 2 máximo, por lo que se repartirá el tiempo así:

- 1ª evaluación: 28h
- 2ª evaluación: 22h
- 3ª evaluación: 14h

Así pues, dado que el reparto de contenidos ha sido en 8 unidades, la primera evaluación abarcará las 3 primeras unidades didácticas: Introducción a la mitología; Mitología universal e interpretaciones; Divinidades y hazañas. La segunda evaluación contará con las 3 siguientes unidades didácticas: Personajes de la mitología clásica; Historias y leyendas míticas; Monstruos y seres mitológicos. Y entonces, la tercera y última evaluación, tratará solo 2 unidades: Canarias en las fuentes mitológicas clásicas; Pervivencia de la mitología clásica. Lo cual viene mejor al alumnado ya que al ser de último curso disponen de menos tiempo por su examen de selectividad; pues no cuentan con el mes de junio, por lo que de esta manera será algo más calmado para ellos. Así pues, en general, existe un equilibrio entre el temario a impartir y cuándo.

No obstante, esta secuenciación podría conllevar algún cambio si fuese necesario, ya que se adaptará al grupo de clase y se ajustará el ritmo a sus necesidades. Por esto, se tendrá muy en cuenta la situación y las condiciones de cada alumno, y por tanto, de la clase como grupo general, que puedan enriquecer o sobre todo desfavorecer el aprendizaje o proceso educativo. Esto puede verse afectado por el ámbito familiar, social, económico e incluso político. Asimismo, nos adaptaremos al ritmo que sus necesidades y posibilidades requieran.

Un buen docente no solamente tiene que ser inteligente, dinámico, motivador o perseverante, sino que debe saber ser empático con su alumnado, flexible, cercano, paciente, apasionado...

II.6. Metodología

II.6.1. Estrategias didácticas

El plan de estudios de la Mitología y las Artes debe desarrollarse mediante el uso de una metodología holística que asegure el desarrollo de habilidades y permita a los estudiantes aprender de una manera significativa y funcional. Por tanto, el docente escogerá las estrategias, procedimientos y recursos convenientes de acuerdo con el perfil de los estudiantes y su contexto sociocultural. Además, éste servirá de guía para el alumnado, motivándolo, con el fin de conseguir que su proceso de aprendizaje sea cada vez más autónomo y activo. Una estrategia o técnica es una acción consciente para tener el mejor resultado posible, es decir, siempre tiene un fin, por ello hay que saber detectar correctamente la estrategia que se debe usar y asociarla al objetivo correspondiente. No obstante, puede ser que lo que te funcione con un grupo, no te funcione en otro, según las competencias de cada alumno/a y cada grupo-clase; de modo que siempre se tendrá en cuenta a qué tipo de perfil corresponden. Y como docente, algunas técnicas útiles para las clases son: *feedback* o retroalimentación, moverse por la clase y preguntar dudas constantemente, usar el humor para mostrarse más cercano al alumnado y relajar su tensión, realizar preguntas reflexivas, ir sin prisas con el temario y ser flexibles para quitar presión ajustándonos al ritmo de aprendizaje del grupo-clase, tener contacto visual dirigiéndonos al alumnado, cambiar el tono de voz para mantener su atención y usar refuerzos positivos.

En esta programación didáctica, la metodología que abarcará prácticamente todo, será la **activa**, con actividades competenciales y debates para reflexionar y compartir opiniones, enfocando ejercicios y proyectos a “aprender haciendo”, cooperando con otras personas, creando conocimiento de forma autónoma y consciente, tomando decisiones, tratando de resolver retos, buscando alternativas... pues se pretende que el alumnado aprenda con diferentes estrategias, métodos y modelos. De esta manera, se podrá garantizar un aprendizaje significativo, es decir, que ese aprendizaje/significado/conocimiento permanece en la memoria a largo plazo al no ser memorístico, sino experiencial y/o constructivista. Así pues, el **método constructivista-interactivo** sostiene que, si los conceptos o conocimientos lo crean, lo dicen, lo investigan o lo deducen los alumnos/as se les olvida menos que si lo explica el docente. Además, éste cuenta con un aspecto denominado constructivismo social, es decir, aprender también gracias al otro lo que no

sepas hacer por ti mismo, de modo que complementen y sumen conocimientos y/o habilidades, algo muy útil ya que algunos estudiantes cuentan con un ritmo de aprendizaje más rápido y en ocasiones puede servir de refuerzo o ayuda a aquellos con necesidades educativas especiales. Pues el docente debe tratar de aprovechar la diversidad existente del aula, potenciando el trabajo en equipo con el fin de crear sinergias positivas para mayores beneficios a través del liderazgo, la comunicación, la colaboración... Con todo esto, las metodologías activas ofrecen una atractiva alternativa a la educación tradicional, al enfatizar más en lo que aprende el alumnado que en lo que enseña el docente, generando así una mayor comprensión, motivación y participación del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se procura posicionar al estudiante en el centro de dicho proceso. Aunque en todo momento se incidirá en el desarrollo de las competencias clave y en la asimilación de contenidos.

Además, también podremos encontrar: **el método tradicional o expositivo, o más bien “pasivo”**, propio de un aprendizaje teórico-conceptual, donde el estudiante prestará atención para que no se le escape nada, memorizando la máxima cantidad que pueda, pero si se abusa de este método el cerebro desarrolla mecanismos de autodefensa, entre los que se encuentra la disminución de la capacidad de atención, por ello este modelo solamente se llevará a cabo al principio de las unidades didácticas para introducirlos en el tema y en los casos que sea estrictamente necesario por el tipo de contenido; **el método de investigación y/o por descubrimiento (o descubrimiento guiado), el cual puede ir ligado al sistema deductivo-inductivo o a la inversa**, parten de un modelo de educación más constructivista, donde se pretende que los estudiantes relacionen conceptos, busquen los conocimientos propuestos, solucionen problemas y asimilen esa información, incorporándola a sus aprendizajes previos, y con ello, forjarán las herramientas necesarias para ir construyendo sus propios conocimientos, lo cual potencia el desarrollo de las capacidades, la creatividad y las competencias del alumnado, y en especial les enseña a cómo aprender a aprender, mientras que el docente sirve de guía y orientador en su desarrollo; la **metodología interactiva** que no permita la distracción, como por ejemplo un juego de roles, donde se trabaja con las cuatro habilidades fundamentales (expresión oral, expresión escrita, comprensión oral y comprensión escrita) y el contacto entre compañeros/as y profesor/a-alumno/a, con valores como la tolerancia, el respeto y la empatía, o por ejemplo usar las simulaciones, con el fin de que entrenen su conducta y sepan actuar cuando se dé una situación real; **el modelo de aula invertida o *flipped***

classroom, con el que también se aprende haciendo y no memorizando, y el cual invita a los estudiantes a preparar los temas o partes del mismo fuera de clase, utilizando el contenido de la materia en casa y sirviéndose de las nuevas tecnologías (aspecto crucial dado que si los estudiantes ven una lección con video o gráficos interactivos, pueden pausar y repetir tantas veces como quieran, lo cual favorece la diversidad del aula), para luego en clase hacer actividades y resolver dudas, de modo que se agiliza el proceso, pudiendo interactuar y trabajar de forma más activa (analizar opiniones, debatir, trabajar en grupo, etc.), con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad. Dicho esto, en este caso, se ejecutarán todas y cada una de estas metodologías, dependiendo del tema tratado y la necesidad de cada uno.

Todo lo anteriormente mencionado, se tratará con un **enfoque conductivista**, cuya teoría tiene como objetivo lograr el éxito final de todo el alumnado, pues se busca dar una continua oportunidad y seguir un continuo control de la tarea, verificando si todos han entendido lo impartido a través de ejemplos, preguntas con palabras propias y con un léxico más sencillo, recapitulando, debates en clase, poniendo casos con errores a ver si los detectan, actividades prácticas y experienciales donde tengan que aplicar lo aprendido, etc. Pero siempre teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, y dándole a cada persona el número de oportunidades que necesite para aprender, lo llamado “enseñanza individualizada”.

Por otro lado, ha de mencionarse que, para toda unidad, se necesitará un enganche, es decir, un conocimiento previo o una experiencia previa, o bien un interés; el docente deberá buscar un buen apoyo sobre el que poder construir los conocimientos. Por ejemplo, se usarán centros de interés para motivar y fomentar ciertas actividades, como puede ser el día de San Valentín para impartir la historia de Cupido o Eros y Psique, o el día de la mujer para tratar la mujer griega y las famosas heroínas de entonces.

En cuanto a los tipos de agrupamientos que se formarán, la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje precisa de la combinación de trabajo individual, de modo que se permita la atención personalizada, con los distintos agrupamientos que se van a mencionar, de modo que se compenetren y se combinen las distintas habilidades cognitivas y socioemocionales para desarrollarse y crecer: **grupos por parejas**, herramienta que sigue la regla de que dos cabezas piensan mejor que una, por lo que en este caso, se facilita el aprendizaje y permite que los estudiantes desarrollen una sana discusión y ayuda mutua; **grupos heterogéneos**, el que será el más usado, formados

mediante sorteos, donde existen personas con perfiles muy variados con características e intereses diferentes, cosa que enriquece la manera de plantear o enfrentarse a las distintas situaciones y/o problemas; **grupos homogéneos**, donde se agrupan los mismos perfiles e intereses, aunque se usará en menor medida puesto que podría exponer a los estudiantes menos aventajados y supondría un problema para las relaciones sociales fuera del aula; y por último, **el gran grupo**, es decir, todos los miembros de la clase, afrontando actividades como un equipo.

Para introducir al alumnado en la materia y fomentar su motivación, las primeras clases del curso se trabajará con referencias míticas en tiempos actuales y cercanos a los estudiantes para conectar con sus intereses, es decir, con determinados aspectos de la pervivencia de lo clásico, enlazando así la cultura clásica con su realidad actual. Para esto, se tratará por encima los bloques II, VI y VII, a través de la búsqueda y análisis grupal de películas, series, canciones, anuncios, juegos, tiendas, arquitecturas...

No obstante, tal como se ha mencionado anteriormente, el aprendizaje debe ser desde lo más simple hasta lo más complejo, por lo que esta secuencia progresiva permite diseñar situaciones de aprendizaje de forma gradual, lo cual facilita al alumnado el proceso. Primero, se parte desde el concepto de mito y la identificación de las principales mitologías, ya sea a través del método expositivo ya sea mediante la investigación y el descubrimiento o el método inductivo-deductivo donde usarán estrategias de razonamiento lógico para llegar a una conclusión basándose en la observación, según el apartado que se vaya realizando; aunque, además, se realizarán debates dialógicos para confrontar ideas acerca de las distintas culturas y creencias y observar sus valores, estableciendo semejanzas y diferencias desde el respeto. Luego, se llevan a cabo dos bloques de aprendizaje que tratan los mitos clásicos, sus personajes tanto inmortales como mortales, y los lugares donde se desarrollaron, lo cual se llevará a cabo mediante enseñanza expositiva, enseñanza por descubrimiento, por investigación ya sea individual ya sea grupal, mediante actividades grupales basadas en la socialización y el debate donde muestren autonomía, organización, , iniciativa, liderazgo... mediante simulaciones o dramatizaciones donde se dejen ver los valores, los conocimientos adquiridos, la creatividad, la expresión oral, etc., y a través de la gamificación, estrategia de enseñanza atrayente con carácter lúdico utilizado para involucrar al alumnado, motivar el aprendizaje y generar experiencias positivas, lo cual equivale a un aprendizaje significativo. De la misma forma, otro punto a favor es la mayor implicación y

participación del alumnado dado sus intereses, por su predisposición natural de los mismos ante actividades divertidas, recompensas y ejercicios de superación, además de que permite al alumnado desarrollar distintas destrezas y capacidades de las que podrían obtener con una enseñanza normal. Un ejemplo podría ser una caza del tesoro o una *web quest*, cuyo pasatiempo facilita el aprendizaje autónomo.

Por consiguiente, ya teniendo consciencia de esto, en los últimos bloques, se analizará la pervivencia de toda la materia mítica impartida en las manifestaciones artísticas de las épocas y la identificación de dicha pervivencia en el entorno social y cultural actual. Pues, para llevar a cabo estos contenidos y comprender mejor el mundo mítico y las características y atributos de sus personajes principales, se incidirá en el uso del método activo, expositivo, de investigación y descubrimiento guiado, el modelo de aula invertida, la gamificación y actividades interactivas como debates, dramatizaciones, exposiciones, etc. En estos bloques, cobrará relevancia el uso de las TIC, herramienta fundamental para la búsqueda de información, el diseño, la presentación y la difusión de los productos producidos. Y en cuanto al último bloque, además de utilizar los métodos activos y expositivos, con el fin de incentivar al alumnado, se realizará una salida extraescolar para realizar una ruta mitológica por un entorno cercano, donde puedan los estudiantes reconocer referentes míticos clásicos en Canarias.

A modo de inicio y de final, al principio de cada unidad didáctica se procederá a realizar una evaluación inicial, es decir, una ronda de preguntas, ya sea oral ya sea mediante la gamificación (como por ejemplo un *kahoot*, herramienta que divierte y motiva al alumnado), de modo que se sirva de orientación para el profesor, y se pueda valorar y conocer los conocimientos previos que poseen sobre el tema de primeras, y así poder observar su avance. Para finalizar las unidades didácticas y recapitular en el tema tratado, se realizará un mapa conceptual y experiencial donde los estudiantes plasmen las ideas claras que han obtenido. Y a modo de resumen, la asignatura de la Mitología y las Artes conlleva un trabajo diario y constante, tanto dentro como fuera del aula, sino resultará difícil aprobarla; así que en otras palabras, el docente impartirá las clases mezclando o intercalando siempre de primeras la enseñanza expositiva con ayuda de presentaciones y ejercicios activos con los estudiantes. Su participación es esencial.

Además de todo lo dicho, se fomenta con la práctica de un currículo integrado el desarrollo de situaciones de aprendizaje interdisciplinares y colaborativas que incorporen y combinen los contenidos de otras asignaturas, para aprovechar y que los estudiantes

creen su propio proceso de construcción de los aprendizajes requeridos mediante el uso de las diferentes habilidades y estilos de trabajo.

Como un aspecto aparte y de refuerzo, para mantener la atención del grupo se usará el elemento o efecto sorpresa, como interrumpir inesperadamente una actividad y pedir que se levanten de sus sitios o preguntarles algo extraño (por ejemplo: si pudierais “desinventar” alguna cosa, ¿cuál sería?), según lo que requiera la situación, ya que pese a ser una respuesta efímera, es muy efectiva, pues se quedarán anonadados y recuperaré su atención. Además, es un modo asombroso para estimular el ingenio, la inventiva y la capacidad de respuesta del alumnado.

II.6.2. Principios para la integración de las TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están cambiando nuestra vida personal y profesional. Cambian la forma en que accedemos al conocimiento y al aprendizaje, la forma en que nos comunicamos y la forma en que nos relacionamos entre nosotros. Las TIC son una herramienta importante para aprender y trabajar en la sociedad actual, donde la creación, procesamiento y transferencia de información es un factor clave de poder y de productividad.

Las herramientas de las TIC pueden jugar un rol importante apoyando a los docentes en los procesos dirigidos a superar las dificultades que presentan los alumnos, pues ofrecen potencialidades que permiten la participación activa del alumnado en la construcción de su propio conocimiento, lo cual impone transformar el clásico enfoque de enseñanza centrado en la persona que enseña por uno centrado en el que aprende. Además, permiten la adaptación a la capacidad y al ritmo de cada alumno, recrear contextos organizadores de aprendizajes, promover el trabajo cooperativo, desarrollar la iniciativa y la capacidad crítica, valorar materiales en diversos modos de presentación y diferentes enfoques, impulsar la reflexión y la negociación, potenciar la capacidad para resolver problemas, e incrementa la creatividad.

La creciente influencia de las TIC se debe en gran parte a su versatilidad, ya que pueden asumir las características de cualquier otro medio y además tienen una capacidad de representación y expresión inimaginable. Asimismo, facilitan un aprendizaje activo dirigido por el alumno/a (o conjuntamente con sus compañeros/as), dejando que quien

está aprendiendo tenga el tiempo que necesite para lograr los resultados requeridos, a través de tareas significativas.

Aunque lo primero que debemos tener claro es que no es lo mismo el uso de la tecnología en el aula que la integración curricular de las TIC, ya que en este segundo aspecto lo relevante no es lo tecnológico, sino lo educativo. Sin embargo, aún hay muchos docentes que limitan el uso de las TIC a sesiones con Power Point o vídeos, o piden a los estudiantes que realicen ejercicios informáticos similares a la manipulación de libros, como una serie de actividades en línea, por ejemplo: completar palabras o algunos cuestionarios. Aun así, está claro que aprender con las TIC aumenta el interés del alumnado.

Pues al mismo tiempo, posee más ventajas y utilidades, y, aunque es difícil determinar el efecto de las tecnologías sobre la educación, el enfoque didáctico tiende a ser más constructivista: el alumnado aprende a trabajar de manera autónoma, los alumnos menos aventajados suelen recibir más atención del profesor que los más avanzados, el interés que muestran los estudiantes suele ser mayor, se incrementan los comportamientos cooperativos y se abandona la competitividad, flexibilidad en la temporalización de aprendizaje, el alumnado tiende a integrar el pensamiento verbal y el visual, el tipo de evaluación cambia dado que el currículo está basado en proyectos prestando atención al esfuerzo y al progreso, y tienden a integrar el pensamiento verbal y el visual.

A pesar de esto, dichas herramientas han tenido un escaso impacto en la educación por diversas cuestiones: la necesaria formación de los docentes, la dotación de equipos, el mantenimiento, la conectividad y la creación de estrategias y planes institucionales.

Dicho esto, en esta programación se integrarán las TIC de diversas formas:

- Para realizar videotutoriales o videos interactivos registrando las explicaciones junto con plataformas visuales o insertando preguntas durante su visionado para comprobar su nivel de comprensión: EDpuzzle⁷, Screenr⁸, H5P⁹, Videoquiz, etc.

⁷ Enlace: <https://edpuzzle.com/>

⁸ Enlace: <https://articulate.com/>

⁹ Enlace: <https://h5p.org/>

- Para facilitar la creación de contenido visual y dinámico, y la posibilidad de compartir con los demás esta información: Genially¹⁰, Emaze¹¹, Canva¹², Prezi¹³.
- Para crear murales organizados y mapas mentales de forma colaborativa: Mindmeister¹⁴, Symbaloo¹⁵, Popplet¹⁶, Murally¹⁷, etc.
- Para favorecer el trabajo cooperativo entre los estudiantes: Google Drive, Moodle¹⁸, Edmodo¹⁹, etc.
- Para ofrecer recursos de investigación: vídeos, tutoriales, documentales, libros y documentos en línea, blogs, revistas online, etc.
- Para ofrecer diversión y aprendizaje interactivo al mismo tiempo: Kahoot²⁰, Socrative²¹, Quizizz²², Quialize²³, Educaplay²⁴, Pixton²⁵, etc.
- Para la gestión y organización del trabajo dentro y fuera del aula: Google Classroom.

II.6.3. Recursos y materiales

La variedad del grupo-clase exige la diversidad de recursos y materiales, que requieren una flexibilidad y ser susceptibles a cambiarse y adaptarse a sus realidades en cualquier momento durante el año escolar. El uso de una amplia gama de materiales y recursos apoyará a la práctica docente y será fundamental para el éxito escolar.

El aula en la que se imparte la asignatura cuenta con una pizarra digital y con su conexión a internet, hecho que facilita la exposición de presentaciones con imágenes y palabras clave que faciliten su atención y aprendizaje, ya que tal y como dicen “una imagen vale

¹⁰ Enlace: <https://genial.ly/es/>

¹¹ Enlace: <https://www.emaze.com/>

¹² Enlace: <https://www.canva.com/>

¹³ Enlace: <https://prezi.com/>

¹⁴ Enlace: <https://www.mindmeister.com/es?r=188681>

¹⁵ Enlace: <https://es.blog.symbaloo.com/symbaloo-educacion>

¹⁶ Enlace: <https://es.blog.symbaloo.com/symbaloo-educacion>

¹⁷ Enlace: <https://www.mural.co/>

¹⁸ Enlace: <https://moodle.org/>

¹⁹ Enlace: <https://new.edmodo.com/>

²⁰ Enlace: <https://kahoot.com/>

²¹ Enlace: <https://www.socrative.com/>

²² Enlace: <https://quizizz.com/?locale=es>

²³ Enlace: <https://www.quizalize.com/>

²⁴ Enlace: <https://es.educaplay.com/?lang=es>

²⁵ Enlace: <https://www.pixton.com/>

más que mil palabras”. Y lo que nos permite proponer vídeos a modo de resumen del contenido, algo que suele funcionar bastante para aclarar y afianzar las ideas.

Para llevar a cabo los proyectos de investigación, se recurre a la biblioteca personal que aporta el docente, al aula de informática en caso de ser necesario y al uso de sus móviles personales, pues en este caso se les permite para la búsqueda de información.

En cuanto al desarrollo de las clases, el docente pondrá a disposición de todos los alumnos los materiales necesarios a través del Classroom: apuntes, lecturas, vídeos, actividades, objetivos... De hecho, se aprovechará la existencia de múltiples y enriquecedoras páginas webs, *webquests* y/o blogs cuya carga didáctica será útil para el educador y el educando.

- 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...
- Portales educativos de carácter específico: culturaclasica.com; culturaclasica.net; [Palladium](http://Palladium.org); chironweb.org...
- Webs: <https://latunicadeneso.wordpress.com/2010/09/17/123-obras-aestrasdel-prado-de-tema-mitologico/>; <http://latinpraves.blogspot.com.es/:Magísterdixit>; <http://mitologiacanaria.blogspot.com.es/> ; <http://etimologias.dechile.net/> ...
- Aplicaciones: Trivial ludi; GotMythos: Mitología clásica; Latin Phrasebook...
- Libros y diccionarios: <https://atirolimpo.files.wordpress.com/2017/01/pierre-grimal-diccionario-de-la-mitologc3ada-griega-y-romana.pdf> ; https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/dioses_y_herotes_de_la_mitogoia_griega-ana_maria_shua.pdf ...
- Música: <http://www.filomusica.com/> ; <http://clasica2.com/> ...

II.6.4. Espacios

En su mayoría se usará el aula de clase principal asignada ya que cuenta con todo lo necesario, como una pequeña biblioteca con libros proporcionados por la docente y una pizarra electrónica con acceso a internet, además de buena ventilación y espacio.

Aunque para ciertas actividades como simulaciones u obras de teatro se acudirá al patio, o para las clases de investigación al aula medusa o de informática.

II.7. Educación en valores

Los valores son los principios que sirven para guiar el comportamiento de las personas, y por tanto, de los estudiantes. Todos deben adquirir estas cualidades y/o actitudes para una adecuada y armoniosa interacción con las personas, la sociedad e incluso con el medio ambiente.

Por ello, el docente debe llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje donde se busquen mecanismos y actividades que permitan ese cambio y/o desarrollo de conducta. Educar en valores significa poner el alcance de la educación más allá del aprendizaje de conocimientos disciplinares, pues las materias nos muestran el “qué” y el “cómo”, pero los valores nos enseñan el “para qué”. Esto no consiste en leerlos y ya, es decir, recitar lo que se debe hacer, sino que consiste en enseñar a asumir el compromiso que deben tener con la sociedad. Por este motivo, se introducirán estrategias y dinámicas con el objetivo de servir de modelo de convivencia basado en el respeto, en la igualdad, en la empatía, en la inclusión, en la colaboración, en la solidaridad, entre muchos otros. Eso sí, a la hora de introducirlos en el aula se debe pensar en la relación que poseen con la realidad que el alumnado vive en ese momento, teniendo que conocer primeramente el perfil personal de cada integrante del grupo-clase, como sus intereses personales o motivaciones, qué es lo que piensan o qué proyectos de futuro tienen, qué competencias poseen, en qué entorno social vive, etc.

No obstante, para poder influir en el clima escolar e intervenir en la construcción de valores, en un principio se les transmitirá la relación significativa de las normas con determinadas actitudes, pues al igual que pasa en el aula pasa en la sociedad de su día a día; y se informará sobre las características de los valores y actitudes requeridas previamente planificadas para ellos/as por el docente, atribuyéndoles significado al identificárselas en situaciones reales y cotidianas para los estudiantes. Asimismo, se incluirán ejercicios que motiven al alumnado a participar en debates, y actividades que inviten a la reflexión y a la toma de conciencia, así como a la búsqueda de argumentos que apoyen los planteamientos abordados; de modo que desarrollen los valores más importantes: honradez, tolerancia, respeto hacia las demás personas e ideas, transparencia, expresión de los sentimientos, responsabilidad en el cumplimiento del deber, toma de decisiones sobre la base de valores, capacidad de autocontrol, inquietud,

búsqueda de la verdad objetiva, cumplimiento de la ley, búsqueda de justicia, solidaridad, rechazo de estereotipos y prejuicios, etc.

Además de crear el ambiente de confianza necesario, también se añadirán ejercicios, que según la unidad didáctica que se esté llevando a cabo serán de una u otra manera, donde aprendan a expresarse y defender su opinión con libertad y sin miedo a ser reprendido, donde valoren la diversidad de opiniones desde el respeto, donde se atrevan a contradecir al otro si fuese necesario, donde puedan desarrollar su autoestima, donde aprendan a asumir responsabilidades a través de la motivación propia y donde practiquen la autocrítica.

Dicho esto, se tratará de trabajos en equipo, estableciendo reglas y responsabilidades, de investigaciones y síntesis, de análisis de casos y dilemas morales para que comprendan situaciones de desigualdad o injusticia posicionándose frente a ello (en este caso, de mitos y/o personajes como por ejemplo Apolo y Dafne donde se trata el machismo, o Zeus y sus amantes donde se critica la infidelidad, o la caja de Pandora donde se trata a la mujer como el mal de todas las cosas), de escenificaciones libres y creativas y de *role-playing* que den a la reflexión y al debate tanto como espectadores críticos como los propios personajes planteando diferentes puntos de vista (como por ejemplo el papel de la mujer como heroínas y el rechazo de los hombres y la sociedad ante tal hecho), debates (por ejemplo sobre la religión grecorromana y su creencia politeísta, o de las distintas culturas antiguas existentes y su mitología), y películas o documentales específicos o lecturas que reflejen determinadas situaciones sobre las que reflexionar.

II.8. Evaluación

II.8.1. Criterios de evaluación, relación con las competencias y bloques de aprendizaje

- Criterio de evaluación 1

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: MITO Y MITOLOGÍAS.

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CSC, CEC

Distinguir los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia, identificando y contrastando sus propias características. Descubrir los personajes, mitos y leyendas de las principales mitologías, y explicar las distintas interpretaciones que pueblos y sociedades han dado a los temas míticos universales, identificando sus elementos comunes y diferencias, con el fin de mostrar la riqueza cultural, y el respeto y la tolerancia al pluralismo religioso, tanto en contextos escolares como sociales, y de apreciar la transmisión oral y escrita de los pueblos como medio de pervivencia de su idiosincrasia.

Este primer criterio de evaluación trata de verificar si el alumnado es capaz de definir y diferenciar los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia, además de poder reconocer cada término y sus correspondientes características en diversas fuentes literarias y audiovisuales. Pretende corroborar que conoce y puede interpretar los principales personajes, mitos y leyendas de las principales mitologías universales (a modo de ejemplo: la celta o la egipcia), así como estar al tanto de las características sociales y culturales que determinan dichos relatos míticos, mostrando siempre tolerancia y respeto ante el pluralismo religioso. Así pues, se quiere verificar si el alumnado conoce y sabe localizar los espacios geográficos de los mismos pueblos, de manera que les ayude a relacionar el desarrollo de las personas y así establecer diferencias y semejanzas con la mitología grecorromana, no solo respecto a los pueblos y/o antiguas civilizaciones y sus características, sino acerca de las interpretaciones que da cada una a temas tan universales como el por qué de los diluvios universales, el origen de la humanidad, la creación del mundo o la vida más allá de la muerte. Con esto, se procura la valoración de la muestra de riqueza cultural. Además, valorar también la importancia del relato oral y las fuentes escritas como elementos de transmisión, y, por ende, de pervivencia del carácter de los distintos pueblos, pues de no ser por ello no conoceríamos nuestras historias y no

sabríamos el por qué de nuestras costumbres. Para todo ello, el alumnado partirá de la consulta de fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, utilizando la información recabada en producciones y proyectos elaborados de manera individual, grupal o colaborativa, 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.

Contenidos:

1. Diferenciación de los conceptos de mito, leyenda, cuento, fábula, historia... mediante la comparación y el contraste de estos términos en fuentes literarias y audiovisuales.
2. Identificación en diversas fuentes artísticas de los personajes, los mitos y las leyendas de las principales mitologías universales (celta, germano-escandinava, egipcia, azteca, india...), estableciendo diferencias, semejanzas y las características culturales que las determinan.
3. Interpretación de las explicaciones de diversos pueblos y sus mitologías a los siguientes temas: la creación del universo, el origen de la humanidad, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales y la concepción del paraíso.
4. Establecimiento de paralelismos y diferencias entre las explicaciones míticas que pueblos y culturas han creado para los temas anteriores.
5. Respeto y tolerancia al pluralismo religioso y a las diferentes formas de explicar el mundo en las diversas civilizaciones.
6. Uso adecuado de las TIC y de fuentes de información bibliográfica como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y como apoyo para la creación y difusión de las producciones propias del contexto escolar.

- Criterio de evaluación 2

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: DIVINIDADES DE LA MITOLOGÍA CLÁSICA.

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CEC

Reconocer las divinidades más relevantes de la mitología grecolatina, desde las llamadas divinidades preolímpicas, pasando por las divinidades olímpicas y

terminando por otras divinidades de carácter menor; y describir los acontecimientos más importantes en los que participaron, analizando y comentando las fuentes literarias y otras pertenecientes a las artes plásticas y visuales que las reflejan, de manera que reconozca la importancia del empleo de las divinidades de la mitología clásica en el acervo común, cultural y artístico de nuestro entorno más cercano. Todo ello, con la finalidad de consolidar los conocimientos sobre la mitología clásica que le permitan acceder a futuros aprendizajes de la materia, valorando así la formación como fuente de enriquecimiento personal y cultural.

Con este criterio se trata de verificar si sabe reconocer y categorizar las divinidades preolímpicas que integran la cosmogonía y la teogonía clásicas, y de sintetizar los acontecimientos más relevantes del mito de la sucesión y la Titanomaquia. Se pretende, además, evaluar la capacidad del alumnado para citar con su denominación griega y latina los dioses y las diosas olímpicos y para describir sus rasgos, atributos y ámbitos de actuación e influencia, explicando su genealogía y estableciendo relaciones entre ellos. Deberá reconocer también las más conocidas divinidades menores, relacionadas con el agua, el campo y las montañas, así como las que forman parte del mundo subterráneo, señalando, en este caso, las partes que lo conforman, los castigos divinos más famosos y las visitas de personajes míticos, según las literaturas clásicas. Todo ello, con la finalidad de sintetizar estos aspectos, para reconocer su pervivencia en la tradición cultural occidental de todos los tiempos. Para esto, partirá de la lectura comprensiva de textos traducidos con temas mitológicos de los principales autores grecolatinos y del análisis y comentario de fuentes literarias y otras pertenecientes a las artes plásticas y visuales, para la elaboración 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...), participando en situaciones de comunicación propias del aula como exposiciones orales, diálogos, dramatizaciones, recreaciones literarias, coloquios, debates, etc., de manera que construye un aprendizaje propio y mejora su capacidad comunicativa.

Contenidos:

1. Reconocimiento de los dioses y las diosas preolímpicos, y análisis del mito de la sucesión y la Titanomaquia.

2. Descripción de los rasgos, atributos y ámbitos de actuación e influencia de los dioses y las diosas olímpicos.
3. Identificación de las principales divinidades menores: divinidades del agua, y divinidades de campos y montañas.
4. Localización del mundo subterráneo y sus divinidades. Descripción de los principales castigos divinos y de las visitas de personajes míticos.
5. Lectura comprensiva de textos traducidos con temas mitológicos de los principales autores grecolatinos.
6. Utilización de las TIC y de fuentes diversas de información bibliográfica como recurso para la investigación e interpretación de información, y como apoyo para las producciones propias del contexto escolar.

- Criterio de evaluación 3

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CSC, CEC

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: PERSONAJES Y SERES MITOLÓGICOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LAS LEYENDAS DEL MUNDO GRECORROMANO.

Reconocer los héroes y las heroínas más representativos de las leyendas, sagas y ciclos míticos de la mitología clásica, así como las principales historias míticas en las que participaron y la geografía mítica en las que tuvieron lugar, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes y heroínas antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de la sociedad occidental actual.

La aplicación de este criterio trata de comprobar si el alumnado sabe identificar los héroes y las heroínas más representativos de las leyendas, sagas y ciclos míticos de la mitología clásica, explicando su genealogía y estableciendo relaciones entre ellos. Se constatará que es capaz de reconocer los principales acontecimientos en los que se vieron envueltos todos estos personajes, localizando en fuentes cartográficas los escenarios de la vida, los hechos y las hazañas de todos ellos, en lo que se viene en llamar la geografía mítica, elaborando cuadros sinópticos, esquemas y mapas conceptuales en los que los relaciona y categoriza. Se quiere que interprete, mediante lectura comprensiva, recreaciones literarias de los

principales hitos míticos del mundo clásico, y que elabore, de manera individual, grupal o colaborativa, producciones orales (exposiciones, diálogos, debates coloquios, mesas redondas...) o escritas (esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de investigación...), con comentarios críticos y reflexiones personales de estos hitos míticos y sobre la necesidad de las sociedades antiguas y modernas por tener mitos, y héroes y heroínas como modelos de comportamiento en los que identificarse, de manera que compruebe 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, con la finalidad de valorar la trascendencia histórica de los mitos y leyendas grecolatinas, y su pervivencia en la sociedad occidental actual. Además, es propósito de este criterio comprobar que el alumnado identifica los más conocidos seres y personajes de metamorfosis y catasterismos de la mitología clásica, y establece semejanzas y diferencias entre los dioses, diosas, héroes, heroínas y demás personajes y monstruos relevantes de la mitología clásica y los pertenecientes a otras mitologías, con el fin de valorar las manifestaciones culturales, sociales y religiosas de otras culturas. Para todo ello, el alumnado partirá del análisis de fuentes diversas (orales, textuales, cinematográficas, artísticas...), tanto bibliográficas como digitales, para la producción de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, que expone en clase con apoyo de diversos medios y recursos educativos (archivos de vídeo o de audio, programas informáticos de presentaciones, programas interactivos...), de manera que mejora el aprendizaje autónomo y sus posibilidades comunicativas en diversos contextos.

Contenidos:

1. Análisis de los principales personajes de las leyendas y ciclos míticos.
2. Descripción de los acontecimientos más representativos de las leyendas y ciclos míticos.
3. Localización de los escenarios de la vida, los hechos y las hazañas de los héroes y heroínas del mundo clásico: identificación de la geografía mítica.
4. Lectura comprensiva de recreaciones de los principales hitos míticos del mundo clásico: el rapto de Helena, de la guerra de Troya, de la vida de Edipo, de la expedición de los Argonautas, del laberinto de Creta, de los doce trabajos de Hércules...

5. Interés por conocer la trascendencia histórica de los mitos y leyendas: valoración de la necesidad de las sociedades por tener mitos, y héroes y heroínas como modelos de comportamiento en los que identificarse.
6. Explicación de los seres mitológicos y de los personajes de metamorfosis y catasterismos más representativos de la mitología clásica.
7. Elaboración de cuadros sinópticos, esquemas y mapas conceptuales para el conocimiento de la mitología clásica.
8. 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 4

BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN LA LITERATURA.

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CSC, CEC

Explicar los mitos y personajes más representativos de la mitología clásica, comparando los diferentes tratamientos o versiones que se han hecho de ellos por los escritores y las escritoras más importantes de todos los tiempos, a través de la lectura comprensiva y el comentario de textos literarios de diversos géneros y épocas. Interpretar el valor simbólico y la utilización alegórica de la mitología clásica. Todo ello, con la finalidad de reconocer la pervivencia de la tradición mítica clásica en las obras literarias más conocidas de la literatura universal y cómo ha servido de fuente de inspiración y creación constante, desarrollando la sensibilidad literaria y el placer de la lectura para la formación y el enriquecimiento personal.

A través de este criterio se comprobará si el alumnado es capaz de describir los mitos y personajes más importantes de la mitología clásica, así como los diferentes tratamientos o versiones que de ellos se han realizado por los autores y las autoras más representativos de la literatura universal en los distintos géneros literarios, relacionándolos con los rasgos propios de la época. Asimismo, se constatará que analiza y contrasta con juicio crítico el valor simbólico y la utilización alegórica de dioses y diosas, héroes y heroínas, y demás personajes y hechos míticos de la mitología clásica, considerándola como fuente de

inspiración constante en la literatura universal. Se pretende determinar también que puede interpretar, mediante lectura comprensiva y comentario, textos literarios de diversos géneros y épocas con referentes de la mitología grecorromana, reconociendo y describiendo el uso directo o indirecto que se hace de ella, el significado de la reinterpretación de la materia mítica y su función social. Para todo ello, se verificará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente, es capaz, de buscar información en diccionarios, glosarios y repertorios literarios en formato papel y digital (entornos de autor, repertorios de recursos didácticos, *webquest...*), para conocer y descubrir los temas y personajes míticos de la literatura universal; de organizar la información extraída; y de elaborar producciones escolares, orales y escritas, exponiendo el resultado con el empleo de las TIC y de otros medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, dramatizaciones, exposiciones... De esta manera, mejora su conocimiento personal sobre los escritores y las escritoras, obras y géneros de la literatura universal.

Contenidos:

1. Indagación acerca de cuáles fueron los mitos y los personajes míticos más importantes en la recreación de las obras literarias más conocidas de la literatura universal.
2. Utilización y funcionalidad de la mitología griega y romana para el conocimiento de la literatura universal.
3. Curiosidad por conocer las distintas versiones que de un mismo mito o personaje mítico se ha dado en los distintos géneros literarios.
4. Análisis del valor simbólico y utilización alegórica de la mitología clásica en la literatura.
5. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable en la literatura.
6. Interés por enriquecer los propios conocimientos en el campo literario.
7. Lectura comprensiva de textos literarios con referencias de la mitología clásica, pertenecientes a diversos géneros, autores y épocas.
8. Empleo de diccionarios, glosarios y repertorios literarios en formato papel y digital para el descubrimiento de los personajes míticos de la literatura universal.

9. Uso y manejo adecuado de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

- Criterio de evaluación 5

BLOQUE DE APRENDIZAJE V: LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CSC, CEC

Explicar los mitos y personajes más representativos de la mitología clásica, comparando y analizando los diferentes tratamientos o versiones que se han hecho de ellos por los artistas y las artistas más reconocidos de todos los tiempos. Interpretar el valor simbólico y la utilización alegórica de la mitología clásica. Todo ello, con la finalidad de reconocer la pervivencia de la tradición mítica clásica en las artes plásticas y visuales más reconocidas internacionalmente y cómo ha servido de fuente de inspiración y creación constante, desarrollando la capacidad de interpretar estéticamente las obras artísticas y la sensibilidad artística, de forma que mejora el conocimiento personal de las artes plásticas y visuales.

Con este criterio se trata de verificar si el alumnado es capaz de describir los diferentes tratamientos o versiones que de los mitos y personajes más importantes de la mitología clásica han realizado los artistas y las artistas más representativos de las artes plásticas y visuales de todos los tiempos, analizándolos y contrastándolos con juicio crítico, y relacionándolos con los rasgos culturales de la época en que se recrearon. Asimismo, se valorará que analiza el valor simbólico y la utilización alegórica de dioses y diosas, héroes y heroínas, y demás personajes y hechos míticos de la mitología clásica, considerándola como fuente de inspiración constante en la recreación de las artes. Detallará, además, los artistas y las artistas más relevantes en el mundo del arte que han cultivado el tema mítico en sus obras, reconociendo el uso directo o indirecto que se hace de él, valorando estéticamente las obras artísticas, y describiendo el significado de la reinterpretación de la materia mítica y su funcionalidad. Para todo ello, se comprobará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente, es capaz, de examinar catálogos iconográficos online, bases de datos digitales, catálogos y repertorios de manifestaciones artísticas de diversos géneros y épocas, para conocer y descubrir los temas y personajes míticos de las

artes plásticas y visuales; de organizar la información extraída; y de elaborar producciones escolares, orales y escritas, exponiendo el resultado con el empleo de las TIC y de otros medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, dramatizaciones, exposiciones... De esta forma, mejora su conocimiento personal sobre las artes plásticas y visuales antiguas y modernas (escultura, pintura, arquitectura y cine).

Contenidos:

1. Indagación acerca de cuáles fueron los mitos y los personajes míticos más importantes en la recreación de las artes plásticas y visuales de todos los tiempos.
2. Utilización y funcionalidad de la mitología griega y romana para el conocimiento de las artes plásticas y visuales.
3. Curiosidad por conocer las distintas versiones que de un mismo mito o personaje mítico se ha dado en las artes plásticas y visuales.
4. Análisis del valor simbólico y utilización alegórica de la mitología clásica en las artes plásticas y visuales.
5. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable en las artes plásticas y visuales.
6. Interés por enriquecer los propios conocimientos en el campo de las artes plásticas y visuales.
7. Interpretación estética de obras artísticas con referencias de la mitología griega y romana de la pintura y escultura del Renacimiento, del Barroco, de los siglos XVIII y XIX y de los siglos XX y XXI; así como de producciones cinematográficas más significativas del género denominado «peplum», y de época reciente.
8. Visionado de catálogos iconográficos on line con referencias de la mitología clásica.
9. Uso y manejo adecuado de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

- Criterio de evaluación 6

BLOQUE DE APRENDIZAJE VI: LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN LA MÚSICA Y LA DANZA.

COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CSC, CEC

Explicar los mitos y personajes más representativos de la mitología clásica, comparando y analizando los diferentes tratamientos, versiones o recreaciones que se han hecho de ellos en las composiciones musicales y de danza, y en la música escénica de todas las épocas y todos los géneros musicales. Interpretar el valor simbólico y la utilización alegórica de la mitología clásica. Todo ello, con la finalidad de reconocer la pervivencia de la tradición mítica clásica en las composiciones musicales y de danza más renombradas internacionalmente y cómo ha servido de fuente de inspiración y creación constante, desarrollando la escucha activa y la sensibilidad musical para la formación y el enriquecimiento personal.

Este criterio permitirá constatar si el alumnado sabe describir los mitos y personajes más importantes de la mitología clásica, así como los diferentes tratamientos, versiones o recreaciones que de ellos se han realizado en las composiciones musicales y de danza, y en la música escénica de todos los tiempos, analizándolos y contrastándolos con juicio crítico, y relacionándolos con los rasgos culturales de la época en que se recrearon. Se pretende, además, verificar que analiza el valor simbólico y la utilización alegórica de dioses y diosas, héroes y heroínas, y demás personajes y hechos míticos de la mitología clásica, considerándola como fuente de inspiración constante en la música, la danza y la música escénica. Se quiere que profundice y mejore el conocimiento personal de compositores, géneros y obras pertenecientes a la historia de la música y danza, analizando el contexto histórico y social de las épocas en las que se crearon las composiciones musicales y de danza, y de música escénica, con referentes de la mitología grecorromana. Se comprobará también que sabe explicar, mediante escucha activa y visionado, en diversos medios y soportes, de fragmentos de composiciones musicales y de danza, y de música escénica de todas las épocas y géneros con referentes de la mitología grecorromana, reconociendo y describiendo el uso directo o indirecto que se hace de ella, el significado de la reinterpretación de la materia mítica, y su funcionalidad. Para todo ello, se verificará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente, es capaz de buscar información en libretos musicales, así como en diccionarios, glosarios y

repertorios musicales en formato papel y digital (entornos de autor, repertorios de recursos didácticos, *webquest...*), para conocer y descubrir los temas y personajes míticos protagonistas de composiciones musicales y de danza; de organizar la información extraída; y de elaborar producciones escolares, orales y escritas, exponiendo el resultado con el empleo de las TIC y de otros medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, exposiciones, audiciones y representaciones musicales...

Contenidos:

1. Indagación acerca de cuáles fueron los mitos y los personajes míticos más importantes en la recreación de las composiciones musicales y de danza, y de la música escénica, a lo largo de la historia.
2. Utilización y funcionalidad de la mitología griega y romana para el conocimiento de las composiciones musicales y de danza, y de la música escénica.
3. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable en la música y la danza.
4. Análisis del valor simbólico y utilización alegórica de la mitología clásica en la música y la danza.
5. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable en la música y la danza.
6. Interés por enriquecer los propios conocimientos en el campo de la música y la danza (compositores y creadores, géneros y períodos históricos de estas disciplinas artísticas).
7. Recepción histórico-musical de los temas míticos (la guerra de Troya, los amores de Apolo, las aventuras de Ulises, los trabajos de Hércules, el abandono de Dido por parte de Eneas, la suerte de los hijos de Edipo...).
8. Audición activa de composiciones musicales de diversos géneros y épocas (óperas, cantatas, zarzuelas, música coral...) con referencias de la mitología clásica.
9. Uso y manejo adecuado de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

- Criterio de evaluación 7

BLOQUE DE APRENDIZAJE VII: LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN CANARIAS Y EN LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS DEL SIGLO XXI.

COMPETENCIAS: CD, AA, CSC, CEC

Reconocer en las obras literarias, artísticas y musicales de Canarias la influencia de la mitología clásica, poniendo de manifiesto la relación existente entre el Archipiélago canario y el mundo grecorromano en todos los tiempos. Analizar la pervivencia de los mitos clásicos en las manifestaciones culturales y artísticas de diversos ámbitos y del entorno del alumnado. Todo ello, con la finalidad de apreciar cómo el mundo grecolatino se ha erigido en fuente de inspiración para la actividad creadora en Canarias y valorar nuestro patrimonio lingüístico, artístico y cultural, y de la sociedad contemporánea.

Este criterio trata de constatar en el alumnado la capacidad de explicar los mitos y personajes más representativos del «imaginario canario grecolatino», comparando los diferentes tratamientos o versiones que se han hecho de ellos en textos míticos, literarios e históricos, relacionados con nuestro Archipiélago, de autores griegos y latinos, y posteriores, a través de la lectura comprensiva y el comentario de los propios textos. Además, se pretende evaluar si identifica y clasifica las creaciones plásticas y visuales, literarias y musicales del patrimonio cultural canario que contienen referentes de la mitología clásica, reconociendo y describiendo el uso directo o indirecto que se hace de ella, valorando la mitología grecorromana como fuente de inspiración y recurso creativo en las manifestaciones artísticas de todos los tiempos y mostrando interés por conocer el patrimonio artístico y cultural de Canarias. Por otro lado, con este criterio se quiere que el alumnado distinga la pervivencia de referentes míticos en expresiones y nombres de la lengua castellana en el habla cotidiana y en la prensa escrita, en las vanguardias literarias y artísticas contemporáneas, y en el lenguaje publicitario usado en medios de comunicación social, y en el entretenimiento digital contemporáneos, determinando con qué elemento mítico clásico se relaciona, el tratamiento actual que se hace del mismo, y la función que desempeña. El alumnado sintetizará estos aspectos a partir del análisis y comentario de fuentes literarias y otras pertenecientes a las artes plásticas y visuales, o musicales, para la elaboración de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, que expone en clase con el apoyo de diversos

medios y recursos educativos, participando en situaciones de comunicación propias del aula como exposiciones orales, diálogos, coloquios, debates, audiciones y representaciones musicales, etc., de manera que construye un aprendizaje propio, mejora su capacidad comunicativa y desarrolla la capacidad de análisis crítico al examinar y considerar el entorno sociocultural que le rodea. Todo lo anterior, con la finalidad de reconocer la pervivencia de la tradición mítica clásica en el léxico y la literatura, las artes plásticas y visuales, y la música de Canarias, así como en la sociedad contemporánea, comprendiendo que artistas y creadores de diferentes ámbitos continúan reinterprelando los mitos clásicos griegos y latinos para ponerlos a su servicio como hecho creativo y para disfrute estético de la sociedad en la que viven.

Contenidos:

1. Reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en el patrimonio cultural de las Islas Canarias y en el entorno más cercano (esculturas, fachadas de edificios, nombres de calles, comercios, instituciones, diseño urbanístico...), y análisis crítico de su tratamiento.
2. Distinción del uso de referentes míticos en expresiones y nombres de la lengua castellana en el habla cotidiana y en la prensa escrita (formato papel, digital...), como manzana de la discordia, nudo gordiano, caja de Pandora, ateneo, Marcial, pitonisa...
3. Identificación de la pervivencia de referentes míticos en las vanguardias literarias contemporáneas (literatura de ficción, juvenil, cómic...), como Las Crónicas de Narnia, Harry Potter, Los Juegos del Hambre...
4. Reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en las vanguardias artísticas contemporáneas (arte urbano, tendencias y géneros musicales modernos...).
5. Reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en la publicidad (páginas web, blogs, videoclips, redes sociales,...).
6. Identificación de la pervivencia de referentes míticos en el entretenimiento digital (videojuegos para pc y consolas, aplicaciones para móviles, series de televisión,...).
7. Pervivencia de referentes míticos en el entorno sociocultural del alumnado.
8. Utilización de las TIC y de fuentes diversas de información bibliográfica como recurso para la investigación e interpretación de información, y como apoyo para las producciones propias del contexto escolar

II.8.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos que se utilizarán para la evaluación del alumnado son:

- a) Ejercicios de clase (de cada unidad)/ Diario de clase
- b) Trabajos de investigación y/o pruebas escritas
- c) Trabajos de soporte informático
- d) Ejercicios de exposición oral

a.- Ejercicios de clase, tanto orales como escritos, en los que se valorará el conocimiento práctico que tenga el alumnado de la materia, así como su actitud ante la misma (participación, interés, esfuerzo...)

b.- Trabajos de elaboración o investigación y/o pruebas escritas, en los que se atenderá a la expresión escrita (redacción, ortografía, presentación...), así como al manejo de fuentes bibliográficas y documentales; y además se valorará el conocimiento teórico-práctico que poseen de la asignatura.

c.- Trabajos de soporte informático, los cuales evaluarán la expresión artística y el manejo con las nuevas tecnologías, atendiendo a la creatividad y originalidad.

d.- Ejercicios de exposición oral (lecturas, presentaciones de trabajos, temas), donde se estimará el conocimiento teórico (no memorístico) del alumnado y su capacidad de relacionar unos conceptos con otros, así como la expresión oral y la capacidad de llevar a cabo un discurso coherente.

II.8.3. Criterios de calificación

El valor de cada parte a realizar en la calificación final será:

- a) Ejercicios de clase: 4 puntos
- b) Ejercicios orales: 2,5 puntos
- c) Ejercicios escritos: 3,5 puntos

La evaluación es un conjunto de procedimientos que determinan qué cantidad de conocimientos, competencias y valores han adquirido los estudiantes como resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso complejo que conlleva varios aspectos, no tan solo el conocimiento memorizado, sino también por ejemplo el esfuerzo, el empeño o el progreso, por lo que evaluar los logros de aprendizaje de los estudiantes no es algo sencillo. Por ello, se le da bastante valor al trabajo continuo de clase en el día a día. Así pues, el profesorado necesita un conjunto de herramientas para medir la mejora, y la más útil que puede contener toda cuestión es la rúbrica (o escala de puntuación), la cual contiene los criterios esenciales para cada determinada tarea.

Éstas nos permiten observar y recolectar información tanto cualitativa como cuantitativa, ya sea de los conocimientos, habilidades, competencias, destrezas, actitudes y valores que presentan durante su enseñanza. Y en cuanto al alumnado, la rúbrica le permite guiar el desarrollo de tareas, conocer las etapas y secuencias de la tarea o investigación, y a su vez, determinar la calidad de su propio trabajo. Así, podrán autoevaluar de forma independiente su ejecución y rendimiento. Al mismo tiempo, la rúbrica permite a ambos (docente y estudiante) tener criterios o referentes comunes de evaluación, lo cual favorecerá el “feedback”, y alentará al alumnado a recopilar comentarios y aprender.

Entonces, se expondrán unas rúbricas para llevar a cabo, por una parte, la evaluación de los trabajos o ejercicios escritos, y, por otra parte, de los trabajos orales, las cuales comprobarán también las competencias adquiridas y la educación en valores de cada ejercicio.

Para valorar las competencias en específico, hay algunas generales que aparecen de por sí en las rúbricas, pero existen otras que son particulares para determinadas actividades, que en esa ocasión, se sumarían como otro criterio más a las rúbricas en dichos casos, como por ejemplo las *competencias sociales y cívicas* (CSC) que se llevarán a cabo en trabajos de grupo donde el alumnado debe demostrar que puede resolver problemas o ser capaz de ponerse en el lugar del otro; o en ejercicios donde se traten otras antiguas sociedades productoras de mitos y deban expresar tolerancia y respeto por la diversidad. O, por ejemplo, si el ejercicio propuesto requiere de *sentido de la iniciativa* (SIEE), o del uso de las TIC (CD). Y, por otro lado, ya el hecho de llevar a cabo una rúbrica apoya la consecución de la competencia *aprender a aprender* (AA), aportando objetivos para orientar su aprendizaje, planificación de lo requerido, evaluación y autoevaluación del proceso y del producto, etc.

Rúbrica 1: Evaluación de ejercicios escritos.

Criterios	Insuficiente 0-4	Suficiente 5-6	Notable 7-8	Sobresaliente 9-10	Peso
Tema	No consigue relacionar lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto.	Presenta alguna relación entre lo realizado con lo pedido sobre el tema.	Relaciona lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto.	Relaciona perfectamente lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto.	30%
Contenido: Organización de la información (SIEE)	No recoge los contenidos principales, ni con claridad ni de manera organizada.	Recoge los contenidos principales, pero organiza con dificultad.	Recoge con claridad todos los contenidos principales. Organiza correctamente la información.	Recoge con claridad todos los contenidos e ideas principales. Organiza de forma muy correcta la información.	20%
Ortografía y expresión escrita (CL)	Está escrito de manera que no se entiende bien y/o con faltas de ortografía.	Está escrito sin faltas de ortografía, pero sin cohesión alguna/ O al revés.	Está escrito sin faltas de ortografía ni de gramática y con cohesión.	Está escrito correctamente sin faltas de ortografía ni de gramática y con total cohesión. Explicación muy completa.	15%
Presentación	Se presenta un aspecto poco llamativo.	Se presenta un aspecto decente para leerlo.	Se presenta un aspecto atractivo por su forma, te invita a leerlo.	Se presenta un aspecto limpio y llamativo por su forma, te incita a interesarte por el contenido.	10%
Originalidad	El texto está copiado literalmente de otras fuentes de información.	La mayoría o buena parte del texto está copiado de otras fuentes.	El texto es original. Reelabora correctamente de otras fuentes, aunque copia algunas cosas.	El texto muestra originalidad. Reelabora correctamente de otras fuentes y no lo copia literalmente.	15%
Calidad de las fuentes	No recoge ninguna fuente de información fiable.	Encuentra al menos una fuente de información fiable.	Encuentra al menos dos fuentes de información fiables.	Encuentra y recoge al menos dos fuentes de información fiables.	10%

Rúbrica 2: Evaluación de ejercicios orales

Criterios	Insuficiente 0-4	Suficiente 5-6	Notable 7-8	Sobresaliente 9-10	Peso
Introducción	No realiza una introducción y empieza hablando directamente/ O bien, la realiza confusamente.	Realiza una pequeña introducción, mencionando el tema, pero no aclara los objetivos.	Realiza una introducción, presentando tema y objetivos.	Realiza una correcta introducción, presentando el tema y los objetivos claros.	5%
Expresión oral (CL)	No utiliza un lenguaje apropiado ni coherente. No se le entiende bien.	Utiliza un lenguaje apropiado, pero no muestra claridad vocal.	Utiliza un lenguaje apropiado y coherente. Claridad vocal.	Utiliza un lenguaje muy apropiado y coherente. Claridad vocal.	20%
Presentación y creatividad (SIEE)	Presentación sin organización ni interés. La audiencia no presta atención.	Realiza una presentación organizada, pero monótona.	Realiza una presentación organizada, mantiene el interés de la audiencia, aunque hubo distracción.	Realiza una presentación organizada, interesante y creativa. Mantiene el interés de la audiencia.	15%
Originalidad	No presenta originalidad alguna. Parece una acumulación de datos sin más.	No presenta originalidad, pero lo intenta.	Presenta originalidad, aunque a veces parece un libro.	Presenta originalidad en el discurso. No es memorístico ni copiado.	15%
Dominio del tema	No demuestra un adecuado entendimiento, incurre en errores graves.	Entiende la mayoría del tema, pero incurre en algunos errores.	Demuestra que entiende claramente el tema. Presentó la información con facilidad.	Demuestra que entiende claramente el tema. Los argumentos e ideas están muy bien, sin errores.	30%
Postura corporal y soltura	Mala postura e inseguridad. Dirige la presentación al docente.	Postura adecuada, pero muestra falta de seguridad en sí mismo. Quita la mirada en ocasiones.	Su postura va acorde con la exposición, y establece contacto visual con todos.	Su postura es muy buena, se le ve relajado y seguro de sí mismo, estableciendo contacto visual.	10%
Buen uso de la tecnología (CD)	No hace uso de los recursos tecnológicos o los escogidos entorpecen su presentación.	Usa pocos y pobres recursos tecnológicos.	Usa recursos que facilitan su exposición.	Usa recursos tecnológicos con creatividad que hacen llamativa la presentación.	5%

II.8.4. Plan de recuperación

Los contenidos mínimos que debe poseer cada alumno o alumna son los mismos, tanto para la prueba ordinaria como la extraordinaria.

Para recuperar cualquier clase de contenido no superado o no suficientemente adquirido, se elaborarán actividades o trabajos especiales, dedicados a dichos específicos contenidos, que ejecutarán fuera del aula como ejercicios de apoyo de lo ya impartido, donde deberán demostrar su obtención y su creatividad.

No se realizará una prueba final sumando el contenido propuesto en la programación si no han alcanzado el mínimo, sino que solamente deberán recuperar las partes no aptas al final de cada trimestre.

II.8.5. Procedimiento para el alumnado que por razones de enfermedad o absentismo escolar no pueda ser evaluado como el resto

Para valorar a este tipo de alumnado que no ha podido seguir con el resto de estudiantes la programación didáctica, y por lo tanto, no posee el mismo progreso de aprendizaje, principalmente se establecerá una diferencia entre los estudiantes que no han podido seguir correctamente la evaluación continua por razones ajenas, como una enfermedad o un accidente, es decir, razones que afectan en gran medida a su posibilidad ya sea de asistir a clase ya sea de prestar atención y poder realizar los procesos mentales adecuados; y el tipo de alumnado que abandona por razones voluntarias o sin justificación aparente.

Para el primer caso se llevará a cabo una adaptación curricular para casos especiales, donde se le facilitará la materia, con trabajos que abarquen los criterios mínimos y el contenido esencial para superar la asignatura, contando también con grandes espacios de tiempo, adaptándonos así dependiendo de cada situación que surja.

Para el segundo caso se llevará a cabo una única prueba escrita final o un trabajo de investigación, según el nivel de desentendimiento del alumno/a, que recoja todos los contenidos mínimos que deben poseer para superar la materia. Ya que en realidad no existe ningún elemento que evaluar de su aprendizaje continuo, se evaluará en una sola “actividad” evaluativa.

II.9. Atención a la diversidad

Según la Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias, (BOC n.º 150, de 22 de diciembre de 2010²⁶), en Bachillerato se podrán realizar adaptaciones que impliquen modificaciones del currículo ordinario, sin embargo, no pueden afectar a las capacidades expresadas en los objetivos esenciales para conseguir la titulación correspondiente.

Dicho esto, para el alumnado con algún tipo de dificultad en el aprendizaje (NEAE), se adaptará el currículo flexibilizando la programación de la materia de modo que pueda llegar a entenderla y asimilarla, ya sea aportando ejercicios de refuerzo, como vídeos aclarativos, actividades más simples, ya sea ajustándonos al ritmo de aprendizaje que necesite, o dejando más tiempo para su respuesta educativa. Para esto, será necesario igualmente conocerlo de antemano, y conocer qué tipo de problema padece, para tomar las medidas exactas que requiera.

Sin embargo, atención a la diversidad no se refiere únicamente a las personas con dificultad en el aprendizaje, sino a factores o ámbitos que hacen de la clase un grupo muy diverso, implicando distintas nacionalidades, culturas, capacidades, niveles socioeconómicos... lo cual puede influir en demasía en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se deben tomar las mismas medidas con todos.

La diversidad implica un enorme reto, por ello, en mi asignatura se pretende la total inclusión de este tipo de alumnado, aspecto que favorecerá su desarrollo, su seguridad, la equidad y la contribución a una mayor cohesión social. Para ello, se realizarán a principio de curso actividades creativas que promuevan la inclusión, fomentando la socialización como vía para acercar al alumnado y hacerles ver las distintas realidades que existen a su alrededor. Y que, de esta manera, a partir de ahí, facilite y sean capaces de trabajar en las distintas unidades todos juntos en equipo, con tolerancia, respeto y comprensión. Asimismo, aparte de las actividades de la programación en las que se trata la diversidad y el resto, cada cierto tiempo, se ejecutarán actividades donde se vayan conociendo cada

²⁶ Texto disponible en: <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/enseanzas/atencion-a-la-diversidad/medidas-formacion-profesional/index.html#:~:text=Las%20adaptaciones%20curriculares%20para%20alumnado%20de%20Formaci%C3%B3n%20Profesional,n.%C2%BA%20150%2C%20de%2022%20de%20diciembre%20de%202010%29.>

vez más los unos a los otros de forma constante, de manera que se genere un clima de respeto y que de una forma cómoda aprendan dichas diferencias.

Así pues, como buen docente se debe tener en cuenta la diversidad que se nos presente en el aula y, además de la flexibilización de la materia atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje, se puede adaptar a través del uso de diversos formatos de aprendizaje o metodologías enfocadas a ellos mismos, teniendo en cuenta los gustos del grupo para motivarlos, todo esto según lo que vaya requiriendo cada uno.

II.9.1. Actividades de refuerzo y ampliación

Con este tipo de actividades se pretende atender a la diversidad del aula, es decir, a las distintas capacidades y ritmos de aprendizaje. Por lo tanto, para adaptar las actividades de aprendizaje que proponemos tendremos que partir de un diagnóstico previo del alumnado que las requiera.

Las actividades de refuerzo permiten a los estudiantes con dificultades de aprendizaje alcanzar los mismos objetivos que el resto del grupo, facilitando que el alumnado que lo necesite pueda consolidar su aprendizaje, y las actividades de ampliación son las que permiten continuar construyendo conocimientos o profundizar en ellos a los estudiantes que superan con facilidad los objetivos propuestos.

Entre las actividades de refuerzo se propone:

- Listado de ideas.
- Actividades más sencillas.
- Resúmenes.
- Mapas conceptuales o esquemas.
- Ejercicios de relación de conceptos.

Entre las actividades de ampliación se propone:

- Proyectos de investigación sobre cualquier tema.
- Supuestos prácticos más laboriosos.
- Ejercicios parecidos a los trabajados en clase, pero en mayor cantidad.

II.10. Tabla resumen de la programación didáctica anual

Se exponen tres tablas resumen de la programación didáctica anual para una aclaración resumida más visible, las cuales se dividirán en la siguiente temporalización: 1ª evaluación, 2ª evaluación y 3ª evaluación.

Período: 1ª evaluación					
Unidad de programación	Fundamentación curricular	Fundamentación metodológica			
	Competencias	Agrupamientos	Metodología	Recursos	Espacios
	Instrumentos de evaluación				
	Criterios de evaluación				
<p><i>Bloques I, II, IV, V, VI: Mito y Mitologías. Divinidades de la mitología clásica en la literatura, en las artes plásticas y visuales, y en la música.</i></p> <p>- Diferenciación de los conceptos de mito, leyenda, cuento, fábula, historia... mediante la comparación y el contraste de estos términos en fuentes literarias y audiovisuales.</p> <p>- Identificación en diversas fuentes artísticas de los personajes, los mitos y las leyendas de las principales mitologías universales (celta, egipcia, azteca, india...), estableciendo diferencias, semejanzas y las características culturales que las determinan.</p> <p>- Interpretación de las explicaciones de diversos pueblos y sus mitologías a los siguientes temas: la creación del universo, el origen de la humanidad, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales y la concepción del paraíso.</p> <p>- Respeto y tolerancia al pluralismo religioso y a las diferentes formas de explicar el mundo en las diversas civilizaciones.</p>	<p>Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC, CEC</p> <p>Ejercicios y diario de clase</p> <p>Trabajos de investigación</p> <p>Trabajos de soporte informático</p> <p>Ejercicios de exposición oral</p>	<p>- Individual</p> <p>- Parejas</p> <p>- Grupos pequeños</p> <p>- Clase entera</p>	<p>- Metodología expositiva</p> <p>- Metodología activa</p> <p>- Enseñanza por descubrimiento</p> <p>- Investigación individual/grupal</p> <p>- Sistema inductivo - deductivo</p> <p>- Metodología interactiva</p> <p>- Gamificación</p> <p>- Socialización basada en actividades grupales</p> <p>- Debate/ indagación dialógica</p> <p>- Modelo de aula invertida</p>	<p>- Mapas</p> <p>- Libros de consulta</p> <p>- Libros en línea</p> <p>- Fotocopias</p> <p>Diccionarios mitológicos</p> <p>Diccionarios de latín</p> <p>- Artículos de revistas</p> <p>- Vídeos</p> <p>- Juegos online</p> <p>- Recursos informáticos /TIC</p>	<p>- Aula específica</p> <p>- Aula Medusa</p> <p>- Biblioteca</p> <p>-Patio</p>
	1, 2, 4, 5, 6				

<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de los dioses y las diosas preolímpicos, y análisis del mito de la sucesión y la Titanomaquia. - Descripción de los rasgos, atributos y ámbitos de actuación e influencia de los dioses y las diosas olímpicos. - Identificación de las principales divinidades menores: divinidades del agua, y divinidades de campos y montañas. - Localización del mundo subterráneo y sus divinidades. Descripción de los principales castigos divinos y de las visitas de personajes míticos. - Lectura comprensiva de textos traducidos con temas mitológicos de los principales autores grecolatinos. - Indagación acerca de cuáles fueron los mitos más importantes en la recreación de las obras literarias más conocidas de la literatura universal, de las artes plásticas y visuales y las composiciones musicales y de danza de todos los tiempos. 					
---	--	--	--	--	--

Período: 2ª evaluación					
Unidad de programación	Fundamentación curricular	Fundamentación metodológica			
	Competencias	Agrupamientos	Metodología	Recursos	Espacios
	Instrumentos de evaluación				
	Criterios de evaluación				
<i>Bloque III, IV, V, VI: Leyendas del mundo grecorromano, personajes y seres mitológicos. La mitología en la literatura, en las artes</i>	Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC, CEC	<ul style="list-style-type: none"> - Individual - Parejas - Grupos pequeños - Clase entera 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodología expositiva - Metodología activa - Enseñanza por descubrimiento 	<ul style="list-style-type: none"> - Libros de consulta - Libros en línea - Fotocopias 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula específica - Aula Medusa - Biblioteca
	Ejercicios y diario de clase				

<p><i>plásticas y visuales, y en la música.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de los principales personajes de las leyendas y ciclos míticos. - Descripción de los acontecimientos más representativos de las leyendas y ciclos míticos. - Localización de los escenarios de la vida, los hechos y las hazañas de los héroes y heroínas del mundo clásico. - Lectura comprensiva de recreaciones de los principales hitos míticos del mundo clásico: el rapto de Helena, de la guerra de Troya, de la vida de Edipo, de la expedición de los Argonautas, del laberinto de Creta, de los doce trabajos de Hércules... - Valoración de la necesidad de las sociedades por tener mitos, y héroes y heroínas como modelos de comportamiento en los que identificarse. - Indagación acerca de cuáles fueron los mitos y personajes míticos más importantes en la recreación de las obras literarias más conocidas de la literatura universal, de las artes plásticas y visuales y las composiciones musicales de todos los tiempos. - Utilización y funcionalidad de la mitología griega y romana para el conocimiento de la literatura universal, las artes plásticas y visuales y las composiciones musicales y de danza. - Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable en la literatura, en las artes plásticas y visuales y en la música y la danza. - Lectura comprensiva de textos literarios con referencias de la mitología clásica, pertenecientes a diversos géneros, autores y épocas. 	<p>Trabajos de investigación</p> <p>Trabajos de soporte informático</p> <p>Ejercicios de exposición oral</p>	<p>3, 4, 5, 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación individual/grupal - Sistema inductivo - deductivo - Metodología interactiva - Gamificación - Socialización basada en actividades grupales - Debate/ indagación dialógica - Modelo de aula invertida 	<p>Diccionarios mitológicos</p> <p>Diccionarios de latín</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artículos de revistas - Vídeos - Juegos online - Recursos informáticos /TIC 	
--	--	-------------------	---	---	--

<p>- Interpretación estética de obras artísticas con referencias de la mitología griega y romana de la pintura y escultura del Renacimiento, del Barroco, de los siglos XVIII y XIX y de los siglos XX y XXI; así como de producciones cinematográficas más significativas del género denominado «peplum», y de época reciente.</p> <p>- Recepción histórico-musical de los temas míticos (la guerra de Troya, los amores de Apolo, las aventuras de Ulises, los trabajos de Hércules, el abandono de Dido por parte de Eneas, la suerte de los hijos de Edipo...).</p> <p>- Empleo de diccionarios, glosarios y repertorios literarios en formato papel y digital para el descubrimiento de los personajes míticos de la literatura universal.</p>					
---	--	--	--	--	--

Período: 3ª evaluación					
Unidad de programación	Fundamentación curricular	Fundamentación metodológica			
	Competencias Instrumentos de evaluación Criterios de evaluación	Agrupamientos	Metodología	Recursos	Espacios
<p><i>Bloques VII, IV, V, VI: La mitología clásica en Canarias. Manifestaciones artísticas del siglo XXI, en la literatura y la música y la danza. Pervivencia de la mitología.</i></p> <p>- Indagación acerca de cuáles fueron los mitos y personajes míticos más importantes en la recreación de las obras literarias más conocidas de la literatura universal, de las artes plásticas y visuales</p>	<p>Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC, CEC</p> <hr/> <p>Ejercicios y diario de clase</p> <p>Trabajos de investigación</p> <p>Trabajos de soporte informático</p>	<p>- Individual</p> <p>- Parejas</p> <p>- Grupos pequeños</p> <p>- Clase entera</p>	<p>- Metodología expositiva</p> <p>- Metodología activa</p> <p>- Enseñanza por descubrimiento</p> <p>- Investigación individual/grupal</p> <p>- Sistema inductivo - deductivo</p>	<p>- Libros de consulta</p> <p>- Libros en línea</p> <p>- Fotocopias</p> <p>Diccionarios mitológicos</p> <p>Diccionarios de latín</p> <p>- Artículos de revistas</p>	<p>- Aula específica</p> <p>- Aula Medusa</p> <p>- Biblioteca</p> <p>-Patio</p>

<p>y las composiciones musicales de todos los tiempos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Audición activa de composiciones musicales de diversos géneros y épocas (óperas, cantatas, zarzuelas, música coral...) con referencias de la mitología clásica. - Reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en el patrimonio cultural de las Islas Canarias y en el entorno más cercano (esculturas, fachadas de edificios, nombres de calles, instituciones culturales, diseño urbanístico...), y análisis crítico de su tratamiento. - Distinción del uso de referentes míticos en expresiones y nombres de la lengua castellana en el habla cotidiana y en la prensa escrita (formato papel, digital...), como manzana de la discordia, nudo gordiano, caja de Pandora, ateneo, Marcial, pitonisa... - Identificación de la pervivencia de referentes míticos en las vanguardias literarias contemporáneas (literatura de ficción, juvenil, cómic...), como Las Crónicas de Narnia, Harry Potter, Los Juegos del Hambre... - Reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en las vanguardias artísticas contemporáneas (arte urbano, tendencias y música actual...), en la publicidad (páginas web, blogs, videoclips, redes sociales), y en el entretenimiento digital (videojuegos y consolas, aplicaciones para móviles, series de televisión...). - Pervivencia de referentes míticos en el entorno sociocultural del alumnado. 	<p>Ejercicios de exposición oral</p>	<p>4, 5, 6, 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metodología interactiva - Gamificación - Socialización basada en actividades grupales - Debate/ indagación dialógica - Modelo de aula invertida 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos - Juegos online - Recursos informáticos /TIC 	
---	--------------------------------------	-------------------	---	---	--

CAPÍTULO III: Unidad didáctica

III.1 Tabla de identificación y fundamentación

Identificación	
Centro educativo:	IES El Sobradillo
Nivel y etapa:	2º Bachillerato
Docente responsable:	Ainhoa Sánchez Ruiz
Unidad de programación:	<i>Heroínas: las Amazonas y sus sucesoras</i>
Centro de interés:	La semana del día de la mujer (8M)
Punto de partida:	Esta unidad didáctica está dirigida a un grupo 13 estudiantes mixtos. Se trata de una clase muy trabajadora y colaborativa. Hasta este momento se ha trabajado con modelos de enseñanza más tradicionales y monótonos, por lo que el alumnado se sentirá muy motivado, interesado e intrigado ante cualquier actividad diferente e innovadora. Por ejemplo, a lo largo de la unidad se llevará a cabo un tipo de gamificación denominado “ <i>scape room</i> ” algo muy actual y de moda entre los jóvenes que pretenden superarse personalmente.
Justificación de la UD:	Esta UD se realiza con la intención de despertar una capacidad crítica y reflexiva que aporte y apoye la educación en valores, especialmente a la igualdad de género, un problema que sigue vigente hoy en día. Se elabora, a su vez, de manera que al alumnado le motive y le invite a pensar desde una perspectiva dinámica y feminista. Pues se le propondrá actividades diversas e innovadoras que proporcione importantes aprendizajes, tanto de conocimientos como de competencias y valores. Nuestra intención es que crezca como personas a través del temario de mitología, en este caso, en especial, mediante el estudio de las mujeres de la mitología grecorromana que se rebelaron ante el patriarcado.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Saber transpolar las historias mitológicas estudiadas (y los valores que se pretenden enseñar con ellas) con situaciones actuales.- Identificar las heroínas más importantes- Utilizar adecuadamente las fuentes sobre la tradición clásica, contando con las TIC.- Aprender a aprender- Emplear juicio crítico y reflexivo- Fomentar el espíritu autónomo y el cooperativo- Despertar y desarrollar la creatividad- Adquirir una serie de valores que, a través de diversos mitos grecorromanos, se incorporen a la personalidad del estudiante:

	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar la diferencia de sexos • Valorar la igualdad de derechos • Rechazar la discriminación • Rechazar los roles de género • Apartar los estereotipos • Practicar la tolerancia • Exponer la empatía • Apreciar y respetar las culturas • Dejar de lado las etiquetas sexistas
<p>Sinopsis:</p>	<p>La división de esta UD será en varias partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heroínas guerreras: Amazonas e historia - Reflexión y pervivencia - Mujeres: Helena, Penélope, Antígona, Hécuba, Andrómaca, Fedra, Casandra, Clitemnestra, Ariadna, Medea, Deyanira, Electra, Atalanta, Dido, Antígona, Circe... <p>En ella se analizará la existencia de mujeres heroínas en aquella época tan machista y patriarcal, cuál es su historia y por qué destacaron entre muchas otras que tan solo se sometían al papel del hombre. Se estudiará el mito de las amazonas, su real existencia y su influencia, desde la reflexión y un punto de vista de igualdad y de respeto. Contando también con actividades innovadoras y dinámicas donde demuestren sus conocimientos, sus competencias y sus capacidades de interacción, de reacción y de estrategia. Por otra parte, se investigará el papel de otras mujeres importantes de Grecia y Roma. En definitiva, se considerarán especialmente los valores que muestren y adquieran en la realización de estos ejercicios. Nos apoyaremos también en las TIC a través de plataformas web para lograr su motivación.</p>
Fundamentación de la UD	
<p>Educación en valores:</p>	<p>Educación en valores significa ir más allá de la enseñanza y el aprendizaje de materias, habilidades y competencias, con la finalidad de formar ciudadanos responsables y empáticos. Se pretende con esta UD fomentar los valores en la educación; que los estudiantes aprendan, crezcan y jueguen un papel activo y eficaz en la construcción de un mundo mucho más justo, inclusivo, equitativo e intercultural. Se trabajará a través de actividades reflexivas y críticas sobre la mujer y su progreso, tomando como referencia el conocimiento de la mitología de la Antigüedad, del cual se pueden sacar conclusiones que se aplican a la vida diaria del alumnado. Tratando entonces desde aquí la cuestión de la desigualdad de género, los roles de género, la empatía, la tolerancia, el respeto y la comprensión, enfatizando en el desarrollo de la inteligencia emocional.</p>

<p>Programas del Centro:</p>	<p>Esta UD, gracias a su componente en valores, contribuye al desarrollo de los siguientes programas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de Igualdad: <p>El proyecto tiene como finalidad propiciar que toda la comunidad educativa trabaje para superar los estereotipos sexistas y potenciar unas relaciones igualitarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de Convivencia: <p>La finalidad de las normas de convivencia es mantener un clima escolar adecuado facilitando y garantizando la educación del alumnado en los valores del respeto a las libertades y los derechos humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan Digital del Centro: <p>El Plan Digital del IES el Sobradillo pretende impulsar el uso de recursos digitales, aulas virtuales y otros medios informáticos que coloquen al centro a la altura de la sociedad digital en la que nos movemos. Esta UD se apoyará en este proyecto a la hora de desarrollar sus actividades y cuestionarios, aprovechando así sus recursos disponibles.</p>
<p>Fundación curricular</p>	
<p>Contenidos y bloques de referencia:</p>	<p>De acuerdo con lo establecido en el currículo de la materia de la Mitología y las Artes que se recoge en el Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias, esta unidad didáctica, que corresponde a la cuarta del curso, basará su contenido en el bloque de aprendizaje III, con el título “<i>personajes y seres mitológicos más representativos de las leyendas del mundo grecorromano</i>”. Aunque se mezclará con otros bloques para una mayor ampliación: IV, V, VI.</p> <p>Y, por otro lado, se ha de aclarar que no se trabajará el bloque completo, sino el apartado de las mujeres heroínas.</p>
<p>Criterio de evaluación:</p>	<p>Dentro de este bloque, se trabajará el criterio de evaluación 3: <i>Reconocer los héroes y las heroínas más representativos de las leyendas, sagas y ciclos míticos de la mitología clásica, así como las principales historias míticas en las que participaron y la geografía mítica en las tuvieron lugar, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes y heroínas antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de la sociedad occidental actual.</i></p>
<p>Competencias:</p>	<p>CL – CD – AA – CSC – CEC – SIEE</p>

Estándares de aprendizaje:	1, 2, 3, 5, 7, 8
Instrumentos de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase: observación - Proyecto de investigación - Presentación oral: exposición - Producciones visuales - Fichas de actividades - Cuestionario de pre-evaluación - Debate
Criterios de calificación:	<ul style="list-style-type: none"> a) Entregarlos en el plazo establecido → 1 punto b) Originalidad y creatividad (SIEE – AA) → 2 puntos c) Correcta presentación del trabajo: calidad de expresión (CL) → 0.5 punto d) Apoyo de soporte informático (CD) → 1 punto e) Reflexión personal y demostración de valores (CSC) → 3 puntos f) Idoneidad de los contenidos (AA – CEC) → 2.5 puntos
Herramienta para evaluar los criterios y las competencias:	Rúbricas ²⁷
Temporalización	
Nº de sesiones	7 sesiones de 55 minutos (desde el 03 de marzo)
Actividad por sesión:	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Sesión 1:</u> <i>Las amazonas: historia y realidad</i> - <u>Sesión 2:</u> <i>La mujer: sus derechos y libertades</i> - <u>Sesión 3:</u> <i>Creamos un post para el día de la mujer</i> - <u>Sesión 4:</u> <i>Objetivo: conseguir el cinturón de Hipólita</i> - <u>Sesión 5:</u> <i>Mujeres en la Antigüedad: heroínas</i> - <u>Sesión 6:</u> <i>Exposición de la mujer mitológica de la Antigüedad</i> - <u>Sesión 7:</u> <i>¿Qué hemos aprendido?</i>

²⁷ Anexo I

Metodología	
Estrategias didácticas:	<p>La metodología de esta unidad se centrará en tareas destinadas a “saber hacer”. Se pretende que el alumnado aprenda con diferentes estrategias, métodos y modelos.²⁸ Por este motivo se han diseñado tareas variadas, que incluyen procesos cognitivos y destrezas abiertas, sin soluciones únicas, flexibles, para graduar la dificultad y el desempeño. En todo momento se incidirá en el desarrollo de las competencias clave, en la asimilación significativa de contenidos y en la educación en valores. Por otro lado, en la medida de lo posible, las actividades se adecuarán a la vida cotidiana y cercana del alumnado, conectando así con sus intereses. Al igual que se comenta en la metodología general de la PD, prácticamente todas las actividades se basarán en un aprendizaje activo, creando conocimiento de forma autónoma y consciente, tomando decisiones y tratando de resolver retos.²⁹</p> <p>Se llevará a cabo por tanto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>La metodología expositiva</u>: por parte del docente a modo de introducción en el tema. - <u>La metodología activa</u>: en todo momento el proceso se enfoca en el alumnado para garantizar un aprendizaje significativo. - <u>La metodología interactiva</u>: se trabajan diversas habilidades mediante la cooperación, el debate, la puesta en común, el liderazgo, etc. - <u>El método de investigación y por descubrimiento (guiado)</u>: forjarán las herramientas necesarias para construir sus propios conocimientos; aprender a aprender. - <u>El método constructivista</u>: si los conceptos o conocimientos los crean, los investigan o los deducen ellos mismos lo recuerdan mejor. - <u>El modelo de aula invertida o <i>flipped classroom</i></u>: el alumnado se prepara el tema fuera de clase para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar su autonomía y organización.

²⁸ Este modelo de aprender haciendo tiene su base en la teoría de aprendizaje del pedagogo estadounidense Edgar Dale, quien en 1946 desarrolló su Cono de la Experiencia, conocido actualmente como Cono de Aprendizaje, y cuya idea fundamental es que se recuerda más de lo que se hace, que de lo que se lee, se ve o se escucha. Cf. "Aprender de la experiencia mediante el juego" en Humanidades y NTICs. Disponible en <https://humanidades.blog/2018/10/29/aprender-de-la-experiencia-mediante-el-juego/> [Consultado el 02/06/2022].

²⁹ El aprendizaje activo es "una estrategia de enseñanza-aprendizaje que se centra en el alumnado al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento y desarrollar las habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información, promoviendo una adaptación activa a la solución de

Atención a la diversidad:	Para el alumnado con dificultades se adaptará la UD flexibilizando el contenido de la materia de modo que pueda llegar a entenderla y asimilarla, ya sea aportando ejercicios de refuerzo, como vídeos aclarativos, actividades más simples, ya sea ajustándonos al ritmo de aprendizaje que se necesite, o dejando más tiempo para su respuesta educativa. Así, la UD está abierta a cambios: de temporalización, de actividades, de herramientas.
----------------------------------	---

problemas y promoviendo el aprendizaje autónomo del estudiante. Diseñar una experiencia de aprendizaje activo implica resignificar los roles del profesorado, del estudiante, las aulas de clase y demás espacios para aprender, por lo que supone una innovación en el campo de la enseñanza". Tomado de "Aprendizaje activo" en Humanidades y NTICs. Disponible en <https://humanidades.blog/2018/07/10/aprendizaje-activo/> [Consultado el 02/06/2022].

Véanse al respecto: Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325; Pérez, M. V., Díaz-Mujica, A., González-Pienda, J. A., & Núñez, J. C. (2010), «Docencia para facilitar el aprendizaje activo y autorregulado», *Revista diálogo educacional*, 10(30), 409-424.

III.2. Planificación exhaustiva de las actividades

ACTIVIDAD 1 → Las Amazonas: historia y realidad	
<p>Empezaremos la situación de aprendizaje presentando el tema que se va a tratar, en este caso, las heroínas de la Antigüedad Clásica, y cómo se va a llevar a cabo esta UD. Entonces se planteará al alumnado qué se les viene a la mente cuando piensan en el término “mujer” y se procederá a la realización de un cuestionario interactivo online sobre roles de género a través de la plataforma <i>Kahoot</i>, una estrategia metodológica que motiva al alumnado y le hace estar presente al máximo para competir de una manera sana con sus compañeros. Con ello, valoraremos de qué base partimos en cuanto a creencias y valores de los estudiantes ante los que nos encontramos. Algunas de las preguntas que aparecerán en el cuestionario son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los roles de género: <ul style="list-style-type: none"> ○ discriminan ○ no discriminan ○ igualan ➤ En la sociedad tradicional hombres y mujeres tenían roles... <ul style="list-style-type: none"> ○ distintos ○ iguales ➤ En la sociedad tradicional “hacer la cama” y “cocinar” correspondía al rol de... <ul style="list-style-type: none"> ○ la mujer ○ el hombre ○ ambos <p>Al tener consciencia sobre sus pensamientos, el docente partirá el tema trabajando las Amazonas, por lo que, en cuanto al resto de heroínas, las trabajará el alumnado. Se comenzará con la clase expositiva por parte del docente para el procesamiento de información con la ayuda de un soporte informático, en este caso, la plataforma <i>canva</i>. De este modo, se plasmará visualmente la información clave que necesitan adquirir. Al mismo tiempo, se repartirá una ficha con toda la información sintetizada que se va a exponer, de manera que puedan seguir la clase sin problema. El contenido a tratar será: quiénes eran las Amazonas, famosas Amazonas, el mito de si contaban con uno o dos pechos y si fueron reales. Pero, antes de pasar al último apartado, donde se resolverá la duda de si realmente existieron o no, se lanzará al aire una pregunta: “¿creéis que fueron reales estas guerreras?”, ya que no concuerdan con el típico ideal de mujer griega que demandaba la época en la que vivían, y, por tanto, podría hacerles reflexionar sobre la igualdad, el rebelarse ante las injusticias, y la influencia de su lucha.</p>	
Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Dar a conocer la historia mitológica de estas mujeres guerreras denominadas Amazonas, aspecto impensable en aquella época, con el fin de utilizarlo como base para la educación en valores, algo esencial para formar a personas responsables y empáticas: respeto, igualdad de género, libertad, tolerancia...
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza expositiva - Metodología activa y gamificación
Agrupamiento:	Gran grupo-clase, individual
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra PDI - Presentación del docente en <i>canva</i> - <i>Kahoot</i>
Espacio:	Aula de clase

ACTIVIDAD 2 → La mujer: sus derechos y libertades

En esta segunda sesión, tras obtener el conocimiento de quiénes eran las amazonas y cómo era su estilo de vida, se entregará una ficha con actividades a realizar con el fin de hacer reflexionar sobre la situación de la mujer, tanto en la Antigüedad como en la actualidad. Con miras a poner en marcha un debate y exponer e intercambiar ideas y valores para un mayor enriquecimiento. Las preguntas que se propondrán son las siguientes:

- 1) Busca el nombre de una amazona actual, es decir, un personaje que (en tu opinión) luche por la igualdad. Ejemplo: Emma Watson.
- 2) Busca una película o una serie actual en las que aparezcan amazonas o se haga alusión a ellas: comenta sus semejanzas y/o diferencias.
- 3) Rellena la siguiente tabla con SÍ o NO, y después comenta si crees que la figura de las amazonas ha influido en el progreso de la mujer.

	MUJER		HOMBRE	
	Griega	Actual	Griego	Actual
Possibilidad de elegir libremente pareja				
Possibilidad de trabajar fuera de casa				
Obligatoriedad de trabajar solo en casa				
Possibilidad de vivir independiente				
Possibilidad de control sobre los hijos				
Possesión de derechos humanos esenciales				
Necesidad de tener el permiso de alguien				
Poder de toma de decisiones				

- 4) Relaciona las siguientes palabras con su significado:

- | | |
|--------------|---|
| -Patriarcado | - Aversión a las mujeres |
| -Feminismo | - Mayor autoridad del varón en una sociedad o grupo social |
| -Misoginia | - Principio de igualdad de derechos de la mujer y el hombre |

- 5) Expresa tu opinión sobre las siguientes afirmaciones de escritores griegos y romanos
 →“La mujer debe hablar solo con el marido y por boca del marido, y no debe lamentarse”
 [Plutarco, Preceptos conyugales, 32]
 →“Tenemos a las cortesanas para el placer, a las concubinas para que nos ofrezcan los cuidados diarios y a las esposas para que nos den hijos legítimos y sean fieles guardianas de nuestro hogar”
 [Pseudo-Demóstenes, Contra Neera, 122]

- 6) ¿Crees que son importantes los roles de género? ¿Crees que han cambiado con el tiempo?
 ¿Cómo? ¿Piensas que el machismo todavía existe?

Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Fomentar la reflexión sobre el concepto de mujer en la Antigüedad y la comparativa con las amazonas. Se pretende hacer recapacitar sobre la desigualdad de género y los derechos que poseían y poseen las mujeres, su progreso y la influencia de las amazonas.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> - Metodología activa - Metodología de debate
Agrupamiento:	Individual, gran grupo-clase
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de actividades - Teléfono móvil
Espacio:	Aula de clase

ACTIVIDAD 3 → Creamos un post para el día de la mujer

Como tercera actividad de la unidad, se procederá a la realización de un ejercicio realmente importante para colaborar con el día de la mujer, el 08 de marzo, y darle más visibilidad, pues esta fecha se utiliza para visualizar la desigualdad de género y para reivindicar la lucha por la igualdad efectiva de derechos para las mujeres en varios ámbitos. Los derechos de la mujer, a nivel global, son bastantes limitados, aún existe demasiada violencia hacia las mujeres, tanto física como psicológica. En muchos países se vulneran los derechos, pero cada vez son más los que unen fuerzas para luchar por los derechos de la mujer y alcanzar la equiparación política y social con los hombres. El acceso a la educación, el derecho a decidir por una misma sobre su vida y qué hacer con ella, las oportunidades labores o el derecho a no sufrir ningún tipo de violencia son las bases fundamentales en la que hemos de trabajar para acabar con la desigualdad y garantizar los derechos de la mujer. Por ello, dicha actividad consistirá en crear un post o publicación, característica de la aplicación Twitter o Instagram, a través de herramientas en línea, como puede ser *canva* o *genially*, sobre las amazonas y los derechos de las mujeres. Así, se apoyará tal día tan esencial para tantas personas y se hará consciencia sobre la lucha que sigue vigente hoy en día. Para ello, se les dará la opción de trabajarlo individualmente o en parejas, de libre elección para su total libertad de expresión. Así que, en esta sesión se acudirá al aula medusa del instituto para poder aprovecharnos de las tecnologías que nos proporcionan en educación.

Con esta actividad, también se pretende que los estudiantes exploten su potencial de creatividad y originalidad, y exploren otro tipo diferente de trabajos a los que se suelen requerir, pues las redes sociales son algo muy presente en sus vidas personales, y por tanto, será motivador para ellos y ellas.

Se les propondrá de la siguiente manera:

- Elabora individualmente o en parejas un post creativo para un Instagram o Twitter ficticio, el cual será impreso y colgado por el instituto en el día de la mujer para que sirva de fomento.

Y para proporcionar al alumnado un ejemplo que sirva de inspiración, el docente expondrá un post creado por él o ella.³⁰

Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Que el alumnado sea capaz de expresar de manera creativa un tema tan formal y significativo como es la igualdad de género. A su vez, se busca realizar algo llamativo para el resto del instituto, con el fin de concienciar en el día de la mujer y visibilizar la lucha constante. Por otro lado, esta actividad ayudará a desarrollar la competencia digital entre otras.
Metodología:	- Metodología activa
Agrupamiento:	Individual, parejas
Recursos:	- Ordenador - Herramientas online: <i>canva</i> , <i>genially</i> , <i>emaze</i> ...
Espacio:	Aula Medusa

³⁰ Anexo II

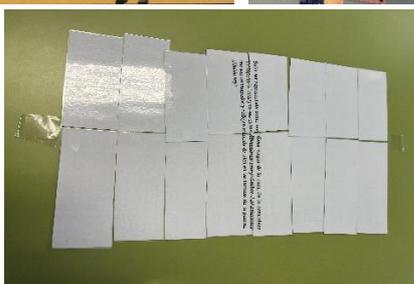
ACTIVIDAD 4 → Objetivo: conseguir el cinturón de Hipólita

En la cuarta sesión se llevará a cabo un tipo de actividad diferente, especial e innovadora, donde los estudiantes pondrán a prueba sus habilidades y sus conocimientos, a través de un método de interacción y una estrategia de aprendizaje denominada gamificación, de modo que se aproveche la predisposición natural de los estudiantes con actividades atrayentes para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, de valores y el desarrollo de competencias en general. Este ejercicio se trata de un *scape room*, un juego de aventura tanto físico como mental dirigido a un grupo de jugadores que consiste en ambientar un aula con alguna temática con el fin de solucionar enigmas y rompecabezas de todo tipo en compañía. Con este, el alumnado desarrollará diversas habilidades: el uso de la lógica y el pensamiento racional, habilidades sociales y trabajo en equipo, la comunicación, el reparto de tareas, la puesta de ideas en común, la compenetración, la cooperación, la empatía, la rápida capacidad de reacción para ganar, el mantenimiento de atención constante por la necesidad de no perder detalle para superar las pruebas, la autoestima por la descarga de adrenalina por la novedad, el misterio y la tensión y capacidades cognitivas como la capacidad crítica o la concentración teniendo que trabajar bajo presión.

Dicho esto, el objetivo de la actividad será superar determinadas pruebas de destreza y conocimiento para recuperar el cinturón de Hipólita dado que ha sido robado, pues primeramente se narrará el mito de Heracles y su noveno trabajo con las amazonas en el que se basará el *scape room*. Entonces la clase se dividirá por la mitad, en dos grupos, al igual que la clase, pues se colocarán los mismos enigmas en ambas partes para ver quien consigue antes el famoso cinturón. Y como condición, solo podrán pedir al docente 3 ayudas como máximo si se sienten atrapados y sin rumbo a seguir.

Así pues, las pruebas propuestas serán las siguientes:

- 1) Reordenar un puzzle hecho con una imagen de las amazonas, pegarlo con cinta adhesiva para darle la vuelta ya que la siguiente pista estará por detrás: una carta de Artemisa/Diana en la que tendrán que adivinar de quién se trata “*Solía ser representada como una diosa virgen de la caza, de la naturaleza salvaje, de la luna y de los partos; llevando un arco y flechas. Las amazonas me son consagradas y reflejan mi modo de vida en las tácticas de la guerra. ¿Quién soy?*”



- 2) Tras leer la carta y adivinar de quién se habla, deberán buscar por el aula su retrato (habrán colgadas diversas imágenes de varias diosas y dioses). Por detrás de su imagen observarán la siguiente pista donde buscar: “Busca en el panteón de todos los dioses”



- 3) Los grupos deberán localizar un pequeño panteón colocado en el aula por el docente, el cual estará compuesto de tres vasos o “columnas” rellenos de *slime*, una sustancia viscosa. Pues en uno de esos tres vasos se encuentra una llave que abrirá la siguiente pista. Ellos/as deberán meter la mano y buscarla.

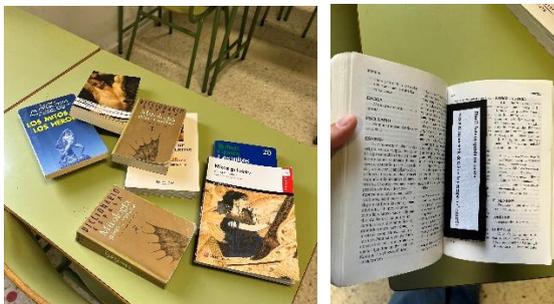


- 4) Al localizar la caja que se abre con dicha llave, se encontrarán ante un teléfono móvil antiguo junto con una adivinanza: “Coge este móvil y teclea el siguiente nombre para sacar la combinación de la siguiente caja [pista: 6 dígitos]: *Quién deseaba tanto el cinturón mágico de Hipólita que por ello lo ordenaron robar: su nombre empieza por A....*”. Con esta pista se pretende que consigan sacar la combinación numérica escribiendo el nombre Admete en el teclado antiguo, cuyo resultado será 236 383. Entonces, con este código tendrán que ir a la siguiente caja que cuenta con candados numéricos (dos en cada caja ya que los candados portan tres números solamente).



- 5) Tras colocar la numeración en los candados y abrir la caja, hallarán un lápiz y un papel en blanco, a lo que tendrán que reaccionar pintando el papel muy por encima para que salga a la

- 7) Tras lograr sacar el nombre de Euristeo, deberán buscar en el diccionario mitológico su nombre (se colocarán diversos libros juntos y deberán hallar el correcto). En esta página se añadirá una nota que ponga “¡¡Bien!! ‘Solo os queda un pasito! Busca al responsable de todo esto y recupera el cinturón’”. Por lo que irán a la página de Heracles o Hércules, el responsable de haber robado el cinturón de Hipólita.



- 8) Una vez aquí, estará el vale ganador, al que se le otorgará el cinturón recreado con gomaeva por el docente.



Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Se pretende utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar al alumnado, motivar, promover el aprendizaje, y los resolver problemas planteando, desarrollando destrezas que en otro tipo de metodología no podríamos demostrar. Además, otra ventaja es que, debido a su carácter lúdico, facilita la interiorización de los conocimientos requeridos de una forma más divertida, a la vez que incentiva la superación personal y de grupo.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> - Método expositivo - Metodología activa e interactiva - Gamificación
Agrupamiento:	2 grupos heterogéneos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes impresas de los dioses: - Papeles con las pistas escritas - 4 cajas - 6 candados (2 de llaves y 4 de numeración) - 2 diccionarios mitológicos y libros variados - 2 puzles - 2 de cinta adhesiva - 2 lápices - 6 vasos de <i>slime</i>
Espacio:	Aula de clase dividida por la mitad

ACTIVIDAD 5 → Mujeres en la Antigüedad: heroínas

En la quinta sesión se llevará a cabo por parte del mismo alumnado la investigación de otras mujeres consideradas heroínas de la Antigüedad Clásica. Primeramente, se acudirá al aula medusa con el fin de apoyarnos en la tecnología que nos proporciona el Instituto, y seguidamente se expondrá una lista elaborada por el docente con nombres de las heroínas clásicas más famosas para que con total libertad escojan la que les llame la atención y se las dividan:

- | | |
|----------------|------------|
| - Helena | - Cice |
| - Penélope | - Antígona |
| - Antígona | - Dido |
| - Hécuba | - Atalanta |
| - Andrómaca | - Electra |
| - Fedra | - Deyanira |
| - Casandra | - Medea |
| - Clitemnestra | - Ariadna |

Luego, para llevar a cabo la investigación de cada una de ellas, cada estudiante se sumergirá en la bibliografía que prefiera (ya sea en línea ya sea en físico) para construir su propio conocimiento, potenciando el desarrollo de sus capacidades y competencias. En especial, este método les enseña a cómo aprender a aprender, forjando así las herramientas necesarias para cada uno, mientras que el docente sirve de guía en su desarrollo: la correcta gestión de dichos conocimientos, la planificación, la atención, la motivación por lograr lo requerido, la concentración, entre otras capacidades, en especial su autonomía.

Por otro lado, en una sola sesión en clase es imposible contrastar toda la información y detectar lo esencial, además de preparar su posterior exposición de libre configuración, por lo que deberán seguir por su cuenta en sus casas, siguiendo el modelo de aula invertida o *flipped classroom*, el cual les invita a preparar los conocimientos fuera de clase, utilizando el contenido de la materia en casa y sirviéndose de las nuevas tecnologías. De este modo se agilizará el proceso, y en la próxima clase se procederá a la exposición de las mismas.

Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Que el alumnado contemple la existencia de otras mujeres que fueron heroínas dentro de un marco patriarcal, rebelándose ante tal hecho y demostrando que tienen el mismo poder y los mismos derechos que los hombres. Asimismo, podrán servir de inspiración y de ejemplo a seguir. Ante esto, se pretende fomentar la educación en valores, a la vez que se toman como referencia hitos históricos importantes de estas sociedades de la Antigüedad Clásica.
Metodología:	<ul style="list-style-type: none"> - Metodología de investigación y por descubrimiento - Estrategia constructivista - Metodología invertida
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador y/o móvil - Páginas web - Libros en línea - Diccionarios y libros mitológicos - Herramientas: Word, Canva...
Espacio:	Aula Medusa, casa

ACTIVIDAD 6 → *Exposición de la mujer mitológica de la Antigüedad*

En esta sexta y penúltima sesión, se procederá a la realización de las exposiciones orales de las heroínas clásicas que han sido investigadas y preparadas por cada estudiante, pues esta técnica centrada en el alumnado permite abarcar la amplitud de los contenidos en un espacio de tiempo relativamente corto. Además, tiene otras ventajas como potenciar las habilidades de expresión oral en el alumnado y facilitar la comunicación de una información a grupos numerosos. Así, mientras el estudiante expone, el resto del alumnado deberá reflexionar sobre lo que escuchan y aprender a través de sus compañeros, pues a veces adquieren mejor la información y ponen más atención cuando se lo cuentan las personas más cercanas a ellos, a pesar de tener que aplicar un habla más elaborado que el habitual. Por otro lado, el docente servirá de guía si el estudiante se siente perdido para darle un empujón y para aclarar aquellos aspectos que no hayan sido comprendidos en su totalidad.

Para llevar a cabo la exposición, el alumnado tendrá total libertad, es decir, podrá realizarla de la manera que escoja y desee, de modo que se fomente la creatividad y originalidad de cada uno. Aunque sí que sería conveniente apoyarse en material didáctico para facilitar la comprensión de la información por parte del resto, como podría ser una maqueta, fotografías, una presentación en *power point* o en *canva*, un vídeo realizado previamente en casa para aquel que lo prefiera, etc. Además, es libre de formular preguntas al resto de sus compañeros si le parece oportuno. El docente estará atento y dispuesto en todo momento a resolver las dudas que se le planteen al alumnado. Y en cuanto a la presentación oral, se sabe que para algunos/as es complicado hablar en público, así que se aportará una ficha con consejos para hacer una buena exposición en clase, o bien se subirá al Classroom para que lo tengan cada vez que se realice un trabajo de este tipo:

- Investiga y prepara bien tu información
- Elabora un guión con anotaciones
- No te alargues demasiado y no utilices expresiones complicadas
- Habla despacio y ayuda a tus compañeros a diferir la información
- Utiliza materiales de apoyo en tu exposición
- Usa gestos que refuercen lo que cuentas y haz contacto visual con todos/as
- Ensayá en voz alta

Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Que el alumnado construya su conocimiento gracias a sus compañeros y así se agilice el proceso de enseñanza-aprendizaje. A la vez que se potencie la creatividad expresando un contenido tan importante como son las mujeres heroínas en la Antigüedad Clásica y sus condiciones de desigualdad y su “rebeldía”, haciendo así reflexionar al alumnado. Y, por otro lado, se practica la oratoria en público, ya que a lo largo de sus vidas será necesario.
Metodología:	- Metodología activa basada en exposiciones orales
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	- Pizarra PDI - Herramientas: Canva, Genially, CapCut... - Presentación, vídeo...
Espacio:	Aula de clase

ACTIVIDAD 7 → ¿Qué hemos aprendido?

En la última sesión de la unidad se pretende realizar una recapitulación de lo aprendido a través de mapas conceptuales a modo de pequeños murales para colgar en el aula hechos en grupos reducidos (divididos en cuatro grupos). Los mapas conceptuales son una poderosa herramienta de enseñanza-aprendizaje, pues apoyan la construcción del conocimiento facilitando relacionar e interiorizar los conceptos aprendidos y permitiendo expresarlos de forma gráfica y explícita, llevando así a un aprendizaje significativo. Esta herramienta ayuda a: aclarar las ideas clave, organizar el contenido obtenido, determinar cuánto sabe sobre el tema y, en este caso, ayuda a fomentar el trabajo en equipo, pues al ser de manera colaborativa por grupos implica una discusión y negociación de significados que conduce a una mejor comprensión de parte de los miembros. Además, a través del mapa el docente puede ver qué conceptos dominan, qué conceptos y qué relaciones no tienen claros, y determinará si hace falta otra oportunidad para profundizar sobre el temario requerido.

En este mapa conceptual en particular se pretende que plasmen contenidos y valores:

- Las heroínas clásicas: características
- La mujer en la Antigüedad Clásica: características
- Ventajas de las heroínas y diferencia con el típico ideal de mujer de la época
- Influencia de las amazonas y el progreso de los derechos de la mujer

Temporalización:	1 sesión de 55 minutos
Objetivo:	Que el alumnado comprenda e interiorice los contenidos más esenciales del tema de las heroínas, siempre desde un punto de vista basado en la educación en valores. Que sea capaz de expresar las ideas clave y que observe gráficamente y valore el progreso de la mujer desde la antigüedad hasta la actualidad, de modo que tengan que reflexionar y considerar la importancia de la lucha constante por la igualdad, apoyando el movimiento.
Metodología:	- Metodología activa y constructivista
Agrupamiento:	Pequeños grupos (4)
Recursos:	- Pizarra PDI - Herramientas: Canva, Genially, CapCut... - Presentación, vídeo...
Espacio:	Aula de clase

Conclusiones

A modo de conclusión, me gustaría recalcar la importancia de una buena educación en valores, que no debe darse como una simple asignatura, sino que debe afectar a la manera de actuar tanto del profesorado como del alumnado. Entre los nuevos retos de la educación está incorporar en el currículo escolar la educación en valores, por ello, debemos reflexionar, esforzarnos e idear como docentes actividades y/o maneras brillantes de introducir dicha educación en el temario requerido.

El respeto, la tolerancia, la igualdad y la empatía son valores imprescindibles para ser ciudadanos comprometidos y para crecer como personas.

En mi caso, me centré en la igualdad de género y la importancia del desarrollo de los derechos de las mujeres. En mi opinión, es un aspecto que sigue afectando hoy en día a miles y miles de mujeres en el mundo, desde abusos hasta discriminaciones; algo que es para reflexionar teniendo en cuenta el siglo en el que estamos, pues parece ser que vamos retrocediendo en la sociedad, en vez de continuar avanzando.

Mencionando mi UD, sería de mi agrado comentar que en las prácticas externas del Máster pude llevar a cabo dos sesiones de la misma, ya que no disponíamos de más tiempo en 2º de Bachillerato: expuse las amazonas y llevé a cabo el *scape room*, de ahí que pudiese añadir fotos a las explicaciones en la planificación exhaustiva de la actividad. Por mi parte, fue un honor poder comprobar los conocimientos y valores del alumnado, y poder hacerlos reflexionar y crecer un poquito más personalmente. Asimismo, mi meta no es ser una profesora que enseñe únicamente contenido, sino que también eduque mentes y corazones.

Dicho esto, en los anexos expondré la presentación³¹ realizada en la que apoyarse al dar la clase expositiva, ya que tal y como dicen “una imagen vale más que mil palabras”, con el fin de generar un aprendizaje más significativo en el alumnado. Además del contenido³² que se ofrece y el póster³³ en el que se presenta el tema, tomando como objetivo llamar la atención del alumnado y generar intriga.

³¹ Anexo III

³² Anexo IV

³³ Anexo V

Bibliografía

Alberto J. Cañas & Joseph D. Novak. (2009, 7 diciembre). *Uso de los Mapas Conceptuales por Docentes y Estudiantes*. Institute for Human and Machine Cognition. Recuperado 25 de mayo de 2022, de <https://cmap.ihmc.us/docs/usomapasdocentesestudiantes.html#:~:text=Los%20mapas%20conceptuales%20son%20una,llevando%20a%20un%20aprendizaje%20significativo.>

Antúnez Marcos, S. (1999). *Del Proyecto Educativo a la Programación del Aula*. Editorial Graó.

Cmf, W. D. M. (2022, 21 marzo). *Cómo hacer una buena exposición oral*. Web del Maestro CMF. Recuperado 22 de mayo de 2022, de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/una-buena-exposicion-oral-clase/>

Collins, A. (1998). *El potencial de las tecnologías de la información para la educación*. En Vizcarro, C. y J. León. *Nuevas Tecnologías para el aprendizaje*. Madrid: Pirámide.

Estrategias para la educación de valores. (2016, 4 julio). Educrea. Recuperado 22 de mayo de 2022, de https://educrea.cl/estrategias-la-educacion-valores/?utm_source=Educrea&utm_medium=Email&utm_content=pid33799&utm_campaign=Boletin+05+JUL+2016

Gómez López, Luis Felipe (2008). *Los determinantes de la práctica educativa*. Universidades, (38),29-39. [fecha de Consulta 18 de abril de 2022]. ISSN: 0041-8935. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37303804>

Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, 12(6), 315-325

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training Education*. Pfeiffer. San Francisco, CA.

Los derechos de las mujeres. (2022, 8 abril). Ayuda en Acción. Recuperado 15 de mayo de 2022, de https://ayudaenaccion.org/blog/mujer/derechos-de-la-mujer/?gclid=EAIaIQobChMIismMq7GA-AIVRfhRCh1wtweGEAAAYASAAEgLN4fD_BwE

Miravalles, J. (s. f.). *Educando en valores*. Gabinete de Psicología. Recuperado 25 de mayo de 2022, de <http://www.javiermiravalles.es/EV/Educando%20en%20valores.html>

Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Editorial Martínez Roca.

Orientaciones para la elaboración de la Programación Didáctica. (s.f.). Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.

Pérez, M. V., Díaz-Mujica, A., González-Pienda, J. A., & Núñez, J. C. (2010). «*Docencia para facilitar el aprendizaje activo y autorregulado*», *Revista diálogo educacional*, 10(30), 409-424.

Real Torres, C. (2018, 10 julio). Resultados de la búsqueda de «aprendizaje activo». HUMANIDADES Y NTICS. Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://humanidades.blog/?s=aprendizaje+activo>

Real Torres, C. (2020, 15 noviembre). *Aprender de la experiencia mediante el juego*. HUMANIDADES Y NTICS. Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://humanidades.blog/2018/10/29/aprender-de-la-experiencia-mediante-el-juego/>

Real Torres, C. (2021, 10 febrero). *Herramientas TIC útiles para un aprendizaje inclusivo*. HUMANIDADES Y NTICS. Recuperado 1 de junio de 2022, de <https://humanidades.blog/2020/02/25/herramientas-tic-utiles-para-un-aprendizaje-inclusivo/>

Uso de rúbricas. Una guía para el profesor (2018). Vicerrectoría Académica, Unidad de Mejoramiento Docente. Universidad Tecnológica Metropolitana.

- Recurso útil para el profesorado y el alumnado:
<https://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/mitologia-griega/>
- Plantillas de rúbricas de evaluación descargadas y editadas de Cedec, Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Gobierno de España. Enlace:
<https://cedec.intef.es/banco-de-rubricas-y-otros-documentos/>

Normativa de referencia:

Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 143, de 22 de julio).

Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 169, de 31 de agosto).

Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 136, de 15 de julio)

Decreto 174/2018, de 3 de diciembre, de aprobación del Reglamento por el que se regula la prevención, la intervención y el seguimiento del absentismo escolar y del abandono escolar temprano en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 242, de 14 de diciembre).

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 (BOE núm. 25, de 29 de enero).

Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 250, de 22 de diciembre).

Anexos

Anexo I

RÚBRICA DE EVALUACIÓN INICIAL			
Actividad 1 → ¿Qué sabemos de las Amazonas?			
ASPECTOS			
CUESTIONARIO ELABORADO CON KAHOOT			
La respuesta a la pregunta 1 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 2 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 3 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 4 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 5 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 6 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 7 es correcta.			
La respuesta a la pregunta 8 es correcta.			
Puntuación total			

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES			
Actividad 2 → La mujer: sus derechos y libertades			
ASPECTOS			
FICHA DE ACTIVIDADES			
Encuentran un personaje que en su opinión representan una amazona actual.			
Encuentran una película o serie actual en las que aparezcan las amazonas o se haga alusión a ellas.			
Exponen diferentes semejanzas y/o diferencias entre las amazonas y los “personajes actuales”.			
El resultado de la tabla de la pregunta 3 es correcto.			
Relacionan correctamente las palabras con su significado.			
La opinión sobre las afirmaciones de escritores griegos y romanos es interesante y verídica.			
El resultado de las opiniones de los roles de género es interesante y está constatada.			
Puntuación total			

RÚBRICA DE EVALUACIÓN POST RRSS
Actividad 3 → Creamos un post para el día de la mujer

Nombre del alumno/a o alumnos/as: _____

ASPECTOS	EXCELENTE (9-10)	SATISFACTORIO (7-8)	BIEN (5-6)	INSUFICIENTE (0-4)
Búsqueda de información	Se ha buscado más información de la necesaria para la planificación del post, ampliando los conocimientos del alumnado sin ser estrictamente necesario.	Se ha buscado la información necesaria para la planificación del post.	No se ha planificado suficientemente la búsqueda de información para la realización del post.	No se ha planificado nada la búsqueda de información para el post.
Selección de información	La información incluida en el post es muy completa, relevante y clara.	La información incluida en el post es, en general, completa, relevante y clara.	La información incluida en el post es un poco limitada, no es muy relevante y en algunos casos es poco clara.	La información incluida en el post es muy incompleta, irrelevante y confusa.
Uso de las palabras y educación en valores	Las palabras escogidas para el post son idóneas, demostrando una estupenda comprensión del tema en cuanto a educación en valores.	Las palabras escogidas para el post son adecuadas, demostrando una buena comprensión del tema en cuanto a educación en valores.	Las palabras escogidas para el post son básicas, demostrando una comprensión regular del tema en cuanto a educación en valores.	Las palabras escogidas para el post son muy pobres, demostrando una comprensión del tema es muy escasa, en cuanto a educación en valores.
Organización	La distribución de los elementos en el post sigue un orden lógico y atractivo, lo cual facilita su lectura.	La distribución de los elementos en el post sigue, en general, un buen orden y su lectura es accesible.	La distribución de los elementos en el post no sigue siempre un orden lógico y en ocasiones es difícil su lectura.	La distribución de los elementos en el post no sigue un orden lógico y la lectura es confusa.
Diseño	El diseño es atractivo y original. Introduce elementos decorativos significativos que ayudan a la efectividad del post.	El diseño es, en general, atractivo. Introduce elementos decorativos significativos que no dificultan la efectividad del post.	El diseño es adecuado, aunque algunos de los elementos decorativos no son significativos y no ayudan a la efectividad del post.	El diseño es inadecuado, con elementos poco significativos que dificultan la efectividad del post.
Manejo de herramientas digitales	Manejo óptimo de las herramientas digitales.	Manejo adecuado de las herramientas digitales.	Manejo escaso de las herramientas digitales.	Manejo muy escaso e irrelevante de las herramientas digitales.

RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL ESCAPE ROOM
Actividad 4 → Objetivo: conseguir el cinturón de Hipólita

ASPECTOS	EXCELENTE (9-10)	SATISFACTORIO (7-8)	BIEN (5-6)	INSUFICIENTE (0-4)
Conocimientos	Se observa una correcta asimilación de los conocimientos del tema para superar las pruebas con bastante éxito.	Se observa una asimilación de los conocimientos del tema para superar las pruebas con éxito.	Se observa asimilación de algunos conocimientos del tema para superar varias pruebas.	No se observa asimilación alguna de los conocimientos.
Uso de la lógica	Los miembros usan el razonamiento para entender rápidamente el mecanismo de las pruebas ante las que se encuentran.	Los miembros usan el razonamiento para entender el mecanismo de las pruebas ante las que se encuentran.	Los miembros usan el razonamiento para entender el mecanismo de algunas pruebas ante las que se encuentran.	Los miembros no usan la lógica para entender el mecanismo de las pruebas ante las que se encuentran.
Trabajo en equipo	Presentan muy buena comunicación y colaboración. Se observa empatía y un equitativo reparto de tareas.	Presentan buena comunicación y colaboración. Se observa empatía y un buen reparto de tareas.	Presentan buena comunicación, pero no colaboran juntos del todo. Se observa un reparto de tareas poco equitativo.	No se presenta comunicación y colaboración alguna. No se reparten las tareas equitativamente.
Competencias/ Capacidades	Se muestran altos recursos y capacidades a la hora de resolver las pruebas. Poseen rápida capacidad de reacción y las resuelven antes del tiempo estimado.	Se muestran recursos y capacidades a la hora de resolver las pruebas. Poseen rápida capacidad de reacción y las resuelven justo en el tiempo estimado.	Se muestran recursos y capacidades escasas, pero terminan resolviendo las pruebas.	No se muestra ningún recurso ni capacidad para terminar las pruebas en el tiempo establecido.
Seguimiento	Todos los miembros del equipo han participado de forma activa mostrando alta concentración al trabajar bajo presión.	Todos los miembros del equipo han participado de forma bastante activa aunque les ha costado un poco trabajar bajo presión.	El equipo ha tenido una participación un tanto desigual, pero trabajan bien bajo presión.	No han participado por igual, ni han mostrado concentración al trabajar bajo presión.

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Actividad 5 → Mujeres en la Antigüedad: heroínas

Nombre del alumno/a o alumnos/as: _____

ASPECTOS	EXCELENTE (9-10)	SATISFACTORIO (7-8)	BIEN (5-6)	INSUFICIENTE (0-4)
Tema	Relaciona perfectamente lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto. Completa todas las partes del trabajo con buena presentación y calidad.	Relaciona lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto. Completa todas las partes del trabajo.	Presenta alguna relación entre lo realizado con lo pedido sobre el tema. Completa, al menos, el ¾ de las partes, pero con poca calidad.	No consigue relacionar lo realizado con lo pedido sobre el tema propuesto. Completa menos del ¼ de las partes del trabajo.
Calidad de las fuentes	Encuentra y recoge dos o más fuentes de información fiables.	Encuentra al menos dos fuentes de información fiables.	Encuentra al menos una fuente de información fiable.	No recoge ninguna fuente de información fiable.
Expresión escrita	Escribe de forma correcta y con la debida extensión en sus respuestas, usando un vocabulario preciso en relación con el tema.	Escribe de forma correcta y con una extensión razonable en su información, usando un vocabulario bastante adecuado relacionado a los contenidos estudiados.	Escribe con imprecisiones y vaguedad en su información, sin la extensión adecuada y con un vocabulario no del todo acorde con el tema.	Escribe de forma incorrecta y la información no se ajusta a la extensión esperable o solicitada, con un vocabulario pobre o inadecuado con relación al tema.
Contenido, desarrollo y organización	Desarrolla el trabajo de investigación a un ritmo excelente. Recoge con claridad todos los contenidos e ideas principales. Organiza de forma muy correcta la información.	El trabajo de investigación se desarrolla a un ritmo satisfactorio. Recoge con claridad todos los contenidos principales. Organiza correctamente la información.	Desarrolla el trabajo de investigación a buen ritmo. Recoge los contenidos principales, pero organiza con dificultad.	Desarrolla la investigación en el último momento, sin organización, planificación y coherencia.
Actitudes propias del trabajo de investigación	Se ponen de manifiesto una amplia gama de actitudes necesarias para un correcto trabajo de investigación: curiosidad, esfuerzo, perseverancia, indagación, precisión, rigor, búsqueda de respuestas adecuadas, pensamiento crítico, espíritu innovador ...	Durante el desarrollo de la investigación se ponen de manifiesto bastantes actitudes necesarias para un correcto trabajo de investigación: curiosidad, esfuerzo, perseverancia, indagación, precisión.	Durante el desarrollo de la investigación se ponen de manifiesto solo algunas de las actitudes básicas. Mínimo la curiosidad, el interés, el esfuerzo y la perseverancia.	Durante el desarrollo de la investigación no se manifiestan ninguna de las actitudes básicas de una investigación: curiosidad, interés, esfuerzo, perseverancia.

RÚBRICA DE EXPOSICIÓN ORAL DE UNA PRESENTACIÓN

Actividad 6 → Exposición de la mujer mitológica de la Antigüedad

ASPECTOS	EXCELENTE (9-10)	SATISFACTORIO (7-8)	BIEN (5-6)	INSUFICIENTE (0-4)
Contenido	Se nota un buen dominio del tema, no comete errores, no duda durante su exposición.	Demuestra un buen entendimiento de varias partes del tema. Exposición fluida, comete pocos errores.	Tiene que hacer algunas rectificaciones, y en ocasiones duda sobre qué decir.	Rectifica de forma continuada. El contenido es mínimo, no muestra un conocimiento del tema ni nada creativo.
Organización de la información	La información está bien organizada, de forma clara y lógica, además muestra una gran creatividad.	La información se organiza de forma clara y lógica, aunque de vez en cuando alguna diapositiva está fuera de lugar. Escasea más la creatividad.	No existe un plan claro para organizar la información, el alumno se siente disperso.	La información aparece muy dispersa y poco organizada. Se nota la falta de investigación del tema.
Exposición	Atrae la atención del público y mantiene el interés durante toda la exposición.	Tiene buena información e interesante, pero se hace un poco monótono.	Le cuesta conseguir o mantener el interés del público.	Apenas usa recursos para mantener la atención del público.
Expresión oral	Habla claramente durante toda la presentación. Su pronunciación es correcta. Su tono de voz es adecuado.	Habla claramente durante la mayor parte de la presentación. Su pronunciación es aceptable, pero en ocasiones realiza pausas innecesarias. Su tono de voz es adecuado.	Algunas veces habla claramente durante la presentación. Su pronunciación es correcta, pero recurre frecuentemente al uso de pausas innecesarias. Su tono de voz no es el adecuado.	Durante la mayor parte de la presentación no habla claramente. Su pronunciación es pobre, hace muchas pausas y usa muletillas. Su tono de voz no es adecuado para mantener el interés de la audiencia.
Lenguaje no verbal	Cuenta con buena postura, y demuestra seguridad en sí mismo durante la presentación. Establece contacto visual con todos los presentes, tanto alumnado como profesorado.	Cuenta con una buena postura la mayor parte del tiempo y establece contacto visual con todos los presentes. En ocasiones se muestra inseguro.	Algunas veces tiene buena postura y en ocasiones establece contacto visual con todos los presentes. Muestra inseguridad.	Tiene mala postura y no establece contacto visual con los presentes. Muestra gran inseguridad.
Tiempo	Tiempo ajustado al previsto, con un final que retoma las ideas principales y de esta manera resume y finaliza la exposición.	Tiempo ajustado al previsto, pero con un final precipitado o alargado por falta de control del tiempo.	No se ajusta al tiempo indicado. Exposición excesivamente corta.	Excesivamente largo o insuficiente para desarrollar de forma correcta el tema.
Soporte	La exposición se acompaña de soportes visuales muy atractivos y de mucha calidad (presentación creativa con imágenes, videos...)	Soportes visuales adecuados e interesantes (presentación con toda la información como las imágenes y videos, pero con menor creatividad)	Soportes visuales adecuados, pero poco interesantes (imágenes, videos...)	Soportes visuales inadecuados.

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL MAPA CONCEPTUAL:
Actividad 7 → ¿Qué hemos aprendido?**

ASPECTOS	EXCELENTE (9-10)	SATISFACTORIO (7-8)	BIEN (5-6)	INSUFICIENTE (0-4)
Formato	El mapa conceptual está elaborado de manera bastante llamativa, y se ha aprovechado muy bien todo el espacio para distribuir las ideas de manera muy apropiada.	El mapa conceptual está elaborado de manera que te invita a querer leerlo, y se ha aprovechado bastante bien el espacio para distribuir las ideas.	El mapa conceptual está elaborado de buena manera, pero no se ha aprovechado demasiado bien el espacio para distribuir las ideas.	El mapa conceptual no está elaborado de manera atractiva, y no se ha aprovechado en absoluto el espacio para distribuir la información de manera apropiada.
Contenidos / Conceptos e ideas	En el mapa conceptual aparecen recogidos con mucha claridad todos y cada uno de los conceptos e ideas claves del tema. Esto demuestra que han interiorizado los conceptos aprendidos.	En el mapa aparecen recogidos con bastante claridad todas o la mayor parte de las ideas claves del tema. Esto demuestra que han interiorizado los conceptos aprendidos.	En el mapa no aparecen recogidas todas las ideas claves del tema, pero sí las más relevantes. Esto demuestra que no han interiorizado del todo los conceptos aprendidos.	En el mapa no se reflejan la mayor parte de las ideas fundamentales en torno a las cuales se articula el tema. Esto demuestra que no han interiorizado los conceptos aprendidos.
Organización y estructura	Las ideas están jerarquizadas de una manera muy lógica y atractiva.	Las ideas están jerarquizadas de una manera bastante lógica.	Las ideas no están jerarquizadas de una manera excesivamente lógica.	Las relaciones jerárquicas entre los conceptos no están bien planteadas.
Trabajo en equipo e iniciativa	Se muestra un buen trabajo en equipo, lo cual implica colaboración y correcta puesta en común. Además de la iniciativa por parte de todos los miembros <u>par</u> participar y poner de su parte.	Se muestra un buen trabajo en equipo, lo cual implica colaboración y puesta en común. Además de la iniciativa por la mayor parte de todos los miembros.	Se muestra trabajo en equipo y colaboración, pero no iniciativa por parte de todos los miembros por participar y poner de su parte.	No se muestra trabajo en equipo y colaboración, no existe iniciativa por parte de todos los miembros por participar y poner de su parte.

LISTA DE CONTROL PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

Nombres de los alumnos/as: _____

COMPETENCIAS	✓	✗
Competencia Lingüística		
Competencia Digital		
Aprender a Aprender		
Competencias Sociales y Cívicas		
Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor		
Consciencia y Expresiones Culturales		

Anexo II



Anexo III



¿Quiénes eran?

- ➔ Mujeres **guerreras**, independientes, hábiles en batalla
- ➔ Prescindían de los hombres
- ➔ Rechazaban el ideal de mujer antiguo
- ➔ Hijas de **Ares**, dios de la guerra, y la ninfa Harmonía
- ➔ Estaban consagradas a la diosa **Artemisa/Diana**
- ➔ Se ubicaban en **Temiscira**
- ➔ Primeras mujeres en montar a caballo
- ➔ Odio hacia los hombres: ellos poseían el papel de sirviente
- ➔ Guardaban celibato excepto para procrear

Otrera

De las primeras reinas amazonas: levantaron el templo y la estatua de la diosa Artemisa en Éfeso

Amazonas famosas

Lisipe

Les rompía los miembros a los muchachos para reducirlos a las faenas domésticas

Pentesilea

Luchó en la Guerra de Troya donde fue mortalmente herida por Aquiles

Hipólita

Contaba con un cinturón mágico que le había regalado su padre. Heracles debía conseguirlo en uno de sus Doce Trabajos

Antíope

Fue raptada y vencida por Teseo, se casó con él y le dio un hijo, Hipólito

¿Contaban con 1 o 2 pechos?



Teorías:

Se quitaban un pecho para manejar mejor los arcos
💡 → **a-mazos** → "sin senos"

No daban de mamar a sus bebés
💡 → "no amamantadas"

Intentaban representar el polo opuesto al ideal de mujer griega
Distraer a sus oponentes

¿Fueron reales?



¿Quiénes eran?

Mucho se ha hablado y escrito sobre ellas en la mitología griega, y, aunque los relatos difieren en ciertos puntos, todos coinciden en el mismo: eran mujeres guerreras independientes, valientes, hábiles en la batalla, fuertes y luchadoras que prescindían de los hombres y sólo se valían de ellos para procrear. Rechazaban los valores femeninos del mundo antiguo, ya que pasaban a un papel principal alejado de la maternidad y del cuidado de la casa.

Las leyendas contadas por los autores clásicos como Heródoto o Diodoro relatan que las guerreras griegas fueron hijas de Ares, dios de la guerra, y la ninfa Harmonía. De esta manera, aquella tribu tendría la sangre del mismísimo dios de la guerra y de la diosa de la armonía y la concordia.

Las amazonas estaban consagradas a la diosa Artemisa, pues como era de esperar, no adoraban a un dios, sino a una diosa, concretamente a la diosa de la caza, cuyo poder a resaltar es su perfecta puntería con el arco y la flecha, así que ellas reflejaban el modo de vida de la diosa en sus tácticas de guerra.

Aunque no se sabe a ciencia cierta dónde se establecieron, destaca ubicarlas en Temiscira, capital de Capadocia, a orillas del río Termodonte (al norte de la actual Turquía).

Provistas de casco y armadura, arcos de bronce y escudos en forma de medialuna, fueron las primeras mujeres en montar a caballo. Entrenaban durante horas para ser unas verdaderas maestras en equitación, pues no es coincidencia que el nombre de muchas de ellas empiece por Hipo- (caballo), como por ejemplo Hipólita.

Se han hecho famosas por su extremo odio hacia los hombres. Según la mayoría de las fuentes, vivían en comunidades en las que los hombres tenían prohibido el acceso. Aun así, algunos autores también son partidarios de que algunos hombres vivían con ellas, pero eso sí, como sirvientes y llevando a cabo únicamente las tareas más bajas de la sociedad. Así, tornaban el orden establecido de la sociedad griega de aquellos momentos, tomando ellas el papel del hombre guerrero y poderoso. En todo caso, en lo que sí coinciden una gran parte de los autores es en que las guerreras amazonas solían guardar celibato durante casi toda su vida, pues solo entendían el sexo como forma de procrear, y así, una vez al año, visitaban a los hombres de las tribus vecinas únicamente con el objetivo de continuar con su pueblo.

Existen teorías que dicen que no tenían piedad si daban a luz a un varón, es decir, lo mataban; pero otras versiones afirman que no los asesinaban, sino que les arrancaban los ojos antes de devolverles con sus padres o los mutilaban, amputándoles los brazos para que no pudieran combatir en la guerra en el futuro. La interpretación más amable determina que se limitaban a dejarles salir de sus dominios para que huyeran.

Amazonas destacables:

- Otrera:** de las primeras reinas amazonas, juntas levantaron el templo y la estatua de la diosa Artemisa en Éfeso, creando rituales en torno a ella con danzas de guerra.
- Pentesilea:** famosa hija de Otrera y Ares, luchó en la Guerra de Troya y participó en la defensa de Troya donde fue mortalmente herida por Aquiles, quien al quitarle la armadura y verla desnuda se enamoró de ella.
- Antíope:** fue raptada y vencida por Teseo, se casó con él y le dio un hijo, Hipólito, de quien se enamoró Fedra.
- Lisipe:** les rompía los miembros a los muchachos para reducirlos a las faenas domésticas, mientras las mujeres mandaban.
- Hipólita:** hermana de Pentesilea, contaba con un cinturón mágico que le había regalado su padre, el cual le confería ciertos poderes en el campo de batalla. Heracles debía conseguirlo en uno de sus Doce Trabajos.

¿Contaban con uno o dos pechos?

Existe la teoría de que las amazonas se quitaban un pecho para poder manejar mejor sus arcos y que no les estorbase. De hecho, se supone que su nombre proviene del griego, compuesta de la partícula privativa a-, más el vocablo mazos, que significa "seno/pecho". Sin embargo, observando la iconografía helénica, las amazonas siempre aparecen representadas como bellas mujeres y con los dos senos.

Otros autores definieron el término como "no amamantadas", sosteniendo la teoría de que aquellas mujeres guerreras pese a amar a sus bebés, no les daban de mamar, puesto que el amamantarlos desembocaría en un crecimiento de niñas sobreprotegidas y en unos pechos flácidos, cosas despreciables dentro de su cultura.

Y luego, están los autores más modernos, que piensan que, o intentaban representar el polo opuesto a la típica mujer griega y buena madre y resaltar su carácter bárbaro, o intentar perder feminidad y parecerse más a un varón al comportarse como ellos. Pero también han comentado que podrían intentar distraer a sus oponentes llevando su pecho al aire.

¿Fueron reales?

La idea de que las amazonas tienen una base real se apoya en los hallazgos arqueológicos de esqueletos femeninos de mujeres con heridas de guerra que en su momento fueron enterradas junto con sus armas, e incluso a veces con esqueletos de caballos. Así pues, puede que la gran mayoría de las míticas hazañas de las amazonas fuesen imaginarias, pero sus acciones y su carácter derivan de una fuente histórica real común: las culturas guerreras de las estepas, en las cuales los jinetes de ambos sexos gozaban de igual condición, cosa impensable para los antiguos griegos. Pese a que muchos no compartían estas ideas, estaban presentes en el pensamiento griego mucho antes de que los arqueólogos pudieran darse cuenta de la verdadera existencia e influencia de dichas mujeres tan guerreras como independientes. Lo único que, a la larga, para los griegos el mito y la realidad se fueron confundiendo.

