

CULTURA CLÁSICA 3º ESO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.....	6
CONTENIDOS.....	9
DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS.....	11
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	14
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	17
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	32
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	35
CONTENIDOS MÍNIMOS (PENDIENTES Y SEPTIEMBRE).....	36

INTRODUCCIÓN

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

En efecto, la historia de Europa, en general, y de España, en particular, está marcada por las sociedades griega y romana que establecieron los cimientos de un modo de entender el mundo y al ser humano, y de una manera de manifestar los sentimientos y los pensamientos que están por encima de las fronteras establecidas por estados y naciones, y que han permanecido perennes en lo que se ha venido en denominar la cultura occidental. Su estudio y conocimiento se convierte, por tanto, en una necesidad ineludible.

La materia específica de Cultura Clásica tiene un marcado carácter interdisciplinar que ofrece una doble vertiente cultural y lingüística, por los aprendizajes de los que se nutre.

El conocimiento y la interpretación de nuestro pasado no pueden desligarse del territorio en que se asientan Grecia y Roma, pues solo así podrá entenderse cómo la privilegiada situación geográfica de estas dos grandes civilizaciones les otorgó la función de servir de puente entre tres continentes: Europa, África y Asia, teniendo como centro neurálgico o enclave de actuación el *Mare Nostrum*; ni obviar los acontecimientos e hitos históricos más destacados que nos hacen reflexionar sobre situaciones parecidas que se dan en la actualidad y acerca de las ventajas y de los inconvenientes de la convivencia multicultural, teniendo en cuenta, al mismo tiempo, que este contexto histórico está necesariamente vinculado al espacio geográfico en el que tiene lugar. Para sentar las bases de este estudio se parte de la necesidad de situar adecuadamente en el tiempo y en el espacio los acontecimientos y los personajes más destacados de la historia de las civilizaciones griega y romana, tomando en consideración que, sin un conocimiento básico de su historia y de sus protagonistas, no es posible comprender los orígenes de lo que es nuestra sociedad actual.

Además, el estudio de la religión griega y romana presta especial atención, por una parte, a la mitología, cuya influencia resulta decisiva para la configuración del imaginario mítico occidental, y por otra, a las manifestaciones más significativas de la religiosidad oficial. Por eso, el aprendizaje de los mitos y las leyendas que protagonizan dioses, diosas, semidioses, héroes, heroínas y seres mitológicos constituye un instrumento para reconocer y comprender las fuentes del conocimiento del ser humano.

Las sociedades siempre han necesitado modelos con los que identificarse, a partir de los cuales formar su propia idiosincrasia. Estos son necesarios, incluso para superarlos; y los que tenemos, tanto sociales como culturales, son de manera fundamental griegos y latinos o derivan, de una forma u otra, de ellos. Vienen de la Antigüedad grecolatina y permanecen vivos: son o se han hecho generalmente humanos; afectan no solo al entorno europeo, sino también a la cultura universal; y deben ser conocidos por los hombres y las mujeres de hoy. Por eso, la materia específica de Cultura Clásica pretende poner en contacto al alumnado con aquellas figuras de ficción que han perdurado en la actualidad, principalmente, a través de las manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...).

El estudio de las referencias mitológicas del Archipiélago canario deberá tener un apartado especial. Para comprender y entender nuestro pasado será importante conocer los textos de escritores y escritoras que se sirven de los tópicos de los Campos Elíseos, del Jardín de las Hespérides, de la Atlántida, de las Islas Afortunadas..., tanto clásicos (Homero, Hesíodo, Platón, Horacio, etc.), como canarios (Tomás Morales, Viera y Clavijo...) y otros no canarios (Torriani...).

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

Especial atención se presta también en la materia de Cultura Clásica al análisis de las distintas manifestaciones artísticas y literarias que nos han legado Grecia y Roma, y que constituyen en gran medida los modelos y precedentes de muchas de las producciones culturales actuales. Se pretende ofrecer un acercamiento a la funcionalidad de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte clásico, así como a la localización en fuentes cartográficas y a la descripción de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, tanto civiles (relativos a las obras públicas y al urbanismo, principalmente), como artísticos (relativos a la decoración y a la figuración). Su estudio y análisis ayudará a formar los criterios estéticos del alumnado y a valorar el patrimonio cultural en el que vive. Además, las principales fuentes para el conocimiento del mundo clásico son las literarias. Con el reconocimiento de motivos, temas, tópicos y personajes de los géneros literarios de origen grecolatino se quiere que el alumnado valore cómo los contenidos de esta literatura han servido de fuente de inspiración a muchas escritoras y escritores de la literatura occidental, europea y americana, en general, y de la canaria, en particular.

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

Uno de los componentes más trascendentales del legado clásico con mayor repercusión en el mundo moderno tiene relación con la característica primordial del ser humano: su capacidad para expresarse, es decir, el lenguaje. De esta manera, se entra en la vertiente lingüística de la materia de Cultura Clásica. Así, Grecia aporta la adaptación a una lengua indoeuropea del más eficiente sistema de escritura, el alfabeto, que constituye el vehículo de su legado lingüístico y, por extensión, de su legado cultural. Gracias a ese alfabeto fue posible recoger el pensamiento, la creatividad y las preocupaciones de la cultura griega, y crear un sistema léxico al que recurren, de manera permanente, todas las lenguas modernas en búsqueda de raíces para expresar ideas, objetos o conceptos nuevos, del campo temático que sean. La lengua latina fue la primera beneficiaria de esta evolución y riqueza lingüística, y la expansión geográfica de Roma favoreció su empleo, hasta el punto de convertirse no solo en el origen de las lenguas de una buena parte de Europa, entre ellas, las romances, de la que nuestra propia lengua, el castellano, forma parte; sino también en la lengua cultural de Europa, que sirvió, durante mucho tiempo, para el registro y la transmisión de todos los saberes y conocimientos.

Con los contenidos lingüísticos del bloque de aprendizaje «Lengua/Léxico» se quiere, en definitiva, que el alumnado identifique los procesos de composición y derivación, y dentro de este, que conozca los más rentables prefijos y sufijos grecolatinos de nuestra lengua; que distinga entre palabras patrimoniales y cultismos; que precise el sentido de las palabras que utiliza... Con todo ello, podrá mejorar la comprensión oral y escrita de los diferentes tipos de mensajes, tanto científico-técnicos, como de comunicación en general; y establecer paralelismos y contrastes entre su propia lengua y otras lenguas modernas.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS

El proceso de enseñanza y aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas del conocimiento. Las competencias no se adquieren en un determinado momento y no permanecen inalterables, sino que implican un proceso mediante el cual las personas van adquiriendo mayores niveles en su desempeño, de forma que se favorece un aprendizaje a lo largo de toda la vida. En este sentido, la materia específica de Cultura Clásica puede contribuir a desarrollar muchos aspectos y dimensiones de las siguientes competencias: 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*.

A la adquisición de la competencia en *Comunicación lingüística (CL)* se contribuye, de una manera especial, desde el bloque de aprendizaje «Lengua/Léxico» de esta materia, dedicado, en particular, a la dimensión lingüística de esta competencia. El estudio de las normas fonéticas de evolución del latín al castellano, la distinción entre palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles; de los procedimientos de formación de palabras (composición y derivación); de los prefijos y sufijos griegos y latinos; del léxico de origen grecolatino y de los procedimientos para la formación del vocabulario básico y culto que conforma gran parte de la terminología científica y técnica actual, permite que el alumnado, como agente comunicativo que produce, y no solo recibe, mensajes, mejore su comprensión y expresión oral y escrita no solo en castellano, sino también en la lengua o lenguas extranjeras que estudia, potenciando de esta manera la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación. Para desarrollar también esta competencia es fundamental superar dificultades y resolver los diferentes problemas que surgen en el acto comunicativo, por lo que se hace necesario servirse de destrezas y estrategias comunicativas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y el análisis y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos como diccionarios, glosarios, repertorios etimológicos..., útiles para el descubrimiento del significado de nuestro vocabulario de origen griego y latino.

Por otra parte, se contribuye también a la consecución de la competencia en *Comunicación lingüística* con la interpretación de fragmentos de obras de la literatura grecolatina que promueven el interés en el alumnado por la lectura, la valoración estética de los textos y, en definitiva, el amor por la literatura.

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

De esta manera, la mayor parte de los criterios de evaluación de Cultura Clásica, constatan la utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, así como apoyo para los productos escolares, a través de los cuales el alumnado habrá de demostrar la adquisición de los aprendizajes descritos en ellos.

Se contribuye a la competencia de ***Aprender a aprender (AA)*** en cuanto que la materia de Cultura Clásica ayuda a desarrollar capacidades como la organización y gestión del aprendizaje; la planificación, supervisión y evaluación del resultado y del proceso; la motivación, auto-eficacia y confianza; y la atención, la concentración, la memoria y la motivación. En este sentido, es necesario que el alumnado sea consciente no solo del esfuerzo que realiza para lograr sus objetivos y, en su caso, reconducir su propio proceso de aprendizaje, sino también de lo que sabe, lo que necesita saber para mejorar y de cómo optimizar lo aprendido para aplicarlo en la vida diaria. El desarrollo y la adquisición de esta competencia implican la transferencia de aprendizajes de un campo a otro. Por eso, el trabajo en torno a situaciones de aprendizaje relacionadas con otras materias de la etapa, o el desarrollo de proyectos de carácter interdisciplinar pueden contribuir a que el alumnado desarrolle esta competencia. De esta manera, el alumnado de manera individual, grupal o colaborativa, tiene la posibilidad de consultar, buscar y contrastar información, regulando y controlando su propio proceso de aprendizaje, aceptando los errores como parte de estos procesos y aprendiendo de los demás.

Adquirir las ***Competencias sociales y cívicas (CSC)*** supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás, y a través de Cultura Clásica se favorece también su adquisición. Se hace fundamental, en este caso, adquirir los conocimientos que permitan comprender y entender la organización y el funcionamiento de los sistemas políticos de la antigüedad clásica, reconociendo el ejercicio del poder antes y ahora; de las instituciones político-sociales más representativas de Grecia y Roma, y su pervivencia en las actuales; de la realidad social y familiar del mundo en el que vivían los grupos humanos de estas dos civilizaciones, sus conflictos personales y grupales, así como los espacios y territorios en que se desarrollaba su vida diaria, comparando sus valores cívicos con los del momento presente. Así, se favorece que el alumnado participe de manera activa, eficaz y constructiva en el funcionamiento democrático de la sociedad, tanto en el ámbito público como privado; y se comprometa personal y colectivamente en su mejora, fomentándose así la educación en valores.

La materia de Cultura Clásica contribuye, además, a la competencia de ***Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)***, en la medida en que se utilizan, para la elaboración de productos y trabajos de investigación sobre diversos aspectos y ámbitos de las civilizaciones griega y romana, procedimientos que exigen elegir, planificar, organizar, y gestionar conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes, además de evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. Las producciones a través de las que el alumnado demuestra la adquisición de los aprendizajes relativos a Grecia y Roma promueven que el alumnado actúe de una forma creadora e imaginativa y con responsabilidad, de manera que demuestre predisposición, por un lado, hacia el trabajo en grupo o colaborativo, desarrollando habilidades de cooperación que permitan al alumnado tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas a través de una actitud integradora; asumir actitudes de liderazgo que le permitan afrontar proyectos que impliquen la puesta en común de resultados, la asunción de riesgos, la aceptación de los posibles errores, asumiendo retos que le permitan superar estas dificultades...

La aportación de Cultura Clásica a la competencia en *Conciencia y expresiones culturales (CEC)* es especialmente relevante. Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de las civilizaciones griega y romana; utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal, para desarrollar la capacidad estética y creadora del alumnado; y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos que hay que conservar.

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

CONTENIDOS

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

En consonancia con todo esto, los contenidos de Cultura Clásica se encuentran distribuidos en dos cursos de la siguiente manera. El curso de 3.º de ESO contempla estos cinco bloques de aprendizaje: I. «Geografía e historia de Grecia y Roma», II. «Mitología», III. «Arte», IV. «Sociedad y vida cotidiana», V. «Lengua/Léxico», y VI. «Pervivencia en la actualidad». Por su parte, el curso de 4.º de ESO presenta estos otros cinco bloques de aprendizaje: I. «Geografía e historia de Grecia y Roma», II. «Religión y mitología», III. «Arte», IV. «Literatura», V. «Lengua/Léxico», y VI. «Pervivencia en la actualidad».

Con los bloques de aprendizaje del I al IV y VI de cada curso se pretende mostrar la pervivencia de la cultura grecorromana en diversos aspectos del mundo actual. De esta forma, se estudiarán, los aspectos más característicos de la cultura grecorromana que mayor repercusión en nuestra civilización occidental.

Para sentar las bases de este estudio, se parte de la necesidad de situar adecuadamente en el tiempo y en el espacio los acontecimientos más destacados de la historia de las civilizaciones griega y romana, tomando en consideración que, sin un conocimiento básico de la historia griega y romana, no es posible comprender los orígenes de lo que denominamos hoy civilización occidental, y teniendo en cuenta al mismo tiempo que este contexto histórico está necesariamente vinculado al espacio geográfico en el que tiene lugar.

El estudio de la religión griega y romana presta especial atención, por una parte, a la mitología, cuya influencia resulta decisiva para la configuración del imaginario occidental; y por otra parte, a las manifestaciones más significativas de la religiosidad oficial, entre las cuales destacan, por su repercusión posterior, los juegos dedicados a diferentes divinidades, y, en especial, los de Olimpia en honor a Zeus, pero también las festividades en honor a Dionisio, vinculadas al origen de la tragedia, o las grandes Panateneas, inmortalizadas en los frisos del Partenón.

Se atiende también a las distintas manifestaciones artísticas que nos han legado las civilizaciones griega y romana y que constituyen, en gran medida, los modelos y los precedentes de muchas de las producciones actuales; entre estas destacan las relativas a las artes plásticas, y más concretamente a la escultura y la arquitectura, cuyos vestigios perviven aún como parte de nuestro patrimonio histórico, y las literarias, cuya configuración en géneros determina toda nuestra tradición literaria en la misma medida en que lo hacen también los tópicos y recursos literarios empleados por sus autores.

Se dedica un apartado a la vida cotidiana, dentro de la cual se abordan aspectos como la vida familiar o la organización social de la vida política y la lucha derivada de los enfrentamientos entre sus distintos integrantes, elementos todos ellos que contribuyen a una mejor comprensión de algunos de los elementos que subyacen a la actividad humana en cualquier época, con independencia del contexto histórico en el que se desarrolle.

Como colofón de todo lo anterior, se ha reservado un bloque al estudio de la pervivencia del legado clásico en la actualidad, con el que se pretende analizar de manera más detenida los elementos de la herencia clásica que continúan funcionando como referentes en nuestra cultura.

El bloque de aprendizaje V, en ambos cursos, trata del conocimiento del léxico. En todo caso, los contenidos se presentan con un alto grado de generalización para que sea el propio profesorado quien realice las oportunas concreciones curriculares en función del alumnado, fomentando en él actitudes de interés y aprecio hacia la cultura clásica que le genere una motivación especial para ampliar su conocimiento en un futuro.

DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

PRIMERA EVALUACIÓN

TEMA 1

- Las lenguas y su origen clásico
- Las lenguas romances
- Del latín al castellano
- El griego en el castellano
- Los sistemas de escritura
- **Mitología:** Rómulo y Remo. La fundación de Roma. Ares- Marte

TEMA 2

- La religión clásica. Principales divinidades grecorromanas
- El culto. Los sacerdotes, plegarias y sacrificios
- Las fiestas religiosas
- La religión privada
- El mundo del más allá
- **Mitología:** el origen de las estaciones. Hades-Plutón

TEMA 3

- La infancia en el mundo clásico
- Nacimiento. Aceptación de los hijos. Imposición del nombre
- La educación.
- La indumentaria infantil.
- **Mitología:** la infancia de Zeus- Júpiter.

SEGUNDA EVALUACIÓN

TEMA 4

- El mundo femenino
- La boda en Grecia y Roma
- Las leyes romanas sobre el matrimonio
- La jornada de la mujer casada
- Los vestidos de la mujer griega y romana
- **Mitología:** el juicio de Paris. Afrodita-Venus.

TEMA 5

- El mundo masculino
- La jornada del ciudadano griego y romano
- La indumentaria masculina en Grecia y Roma
- Las termas romanas
- **Mitología:** Apolo y Dafne. El dios Apolo

TEMA 6

- Política y ciudadanía
- La polis griega
- Evolución política del mundo griego
- Etapas de la historia de Roma
- El *cursus honorum*
- **Mitología:** la historia de Aracne. Atenea- Minerva

TEMA 7

- El ejército en Grecia
- El ejército en Roma.
- Las legiones romanas. El campamento
- **Mitología:** los amores de Afrodita y Ares. Hefesto-Vulcano

TERCERA EVALUACIÓN

TEMA 8

- El arte clásico
- La arquitectura griega clásica. El templo griego
- La escultura griega
- La arquitectura romana
- La escultura romana
- Pintura y mosaico
- **Mitología:** las transformaciones de Zeus. Hera

TEMA 9

- Ciudades antiguas y modernas
- La ciudad griega
- La ciudad romana
- La vivienda romana: la *domus*
- **Mitología:** la lucha por el patronazgo de Atenas. Poseidón- Neptuno

TEMA 10

- Juegos y espectáculos
- El teatro. Las representaciones teatrales. Los actores
- El circo. Los *ludi circenses*
- El anfiteatro. Los gladiadores
- Los Juegos Olímpicos en Grecia
- **Mitología:** Orfeo y Eurídice. Dioniso-Baco

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Con el fin de garantizar la contribución de esta materia al desarrollo de los estándares de aprendizaje y las capacidades que subyacen en cada una de las competencias, se sugiere que el profesorado que imparta la materia de Cultura Clásica aplique una serie de principios didácticos y estrategias que permitan la consecución de aprendizajes significativos y funcionales por parte del alumnado, que ha de tomar la iniciativa e involucrarse para la adquisición de los aprendizajes descritos en el currículo. En este sentido, el papel docente debería ser el de guía, orientando facilitando y motivando al alumnado en este proceso.

Con el propósito de favorecer la motivación por el aprendizaje y generar la curiosidad y la necesidad en el alumnado por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y los valores presentes en las competencias, conviene combinar los bloques de aprendizaje y no trabajarlos de forma independiente; de manera que se proponen como posibles estrategias didácticas el empleo de bases de orientación o centros de interés, en los que se contextualicen cuestiones de geografía e historia, al mismo tiempo; o el uso de fuentes cartográficas interactivas, en las que se sitúen hitos históricos de Grecia y Roma en sus lugares geográficos correspondientes.

Asimismo, es recomendable la práctica de un currículo integrado en el que las situaciones de aprendizaje de la materia se combinen con los aprendizajes de otras áreas de la etapa a través del diseño de situaciones de aprendizaje colaborativas o que se muevan, incluso, en el terreno de la docencia compartida en la medida de lo posible. El mundo de la mitología y de los ciclos míticos, así como de todos sus personajes protagonistas se puede trabajar desde numerosos puntos de vista y con diversas estrategias pedagógicas. De esta manera, cabe recomendar metodologías activas y contextualizadas, que faciliten la participación e implicación del alumnado a través de un aprendizaje cooperativo y a través de proyectos en los que el papel del alumnado sea autónomo y consciente, desarrollando con ello la responsabilidad con su propio proceso de aprendizaje. Para ello, se sugiere la elaboración de atlas mitológicos, el diseño de viajes míticos de personajes legendarios, las dramatizaciones de mitos y leyendas..., de manera individual, grupal o colaborativa; la resolución conjunta de tareas; las estrategias interactivas que permitan al alumnado construir y compartir colectivamente los aprendizajes. Para cuestiones referidas, por ejemplo, a los sistemas políticos, a las instituciones de gobierno, al mundo del trabajo (hombres y mujeres libres, y esclavos y esclavas), a los grupos sociales y a las familias griegas y romanas, se proponen actividades que exijan al alumnado, a partir de una serie de ejemplos, establecer sus propias conclusiones o bien que le lleven a iniciar una búsqueda de datos en diferentes fuentes para, tras un proceso de análisis, elaborar informes, establecer sus propias conclusiones y publicarlas digitalmente. De especial utilidad para esto es la utilización de herramientas didácticas, de carácter colaborativo, relacionadas con las TIC, como wikis, blogs de aula o redes sociales. Con estos recursos el alumnado puede mostrar sus investigaciones fuera del aula y le permiten una retroalimentación por medio de comentarios de compañeros y compañeras, o de personas ajenas al aula o al centro, que lo ayudan a mejorar, cuidando aspectos como la ortografía, la presentación, la procedencia de las citas...

Los aprendizajes deben avanzar gradualmente, partiendo de los más simples a los más complejos. En este sentido, son especialmente útiles para el aprendizaje del alumnado de contenidos referidos, por ejemplo, a las fiestas religiosas, deportes (Juegos Olímpicos...) y espectáculos diversos (*ludi*, teatro...) el empleo de webquest o cazas del tesoro. Su empleo fomenta el aprendizaje autónomo del alumnado.

La realización de tareas o situaciones de aprendizaje, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo uso adecuado de distintas habilidades y según su ritmo y estilo de aprendizaje, pueden ser de gran utilidad para los aprendizajes referidos a las obras escultóricas y arquitectónicas griegas y romanas, a las mejoras científicas y técnicas en el campo del urbanismo o la construcción, a la localización y descripción de los monumentos clásico del patrimonio español y a la influencia de todos ellos en nuestro entorno más cercano. Con este tipo de instrumentos didácticos se personaliza el proceso de construcción de los aprendizajes.

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

En la actualidad, el profesorado de lenguas y cultura clásicas dispone de numerosas direcciones *online* o páginas web de las que puede seleccionar material didáctico para su trabajo particular como docente y para la elaboración, por parte de su alumnado, de productos y trabajos de investigación. De todas formas y como sugerencia de carácter general, cabe citar, por su reconocimiento y prestigio dentro de los estudios del mundo grecolatino, recursos como los bancos de imágenes (<http://rubens.anu.edu.au/> de la Universidad Nacional de Australia, <http://www.perseus.tufts.edu/> del Proyecto Perseus, <http://www.beazley.ox.ac.uk/index.htm> de la Facultad de Clásicas de la Universidad de Oxford...), proyectos o portales educativos en la red de carácter específico (*culturaclasica.com*, *culturaclasica.net*, *Palladium...*), repertorios digitales didácticos (entornos de autor, caza del tesoro, *webquest...*), webs y blogs especializados (<https://latunicadeneso.wordpress.com/2010/09/17/123-obras-maestras-del-prado-de-tema-mitologico/>: 123 obras maestras del museo del Prado de temática clásica, <http://latinpraves.blogspot.com.es/>: *Magister dixit...*), aplicaciones (*Trivial ludi*, *GotMythos: Mitología clásica*, *Latin Phrasebook...*), enciclopedias y diccionarios en línea, etc.

Con los recursos indicados o semejantes, se pueden desarrollar numerosas y diversas situaciones de aprendizaje que implique la realización, por parte del alumnado de trabajos de investigación o producciones como, por ejemplo, «Árboles genealógicos sobre los dioses», «El viaje de Ulises», «Elementos icónicos de la mitología en los medios de comunicación (prensa, publicidad...)», «La mitología a través de la pintura», «Reflejos del mito clásico en la literatura europea», «Héroes y heroínas de la mitología clásica en la música de todos los tiempos», «Perfiles de personajes históricos», «Elaboración de un periódico en formato papel o digital con temas sociales y políticos, o de un cómic o vídeo con personajes políticos de Grecia y Roma», «Construcción de maquetas donde se refleje la vida diaria de griegos y romano»; o del tipo «Las mujeres de la guerra de Troya», «Aspasia: la mujer más importante de Atenas», «Las conquistas de Julio César y su repercusión política», «Viriato: los lusitanos contra Roma»: «Los juegos olímpicos», «Los juegos romanos», «El teatro: ayer y hoy», «La importancia del ejercicio físico en Grecia y Roma», «Los acueductos de la Península Ibérica», «Las vías romanas de Hispania», «La astronomía y el mundo clásico», «Términos de las Ciencias Naturales con raíz griega», «Origen y significado de algunos elementos químicos», «El origen grecolatino de la terminología médica»...

En este punto podrá ser de especial interés para el alumnado la realización de producciones sobre lo que la crítica especializada denomina «el imaginario canario grecolatino», del que derivan los temas de Océano, Campos Elisios, Islas de los Bienaventurados, Islas afortunadas, Jardín de las Hespérides, Paraíso, Jardín de las Delicias, Atlántida y San Borondón; y en el que aparecen personajes míticos como Hércules, Gerión, las Amazonas, las Hespérides y las Gorgonas, entre otros. Se completará esta parte con trabajos sobre textos, de modo particular, de los historiadores de Canarias (Abreu Galindo y Torriani, por ejemplo) que recogen, a su vez, diversos temas del citado «imaginario».

Todo lo anteriormente citado son sugerencias para el trabajo del profesorado que imparta Cultura Clásica. Por supuesto que caben otras estrategias didácticas y otros recursos educativos. El profesorado, atendiendo a las características de su alumnado y a su ritmo de aprendizaje, podrá utilizar los que considere más adecuado, no descartándose, en todo caso, la realización de tareas, ejercicios, unidades didácticas, mapas conceptuales... para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea el más adecuado.

Lo mismo se puede decir sobre los instrumentos de calificación que el profesorado puede utilizar para comprobar el grado de logro del aprendizaje del alumnado. Aparte de algunos que se han ido citando en las orientaciones didácticas anteriores el empleo de las rúbricas o las matrices de evaluación facilitará la evaluación objetiva del alumnado. A esto podrá sumarse la potenciación de la autoevaluación y la coevaluación del alumnado, así como el uso de los diarios y las bitácoras de aprendizaje, los proyectos, el portfolio, etc.

Curso 3.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Localizar, identificar y describir, a grandes rasgos, en fuentes cartográficas los espacios geográficos más relevantes en los que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana, con la idea de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, cómo una situación geográfica predetermina un devenir histórico.</p> <p>Con este criterio se persigue verificar si el alumnado es capaz de señalar, utilizando fuentes cartográficas (mapas geográficos y territoriales, fotografías, imágenes satélites...), el marco geográfico en el que se sitúan en el momento de su apogeo las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando los puntos geográficos (regiones, ciudades, mares, islas, montañas...), y los restos y yacimientos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica. Igualmente, se tratará de comprobar si enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes para comprender las circunstancias que dan lugar al apogeo de las civilizaciones griega y romana, y a su expansión por el <i>Mare Nostrum</i>. Asimismo, se constatará que describe los principales factores (físicos, poblacionales, climáticos, económicos...) que justifican esta relevancia, de manera que tiene en cuenta la relación entre el espacio físico y el geográfico, y valora el papel de estas dos civilizaciones como puente entre oriente y occidente, y norte y sur de Europa. Para ello, se constatará que consulta fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, y utiliza la información recabada en producciones y proyectos individuales, grupales o colaborativos, tanto orales como escritos (trabajos monográficos, informes, mapas geográficos y políticos, exposiciones, murales...), propios del contexto escolar o social, de manera que construye un aprendizaje propio y mejora sus propiedades comunicativas.</p>		<p>COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE, CEC</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>1, 2.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicación en fuentes cartográficas de los puntos geográficos (regiones, ciudades, mares, islas, montañas...) y de los restos y yacimientos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica de las civilizaciones griega y romana. 2. Descripción de los principales aspectos y factores (físicos, poblacionales, climáticos, económicos...) que explican el apogeo y la expansión de Grecia y Roma por el <i>Mare Nostrum</i> y por otros territorios de Europa y Asia. 3. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas. 	

Criterio de evaluación

2. Describir en producciones propias del contexto escolar o social, el marco y el contexto histórico en el que se desarrollan Grecia y Roma, señalando, a partir de la consulta de fuentes de información diversas, sus etapas más representativas y algunos hitos y episodios de su historia que fueron fundamentales para entender su expansión; y reconociendo sus repercusiones para el futuro de la civilización occidental, con la finalidad de adquirir una perspectiva global de la historia de estas dos civilizaciones.

Mediante este criterio se busca determinar si el alumnado describe las etapas de la historia de Grecia (civilización cretense o minoica, civilización micénica o aquea, época oscura, época clásica y época helenística y romana) y Roma (monarquía, república e imperio), identificando las circunstancias que las originan y valorando sus consecuencias para la posteridad, de manera que es capaz de situar dentro de un eje o friso cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las dos civilizaciones y ordenar en una secuencia temporal los acontecimientos y los hechos históricos más relevantes (guerra de Troya, consolidación de la democracia ateniense, conquistas de Alejandro Magno... dentro de Grecia; y fundación de Roma, el ejercicio del poder por parte del pueblo romano: *SPQR*, el senado y el pueblo romano, *Pax Romana*... dentro de Roma). Se constatará también que identifica las conexiones más importantes que presentan las civilizaciones griega y romana con otras civilizaciones anteriores y posteriores (púnica, egipcia...), estableciendo relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas, con el fin de adquirir una perspectiva global de la evolución histórica del mundo occidental con respecto a otros lugares, en especial, del mundo oriental, y de favorecer el desarrollo de su propia conciencia intercultural. Igualmente, se comprobará si tiene la capacidad para detallar los perfiles históricos de los principales personajes de estas dos civilizaciones (Pericles, Aspasia... en Grecia y Julio César, Mesalina... en Roma), destacando su pervivencia histórica hasta la actualidad, para destacar el papel que han desempeñado en el proceso histórico de su momento y por qué han trascendido históricamente. Para ello, el alumnado partirá del análisis de fuentes diversas (orales, textuales, cinematográficas, artísticas...) tanto bibliográficas como digitales, para la elaboración de esquemas o mapas conceptuales, de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, que expone en clase con el apoyo de diversos medios y recursos educativos (archivos de vídeo o de audio, programas informáticos de presentaciones, programas interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, exposiciones...), participando en situaciones de comunicación propias del aula como exposiciones orales, diálogos, coloquios, debates, etc., de manera que construye un aprendizaje propio y mejora su

**COMPETENCIAS:
CD, AA, SIEE,
CEC**

capacidad comunicativa.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

3, 4, 5, 6.

Contenidos

1. Descripción de las etapas y los periodos históricos de Grecia y Roma, identificación de las circunstancias que los originan y valoración de sus consecuencias para la posteridad.
2. Ubicación en ejes o frisos cronológicos de los acontecimientos y hechos históricos más significativos de la civilización grecorromana, y relación de estos hitos con otros asociados a distintas culturas.
3. Identificación de las conexiones más importantes que presentan las civilizaciones griega y romana con otras civilizaciones anteriores y posteriores y relación entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma, y de otras culturas.
4. Reconocimiento de los personajes históricos más relevantes de la época clásica antigua y valoración del papel que desempeñaron en el proceso histórico de su momento y de la posterior trascendencia histórica que tuvieron.
5. Interpretación de las fuentes de información y utilización de las TIC para la realización de tareas o trabajos en el contexto escolar.

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Diferenciar los conceptos de mito y leyenda, y conocer los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, así como sus historias y leyendas más representativas, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico, de nuestro entorno más cercano.</p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de definir los conceptos de mito y leyenda, y de contrastarlos. También se trata de que cite con su denominación griega y latina los principales dioses y diosas (Zeus/Júpiter, Artemio/Diana...), y los héroes y las heroínas más relevantes de la mitología grecolatina (Aquiles, Paris, Helena, Agamenón, Clitemnestra...). Detallará, además, los rasgos que los caracterizan, sus atributos, así como sus ámbitos de influencia, las intervenciones más relevantes y los ciclos míticos (troyano, tebano, argonáutico, cretense y heraclida) que protagonizan. Para ello, elabora, de manera individual, grupal o colaborativa, producciones orales (exposiciones, diálogos, debates, coloquios, mesas redondas...) o escritas (esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de investigación...), para las que consulta fuentes biográficas y digitales, haciendo uso de las TIC. Asimismo, se comprobará que señala en estas producciones semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas (egipcia, celta...), a partir de su tratamiento tanto en las artes plásticas y visuales (pintura, escultura, vídeo, cómic...), como en las obras literarias y musicales (novela, teatro, ópera, danza...), de las diferentes épocas, o en la tradición religiosa. Además, se constatará que compara los héroes de la mitología clásica con los actuales, indicando las principales semejanzas y diferencias entre unos y otros, y asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época, de manera que comprueba cuánto hay de los mitos de la antigüedad clásica en los mitos nuevos y cómo la mayor parte de estos son una actualización de aquellos, y valora cómo llega la propia sociedad a considerarlos un modelo de comportamiento. Todo ello, con la finalidad de analizar los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina y de enjuiciar las causas de la consolidación de esos arquetipos en la vida presente.</p>		<p>COMPETENCIAS: CL, CD, AA, CEC</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>7, 8, 9, 10.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Distinción de los conceptos de mito y leyenda. 2. Descripción de los rasgos, atributos y ámbitos de influencia de los principales dioses y diosas de la mitología grecolatina, así como de sus historias y leyendas más representativas. 3. Descripción de los héroes y las heroínas, y seres mitológicos más 	

	<p>importantes dentro del imaginario mítico, así como de sus historias, leyendas y ciclos míticos en los que participaron.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Valoración de la mitología griega y romana como recurso inagotable a través de los siglos en las manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...) o en la tradición religiosa.5. Análisis de la mitología clásica: semejanzas y diferencias entre esta y los mitos actuales.6. Interés por la trascendencia histórica de los mitos: valoración de la necesidad de las sociedades de tener mitos y héroes como modelos de comportamiento en los que identificarse.7. Uso responsable y adecuado de las TIC como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.	
--	--	--

Criterio de evaluación

4. Describir las características fundamentales del arte clásico y señalar su presencia en las manifestaciones artísticas actuales, relacionándolas con sus modelos clásicos, a partir del análisis estilístico y formal de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, con la finalidad de valorar la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y respetar el patrimonio artístico de otros pueblos.

Este criterio está dirigido a evaluar si el alumnado describe las principales características de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte clásico, explicando su funcionalidad, valorando la representación del cuerpo humano y reconociendo los órdenes arquitectónicos del arte griego (dórico, jónico, corintio), así como la importancia de la arquitectura civil para la expansión de Roma. Se constatará que las encuadra en su periodo histórico (arcaico, clásico y helenístico, para el caso del arte griego; y monarquía, república e imperio, para el caso del arte romano) y que identifica en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales, explicando, además su funcionalidad. Para ello, partirá de la localización en fuentes cartográficas de los monumentos clásicos más significativos del patrimonio español, tanto civiles (calzadas, vías, villas, puentes, acueductos, termas, alcantarillado, teatro y anfiteatros...) como artísticos (esculturas, mosaicos, murales...), de manera que describe, a partir de elementos concretos, su estilo y cronología aproximada, y valora así el influjo de las obras de ingeniería y construcciones del mundo griego y romano en las actuales. Para todo lo anterior, se verificará si emplea estrategias de búsqueda y selección de la información de todo tipo de fuentes y soportes de información y comunicación, incluyendo las TIC (bancos de imágenes, fondos museísticos, colecciones, yacimientos y parques arqueológicos...), para su posterior presentación escrita y exposición oral, con el fin de mejorar el aprendizaje autónomo y sus posibilidades comunicativas en diversos contextos.

**COMPETENCIAS:
CL, CD, AA, CEC**

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

11, 12, 13, 14.

Contenidos

1. Descripción de las principales características de las obras escultóricas y arquitectónicas más significativas del arte clásico antiguo y encuadramiento de estas en el periodo histórico correspondiente.
2. Explicación de la funcionalidad de los motivos mitológicos, históricos o culturales en el arte clásico, e identificación de su pervivencia en el arte contemporáneo.

	<ol style="list-style-type: none">3. Localización y descripción de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, tanto civiles como artísticos o decorativos, y reseña de sus elementos característicos, estilo y cronología aproximada; así como su localización en fuentes cartográficas.4. 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.	
--	--	--

Criterio de evaluación

5. Describir tanto las principales formas de organización política y social en Grecia y Roma, resaltando sus características más relevantes y estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas, para confrontarlas con las del momento presente; como la composición de las familias griegas y romanas, enjuiciando los roles asignados a sus componentes y valorando, de manera especial, el papel de la mujer en la antigüedad grecolatina. Todo ello con la finalidad de identificar su pervivencia en el actual contexto sociopolítico.

Este criterio pretende comprobar si el alumnado es capaz de describir los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica (de Grecia: monarquía, tiranía y democracia; y de Roma: monarquía, república e imperio), la forma de distribución y el ejercicio de poder, las instituciones existentes (en la polis de la Atenas clásica: los Magistrados, la Ecclesia o asamblea popular, la Boulé o consejo, la Heliea o tribunal del pueblo y el Areópago; en la polis de Esparta: la Diarquía, los Cinco éforos, la Gerusía y la Apella; y en la Roma republicana: el Senado, la Asamblea popular y la Magistratura), el papel que estas desempeñan y los mecanismos de participación política, para constatar cuántas de ellas perviven o se han transformado en las instituciones políticas actuales tanto de España como del mundo occidental. Se trata, además, de verificar si sabe detallar la organización de la sociedad griega y romana, y explicar las características de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas (en la polis de Atenas: ciudadanos, metecos y esclavos; en la polis de Esparta: espartanos, periecos e ilotas; y en Roma: patricios, plebeyos, libertos y esclavos), relacionando estos aspectos con los valores cívicos existentes en la época y comparándolos con los del momento presente. También, se trata de comprobar que el alumnado identifica y explica los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus componentes, reconociendo y explicando, a través de ellos, estereotipos culturales y comportamientos sociales vigentes hoy en día, y poniendo especial atención a la situación de la mujer en el mundo grecolatino, con el fin de valorar cómo somos y actuamos en la actualidad en nuestros contextos familiares. Para ello, se tomará nota de que consulta fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, y de que utiliza la información recabada en producciones individuales, grupales o colaborativas, tanto orales como escritas propias del contexto escolar o social (trabajos monográficos, informes, exposiciones, murales, juegos escénicos o dramatizaciones...), de manera que construye un aprendizaje propio y mejora sus propiedades comunicativas.

**COMPETENCIAS:
CD, AA, CSC,
SIEE**

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

15, 16, 17.

Contenidos

1. Descripción de los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica y reconocimiento del ejercicio del poder entonces y ahora.
2. Descripción de los mecanismos de participación ciudadana en las

	<p>instituciones políticas más representativas de Grecia y Roma y la pervivencia de estas en las actuales.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Detalle de la organización de los principales grupos sociales en las civilizaciones griega y romana, y papeles asignados a cada uno de ellos, y comparación de los valores cívicos de las dos civilizaciones con los del momento presente.4. Valoración de los diferentes roles que desempeñan cada uno de los componentes de las familias griegas y romanas, poniendo especial atención a la situación de la mujer en el mundo grecolatino; y explicación de los estereotipos culturales y comportamientos sociales vigentes hoy en día.5. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.	
--	---	--

Criterio de evaluación

6. Describir las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad, explicando la especial importancia que tuvieron las fiestas, diversos espectáculos como el teatro, el deporte y todo lo que en el mundo griego y romano se consideraba, en general, recreo del espíritu para comprender la influencia de la organización del trabajo en el progreso de nuestra cultura y la función del ocio en el desarrollo de la identidad social de los pueblos, emitiendo juicios críticos sobre los espectáculos actuales.

Este criterio permitirá constatar si el alumnado describe las distintas formas de trabajo de las sociedades griega y romana, y las relaciona con los acontecimientos científicos y técnicos de la época (arquitectónicos y de ingeniería, en especial: redes viarias puentes, acueductos...), explicando el rechazo que existía en estas sociedades esclavistas al trabajo retribuido e indicando las actividades propias de las personas libres (banqueros, comerciantes, artesanos...) y de las personas esclavas (trabajos serviles y manuales, así como actividades intelectuales: pedagogo, médico...). Asimismo, se comprobará que detalla las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, en especial, las festividades religiosas y los espectáculos (*ludi*: juegos del circo y del anfiteatro; representaciones teatrales...), analizando su finalidad y los grupos a los que van dirigidas, así como las más conocidas competiciones deportivas, entre ellas, los Juegos Olímpicos, de los que explicará su origen y naturaleza, comparándolos y destacando su importancia con respecto a otras festividades de este tipo existentes en la época. Por último, el criterio permitirá verificar que el alumnado infiere la influencia de estos aspectos en el progreso de la cultura occidental y en el desarrollo de su identidad social, y que emite juicios críticos de los espectáculos actuales, tanto los minoritarios (teatro, ópera, danza...) como los mayoritarios o de masas (campeonatos deportivos internacionales o de carácter mundial...), valorando su propia participación en ellos y su influencia en su entorno personal y social más cercano. Para todo lo anterior, elaborará producciones orales o escritas (exposiciones, diálogos, debates, coloquios, mesas redondas, esquemas o mapas conceptuales, fichas, trabajos de investigación...), individuales, grupales o colaborativas, en las que consulta fuentes bibliográficas y digitales, y hace uso de las TIC. Todo ello, con la finalidad de mejorar su percepción sobre el relevante papel que tiene la actividad laboral para el crecimiento personal y colectivo, y reconocer la importancia del ocio en el desarrollo y funcionamiento no solo de las sociedades griega y romana, sino también de la actual.

COMPETENCIAS:
AA, CSC, SIEE,
CEC

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

18, 19, 20.

Contenidos

1. Interpretación del mundo del trabajo en la civilización grecolatina y valoración crítica de la actividad laboral de las personas libres y de las esclavas.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Valoración de la influencia de los avances científicos y técnicos del mundo antiguo clásico en la mejora de la actividad laboral, en particular, y en el progreso de la cultura occidental, en general. 3. Reconocimiento de las fiestas religiosas, de los deportes (Olimpiadas) y de los espectáculos (<i>ludi</i> y representaciones teatrales), como formas de ocio de las sociedades griega y romana, y comparación con las formas de ocio de la sociedad actual. 4. Juicio crítico sobre los espectáculos actuales tanto minoritarios como mayoritarios o de masas, reseñando rasgos que aún perviven de las manifestaciones culturales y religiosas de Grecia y Roma. 5. Interpretación de las fuentes de información y utilización de las TIC para la realización de tareas o trabajos en el contexto escolar. 	
--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Describir los diversos tipos de escritura y alfabetos de la antigüedad, distinguiéndolos entre sí y teniendo en cuenta los contextos culturales, económicos y sociales en los que surgieron; así como reconocer el origen común de diferentes lenguas, entre ellas, las lenguas romances, identificado estas de las no romances de la Península Ibérica y localizándolas en fuentes cartográficas, con la finalidad de apreciar cómo las lenguas no solo son instrumentos de comunicación, sino también de cohesión cultural.</p> <p>Este criterio trata de verificar si el alumnado es capaz de explicar algunos de los rasgos que distinguen los diferentes tipos de escritura de la antigüedad, clasificándolos conforme a su naturaleza (escritura pictográfica, ideográfica, silábica y alfabética), y detallando aspectos que distinguen a unos de otros; y de nombrar y describir los rasgos principales de los</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, CD, SIEE, CEC</p>
--	---

alfabetos más utilizados en el mundo occidental (alfabetos fenicio, griego, latino...), diferenciándolos de otros tipos de escrituras y códigos actuales, para valorar la importancia de la comunicación escrita en la evolución y desarrollo de las personas y de los pueblos desde la historia de los tiempos. Además, se trata de comprobar si enumera y localiza en fuentes cartográficas las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas (lenguas romances procedentes del latín, lenguas germánicas, lenguas célticas, lenguas baltoeslavas y lengua griega), así como las lenguas que se hablan en España, diferenciando por su origen, romances (castellano, catalán y gallego) y no romances (euskera) y situándolas geográficamente en un mapa de España. Asimismo, se constatará que describe la evolución del castellano, a partir del latín como un proceso de evolución lingüística e histórica, para lo que el alumnado tendrá que explicar e ilustrar con ejemplos los elementos que evidencian de manera más visible su origen común y el parentesco existente: distinción de palabras patrimoniales (*filium*>«hijo»...), cultismos (*materia*>«materia»...), semicultismos (*cathedra*>«cátedra»...) y dobles (*calidum*>«cálido» y «caldo»...), cambios fonéticos más frecuentes del latín al castellano (las consonantes sordas sonorizan: p>b *aprilem*>«abril», t>d *metum*>«miedo» y c>g *focum*>«fuego»...), a fin de mejorar su competencia lingüística y fomentar el aprendizaje de otros idiomas y de otras realidades culturales. Para ello, maneja las tecnologías de la información y la comunicación en la consulta de fuentes bibliográficas y digitales, para producciones individuales, grupales o colaborativas, propias del ámbito escolar (resúmenes, informes, presentaciones electrónicas, sencillas página web...), en los que refleja sus conocimientos sobre el origen y la evolución de las lenguas. Todo ello, con la finalidad de mejorar su competencia lingüística y fomentar el aprendizaje de otros idiomas y de otras realidades culturales.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados

21, 22, 23, 24, 25.

Contenidos

1. Reconocimiento de los diferentes tipos de escritura (pictográfica, ideográfica, silábica y alfabética) y alfabetos (griego y latino) de la antigüedad clásica, y valoración de la importancia de la comunicación escrita en la evolución y desarrollo de las sociedades.
2. Identificación de los principales familias de lenguas indoeuropeas (latinas, germánicas, célticas, baltoeslavas y griega) y su localización en fuentes cartográficas.
3. Diferenciación de las lenguas que se hablan en España entre romances (castellano, catalán y gallego) y no romances (euskera), y localización geográfica en fuentes cartográficas.
4. Aplicación de las normas fonéticas de evolución del latín al castellano y

	<p>distinción entre palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles.</p> <p>5. Utilización responsable de las TIC como recurso para la obtención de información y su tratamiento, y apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.</p> <p>6. Empleo de diversas fuentes de escrituras de procesadores de textos, en especial de griego, para trabajar los alfabetos antiguos.</p>	
--	---	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>8. Relacionar el léxico común, técnico y científico de origen grecolatino más frecuente en el contexto escolar o social, con las palabras latinas o griegas originarias, explicando su significado a partir del análisis y la descomposición del término origen, con el fin de ampliar el vocabulario, mejorando de este modo su competencia lingüística.</p> <p>Este criterio quiere constatar que el alumnado tiene la capacidad para explicar el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el contexto escolar o social, a partir de la descomposición y análisis etimológico del término de origen, empleando para ello diccionarios, glosarios, repertorios etimológicos..., en formato papel o digital. Deberá distinguir los conceptos de composición y derivación, identificando cómo se forman las palabras a partir de la unión de dos o más bases léxicas, así como los prefijos y sufijos más rentables lingüísticamente hablando. Todo ello, con la finalidad de lograr una mayor precisión en el uso de algunos términos de origen grecolatino en sus producciones orales y escritas, adquirir la nomenclatura necesaria para comprender materias y textos especializados (medicina, biología, matemáticas, química, física, artes plásticas, música, etc.), ampliar el vocabulario en su propia lengua y en otras que conoce, y construir un aprendizaje propio.</p>		<p>COMPETENCIAS: CL, CD, CEC</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 26, 27, 28.</p>	<p>Contenidos</p> <p>1. Explicación de los procedimientos de formación de palabras: composición y derivación.</p> <p>2. Reconocimiento de los prefijos y sufijos griegos y latinos más productivos</p>	

	<p>en nuestra lengua.</p> <p>3. Adquisición de una terminología específica de textos especializados, propios del contexto escolar: medicina, biología, matemáticas, química, física, artes plásticas, música, etc.</p> <p>4. Empleo de diccionarios, glosarios, y repertorios etimológicos en formato papel y digital para el descubrimiento del significado de las palabras de origen griego y latino en nuestra lengua.</p>	
--	---	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>9. Describir algunos aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, reconociendo la pervivencia de la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos, así como de los rasgos más importantes de la organización social y política de Grecia y Roma, tanto en las manifestaciones artísticas y culturales como en el contexto sociopolítico y económico del mundo occidental actual y, en especial, de nuestro país y de nuestra Comunidad Autónoma, a través de la realización de trabajos de investigación individuales o grupales, en los que demuestra sentido crítico no solo para la selección de fuentes de información y para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, sino también para la presentación de los resultados de la investigación. Todo ello, con la finalidad de apreciar cómo el mundo grecolatino se ha erigido en fuente de inspiración para la actividad creadora posterior y valorar cómo las instituciones públicas y los derechos sociales de personas y pueblos han ido evolucionando a lo largo de la historia, y con el propósito también de mejorar su competencia comunicativa e informacional.</p> <p>A través de este criterio se comprobará si el alumnado es capaz de demostrar la pervivencia de la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos en las manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, demostrando su vigencia en una y otra época. Asimismo, se constatará que describe aspectos sociopolíticos y económicos que tuvieron su prevalencia en Grecia y Roma (la lucha de clases que condujeron a la instauración de la democracia, la necesidad de un reordenamiento moral de la vida pública, las normas de conducta de la ciudadanía...), y que los compara con la sociedad actual, partiendo para ello de su entono más cercano, de manera que puede explicar la influencia que el mundo clásico ha tenido en la historia y las tradiciones de nuestro país («Ley de las XII tablas» o <i>Duodecim tabularum Leges...</i>). Para todo ello, se comprobará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente,</p>	<p>COMPETENCIAS: : CL, CD, CSC, SIEE, CEC</p>
---	--

es capaz de elaborar producciones de carácter interdisciplinar en las que contrasta el modo de vida de las sociedades griega y romana con el de las sociedades actuales: trabajos escritos, exposiciones orales, elaboración de periódicos o cómics con temas del mundo clásico; construcción de maquetas de los lugares en los que se realizan las manifestaciones culturales de estas civilizaciones; identificación de elementos icónicos del mundo clásico en los medios de comunicación..., de manera que es capaz de buscar información en repertorios bibliográficos o digitales (bancos y repositorios de imágenes de iconografía clásica disponibles en Internet, textos de carácter político y social, entornos de autor, enciclopedias y diccionarios, repertorios de recursos didácticos, *webquest*...), así como en proyectos o portales educativos en la red de carácter específico, organizarla, situar cronológicamente los datos obtenidos, interpretar los referentes clásicos en comparación con sus correspondientes del mundo actual y exponer el resultado, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, y sirviéndose de diferentes medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, dramatizaciones, exposiciones... En esta línea, se valorará que el alumnado conozca las referencias del mundo clásico en Canarias, a través de la consulta de textos de autores que hablan de los tópicos de los Campos Elíseos, del Jardín de las Hespérides, de las Islas Afortunadas..., tanto clásicos (Homero, Hesíodo, Platón...) como canarios (Tomás Morales, Viera y Clavijo...) y no canarios (Torriani...). Todo ello, con la finalidad de que el alumnado desarrolle su sentido crítico, y su capacidad de aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

Estándares de aprendizaje evaluables relacionados
29, 30, 31, 32.

Contenidos

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

3º ESO

1. Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan el momento de apogeo de las civilizaciones griega y romana, delimitando el ámbito de influencia de cada una de ellas y ubicando con relativa precisión los puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos más conocidos por su relevancia histórica.
2. Enumera aspectos del marco geográfico que pueden ser considerados determinantes para comprender las circunstancias que dan lugar al apogeo de las civilizaciones griega y romana y explica los factores principales que justifican esta relevancia.
3. Describe los principales hitos de la historia de Grecia y Roma, identificando las circunstancias que los originan, los principales actores y sus consecuencias, y mostrando con ejemplos su influencia en nuestra historia.
4. Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.
5. Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas.
6. Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.
7. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.
8. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.
9. Compara los héroes de la mitología clásica con los actuales, señalando las semejanzas y las principales diferencias entre unos y otros y asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.
10. Reconoce referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.
11. Reconoce en imágenes las características esenciales de la arquitectura griega y romana identificando razonadamente mediante elementos visibles el orden arquitectónico al que pertenecen los monumentos más significativos.
12. Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.
13. Describe las características y explica la función de las principales obras arquitectónicas del arte griego (templos y teatros), ilustrando con ejemplos su influencia en modelos posteriores.

14. Localiza en un mapa y describe los monumentos clásicos más significativos que forman parte del patrimonio español, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.
15. Nombra los principales sistemas políticos de la antigüedad clásica describiendo, dentro de cada uno de ellos, la forma de distribución y ejercicio del poder, las instituciones existentes, el papel que éstas desempeñan y los mecanismos de participación política.
16. Describe la organización de la sociedad griega y romana, explicando las características de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas, relacionando estos aspectos con los valores cívicos existentes en la época y comparándolos con los actuales.
17. Identifica y explica los diferentes papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus miembros, identificando y explicando a través de ellos estereotipos culturales y comparándolos con los actuales.
18. Identifica y describe formas de trabajo y las relaciona con los conocimientos científicos y técnicos de la época, explicando su influencia en el progreso de la cultura occidental.
19. Describe las principales formas de ocio de las sociedades griega y romana, analizando su finalidad, los grupos a los que van dirigidas y su función en el desarrollo de la identidad social.
20. Explica el origen y la naturaleza de los Juegos Olímpicos, comparándolos y destacando su importancia con respecto a otras festividades de este tipo existentes en la época.
21. Reconoce, diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza, y explicando alguno de los rasgos que distinguen a unos de otros.
22. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.
23. Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.
24. Describe la evolución de las lenguas romances a partir del latín como un proceso histórico, explicando e ilustrando con ejemplos los elementos que evidencian de manera más visible su origen común y el parentesco existente entre ellas.
25. Identifica las lenguas que se hablan en España, diferenciando por su origen romances y no romances y delimitando en un mapa las zonas en las que se utilizan.
26. Reconoce y explica el significado de algunos de los helenismos y latinismos más frecuentes utilizados en el léxico de las lenguas habladas en España, explicando su significado a partir del término de origen.
27. Explica el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.
28. Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.
29. Señala y describe algunos aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos.

30. Demuestra la pervivencia de la mitología y los temas legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos.
31. Enumera y explica algunos ejemplos concretos en los que se pone de manifiesto la influencia que el mundo clásico ha tenido en la historia y las tradiciones de nuestro país.
32. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El departamento considera actores determinantes para la valoración positiva en Cultura Clásica:

- La asistencia activa a clase
- La atención constante
- La contestación correcta a las múltiples preguntas que se hacen en clase
- La realización personal de los ejercicios y actividades que se planifiquen en cada momento

- El porcentaje de la nota quedaría así:
 - A) 60% exámenes y pruebas escritas
 - B) 20% trabajos individuales o colectivos
 - C) 20% cuaderno de trabajo, asistencia, actitud, trabajo diario...

CONTENIDOS MÍNIMOS

PENDIENTES Y SEPTIEMBRE

I. Las lenguas y su origen clásico.

1. Las lenguas y su origen clásico: el indoeuropeo, el griego, el latín y las lenguas romances.
2. El alfabeto griego. Reglas de transcripción: identificación de palabras españolas transcritas del griego.
3. Étimos griegos más usuales. Interés por emplear fuentes griegas de escritura para trabajar el alfabeto griego y diversas cuestiones de léxico griego.
4. Introducción al léxico latino: prefijos latinos más usuales. Relación entre el léxico griego y latino, y su aplicación al lenguaje cotidiano.
5. Hispania romana y griega (historia y elementos artísticos).

II. La religión grecorromana.

1. La religión grecorromana: el concepto de *Religión, Destino,...*
2. La religión clásica: la religión griega y romana.
3. El culto: los sacerdotes, las plegarias y los sacrificios.
4. Fiestas religiosas más conocidas del Mundo Clásico: fiestas religiosas en Grecia, fiestas religiosas en Roma y la religión privada.
5. El mundo de los muertos: los catasterismos y la escatología (Canarias y sus mitos clásicos).

III. Política y Ciudadanía.

1. Política y ciudadanía (introducción).
2. El invento de la Democracia y el valor del voto.
3. La *Polis*. Los sistemas de gobierno helenos a lo largo de la historia antigua. La esclavitud.
4. La *civitas*. Los sistemas de gobierno romanos a lo largo de la historia antigua. La esclavitud.
5. El *cursus honorum*.

IV. El arte clásico.

1. Nociones generales del arte en la Antigüedad. El arte griego: la arquitectura, la escultura y la cerámica.
2. El arte romano: la arquitectura, la escultura, la pintura y el mosaico.

V. Juegos y espectáculos.

1. El ocio en Grecia y Roma: los juegos y espectáculos.
2. Los juegos y espectáculos griegos: los Juegos Olímpicos y el Teatro.
3. Los juegos y espectáculos romanos: los *ludi circenses, ludi scaenici*.
4. Los Juegos Olímpicos en Grecia.