

PROGRAMACIÓN DE CULTURA CLÁSICA DEL DEPARTAMENTO DE GRIEGO

1. Departamento de griego
2. **Programación didáctica de Cultura Clásica para 2º, 3º y 4º de ESO.**
 - 1 - Introducción.
 - a) Justificación de la programación.
 - b) Contextualización.
 - 2 – Objetivos de la etapa respectiva vinculados con la materia o el ámbito.
 - 3 – Competencias.
 - 4 - Contenidos.
 - 5 - Unidades didácticas.
 - a) Organización de las unidades didácticas.
 - b) Distribución temporal de las unidades didácticas.
 - 6 – Metodología. Orientaciones didácticas.
 - a) Metodología general y específica.
 - b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Actividades complementarias.
 - 7 - Evaluación del alumnado.
 - a) Criterios de evaluación.
 - b) Instrumentos de evaluación.
 - c) Criterios de calificación.
 - d) Actividades de refuerzo.
 - 8 – Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.
 - 9 - Elementos transversales.
 - a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.

b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.

c) Emprendimiento.

d) Educación cívica y constitucional.

10 – Evaluación de la práctica docente e indicadores de logro.

1 - Introducción

El departamento de griego está constituido por: D^a Elena Regueiro Pedregosa, jefe de departamento, que imparte la asignatura de griego en bachillerato (1º y 2º), en el bachillerato de humanidades, Cultura Clásica en 4º de la ESO y latín 1º bach.

2 - Objetivos de la etapa respectiva vinculados con la materia o el ámbito.

En el marco de la LOMCE, la ESO tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

La ESO contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas 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 y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- 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.
- 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 la 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 los 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.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
 - Permitir al alumno acceder directamente a algunos de los textos originales más importantes de la tradición literaria helénica, a través de los cuales ha llegado hasta nosotros una buena parte del denominado legado clásico.
 - La lengua será el vehículo privilegiado de acceso a los contenidos culturales, literarios, religiosos, históricos, etc., por lo que en su aprendizaje se considerará prioritaria no solo la morfología, sino la formación y derivación de palabras, la sintaxis y el léxico.
 - El estudio la cultura griega y romana permitirá, además, iniciarse en un conocimiento directo del pensamiento y la cultura griega antigua y romana, que constituyen la base de la civilización occidental. No se trata, pues, solamente de que el alumno aprenda cultura griega y romana, sino de que sea así más consciente de las raíces históricas de su propia lengua y cultura.

3- Competencias del sistema educativo

Competencias clave:

Comunicación lingüística

Aprender a aprender

Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología

Competencia digital

Competencias sociales y cívicas

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Conciencia y expresiones culturales

Comunicación lingüística

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en un gran número de modalidades, formatos y soportes. Representa una vía de conocimiento y contacto con la diversidad cultural, que implica un factor de enriquecimiento para la propia competencia y que adquiere una particular relevancia en el caso de las lenguas extranjeras. Por tanto, un enfoque intercultural en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas supone una importante contribución al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística del alumnado.

Para el adecuado desarrollo de esta competencia resulta necesario abordar el análisis y la consideración de los distintos aspectos que intervienen en ella, debido a su complejidad. Para ello, se debe atender a los cinco componentes que la constituyen y a las dimensiones en las que se concretan:

c El componente lingüístico comprende diversas dimensiones: la léxica, la gramatical, la semántica, la fonológica, la ortográfica y la ortoépica, entendida esta como la articulación correcta del sonido a partir de la representación gráfica de la lengua.

c El componente pragmático-discursivo contempla tres dimensiones: la sociolingüística (vinculada con la producción y recepción adecuadas de mensajes en diferentes contextos sociales); la pragmática (que incluye las micro-funciones comunicativas y los esquemas de interacción), y la discursiva (que incluye las macrofunciones textuales y las cuestiones relacionadas con los géneros discursivos).

c El componente sociocultural incluye dos dimensiones: la que se refiere al conocimiento del mundo y la dimensión intercultural.

c El componente estratégico permite al individuo superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo. Incluye tanto destrezas y estrategias comunicativas para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos; asimismo, también forman parte de este componente las estrategias generales de carácter cognitivo, metacognitivo y socioafectivo que el individuo utiliza para comunicarse eficazmente, aspectos fundamentales en el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

c El componente personal que interviene en la interacción comunicativa en tres dimensiones: la actitud, la motivación y los rasgos de la personalidad.

Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología

a La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

Para el adecuado desarrollo de la competencia matemática resulta necesario abordar cuatro áreas relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística, interrelacionadas de formas diversas:

c La cantidad: esta noción incorpora la cuantificación de los atributos de los objetos, las relaciones, las situaciones y las entidades del mundo, interpretando distintas representaciones de todas ellas y juzgando interpretaciones y argumentos. Participar en la

cuantificación del mundo supone comprender las mediciones, los cálculos, las magnitudes, las unidades, los indicadores, el tamaño relativo y las tendencias y patrones numéricos.

c El espacio y la forma: incluyen una amplia gama de fenómenos que se encuentran en nuestro mundo visual y físico: patrones, propiedades de los objetos, posiciones, direcciones y representaciones de ellos; descodificación y codificación de información visual, así como navegación e interacción dinámica con formas reales, o con representaciones.

c El cambio y las relaciones: el mundo despliega multitud de relaciones temporales y permanentes entre los objetos y las circunstancias, donde los cambios se producen dentro de sistemas de objetos interrelacionados. Tener más conocimientos sobre el cambio y las relaciones supone comprender los tipos fundamentales de cambio y cuándo tienen lugar, a fin de utilizar modelos matemáticos adecuados para describirlo y predecirlo.

c La incertidumbre y los datos: son un fenómeno central del análisis matemático presente en distintos momentos del proceso de resolución de problemas, en el que resultan claves la presentación e interpretación de datos.

b Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, la contrastación de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Las competencias en ciencia y tecnología capacitan a ciudadanos responsables y respetuosos para desarrollar juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos que se suceden a lo largo de los tiempos, pasados y actuales. Estas competencias han de capacitar, básicamente, para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana –personal y social– de forma análoga a cómo se actúa frente a los retos y problemas propios de las actividades científicas y tecnológicas.

Los ámbitos que deben abordarse para la adquisición de las competencias en ciencias y tecnología son:

- c Sistemas físicos: asociados al comportamiento de las sustancias en el ámbito fisicoquímico.

- c Sistemas biológicos: propios de los seres vivos dotados de una complejidad orgánica que es preciso conocer para preservarlos y evitar su deterioro.

- c Sistemas de la Tierra y del espacio: desde la perspectiva geológica y cosmogónica.

- c Sistemas tecnológicos: derivados, básicamente, de la aplicación de los saberes científicos a los usos cotidianos de instrumentos, máquinas y herramientas, y al desarrollo de nuevas tecnologías asociadas a las revoluciones industriales, que han ido mejorando el desarrollo de los pueblos.

Al complementar los sistemas de referencia enumerados y promover acciones transversales a todos ellos, la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología requiere, de manera esencial, la formación y práctica en los siguientes dominios:

- c Investigación científica: como recurso y procedimiento para conseguir los conocimientos científicos y tecnológicos logrados a lo largo de la historia.

- c Comunicación de la ciencia: para transmitir adecuadamente los conocimientos, hallazgos y procesos.

Competencia digital

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

- c La información: esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios, así como el conocimiento y manejo de diferentes motores de búsqueda y bases de datos, sabiendo elegir aquellos que responden mejor a las propias necesidades de información.

- c Saber analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, tanto en línea como fuera de línea.

- c Saber transformar la información en conocimiento a través de la selección apropiada de diferentes opciones de almacenamiento.

- c La comunicación: supone tomar conciencia de los diferentes medios de comunicación digital y de varios paquetes de software de comunicación y de su funcionamiento, así como sus beneficios y carencias en función del contexto y de los destinatarios. Al mismo tiempo, implica saber qué recursos pueden compartirse públicamente y el valor que tienen, es decir, conocer de qué manera las tecnologías y los medios de comunicación pueden permitir diferentes formas de participación y colaboración para la

creación de contenidos que produzcan un beneficio común. Ello supone el conocimiento de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital.

c La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes), así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear. Supone también la contribución al conocimiento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), teniendo en cuenta las normativas sobre los derechos de autor y las licencias de uso y publicación de la información.

c La seguridad: implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos en línea y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.

c La resolución de problemas: esta dimensión supone conocer la composición de los dispositivos digitales, sus potenciales y limitaciones en relación con la consecución de metas personales, así como saber dónde buscar ayuda para la resolución de problemas teóricos y técnicos, lo que implica una combinación heterogénea y bien equilibrada de las tecnologías digitales y no digitales más importantes en esta área de conocimiento.

Aprender a aprender

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar y organizar el aprendizaje, y persistir en él. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en

él una percepción de autoeficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Para el adecuado desarrollo del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, resulta necesario abordar:

- c El conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y desconoce, de lo que es capaz de aprender, de lo que le interesa, etc.
- c El conocimiento de la disciplina en la que se localiza la tarea de aprendizaje y el conocimiento del contenido concreto y de las demandas de la propia tarea.
- c El conocimiento sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea.
- c Estrategias de planificación en las que se refleja la meta de aprendizaje que se persigue, así como el plan de acción que se tiene previsto aplicar para alcanzarla.
- c Estrategias de supervisión desde las que el estudiante va examinando la adecuación de las acciones que está desarrollando y la aproximación a la meta.
- c Estrategias de evaluación desde las que se analiza tanto el resultado como el proceso que se ha llevado a cabo.

La motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia. Ambas se potencian desde el planteamiento de metas realistas a corto, medio y largo plazo. Al alcanzarse las metas aumenta la percepción de

autoeficacia y la confianza, y con ello se elevan los objetivos de aprendizaje de forma progresiva. Las personas deben ser capaces de apoyarse en experiencias vitales y de aprendizaje previas a fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en otros contextos, como los de la vida privada y profesional, la educación y la formación.

Competencias sociales y cívicas

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad –entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja–, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además, incluyen acciones más cercanas e inmediatas para con el individuo como parte de una implicación cívica y social.

a La competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo, y saber cómo un estilo de vida saludable puede contribuir a ello.

b La competencia cívica se basa en el conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles, así como de su formulación en la Constitución española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales, y de su aplicación por parte de diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional. Esto incluye el conocimiento de los acontecimientos contemporáneos, así como de los acontecimientos más destacados y de las principales tendencias en las historias nacional, europea y

mundial; engloba, también, la comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de minorías culturales y sociedades híbridas en el mundo globalizado.

Por tanto, para el adecuado desarrollo de estas competencias, es necesario comprender y entender las experiencias colectivas y la organización y funcionamiento del pasado y presente de las sociedades, la realidad social del mundo en el que se vive, sus conflictos y las motivaciones de estos, los elementos que son comunes y los que son diferentes, así como los espacios y territorios en que se desarrolla la vida de los grupos humanos, y sus logros y problemas, para comprometerse personal y colectivamente en su mejora, y así se participa de forma activa, eficaz y constructiva en la vida social y profesional.

Asimismo, estas competencias incorporan formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir en una sociedad cada vez más plural, dinámica, cambiante y compleja para relacionarse con los demás; cooperar, comprometerse y afrontar los conflictos y proponer activamente perspectivas de afrontamiento, así como tomar perspectiva, desarrollar la percepción del individuo en relación a su capacidad para influir en lo social y elaborar argumentaciones basadas en evidencias.

Adquirir estas competencias 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 otros; es decir, aunar lo individual y lo social, lo privado y lo público en pos de soluciones constructivas de los conflictos y problemas de la sociedad democrática.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación en la que hay que intervenir o que se debe resolver, y saber elegir, planificar y

gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, a fin de alcanzar el objetivo previsto.

Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye, igualmente, el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

La adquisición de esta competencia es determinante en la formación de futuros ciudadanos emprendedores, y de este modo se contribuye a la cultura del emprendimiento. En este sentido, su formación debe incluir conocimientos y destrezas relacionados con las oportunidades de carrera y el mundo del trabajo, la educación económica y financiera o el conocimiento de la organización y los procesos empresariales, así como el desarrollo de actitudes que conlleven un cambio de mentalidad que favorezca la iniciativa emprendedora, la capacidad de pensar de forma creativa, de gestionar el riesgo y de manejar la incertidumbre. Estas habilidades resultan muy importantes para favorecer el nacimiento de emprendedores sociales, como los denominados intraemprendedores (emprendedores que trabajan dentro de empresas u organizaciones que no son suyas), así como de futuros empresarios.

Para el adecuado desarrollo de la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor resulta necesario abordar:

- c La capacidad creadora y de innovación: creatividad e imaginación; autoconocimiento y autoestima; autonomía e independencia; interés y esfuerzo; espíritu emprendedor; iniciativa e innovación.
- c La capacidad proactiva para gestionar proyectos: capacidad de análisis; planificación, organización, gestión y toma de decisiones; resolución de problemas; habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo; sentido de la responsabilidad; evaluación y auto-evaluación.

c La capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre: comprensión y asunción de riesgos; capacidad para gestionar el riesgo y manejar la incertidumbre.

c Las cualidades de liderazgo y trabajo individual y en equipo: capacidad de liderazgo y delegación; capacidad para trabajar individualmente y en equipo; capacidad de representación y negociación.

c Sentido crítico y de la responsabilidad: sentido y pensamiento crítico; sentido de la responsabilidad.

Conciencia y expresiones culturales

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Para el adecuado desarrollo de la competencia para la conciencia y expresión cultural resulta necesario abordar: c El conocimiento, estudio y comprensión tanto de los distintos estilos y géneros artísticos como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, sus características y sus relaciones con la sociedad en la que se crean, así como las características de las obras de arte producidas, todo ello mediante el contacto con las obras de arte. Está relacionada, igualmente, con la creación de la identidad

- cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo.
- c El aprendizaje de las técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos y formas de expresión cultural, así como de la integración de distintos lenguajes.
 - c El desarrollo de la capacidad e intención de expresarse y comunicar ideas, experiencias y emociones propias, partiendo de la identificación del potencial artístico personal (aptitud/talento). Se refiere también a la capacidad de percibir, comprender y enriquecerse con las producciones del mundo del arte y de la cultura.
 - c La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos. Es decir, la capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación. Implica el fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos y exige desarrollar el autoconocimiento y la autoestima, así como la capacidad de resolución de problemas y asunción de riesgos.
-
- c El interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales que se producen en la sociedad, con un espíritu abierto, positivo y solidario.
 - c La promoción de la participación en la vida y la actividad cultural de la sociedad en que se vive, a lo largo de toda la vida. Esto lleva implícitos comportamientos que favorecen la convivencia social.
 - c El desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina como requisitos necesarios para la creación de cualquier producción artística de calidad, así como habilidades de cooperación que permitan la realización de trabajos colectivos.

4 – Contenidos.

Bloque 1. Geografía

1. Localizar en un mapa hitos geográficos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.
 - 1.1. 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. Identificar y describir a grandes rasgos el marco geográfico en el que se desarrollan las culturas de Grecia y Roma en el momento de su apogeo.
 - 2.1. 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.

Bloque 2. Historia

1. Identificar algunos hitos esenciales en la historia de Grecia y Roma y conocer sus repercusiones.
 - 1.1. 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.
2. Identificar y describir el marco histórico en el que se desarrolla la cultura de Grecia y Roma.
 - 2.1. Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.
 - 2.2. Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas.
 - 2.3. 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.

Bloque 3. Mitología

1. Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.
 - 1.1. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología greco-latina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.
2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.
 - 2.1. 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.
 - 2.2. 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.
 - 2.3. 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.

Bloque 4. Arte

1. Conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.
 - 1.1. 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.
 - 1.2. Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.

- 1.3. 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.
2. Conocer algunos de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español.
 - 2.1. 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.

Bloque 5. Sociedad y vida cotidiana

1. Conocer las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas.
 - 1.1. 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.
2. Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma y su pervivencia en la sociedad actual.
 - 2.1. 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.
3. Conocer la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros.
 - 3.1. 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.
4. Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad.
 - 4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. 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.

Bloque 6. Lengua/Léxico

1. Conocer la existencia de diversos tipos de escritura y distinguirlas entre sí.

1.1. Reconoce, diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza, y explicando alguno de los rasgos que distinguen a unos de otros.

2. Distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.

2.1. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.

3. Conocer el origen común de diferentes lenguas.

3.1. Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.

4. Comprender el origen común de las lenguas romances.

4.1. 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.

5. Identificar las lenguas romances y no romances de la Península Ibérica y localizarlas en un mapa.

5.1. 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.

6. Identificar léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la propia lengua y señalar su relación con las palabras latinas o griegas originarias.

- 6.1. 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.
- 6.2. Explica el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.
- 6.3. Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.

Bloque 7. Pervivencia en la actualidad

1. Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes y en la organización social y política.
 - 1.1. 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.
2. Conocer la pervivencia de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales.
 - 2.1. Demuestra la pervivencia de la mitología y los temas legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos.
3. Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.
 - 3.1. 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.
4. Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
 - 4.1. 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.

5 - Unidades didácticas.

a) Organización de las unidades didácticas.

Grecia

El mundo griego

- c Localización de la Grecia clásica en el espacio geográfico: regiones y ciudades principales.
- c Los orígenes de la cultura griega (civilización minoica).
- c Las polis: características y sistema de gobierno.
- c Las colonias griegas: localización, historia y restos arqueológicos.

Atenas

- c El emplazamiento de la ciudad y edificios más relevantes.
- c Edificios emblemáticos de la acrópolis.
- c El mito de Teseo.
- c La historia: Pericles, las guerras del Peloponeso, la democracia y las guerras médicas.

La sociedad en Atenas y Esparta

- c Composición social de Atenas: ciudadanos, metecos y esclavos.
- c La condición de la mujer en Atenas.
- c Estructura social de Esparta y valores más relevantes.
- c Leónidas y la batalla de las Termópilas.

Alejandro Magno

- c Formación de Alejandro Magno (Aristóteles).
- c Expansión del imperio de Alejandro Magno.
- c Localización geográfica del imperio en su máxima extensión.
- c Muerte de Alejandro Magno.
- c De Alejandro Magno a Cleopatra, la última reina de los lágidas.

Los dioses

- c Mitos del origen de los dioses olímpicos.
- c Caracterización de los dioses del Olimpo y características principales.

Los oráculos. Delfos

- c Emplazamiento y edificios relevantes de Delfos.
- c Qué es un oráculo.
- c La consulta del oráculo y función de la Pitia.
- c El mito de Edipo.
- c Paralelismos con la adivinación en Roma.

Los juegos olímpicos

- c Emplazamiento y edificios relevantes de Olimpia.
- c El programa de los juegos.
- c La tregua sagrada durante la celebración de los juegos olímpicos.
- c El pentatlón.
- c Relación con los juegos olímpicos actuales.

La Ilíada

- c Localización histórica de la Ilíada.
- c Hechos que se narran en la Ilíada: la guerra de Troya.
- c El juicio de Paris.
- c Los protagonistas de la guerra.
- c Historicidad de la guerra de Troya.

La Odisea

- c Argumento de la Odisea.
- c Localización geográfica de los escenarios de los hechos.
- c Penélope.

El teatro

- c Origen del teatro griego.
- c Los actores y las máscaras.
- c Los géneros: comedia y tragedia.
- c Las grandes tragedias griegas: argumento y autor. Actualidad del teatro griego.
- c Arquitectura de un teatro (Epidauro).

La escultura griega

- c Los tres periodos de la escultura griega: arcaico, clásico, helenístico.
- c La perfección en las proporciones de la escultura clásica.
- c Análisis de algunas de las obras más representativas.

Actividades finales

Roma

La fundación de Roma

- c El mito fundacional.
- c El rapto de las sabinas.
- c Episodios del mito en el arte posterior.
- c Paralelismo con la fundación mítica de Atenas.

La ciudad de Roma

- c Emplazamiento y edificios principales.
- c Investigación de los monumentos relevantes.

La República. La sociedad

- c Las tres etapas de la historia de Roma (monarquía, República, Imperio).
- c Las magistraturas: el cursus honorum.
- c El Senado.
- c La sociedad republicana: patricios y plebeyos.
- c La sociedad en la época del Imperio.

Las guerras púnicas

- c Motivos del enfrentamiento y evolución del conflicto.
- c Cartago: historia y conquista.
- c Localización geográfica del conflicto.
- c El alfabeto fenicio.

Julio César

- c La vida y las gestas de Julio César.
- c El asesinato.
- c Los triunviratos.
- c Julio César en el arte posterior.

Los esclavos

- c Cómo se llegaba a la condición de esclavo.
- c Condición y trabajos del esclavo.
- c Los libertos.

Anfiteatros y gladiadores

- c Estructura y elementos de un anfiteatro: el Coliseo.
- c Los espectáculos que se celebraban en los anfiteatros.
- c Los gladiadores: tipos y condiciones.
- c Los espectadores.

Pompeya

- c Fundación e historia.
- c La destrucción de la ciudad.
- c Restos arqueológicos principales.
- c La Atlántida.

Las termas

- c El edificio de las termas: instalaciones y servicios.
- c Uso social de las termas.
- c Termas de Hispania.

El emperador

- c Funciones y estatus del emperador.
- c El primer emperador: Octavio Augusto.
- c Emperadores principales.
- c Los últimos tiempos del Imperio.

Actividades finales

Hispania Mérida

- c La colonización romana en la Península.
- c Mérida como colonia romana: fundación i organización.
- c Emplazamiento y edificios principales.
- c Mérida, capital de la Lusitania.

Las colonias romanas

- c La fundación y la condición de las colonias.
- c Los habitantes y los órganos de gobierno.
- c La división provincial de Hispania.
- c Principales colonias del Imperio.

El ejército

- c Organización del ejército en cohortes, legiones y centurias.
- c Los campamentos.
- c La tortuga.
- c Indumentaria de un soldado de infantería.
- c Las máquinas de guerra de los romanos.

Las vías de comunicación

- c Importancia de la red viaria romana.
- c Las vías de Hispania.
- c Los vehículos.
- c Estructura de una calzada romana y proceso de construcción.
- c Los miliarios.

La familia romana

- c El pater familias.
 - c La matrona.
- c La educación de los niños.
- c La mayoría de edad.
- c El nombre de los romanos.

La casa romana

- c Tipos de vivienda: insula, domus, villa.

c Estructura y habitaciones de una domus.

La religión

c El culto público: plegarias y sacrificios

c Los sacerdotes

c El culto privado: lares, manes y penates.

c Creencias orientales adoptadas por los romanos.

La muerte en Roma

c Incineración.

c Inhumación.

c Los funerales.

c El Hades.

El latín

c Origen del latín, lengua indoeuropea.

c Expansión del latín.

c Los períodos de la historia de la lengua.

c Aparición y dominio de las lenguas románicas.

c El alfabeto latino.

c Palabras latinas en la lengua castellana.

La caída del Imperio romano

c Los últimos siglos del Imperio: Diocleciano y Constantino el Grande.

c El fin del Imperio y las invasiones bárbaras.

c Localización geográfica de los pueblos bárbaros y su extensión.

c Los visigodos en Hispania.

c El cristianismo.

Actividades finales

b) Distribución temporal de las unidades didácticas

Programación trimestral

Primera evaluación

Grecia

El mundo griego

- c Localización de la Grecia clásica en el espacio geográfico: regiones y ciudades principales.
- c Los orígenes de la cultura griega (civilización minoica).
- c Las polis: características y sistema de gobierno.
- c Las colonias griegas: localización, historia y restos arqueológicos.

Atenas

- c El emplazamiento de la ciudad y edificios más relevantes.
- c Edificios emblemáticos de la acrópolis.
- c El mito de Teseo.
- c La historia: Pericles, las guerras del Peloponeso, la democracia y las guerras médicas.

La sociedad en Atenas y Esparta

- c Composición social de Atenas: ciudadanos, metecos y esclavos.
- c La condición de la mujer en Atenas.
- c Estructura social de Esparta y valores más relevantes.
- c Leónidas y la batalla de las Termópilas.

Alejandro Magno

- c Formación de Alejandro Magno (Aristóteles).
- c Expansión del imperio de Alejandro Magno.
- c Localización geográfica del imperio en su máxima extensión.
- c Muerte de Alejandro Magno.
- c De Alejandro Magno a Cleopatra, la última reina de los lágidas.

Los dioses

- c Mitos del origen de los dioses olímpicos.
- c Caracterización de los dioses del Olimpo y características principales.

Los oráculos. Delfos

- c Emplazamiento y edificios relevantes de Delfos.
- c Qué es un oráculo.
- c La consulta del oráculo i función de la Pitia.
- c El mito de Edipo.
- c Paralelismos con la adivinación en Roma.

Los juegos olímpicos

- c Emplazamiento y edificios relevantes de Olimpia.
- c El programa de los juegos.
- c La tregua sagrada durante la celebración de los juegos olímpicos.
- c El pentatlón.
- c Relación con los juegos olímpicos actuales.

La Ilíada

- c Localización histórica de la Ilíada.
- c Hechos que se narran en la Ilíada: la guerra de Troya.
- c El juicio de Paris.
- c Los protagonistas de la guerra.
- c Historicidad de la guerra de Troya.

La Odisea

- c Argumento de la Odisea.
- c Localización geográfica de los escenarios de los hechos.
- c Penélope.

El teatro

- c Origen del teatro griego.
- c Los actores y las máscaras.
- c Los géneros: comedia y tragedia.
- c Las grandes tragedias griegas: argumento y autor. Actualidad del teatro griego.
- c Arquitectura de un teatro (Epidauro).

La escultura griega

- c Los tres periodos de la escultura griega: arcaico, clásico, helenístico.
- c La perfección en las proporciones de la escultura clásica.

c Análisis de algunas de las obras más representativas.

Actividades finales

Segunda evaluación

Roma

La fundación de Roma

- c El mito fundacional.
- c El rapto de las sabinas.
- c Episodios del mito en el arte posterior.
- c Paralelismo con la fundación mítica de Atenas.

La ciudad de Roma

- c Emplazamiento y edificios principales.
- c Investigación de los monumentos relevantes.

La República. La sociedad

- c Las tres etapas de la historia de Roma (monarquía, República, Imperio).
- c Las magistraturas: el cursus honorum.
- c El Senado.
- c La sociedad republicana: patricios y plebeyos.
- c La sociedad en la época del Imperio.

Las guerras púnicas

- c Motivos del enfrentamiento y evolución del conflicto.
- c Cartago: historia y conquista.
- c Localización geográfica del conflicto.
- c El alfabeto fenicio.

Julio César

- c La vida y las gestas de Julio César.
- c El asesinato.
- c Los triunviratos.
- c Julio César en el arte posterior.

Los esclavos

- c Cómo se llegaba a la condición de esclavo.
- c Condición y trabajos del esclavo.
- c Los libertos.

Anfiteatros y gladiadores

- c Estructura y elementos de un anfiteatro: el Coliseo.
- c Los espectáculos que se celebraban en los anfiteatros.
- c Los gladiadores: tipos y condiciones.
- c Los espectadores.

Pompeya

- c Fundación e historia.
- c La destrucción de la ciudad.
- c Restos arqueológicos principales.
- c La Atlántida.

Las termas

- c El edificio de las termas: instalaciones y servicios.
- c Uso social de las termas.
- c Termas de Hispania.

El emperador

- c Funciones y estatus del emperador.
- c El primer emperador: Octavio Augusto.
- c Emperadores principales.
- c Los últimos tiempos del Imperio.

Actividades finales

Tercera evaluación

Hispania Mérida

- c La colonización romana en la Península.
- c Mérida como colonia romana: fundación i organización.
- c Emplazamiento y edificios principales.
- c Mérida, capital de la Lusitania.

Las colonias romanas

- c La fundación y la condición de las colonias.
- c Los habitantes y los órganos de gobierno.
- c La división provincial de Hispania.
- c Principales colonias del Imperio.

El ejército

- c Organización del ejército en cohortes, legiones y centurias.
- c Los campamentos.
- c La tortuga.
- c Indumentaria de un soldado de infantería.
- c Las máquinas de guerra de los romanos.

Las vías de comunicación

- c Importancia de la red viaria romana.
- c Las vías de Hispania.
- c Los vehículos.
- c Estructura de una calzada romana i proceso de construcción.
- c Los miliarios.

La familia romana

- c El pater familias.
- c La matrona.
- c La educación de los niños.
- c La mayoría de edad.
- c El nombre de los romanos.

La casa romana

- c Tipos de vivienda: insula, domus, villa.
- c Estructura y habitaciones de una domus.

La religión

- c El culto público: plegarias y sacrificios
- c Los sacerdotes
- c El culto privado: lares, manes y penates.
- c Creencias orientales adoptadas por los romanos.

La muerte en Roma

- c Incineración.
- c Inhumación.
- c Los funerales.
- c El Hades.

El latín

- c Origen del latín, lengua indoeuropea.
- c Expansión del latín.
- c Los periodos de la historia de la lengua.
- c Aparición y dominio de las lenguas románicas.
- c El alfabeto latino.
- c Palabras latinas en la lengua castellana.

La caída del Imperio romano

- c Los últimos siglos del Imperio: Diocleciano y Constantino el Grande.
- c El fin del Imperio y las invasiones bárbaras.
- c Localización geográfica de los pueblos bárbaros y su extensión.
- c Los visigodos en Hispania.
- c El cristianismo.

Actividades finales

6 – Metodología. Orientaciones didácticas.

- a) Metodología general y específica.

La metodología didáctica de la ESO debe presentar las siguientes características:

- Favorecerá la capacidad del alumno para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos apropiados de investigación.
- Subrayará la relación de los aspectos teóricos de la materia con sus aplicaciones prácticas en la sociedad.

b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.
Actividades complementarias.

Consideramos que, de forma general, el proceso de enseñanza/aprendizaje ha de realizarse mediante las siguientes actividades, que aplicaremos en cada unidad didáctica:

METODOLOGÍA. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS.	
Actividades de introducción y conocimientos previos	Han de introducir el interés del alumno por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Son las que se realizan para conocer las ideas, opiniones, aciertos o errores de los alumnos sobre los contenidos que se van a desarrollar.

Actividades de desarrollo	Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las nuevas actitudes.
Actividades de síntesis-resumen	Son aquellas que facilitan la relación entre los distintos contenidos aprendidos y favorecen el enfoque globalizador.

Actividades de consolidación, recuperación y ampliación	<p>Permiten contrastar las ideas nuevas con las previas de los alumnos, así como aplicar los aprendizajes.</p> <p>Son las que se programan para los alumnos que no han alcanzado los conocimientos trabajados.</p> <p>Son las que permiten profundizar en los contenidos a aquellos alumnos que han realizado correctamente las actividades de desarrollo.</p>
Actividades de evaluación	<p>Incluyen las actividades dirigidas a la evaluación inicial, formativa y sumativa.</p>

7- Evaluación del alumnado.

a) Criterios de evaluación e instrumentos de evaluación.

Bloque 1. Geografía

1. Localizar en un mapa hitos geográficos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.
 - 1.1. 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. Identificar y describir a grandes rasgos el marco geográfico en el que se desarrollan las culturas de Grecia y Roma en el momento de su apogeo.
 - 2.1. 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.

Bloque 2. Historia

1. Identificar algunos hitos esenciales en la historia de Grecia y Roma y conocer sus repercusiones.
 - 1.1. 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.
2. Identificar y describir el marco histórico en el que se desarrolla la cultura de Grecia y Roma.
 - 2.1. Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.
 - 2.2. Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas.
 - 2.3. 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.

Bloque 3. Mitología

1. Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.
 - 1.1. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología greco-latina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia.
2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.
 - 2.1. 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.
 - 2.2. 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.

2.3. 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.

Bloque 4. Arte

1. Conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.

1.1. 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.

1.2. Reconoce en imágenes las esculturas griegas y romanas más célebres encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.

1.3. 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.

2. Conocer algunos de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español.

2.1. 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.

Bloque 5. Sociedad y vida cotidiana

1. Conocer las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas.

1.1. 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.

2. Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma y su pervivencia en la sociedad actual.

2.1. 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.

3. Conocer la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros.

3.1. 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.

4. Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad.

4.1. 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.

4.2. 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.

4.3. 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.

Bloque 6. Lengua/Léxico

1. Conocer la existencia de diversos tipos de escritura y distinguirlas entre sí.

1.1. Reconoce, diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza, y explicando alguno de los rasgos que distinguen a unos de otros.

2. Distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.

- 2.1. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, diferenciándolos de otros tipos de escrituras.
3. Conocer el origen común de diferentes lenguas.
 - 3.1. Enumera y localiza en un mapa las principales ramas de la familia de las lenguas indoeuropeas.
4. Comprender el origen común de las lenguas romances.
 - 4.1. 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.
5. Identificar las lenguas romances y no romances de la Península Ibérica y localizarlas en un mapa.
 - 5.1. 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.
6. Identificar léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la propia lengua y señalar su relación con las palabras latinas o griegas originarias.
 - 6.1. 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.
 - 6.2. Explica el significado de palabras a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.
 - 6.3. Puede definir algunos términos científico-técnicos de origen grecolatino partiendo del significado de las palabras latinas o griegas de las que proceden.

Bloque 7. Pervivencia en la actualidad

1. Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes y en la organización social y política.
 - 1.1. 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.
2. Conocer la pervivencia de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales.

- 2.1. Demuestra la pervivencia de la mitología y los temas legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos.
3. Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.
- 3.1. 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.
4. Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- 4.1. 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.

c) Criterios de calificación.

- Comunicación lingüística. Se valorará sobre el 30% la comunicación lingüística
- Aprender a aprender, competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología competencia digital. Se valorará con un 40%.
- Competencias sociales y cívicas 20%
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales 10%

d) Actividades de refuerzo.

- Ficha fotocopiable con el esquema de la unidad y actividades de refuerzo y de ampliación en tratamiento de la diversidad.
- Fichas de comprensión lectora y comentario en «Textos complementarios».

- Fichas de competencias.

8 – Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.

- Ficha fotocopiable con el esquema de la unidad y actividades de refuerzo y de ampliación en tratamiento de la diversidad.
- Fichas de comprensión lectora y comentario en «Textos complementarios».
- Fichas de competencias.

9 - Elementos transversales.

a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.

- Se recomienda leer *Cuentos y leyendas de lugares misteriosos*, de Christophe Lambert, publicado en Anaya Infantil y Juvenil. *Cuentos y leyendas del nacimiento de Roma*, de François Sautereau, y *Héroes de Roma en la Antigüedad*, de Jean-Pierre Andrevon, ambas publicadas en Anaya Infantil y Juvenil.
- Metamorfosis* de Ovidio de Vicens Vives.

b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.

- Búsqueda de información en internet.
- Uso de las nuevas tecnologías para la realización de las actividades de la unidad.
- Consulta de los contenidos de Cultura Clásica en la web.

c) Emprendimiento.

La programación Didáctica de Cultura Clásica aborda también el Emprendimiento, el desarrollo de la capacidad emprendedora del alumnado teniendo presente el modelo de Emprendeduría sugerido por Martha STONE WHISKE en Vinculación entre la investigación y la práctica (Buenos Aires - Paidós, 2003). Una adaptación y propuesta de dicho modelo se halla publicado recientemente en La Evaluación de las Competencias Básicas de Carmen PELLICER y María ORTEGA (Madrid - PPC, 2009), de donde también hemos recogido algunas sugerencias y buenas ideas sobre evaluación de competencias educativas.

Las bases teóricas del proyecto de la Enseñanza para la Comprensión, compilado por Martha STONE, descansan sobre décadas de trabajo dirigido por David PERKINS, Howard GARDNER y Vito PERRONE. Desde 1988 hasta 1995 un grupo de investigadores de la Escuela de Graduados de Educación de Harvard colaboraron con unos 50 docentes de 10 escuelas de EE.UU.

Tal y como expresa Marta STONE “los alumnos que están en la escuela deben desarrollar la comprensión, no sólo memorizar hechos y cifras. Los líderes empresarios adoptan estas metas porque la mayoría de los trabajadores deben saber cómo aprender y pensar para tener éxito en esta época de constante cambio y desarrollo tecnológico... En las últimas décadas, los teóricos del aprendizaje han demostrado que los alumnos no recuerdan ni comprenden gran parte de lo que se les enseña” (STONE, M., 2003 - pg. 23). La comprensión consiste en un tipo de conocimiento flexible en el que el alumno/a relaciona lo que sabe con experiencias, valores y actitudes, produce algo nuevo a partir de lo que sabe, es decir, utiliza la información de forma novedosa, y esta flexibilidad mental es una condición que está muy relacionada con la competencia emprendedora.

No hay que confundir la comprensión tal y como la entienden estos autores, con la comprensión lectora u otro tipo de comprensión como lo venimos utilizando los educadores de modo habitual. El

concepto de comprensión que manejaremos se refiere a procesos más amplios que la simple memorización y entendimiento. Además no se refiere sólo a conceptos y teorías, sino también a marcos conceptuales, actitudes y valores. Es difícil llevar a la práctica y adquirir un valor si no se comprende bien su significado en un campo amplio de situaciones y experiencias.

El emprendimiento, la competencia para emprender, puede definirse como un conjunto de subcompetencias, categorías o dimensiones básicas, cuyas especificidades vendrían determinadas por los valores y actitudes que impregnan el proyecto educativo de Casals. Siguiendo los autores antes citados el desarrollo del Emprendimiento se centra en el desarrollo de cinco dimensiones o capacidades del alumnado:

1. Dimensión de la interacción social. Somos seres en relación, en comunicación con otros. Ningún proyecto de emprendizaje tiene sentido en solitario, la red de personas y contactos con clientes, proveedores y otros profesionales es esencial. La cooperación con otros en proyectos de talento compartido multiplica los resultados.
2. Dimensión de la motivación y la fuerza interior. La motivación de logro, las emociones proactivas, las creencias positivas, la realización personal, el desarrollo de los propios talentos y la autonomía personal son esenciales para el emprendizaje, para salir de la zona de confort y afrontar los retos con ilusión y valentía.
3. Dimensión de la mejora-innovación. La creatividad es una herramienta básica en el emprendedor, la capacidad de satisfacer nuevas necesidades, mejorar procesos y aportar valor. Ello implica apertura y curiosidad, perseverancia, imaginación y también rigor.
4. Dimensión ético-humanista. Los buenos negocios los hacen las buenas personas. Un negocio malo, desde el punto de vista ético, acaba siendo un mal negocio. Por desgracia vemos todos los días noticias y ejemplos de malos negocios. El emprendedor/a necesita una ética como principio personal y también como estrategia a largo plazo de la sostenibilidad de su negocio, construyendo relaciones de confianza con sus clientes.
5. Dimensión simbólico-comunicativa. La capacidad de expresar las ideas en varios formatos comunicativos como dibujos, mapas, narraciones, formas de hablar tanto verbal como no verbal, es

fundamental para el emprendizaje, porque de nada vale tener buenas ideas y proyectos si no sabemos venderlos, si no convencemos a la sociedad de ello, si no persuadimos.

D) Educación cívica y constitucional.

Además, desde el tratamiento de los contenidos, las imágenes y los textos, y desde la propia acción educativa, se deben fomentar valores como la igualdad entre hombres y mujeres, la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, la resolución pacífica de conflictos, la defensa de la libertad, la igualdad, los derechos humanos y la paz, y el rechazo de cualquier tipo de violencia, racismo o xenofobia.

Igualmente, han de evitarse comportamientos y contenidos sexistas, y los estereotipos que supongan discriminación. La materia debe contribuir también a incorporar elementos relacionados con la educación y seguridad vial, el desarrollo sostenible y la protección del medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, y las situaciones de riesgo derivadas del uso de las TIC.

El consonancia con el enfoque adoptado y con el objetivo de desarrollo de las competencias en comunicación lingüística, sociales y cívicas, y de la conciencia y expresiones culturales, se ha optado por la metodología basada en la realización de actividades complejas y la propuesta de una tarea final en la que se aplican las capacidades adquiridas. En su diseño cobran especial relevancia las relaciones interdisciplinares, pues se trata de objetos de aprendizaje que exigen la puesta en marcha procesos cognitivos complejos, la asimilación de contenidos, el fomento de la creatividad y la aplicación de las TIC tanto como herramientas de búsqueda y elaboración de información como por sus posibilidades comunicativas y creativas.

La realización de las actividades y las tareas implica el trabajo colaborativo, que –sin olvidar las aportaciones individuales– requiere:

* Un tipo de organización del aula que propicie el espacio para la discusión, el debate, y la toma de decisiones. Esto no exige que el trabajo deba realizarse siempre en el aula, pues los nuevos medios

de comunicación permiten la conexión sincrónica y la coordinación sin necesidad de la presencia física.

* Una concepción del aprendizaje como construcción conjunta del conocimiento: es cada individuo quien aprende, pero lo que se aprende ha sido elaborado por todo el equipo. De ahí la necesidad de promover un comportamiento ético en el que se aportan al grupo los propios conocimientos y se respeta lo aportado por los demás. Este tipo de aprendizaje constituye el marco idóneo para la aplicación de los principios de autoevaluación, evaluación entre iguales y coevaluación.

* Una metodología que concede al alumno autonomía para aprender, y convierte al docente en guía y tutor del proceso.

10. Evaluación de la práctica docente e indicadores de logro.

Desarrollaremos la evaluación de la enseñanza y sus componentes conforme a estrategias que nos permitan obtener información significativa y continua para formular juicios y tomar decisiones que favorezcan la mejora de calidad de la enseñanza.

Con el objetivo de garantizar la objetividad de la evaluación, seleccionaremos procedimientos, técnicas e instrumentos de acuerdo a los siguientes requisitos:

* Variedad, de modo que permitan contrastar datos de evaluación obtenidos a través de distintos instrumentos.

* Concreción sobre lo que se pretende, sin introducir variables que distorsionen los datos que se obtengan con su aplicación.

* Flexibilidad y versatilidad, serán aplicables en distintos contextos y situaciones.

* Participación, el consenso en todos estos aspectos básicos marcará la estrategia evaluadora del equipo docente.

Emplearemos la triangulación para obtener información del proceso de enseñanza mediante diversidad de fuentes (distintas personas, documentos y materiales), de métodos (pluralidad de instrumentos y técnicas), de evaluadores (atribuir a diferentes personas el proceso de recogida de información, para reducir la subjetividad), de tiempos (variedad de momentos), y de espacios. Emplearemos para ello las siguientes técnicas:

* Observación: directa (proceso de aprendizaje de los alumnos) e indirecta (análisis de contenido de la programación didáctica).

* Entrevista: nos permitirá obtener información sobre la opinión, actitudes, problemas, motivaciones etc. de los alumnos y de sus familias. Su empleo adecuado exige sistematización: definición de sus objetivos, la delimitación de la información que se piensa obtener y el registro de los datos esenciales que se han obtenido.

* Cuestionarios: complementan la información obtenida a través de la observación sistemática y entrevistas periódicas. Resulta de utilidad la evaluación que realizan los alumnos sobre algunos elementos de la programación: qué iniciativas metodológicas han sido más de su agrado, con qué fórmula de evaluación se sienten más cómodos, etc.

Las técnicas/procedimientos para la evaluación necesitan instrumentos específicos que garanticen la sistematicidad y rigor necesarios en el proceso de evaluación. Hacen posible el registro de los datos de la evaluación continua y sistemática y se convierten, así, en el instrumento preciso y ágil que garantiza la viabilidad de los principios de la evaluación a los que hemos aludido. Emplearemos los siguientes:

* Listas de control: en ellas aparecerá si se han alcanzado o no cada uno de los aspectos evaluados. Son muy adecuadas para valorar los procesos de enseñanza, en particular en la evaluación de aspectos de planificación, materiales...

* Escalas de estimación: las más utilizadas son las tablas de doble entrada que recogen los aspectos a evaluar y una escala para valorar el logro de cada uno de ellos. Esta escala puede reflejar referentes cualitativos (siempre, frecuentemente, a veces, nunca), o constituir una escala numérica; etc. Son de gran utilidad para reflejar las competencias profesionales del profesorado plasmadas en indicadores para cada tipo de competencia.

*

* En la evaluación de los procesos de enseñanza y de nuestra práctica docente tendremos en cuenta la estimación, tanto aspectos relacionados con el propio documento de programación (adecuación de sus elementos al contexto, identificación de todos los elementos,...), como los relacionados con su aplicación (actividades desarrolladas, respuesta a los intereses de los alumnos, selección de materiales, referentes de calidad en recursos didácticos, etc).

Para ganar en sistematicidad y rigor llevaremos a cabo el seguimiento y valoración de nuestro trabajo apoyándonos en los siguientes indicadores de logro:

- * Identifica en la programación objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje adaptados a las características del grupo de alumnos a los que va dirigida la programación.
- * Describe las medidas para atender tanto a los alumnos con ritmo más lento de aprendizaje como a los que presentan un ritmo más rápido.
- * Emplea materiales variados en cuanto a soporte (impreso, audiovisual, informático) y en cuanto a tipo de texto (continuo, discontinuo).
- * Emplea materiales “auténticos” para favorecer el desarrollo de las competencias clave y la transferencia de los aprendizajes del entorno escolar al sociofamiliar y profesional.
- * Estimula tanto el pensamiento lógico (vertical) como el pensamiento creativo (lateral).
- * Fomenta, a través de su propia conducta y sus propuestas de experiencias de enseñanza-aprendizaje, la educación en valores.
- * Favorece la participación activa del alumno, para estimular la implicación en la construcción de sus propios aprendizajes.
- *
* Enfrenta al alumno a la resolución de problemas complejos de la vida cotidiana que exigen aplicar de forma conjunta los conocimientos adquiridos.
- *
* Establece cauces de cooperación efectiva con las familias para el desarrollo de la educación en valores y en el establecimiento de pautas de lectura, estudio y esfuerzo en casa, condiciones para favorecer la iniciativa y autonomía personal.

*

* Propone actividades que estimulen las distintas fases del proceso la construcción de los contenidos (identificación de conocimientos previos, presentación, desarrollo, profundización, síntesis).

*

* Da respuesta a los distintos tipos de intereses, necesidades y capacidades de los alumnos.

*

* Orienta las actividades al desarrollo de capacidades y competencias, teniendo en cuenta que los contenidos no son el eje exclusivo de las tareas de planificación, sino un elemento más del proceso.

*

* Estimula la propia actividad constructiva del alumno, superando el énfasis en la actividad del profesor y su protagonismo.

*

* Asimismo, velaremos por el ajuste y calidad de nuestra programación a través del seguimiento de los siguientes indicadores:

*

* Reconocimiento y respeto por las disposiciones legales que determinan sus principios y elementos básicos.

*

* Adecuación de la secuencia y distribución temporal de las unidades didácticas y, en ellas, de los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

*

* Validez de los perfiles competenciales y de su integración con los contenidos de la materia.

*

* Evaluación del tratamiento de los temas transversales.

*

* Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas.

*

* Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.

- *
 - * Pertinencia de los criterios de calificación.
 - *
 - * Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
 - *
 - * Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
 - *
 - * Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
 - *
 - * Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia

La evaluación del proceso de enseñanza tendrá un carácter formativo, orientado a facilitar la toma de decisiones para introducir las modificaciones oportunas que nos permitan la mejora del proceso de manera continua.

Con ello pretendemos una evaluación que contribuya a garantizar la calidad y eficacia del proceso educativo. Todos estos logros y dificultades encontrados serán recogidos en la Memoria Final de curso, junto con las correspondientes Propuestas de Mejora de cara a que cada curso escolar, la práctica docente aumente su nivel de calidad.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se calificará al alumno de la siguiente forma:

- CL** Comunicación lingüística: 20%
- CM** Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología
- CD** Competencia digital : 30%
- CA** Aprender a aprender : 20%
- CS** Competencias sociales y cívicas: 10%
- CI** Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor : 10%
- CC** Conciencia y expresiones culturales . 10%

Es condicio sine qua non para aprobar la asignatura que el alumno realice todas las actividades; el profesor calificará el trabajo del alumno de acuerdo a la presentación de la actividad.

Se penalizará con 0,5 sobre la nota de evaluación cada falta no justificada.