

# Proyecto “La otra cara del héroe: Odiseo”

Marta Galán Elvira

Máster en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria y Bachillerato  
Especialidad Griego y Latín



MÁSTERES  
DE LA UAM  
2018 – 2019

Facultad de Educación y  
Formación del Profesorado



MÁSTER EN FORMACIÓN DE PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA Y BACHILLERATO (ESPECIALIDAD: GRIEGO Y LATÍN)

# **PROYECTO “LA OTRA CARA DEL HÉROE: ODISEO”**

AUTORA: MARTA GALÁN ELVIRA

TUTORA: D<sup>a</sup>. RAQUEL FORNIELES SÁNCHEZ

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

CURSO 2018-2019



## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Máster constituye una propuesta de innovación docente, basada en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, para alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. El proyecto llamado “La otra cara del héroe: Odiseo”, pretende utilizar esta metodología para motivar a los alumnos a acercarse más a la cultura clásica y a reflexionar sobre la pervivencia que tiene en nuestros días, tomando como tema fundamental la *Odisea* de Homero. Desde el punto de vista educativo, la metodología utilizada es una metodología activa, que sitúa al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje para que, con ayuda del docente, sea capaz de resolver los problemas que se le plantean. El proyecto se basa, además, en la metodología del Aprendizaje Cooperativo, para fomentar las relaciones entre el alumnado y desarrollar la capacidad de trabajar en equipo.

## **ABSTRACT**

This Master's Dissertation is a teaching innovation proposal based on the Project Based Learning method, directed towards middle school students. The aim of this project, called “The other side of the hero: Odysseus”, is to motivate students to take interest in the classic culture and think about the influence that it still has nowadays. The main theme of this project, regarding the classic culture, is the Homer's *Odyssey*. From the educational point of view, this is an active methodology that places the students at the centre of the teaching-learning process, to make them solve problems by themselves, with the teacher's guide.

The project is also based on the Cooperative Learning method, in order to encourage relationships between students and develop their ability to work as a team.

## **PALABRAS CLAVE**

Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, metodologías activas, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Educación Secundaria Obligatoria.

## **KEY WORDS**

Project Based Learning, Cooperative Learning, active methodologies, Technologies of the Information and Communication (TICs), Secondary School.



# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	1
2.	ANÁLISIS DEL CONTEXTO: IES PRÍNCIPE FELIPE .....	2
3.	DESCRIPCIÓN DE UN RETO.....	3
4.	PROPUESTA DIDÁCTICA: “LA OTRA CARA DEL HÉROE: ODISEO” .....	3
4.1.	Presentación del proyecto .....	3
4.1.1.	Primera fase “Un Odiseo Moderno” .....	4
4.1.2.	Segunda fase: “La otra cara del héroe” .....	5
4.2.	JUSTIFICACIÓN: ADAPTACIÓN AL CURRÍCULO OFICIAL .....	5
4.3.	CONDICIONANTES.....	6
4.4.	OBJETIVOS .....	6
4.5.	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES .....	8
4.6.	COMPETENCIAS CLAVE .....	12
4.7.	METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS .....	13
4.8.	ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN .....	20
4.9.	MATERIALES Y RECURSOS .....	26
4.10.	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN .....	39
4.11.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	44
5.	CONCLUSIONES.....	45
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	47
7.	ANEXOS .....	I
	ANEXO I. Kahoot <i>¿Cuál fue la odisea de Odiseo?</i> .....	I
	ANEXO II. Vídeo <i>Historias de dominio público</i> , Los Simpson .....	III
	ANEXO III. Mapa <i>Viajes de Odiseo</i> .....	V
	ANEXO IV. Textos <i>Odisea</i> , Homero .....	VI
	ANEXO V. Textos <i>Odiseo. El retorno</i> , Valerio Massimo Manfredi.....	XII
	ANEXO VI. Presentación <i>Historia de Grecia: Creta y Micenas</i> .....	XIV
	ANEXO VII: Mapas interactivos .....	XV
	ANEXO VIII. Actividad de léxico .....	XVI
	ANEXO IX. Mural <i>Héroes</i> , de <i>Padlet</i> .....	XIX
	ANEXO X. Plantilla <i>Conociendo a nuestro héroe</i> .....	XX



## 1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de innovación docente surge tras mi período de prácticas del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (MESOB). Consiste en llevar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos al aula de Secundaria y con ello conseguir que el proceso de enseñanza y aprendizaje se lleve a cabo de una manera más motivadora y significativa para los alumnos. Esta metodología activa fomenta la participación del alumnado en su propio aprendizaje, lo que provoca que sea más significativo que en las metodologías tradicionales. Por otro lado, el objetivo de esta metodología es también motivar a los estudiantes mediante el trabajo activo y la solución de problemas de una manera más realista e interesante para ellos.

Además, no hay que olvidar que los estudiantes de secundaria son aún adolescentes, por lo que se encuentran en una etapa de su vida llena de cambios, inquietudes e incertidumbres. Por ello, es interesante que investiguen y descubran ellos mismos en el aula las soluciones a los retos que se les proponen de la misma manera que lo hacen fuera de ella. En esta etapa también es importante que los alumnos se sientan autónomos, ya que están en una fase de su desarrollo importante en la que quieren sentirse independientes y reclaman libertades en todos los ámbitos (escolar, familiar, etc.). No obstante, es importante resaltar que el docente los acompañará en todo momento como guía de este aprendizaje, ya que no podemos considerar que todos los alumnos vayan a tener la misma responsabilidad o las ideas igual de claras a la hora de realizar y trabajar en sus proyectos.

Teniendo en cuenta todo ello, se ha elaborado esta propuesta en forma de proyecto llamado “La otra cara del héroe: Odiseo”, que está enfocada a la asignatura de Cultura Clásica de 4º de ESO. Con ella, además de disfrutar de las ventajas previamente mencionadas de esta metodología, se trabajan los contenidos, objetivos y competencias clave del currículo, además de atender a la diversidad del alumnado y trabajar con un método que favorece también las inteligencias múltiples.

De acuerdo con Gardner (1983, p. xxviii) la inteligencia es “la capacidad de resolver problemas o crear productos que son valorados dentro de uno o más marcos culturales”. Además, Gardner establece ocho criterios distintos para la inteligencia y presenta siete inteligencias que describe con detalle a lo largo de la segunda parte de su obra *Frames of Mind*. Todo ello nos lleva a la tercera parte en la que habla de estas inteligencias múltiples en la educación, así como de su implicación y aplicación en el sistema educativo. Tras comprender la

importancia que esto tiene en el desarrollo de los alumnos, en su educación y en su futuro, me pareció conveniente elaborar un proyecto en el cual los estudiantes puedan sacar provecho de la multiplicidad de sus inteligencias y que cada uno de los alumnos tenga la libertad de desarrollar sus productos de acuerdo con sus capacidades y habilidades, más allá de la asignatura en la que están incluidos.

Asimismo, para acompañar a esta metodología, se utilizará también el Aprendizaje Cooperativo, que favorece las relaciones entre los alumnos y fomenta el trabajo en equipo, que será un aspecto importante en su futuro tanto profesional como personal.

Para concluir, considero que este tipo de propuestas son muy atractivas para los estudiantes, y que, a pesar de requerir un mayor trabajo a los docentes, cuando se obtienen buenos resultados, resulta muy gratificante tanto para el profesor como para los alumnos. De hecho, uno de los objetivos fundamentales de esta propuesta es conseguir el disfrute mediante el aprendizaje, ya que el hecho de adquirir contenidos y desarrollar competencias se realiza de una manera más significativa en entornos relajados y motivacionales.

## **2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO: IES PRÍNCIPE FELIPE**

El centro donde realicé mis prácticas es el IES Príncipe Felipe, situado en el Barrio del Pilar (distrito Fuencarral – El Pardo), en Madrid. Se trata de un centro público que oferta Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, además de Formación Profesional. El nivel en el que realicé mis prácticas en mayor parte fue Bachillerato, donde se oferta la modalidad de Humanidades, en la que se incluyen tanto la asignatura de Latín como la de Griego (I y II). Durante mi período de prácticas me quedé gratamente sorprendida con el nivel e interés de los alumnos en ambas asignaturas, especialmente de los de segundo de Bachillerato. Los dos grupos, de primero y de segundo de Bachillerato, contaban con un total de 11 alumnos cada uno. En el grupo de segundo de Bachillerato destacaban tres alumnos especialmente, quienes se presentaron tanto a la prueba *Minerva* de latín como a la prueba *Atenea* de griego.

Por otro lado, pude asistir a alguna clase de 4º de ESO con el profesor que impartía Cultura Clásica y comprobé que tanto la motivación como el interés eran mucho menores que en los alumnos de Bachillerato. El grupo de 4º de ESO contaba con un total de 29 alumnos, de los cuales sólo tres mostraban tener un mayor interés que el resto. Es por ello por lo que mi propuesta didáctica está enfocada a este grupo, ya que creo que el Aprendizaje Basado en Proyectos, llevado a cabo junto al Aprendizaje Cooperativo y apoyado en las TIC, puede

resultar motivador para los alumnos, puesto que permite que sean ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje y que trabajen con las nuevas tecnologías, que están muy unidas a su día a día y les resultan más atractivas que los métodos más tradicionales.

### **3. DESCRIPCIÓN DE UN RETO**

La falta de motivación y la aparente falta de interés del grupo de 4º de ESO de Cultura Clásica me han llevado a plantearme la búsqueda de una solución a este problema. Por ello, mi propuesta es realizar un proyecto educativo con los alumnos que los acerque al conocimiento de los clásicos de una manera atractiva para ellos. La intención es, a través de este proyecto, fomentar su interés por la cultura clásica y aumentar su motivación en el aula. En mi propuesta, los alumnos participarán de forma activa durante todo el proceso con la guía de la profesora. Además, recurriré a materiales modernos para que los estudiantes puedan sentirse más identificados con el tema y sean capaces de ver la pervivencia de los clásicos en la actualidad. De esta manera, dejarán de ver esta cultura como algo ajeno a ellos, además de aprender de manera más dinámica y divertida. Por todo ello, el proyecto está planteado para generar un clima mejor y unos resultados más positivos en la enseñanza de estas materias.

Cabe destacar que la asignatura de Cultura Clásica sirve de puerta de entrada para las Humanidades de Bachillerato, por lo que, si queremos llamar la atención de los alumnos por las asignaturas de Latín y Griego de Bachillerato, conviene utilizar esta materia como medio de transporte hacia ellas.

### **4. PROPUESTA DIDÁCTICA: “LA OTRA CARA DEL HÉROE: ODISEO”**

#### **4.1. Presentación del proyecto**

El proyecto “La otra cara del héroe: Odiseo” consiste en una propuesta didáctica basada en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, junto con el Aprendizaje Cooperativo, para conseguir, por un lado, que los alumnos conozcan el viaje de regreso de Odiseo tras la guerra de Troya y, por otro, que sean capaces de distinguir el tipo de héroe que representa Odiseo en comparación con otros héroes de la Antigüedad.

Este proyecto se divide en dos partes fundamentales. En la primera, se llevará a cabo un pequeño proyecto llamado “Un Odiseo moderno”, donde los alumnos conocerán el viaje realizado por Odiseo a través de materiales clásicos y modernos y verán distintas versiones

de este. En la segunda parte del proyecto, llamada “La otra cara del héroe”, se realizarán una serie de actividades en las que se llevará a cabo la presentación de distintos héroes clásicos, así como la investigación sobre ellos por parte de los alumnos para que, tras haber conocido en la primera parte a Odiseo y, en esta segunda, a otros héroes de la misma época, puedan realizar una comparación entre ellos, que reflejarán en un producto final que deberán presentar ante sus compañeros, dejándose llevar por la creatividad.

#### **4.1.1. Primera fase “Un Odiseo Moderno”**

La primera fase de este proyecto, llamada “Un Odiseo Moderno” servirá para realizar un acercamiento de la cultura clásica, en concreto de la *Odisea* de Homero, a los alumnos a través de una realidad más cercana a ellos, como ocurre con el capítulo *Historias de dominio público* de la serie de televisión *Los Simpson*. El proyecto se sirve de la recepción clásica que se encuentra en este capítulo para presentar, comparar y reflexionar sobre el héroe Odiseo y la concepción moderna de este. Además, es importante que los alumnos piensen en los motivos que llevan a la recepción de este capítulo y en la pervivencia de los clásicos en la actualidad.

La recepción que se encuentra en este capítulo, como se verá más adelante (§ 4.9), es en forma de parodia de la *Odisea*, de hecho, el personaje que encarna al astuto Odiseo, es Homer Simpson, que durante toda la serie de televisión aparece representado como un hombre más bien necio. Encontramos así a un personaje bastante simple representando la figura del “divino Odiseo” (como aparece en la obra de Homero). Además, aparecen otros personajes habituales de la serie que interpretan a Circe, Zeus, Poseidón, Baco, incluso vemos representado el Hades en una ocasión. Por tanto, mientras conocen al héroe, los alumnos irán conociendo a su vez a otros seres mitológicos, dioses, etc.

Asimismo, el capítulo servirá para introducir el tema realizando unas actividades más llamativas para los estudiantes y fomentar de esta manera su motivación. Además, a través de ello, nos podremos adentrar después en el estudio de la *Odisea* de Homero con mayor profundidad. En esta primera parte también se trabajará con un mapa de los viajes de Odiseo<sup>1</sup> y con unos pasajes seleccionados por la profesora tanto de la *Odisea* de Homero<sup>2</sup> como de la obra moderna del mismo tema llamada *Odiseo. El retorno* (2014), del autor contemporáneo Valerio Massimo Manfredi<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Véase anexo III.

<sup>2</sup> Véase anexo IV.

<sup>3</sup> Véase anexo V.

#### **4.1.2. Segunda fase: “La otra cara del héroe”**

A continuación, en la segunda fase, se presentarán también otros héroes de la Antigüedad (principalmente de la guerra de Troya) para que los alumnos puedan compararlos con el tipo de héroe que representa Odiseo, protagonista de la primera parte, y sean ellos mismos quienes realicen una comparación entre estos héroes a partir de los conocimientos adquiridos a lo largo de todo el proyecto.

Por otro lado, en esta propuesta se busca también que los alumnos sean capaces de ubicar a todos estos héroes tanto histórica como geográficamente, así como de situarlos en las obras literarias en las que aparecen. Para ello se realizará un acercamiento al mundo micénico y a una serie de recursos web sobre mitología clásica (§ 4.9). En esta segunda parte, los alumnos investigarán de manera más autónoma. También serán ellos mismos quienes decidan la forma en que van a elaborar y presentar sus proyectos, trabajando los contenidos necesarios y las competencias a desarrollar en esta etapa de su educación.

Finalmente, con todos los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto, los alumnos deberán crear un producto final por grupos en el que se una la primera parte del proyecto con la segunda.

#### **4.2. JUSTIFICACIÓN: ADAPTACIÓN AL CURRÍCULO OFICIAL**

Esta propuesta didáctica está integrada en el currículo oficial conforme al Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato<sup>4</sup>, dentro de la asignatura de Cultura Clásica.

Asimismo, se incluye en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria<sup>5</sup>, dentro de la misma asignatura.

La asignatura de Cultura Clásica consiste en una optativa tanto en 3º como en 4º de ESO. Sin embargo, es de oferta obligada en los centros de la Comunidad de Madrid en ambos cursos. Este proyecto se podría aplicar a cualquiera de los dos cursos, aunque lo considero más adecuado al correspondiente al segundo ciclo de la ESO (4º) debido al nivel de algunos de

---

<sup>4</sup> Boletín Oficial del Estado (BOE).

<sup>5</sup> Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM).

los contenidos. Si bien es cierto que en 3º también se podría llevar a cabo, el curso de 4º nos da la oportunidad de poder adentrarnos más en los textos, e incluso aumentar el nivel en la actividad correspondiente al léxico.

### **4.3. CONDICIONANTES**

Esta propuesta se basa en mi experiencia en las prácticas en el IES Príncipe Felipe, uno de los Institutos de Innovación Tecnológica de la Comunidad de Madrid, por lo que impulsa la utilización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como una herramienta de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria. En él, contábamos con todos los recursos para realizar este tipo de proyectos: aulas de informática con ordenadores integrados en las mesas, ordenador y proyector en todas las aulas, acceso a internet, etc. Además, aunque el uso del móvil por parte de los alumnos está prohibido durante las clases, en las ocasiones en que es necesaria su utilización para alguna actividad docente se les permite utilizarlo. En mi caso, llevé a cabo un *Kahoot* en el que los alumnos tenían que participar individualmente con su móvil, y aparte de que no se puso ninguna pega, todos contaban con uno.

Soy consciente de que no en todos los centros se puede contar con los mismos recursos y, como ya he señalado, esta es una propuesta basada en mi experiencia. Si tengo la oportunidad de ponerla en práctica, en caso de no disponer de alguno de los recursos necesarios se buscarían alternativas y soluciones para ello. Por ejemplo, para las sesiones de investigación se les proporcionaría toda la información posible impresa en fotocopias para que los grupos pudiesen disponer de ellas, los mapas interactivos se elaborarían de la manera tradicional, etc. En definitiva, se adaptaría el proyecto a las necesidades que fuesen surgiendo.

### **4.4. OBJETIVOS**

De acuerdo con la asignatura de Cultura Clásica de 4º de ESO para la que se ha elaborado esta propuesta, el proyecto tiene como finalidad realizar un primer acercamiento a los alumnos a la cultura griega y a sus aspectos literarios, lingüísticos, históricos, geográficos y sociales, que constituyen la base de nuestra cultura. De esta manera, se fomenta en los estudiantes el desarrollo de su identidad cultural, así como la reflexión sobre la pervivencia de estas bases en la actualidad.

Además, dentro del marco del currículo de esta asignatura, encontramos diferenciados dos ámbitos: lingüístico y no lingüístico. El proyecto propone trabajarlos ambos para englobar la mayor parte de los aspectos posibles y así poder adquirir una comprensión mayor de la cultura griega. También servirá para comprender algunos de los términos heredados del griego realizando un ejercicio de etimología (§ 4.9)

Como objetivos específicos que se pretende que alcancen los estudiantes en este proyecto, se podrían enumerar los siguientes:

- ❖ Conocer la *Odisea* de Homero, el marco geográfico e histórico de la Grecia micénica, y la situación existente en la época de la guerra de Troya.
- ❖ Leer y comprender poemas de la épica griega.
- ❖ Conocer el alfabeto griego y una pequeña parte del vocabulario que ha servido de herencia a nuestra cultura.
- ❖ Crear material nuevo con contenido clásico.
- ❖ Ser conscientes de la recepción clásica y de la presencia de la cultura clásica en la actualidad.
- ❖ Reflexionar sobre el concepto de héroe, tanto en la Antigüedad como en la actualidad.
- ❖ Establecer comparaciones entre los héroes.
- ❖ Conocer otras fuentes modernas del mismo tema de la *Odisea*, para que, al sentirla más cercana a ellos, pueda generarles un interés mayor de conocimiento.

Además, este proyecto está orientado no solo al conocimiento y al estudio de la cultura griega, sino también al desarrollo de las competencias clave del currículo, al aumento de interés y la motivación de los estudiantes y a la cooperación entre ellos. Por tanto, a los objetivos anteriores, se suman los siguientes:

- ❖ Aumentar la motivación de los estudiantes en el aula.
- ❖ Fomentar la colaboración y cooperación entre ellos.
- ❖ Fomentar la autonomía de los estudiantes en actividades de investigación, reflexión y organización del trabajo.
- ❖ Proporcionar un papel activo al estudiante para obtener un aprendizaje significativo.
- ❖ Fomentar la creatividad de los estudiantes y de esta manera favorecer a las Inteligencias Múltiples.
- ❖ Proporcionar distintas actividades y formatos para atender a la diversidad del alumnado.

Para concluir, cabe recordar que los motivos que me han llevado a la preparación de este proyecto son: en primer lugar, motivar a los estudiantes para que tengan un mayor interés por la cultura clásica; en segundo lugar, hacerlo a través de la recepción clásica para generar conciencia de la pervivencia de la misma cultura y de sus mitos en la actualidad; en tercer lugar, gracias tanto a la motivación como a la recepción, conseguir que los alumnos conozcan, lean y comprendan una obra tan importante como es la *Odisea* de Homero y que, a través de ella, reflexionen de nuevo sobre la recepción clásica en nuestros días.

#### **4.5. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

De acuerdo con el marco curricular, este proyecto está destinado a los alumnos de Cultura Clásica de 4º de la ESO y los contenidos que se van a estudiar, establecidos en el currículo de este curso y recogidos en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, son los siguientes:

Bloque 1. Geografía	1. Grecia: Marco geográfico
Bloque 2. Historia	1. Grecia: - Marco histórico - Períodos de la historia
Bloque 3. Religión	1. Mitos griegos y romanos: dioses y héroes
Bloque 5. Literatura	1. Los géneros literarios griegos 3. Pervivencia de géneros y temas en la literatura actual
Bloque 6. Lengua / léxico	1. Los orígenes de la escritura 2. Orígenes de los alfabetos 5. Pervivencia de los elementos lingüísticos grecolatinos: términos patrimoniales, cultismos y neologismos
Bloque 7. Pervivencia en la actualidad	1. Presencia de la civilización clásica en el mundo actual

Dentro de este proyecto, se trabajará con varios mapas que permitirán a los alumnos conocer el marco geográfico de la Antigua Grecia<sup>6</sup>. Además, con motivo del tema de los viajes de

<sup>6</sup> Véase anexo VII.

Odiseo, se ubicarán en el tiempo tanto la guerra de Troya como a los distintos reyes y héroes micénicos de la época. Asimismo, encontramos pinceladas de distintos dioses y héroes en el proyecto, que aparecen continuamente en la obra de Homero. Dentro de la literatura griega, en concreto, de la épica, se encuentran los poemas *Ilíada* y *Odisea*, que se estudiarán a lo largo del trimestre en el que está incluido este proyecto, además de trabajar con materiales modernos para comprender la pervivencia de este género en la literatura actual. También se proporcionarán distintos materiales (§ 4.9) para que los alumnos investiguen de manera más autónoma sobre los distintos héroes que van a formar parte de este proyecto.

En cuanto al léxico, se realizará una actividad (§ 4.9) para conocer el alfabeto griego, así como algunos términos (en griego y traducidos) para la comprensión de las etimologías griegas en español.

A lo largo de todo el proyecto se estudia la pervivencia de los clásicos en la actualidad: desde el principio, en el que ya se trabaja con material moderno de temática clásica, hasta el final, en el que los alumnos lo crearán.

En relación con estos contenidos, en el currículo oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM), se establecen también una serie de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, que están recogidos en la siguiente tabla:

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<b>Bloque 1. Geografía</b>	
1. Localizar en un mapa hitos geográficos y enclaves concretos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.	1.1. Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan en distintos periodos las civilizaciones griega y romana, delimitando su ámbito de influencia, estableciendo conexiones con otras culturas próximas y ubicando con precisión puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos conocidos por su relevancia histórica.
<b>Bloque 2. Historia</b>	
1. Identificar, describir y explicar el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana. 2. Conocer las principales características de los diferentes periodos de la historia de Grecia y Roma, elaborar y saber situar en un eje cronológico, hechos históricos.	1.1. Sabe enmarcar determinados hechos históricos en la civilización y periodo histórico correspondiente, poniéndolos en contexto y relacionándolos con otras circunstancias contemporáneas. 2.3. Elabora ejes cronológicos en los que se representan hitos históricos relevantes, consultando o no diferentes fuentes de información.

<b>Bloque 3. Religión</b>	
<p>1. Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina. 2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.</p>	<p>1.1. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre los diferentes dioses.</p> <p>2.1. Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.3. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las principales semejanzas y diferencias que se observan entre ambos tratamientos, asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.</p>
<b>Bloque 5. Literatura</b>	
<p>1. Conocer las principales características de los géneros literarios grecolatinos y su influencia en la literatura posterior.</p> <p>2. Conocer los hitos esenciales de las literaturas griega y latina como base literaria de la cultura europea y occidental.</p>	<p>1.1. Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas.</p> <p>1.2. Realiza ejes cronológicos y sitúa en ellos aspectos relacionados con la literatura grecolatina asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.</p> <p>2.1. Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.</p>
<b>Bloque 6. Lengua/léxico</b>	
<p>1. Conocer la existencia de diversos tipos de escritura, distinguirlos y comprender sus funciones.</p>	<p>1.1. Reconoce diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza y su función y describiendo los rasgos que distinguen a unos de otros.</p>

<p>2. Conocer el origen del alfabeto y distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.</p> <p>3. Reconocer la presencia de elementos de los alfabetos griego y latino en los alfabetos actuales.</p> <p>6. Identificar el origen grecolatino del léxico de las lenguas de España y de otras lenguas modernas.</p> <p>9. Constatar el influjo de las lenguas clásicas en lenguas no derivadas de ellas.</p>	<p>2.1. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, explicando su origen y diferenciándolos de otros tipos de escrituras.</p> <p>3.1. Explica la influencia de los alfabetos griegos y latinos en la formación de los alfabetos actuales señalando en estos últimos la presencia de determinados elementos tomados de los primeros.</p> <p>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 y de otras lenguas modernas, explicando su significado a partir del término de origen.</p> <p>6.2. Explica el significado de palabras, a partir de su descomposición y el análisis etimológico de sus partes.</p> <p>9.1. Demuestra el influjo del latín y el griego sobre las lenguas modernas sirviéndose de ejemplos para ilustrar la pervivencia en éstas de elementos léxicos morfológicos y sintácticos heredados de las primeras</p>
<b>Bloque 7. Pervivencia en la actualidad</b>	
<p>2. Conocer la pervivencia de géneros, mitología, temas y tópicos literarios y legendarios en las literaturas actuales.</p> <p>4. Verificar la pervivencia de la tradición clásica en las culturas modernas.</p>	<p>2.1. Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos.</p> <p>2.2. Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.</p> <p>4.1. Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental.</p>

#### 4.6. COMPETENCIAS CLAVE

A continuación, se mencionan las competencias clave que se van a trabajar durante la puesta en práctica de este proyecto. De acuerdo con la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, las competencias se definen como un “saber hacer” aplicado a diversos contextos sociales, académicos y profesionales. En el currículo se establecen siete competencias clave (CC), cuya adquisición se debe trabajar en todas las etapas educativas. Este proyecto en concreto, fomenta el desarrollo de las siguientes:

- ❖ La **competencia en comunicación lingüística** (CCL) se desarrolla en gran medida a lo largo de toda la asignatura en general y del proyecto en particular. El trabajo de esta competencia se lleva a cabo tanto en redacciones escritas como de forma oral, en exposiciones y debates en clase. Además, se produce también en formas de comunicación audiovisual, lo que requiere de una alfabetización más compleja (alfabetizaciones múltiples). Por otro lado, el estudio del léxico griego y su etimología promueven los componentes lingüísticos y socioculturales de esta competencia.
- ❖ La **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** (CMCT) se promueven al llevar a cabo una metodología activa, como el ABP, que fomenta el pensamiento científico a la hora de investigar y resolver problemas, así como el desarrollo de destrezas tecnológicas. Todo ello conduce a la adquisición de conocimientos y a la contrastación de ideas de forma adecuada.
- ❖ La **competencia digital** (CD) supone la adquisición de un conjunto de conocimientos y habilidades fundamentales para el desarrollo personal y profesional en la sociedad actual. Por ello, en el proyecto se trabaja con las nuevas tecnologías, tanto en las presentaciones de los temas, como en la etapa de investigación por parte de los alumnos. Además, para la creación de sus productos finales, los estudiantes pueden elegir el uso de las TIC para su elaboración y presentación. De esta manera, se abordan los siguientes aspectos: la búsqueda, el análisis y el cotejo de información, la comunicación, la creación de contenidos y la resolución de problemas, que son fundamentales para el correcto manejo del entorno digital.
- ❖ La **competencia de aprender a aprender** (CAA) se fomenta de nuevo con el uso del ABP, ya que obliga al alumno a desarrollar sus habilidades para iniciar, organizar y

persistir en el aprendizaje, al ser el protagonista de este proceso. Además, al plantear un reto, se genera curiosidad y una necesidad de aprender, lo que motiva al alumno al desarrollo de esta competencia.

- ❖ Las **competencias sociales y cívicas** (CSC) se desarrollan especialmente en el uso del Aprendizaje Cooperativo, ya que los alumnos tienen que aprender a trabajar juntos, en equipo, a respetarse unos a otros y a colaborar entre ellos para alcanzar un objetivo común.
- ❖ La **competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (CSIE) se fomenta en el proceso de elaboración de proyectos, ya que los alumnos toman un papel activo que los lleva a transformar sus ideas en actos. Los alumnos intervienen, resuelven y planifican sus conocimientos y destrezas con el fin de alcanzar su objetivo. El ABP abarca el desarrollo de la capacidad creadora y de innovación, de la gestión de proyectos, de las cualidades de liderazgo y del sentido crítico y de responsabilidad.
- ❖ La **competencia en conciencia y expresiones culturales** (CEC) la vemos reflejada en todo el proyecto, en el que se trabaja con contenido de la cultura clásica y se reflexiona sobre su pervivencia y el cuidado y atención que merece en nuestros días. Por ello, entre los objetivos de este proyecto se encuentran los de conocer, comprender y reflexionar sobre las manifestaciones culturales que se encuentran en este proyecto y utilizarlas como fuente de enriquecimiento. Además, la toma de conciencia de esta herencia cultural en nuestra vida cotidiana fomenta el desarrollo de esta competencia.

Para concluir, cabe destacar, como se ha visto en la mayoría de las competencias, que además de los contenidos y los objetivos de esta propuesta, el uso de una metodología activa, como el ABP, junto con el Aprendizaje Cooperativo, promueven en gran medida la adquisición y desarrollo de las siete competencias clave incluidas en el currículo del sistema educativo español. De hecho, el ABP es una herramienta fundamental para el desarrollo de las competencias de los sistemas educativos del siglo XXI (Abella, *et al.*, 2016 p.2).

#### **4.7. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

En el marco de la propuesta que presento, la metodología más apropiada es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ya que es idónea para este tipo de proyecto que se basa en que

los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje y sean los protagonistas en este proceso.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, aunque tiende a considerarse reciente, tiene sus orígenes en las teorías educativas de autores como Jean Piaget o John Dewey, de principios y mediados del siglo XX, que contemplan el aprendizaje como resultado de una acción.

Esta metodología se describe como “un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, *et al.*, 1998; Harwell, 1997, citado por Galeana, 2006, p.1)”.

Por otro lado, la definición que ofrece el Buck Institute for Education<sup>7</sup> y que más se ajusta a este proyecto es la siguiente:

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un método de enseñanza en el cual los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades mediante el trabajo, durante un periodo extendido de tiempo, de investigar y responder a una pregunta, problema o reto auténtico, interesante y complejo (Buck Institute for Education).

Otra definición es la de Julio Begazo (2017), que se refiere al Aprendizaje Basado en Proyectos como una metodología de tipo colaborativo en la que se proponen situaciones similares a situaciones reales a las que el alumno se enfrentará en su vida profesional.

En esta metodología el docente plantea un problema y el estudiante debe encontrar una solución o mejora mediante un proyecto. De esta manera se promueve el aprendizaje de planificación, implementación y evaluación de actividades en un contexto real. El docente debe estar comprometido y realizar un acompañamiento de los proyectos planteados por los alumnos. Debe dejar claros en todo momento los criterios y los indicadores de evaluación.

Según Begazo, hay cinco momentos clave en la aplicación de esta metodología:

1. Generar una idea guía: plantear una pregunta o un reto para motivar a los estudiantes a encontrar una solución. En la propuesta de este trabajo se podrían distinguir dos retos, el reto principal y otro secundario, ya que el proyecto se divide en dos partes. En la primera parte, podríamos señalar un “mini-reto”, que consistiría en responder a la pregunta “¿Cuál fue la odisea de Odiseo?”, que los estudiantes deberán responder en una reflexión final por escrito. En segundo lugar, tras conocer ya la respuesta a la

---

<sup>7</sup> El Buck Institute for Education (BIE) es una organización que trabaja y comparte con los docentes la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

primera pregunta, el reto importante de este proyecto consiste en la pregunta: “¿Cómo sería la odisea de ...?”. En esta pregunta, el reto consistirá en elegir otro héroe e investigar, reflexionar y crear un producto final en el que se exponga cómo sería la odisea de ese héroe, por ejemplo, Aquiles.

2. Definir resultados y objetivos del proyecto: asegurar una relación entre la solución y la situación inicial.
3. Elaborar un plan de trabajo: identificar las actividades necesarias para el objetivo. Cada solución tiene que estar argumentada en base a la teoría y la experiencia.
4. Implementar un plan de trabajo: con la adecuada guía del docente, los alumnos encuentran la solución. En esta fase se llevaría a cabo la investigación por parte de los estudiantes, con recursos facilitados por el docente. La investigación la realizarán, por un lado, a partir de los materiales proporcionados por el profesor y con la correcta guía del mismo y, por otro, realizando un ejercicio de investigación más autónomo en el que el docente les proporcionará los recursos web necesarios sobre los que deberán investigar. La investigación guiada se realizará en la primera parte del proyecto, mientras que en la segunda fase los alumnos tendrán que ser más autónomos.
5. Presentar resultados: Compartir los logros mediante una presentación. Estos resultados se presentarán en forma de producto final público, en el que los alumnos compartirán con sus compañeros la solución a la pregunta inicial: “¿Cómo sería la odisea de ...?”. El resultado se puede presentar en el formato que los alumnos elijan. En ese sentido, tendrán autonomía para decidir si quieren elaborar una canción, un dibujo, un poema, un cómic, una representación teatral, etc.

A estas cinco fases, cabe añadir una sexta etapa de evaluación, en la que se encuentran dos tipos: en primer lugar, la llevada a cabo por parte del docente a los alumnos (heteroevaluación) y, en segundo lugar, una coevaluación, en la que los grupos de alumnos se evalúan entre ellos (§ 4.10).

Lo que tienen en común estas definiciones es que el estudiante se sitúa en el centro del aprendizaje y tiene el control sobre los conocimientos que va a adquirir. Además, enfocan el ABP como una metodología que plantea problemas relacionados con situaciones reales, lo que aporta unas capacidades de resolución muy válidas para el futuro de los estudiantes.

Asimismo, según Lourdes Galeana: “Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema complejo; el trabajo se lleva a cabo en grupos; los estudiantes tienen mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos” (Galeana, 2006, p. 5). De acuerdo con esta descripción, en este proyecto educativo el trabajo se realizará en

equipo, ya que considero que se adquiere un aprendizaje mayor, tanto intelectual como personalmente, aparte de la importancia que, en mi opinión, tiene el tener la capacidad de resolver los problemas de forma conjunta con otros compañeros.

En el blog llamado '*Blogthinkbig*', en la sección de educación, Patricia Balaguer (2016), en su artículo llamado *Aplica en tus clases el aprendizaje basado en proyectos (ABP)*, afirma que "esta metodología tiene tres objetivos para los alumnos: construir su conocimiento, desarrollar competencias y trabajar de forma colaborativa" (Balaguer, 2016, párr. 2). Como se ha visto anteriormente, esta metodología es idónea para todo ello, especialmente para el desarrollo de las competencias (§ 4.6).

Por otro lado, cabe señalar las ventajas del uso de esta metodología con los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato que, en muchas ocasiones, están desmotivados o consideran que no pueden dejar libre su creatividad. Además, los adolescentes se sienten identificados con las nuevas tecnologías, lo que hace que se muestren más atraídos por realizar un proyecto en el que van a hacer uso de ellas y siendo ellos los protagonistas. Las principales ventajas del Aprendizaje Basado en Proyectos están incluidas en la siguiente infografía:

# 7 VENTAJAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El **aprendizaje basado en proyectos** o **abp** es una metodología que reta a los alumnos a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. ¿Qué beneficios aporta?

- 1 Motiva a los alumnos a aprender**  
Con la ayuda del profesor, que es quien despierta su curiosidad.
- 2 Desarrolla su autonomía**  
Los alumnos son los protagonistas del proceso porque son ellos quienes planifican, deciden y elaboran el proyecto.
- 3 Fomenta su espíritu autocrítico**  
Ellos evalúan su propio trabajo y detectan los aspectos que deben ir mejorando.
- 4 Refuerza sus capacidades sociales**  
Mediante el intercambio de ideas y la colaboración, debaten y acuerdan decisiones con el grupo.
- 5 Facilita su alfabetización mediática e informacional**  
Desarrollan la capacidad para buscar, seleccionar, contrastar y analizar la información.
- 6 Promueve la creatividad**  
Pueden llegar a realizar videos, campañas, maquetas, folletos o cualquier otro elemento que apoye su trabajo.
- 7 Atiende a la diversidad**  
Estimula tanto a los estudiantes con problemas de aprendizaje como a los alumnos más avanzados.



Figura 1. Fuente: Aula Planeta.

De acuerdo con la primera ventaja señalada en la infografía, para motivar a los alumnos a aprender, utilizamos materiales modernos más cercanos a ellos, como el capítulo *Historias de dominio público* de la serie *Los Simpson*, que sirve para atraer a los alumnos e introducirlos en el tema que nos interesa y, de esta manera, despertamos su curiosidad. Además, los alumnos que mejor realicen la primera parte del proyecto tendrán una ventaja en la segunda: quien más puntos obtenga en la primera parte tendrá ventaja a la hora de escoger un héroe para el producto final. De esta manera, los alumnos se ven motivados por un sistema de recompensas que, en este caso, los puede llevar a la elección de su héroe. Con ello se pretende motivar a los alumnos a involucrarse en el proyecto y realizarlo lo mejor posible. Otra

de las ventajas más señaladas de esta metodología es la de desarrollar su autonomía, ya que, como se ha mencionado anteriormente, los alumnos tienen mayor capacidad de decisión y libertad de trabajo, tanto en la fase de investigación, como en la de elaboración del producto final, que deberán elegir ellos mismos.

Respecto al espíritu autocrítico, a medida que van desarrollando los proyectos, los propios alumnos van detectando qué es lo que tienen que mejorar. Esto lo realizaremos a lo largo de las sesiones del proyecto. Además, como el proyecto está dividido en dos partes, los alumnos que detecten algo en lo que deben mejorar en el transcurso de la primera parte, tendrán la oportunidad de solucionarlo en la segunda.

La cuarta ventaja señala el refuerzo de las capacidades sociales de los alumnos. En esta propuesta, los alumnos trabajarán en grupo, tendrán que debatir y tomarán decisiones, lo que fomenta este aspecto en gran medida. La alfabetización mediática también se ve favorecida en este proyecto en el que los estudiantes deberán hacer uso de las nuevas tecnologías para investigar y recopilar información y, el que así lo decida, para realizar su producto final.

Una de las ventajas de la infografía que más se pone de manifiesto en este proyecto es la de fomentar su creatividad, ya que, a la hora de elegir el producto que van a presentar, los alumnos deben hacer uso de ella para presentar un proyecto original y diferente al de sus compañeros. En esta ocasión, los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar sus capacidades y mostrar sus conocimientos de la manera que ellos consideren, debiendo ser creativos para ello. Todo ello va unido a la motivación de los estudiantes, puesto que, al ser ellos mismos los que elijan el formato que quieren trabajar, estarán más motivados trabajando en algo que les gusta.

En cuanto a la atención a la diversidad, los alumnos, al trabajar en grupos, se ayudan unos a otros, por lo que aquellos que tengan más dificultades en algún aspecto pueden ser ayudados por sus compañeros. Asimismo, este proyecto tiene distintas fases con distintas actividades (§ 4.8), lo que atiende a distintas necesidades del alumnado, como se verá en el apartado correspondiente.

Aparte de estas ventajas, encontramos beneficios en aplicar esta metodología utilizando las TIC. En primer lugar, el ABP incentiva las competencias de la alfabetización digital, incluyendo la informacional y la audiovisual, ambas muy importantes hoy en día en el entorno educativo y laboral. En segundo lugar, vincula la actividad digital con la vida real de las personas. Esto es de especial importancia en nuestros alumnos adolescentes, ya que instruye en códigos de

buena conducta en internet, algo muy necesario para ellos, que están constantemente conectados. En tercer y último lugar, refuerza el aprendizaje colaborativo, de manera que los que son mejores con las TIC ayudan a los demás a utilizarlas.

Por otro lado, esta metodología está relacionada con la del Aprendizaje Cooperativo, que se utilizará también en este proyecto, de manera que es importante destacar algunos conceptos sobre ella. Una definición clara y completa es la que ofrece Rocío Castro, siguiendo a Joan Rue, en la revista digital *Temas para la educación*:

El Aprendizaje Cooperativo es un término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje (Castro, 2010, p. 2).

Esta definición se podría resumir en: “El Aprendizaje Cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.5). En cuanto a estos grupos, encontramos tres tipos: formales, informales y base. Los grupos informales tienen una duración de no más de una clase. Los grupos formales duran desde una hora hasta varias semanas de clase. Ambos grupos sirven al docente para que los estudiantes organicen, expliquen e integren el material. Por otro lado, los grupos base, tienen una duración mayor, de largo plazo, y son grupos heterogéneos con miembros permanentes que se brindan apoyo mutuamente para obtener el mejor rendimiento escolar, (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.6). Dentro de los grupos propuestos, el tipo que más encaja en esta propuesta didáctica, de acuerdo con las actividades que se van a realizar (§ 4.8) es el de los grupos formales, ya que van a trabajar juntos durante varias sesiones.

Otro aspecto importante del Aprendizaje Cooperativo es que favorece a la atención a la diversidad en el aula. Al mismo tiempo, esta metodología se ve favorecida: “La diversidad puede potenciar la productividad y el rendimiento de los alumnos, los procesos de resolución de problemas, la capacidad de razonamiento, la habilidad de adoptar la perspectiva de otros, la mejora de las relaciones sociales, etc.” (Prieto, 2007, p. 16). Por ello hay que “orientar la intervención educativa para hacer de la diversidad un potente recurso de aprendizaje” (Prieto, 2007, p. 16).

Por último, de manera menos predominante, pero sí relevante, entra en juego en esta propuesta también la ludificación, que consiste en “la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (Teixes, 2014, p. 17). Esta metodología es altamente motivadora para los alumnos y se llevará a cabo en esta propuesta mediante la introducción de un *Kahoot* (§ 4.9), que consiste en un concurso en el que los alumnos compiten entre sí en forma de juego. Además, se establecerá un sistema de recompensas para los tres ganadores de este juego, que tendrán prioridad en la elección del héroe para el producto final, como se ha explicado previamente en este apartado. Todo ello fomenta la motivación y el interés del alumnado hacia el proyecto y, por tanto, hacia la asignatura.

#### 4.8. ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto corresponde al curso 4º de ESO, a la asignatura de Cultura Clásica. Esta propuesta se realiza para su integración en el segundo trimestre, una vez que ya se haya realizado previamente un primer acercamiento a la cultura grecolatina para los alumnos que no hayan cursado Cultura Clásica en 3º que habrá servido como repaso a quienes sí la hayan cursado.

Durante este segundo trimestre se estudiará la épica griega y, con ella, a Homero, de manera que este proyecto es el idóneo para llevar a cabo una lectura de fragmentos de la *Odisea*<sup>8</sup>.

Esta actividad se llevará a cabo en diez sesiones, distribuidas a lo largo de la segunda mitad del segundo trimestre (en la primera mitad se estudiará la *Ilíada*). Al comenzar el segundo trimestre se les mencionarán las actividades a realizar durante el mismo.

<b>CURSO:</b>	4º ESO
<b>ASIGNATURA:</b>	CULTURA CLÁSICA
<b>TRIMESTRE:</b>	2º (ENERO-MARZO) 1ª Mitad → <i>ILÍADA</i> , HOMERO 2ª Mitad → <b><i>ODISEA</i></b> , HOMERO

---

<sup>8</sup> Véase anexo III.

La asignatura de Cultura Clásica de 4º de ESO consta de dos clases semanales de 55 minutos de duración, por lo que la duración del proyecto será de cinco semanas (en total, diez sesiones).

Las primeras cuatro sesiones corresponderán a la primera parte del proyecto, llamada “Un Odiseo Moderno”, en la que la pregunta inicial sería “¿*Cuál fue la odisea de Odiseo?*”, que los alumnos irán resolviendo a lo largo de estas sesiones y sobre la cual tendrán que reflexionar en un escrito final que elaborarán individualmente tras la última sesión de esta primera parte.

Las seis sesiones restantes corresponderán a la segunda parte del proyecto, llamada “la otra cara del héroe”, en la que los alumnos deberán realizar una investigación más autónoma y elaborar una respuesta a la pregunta “¿*Cómo sería la odisea de ...?*”, teniendo en cuenta a los otros héroes que se presentarán en esta parte del proyecto, y relacionándolos siempre con nuestro héroe protagonista y su viaje, Odiseo. Para la elaboración de la respuesta, los alumnos deberán elaborar un producto final público, por grupos, que presentarán ante sus compañeros.

- ❖ En la **primera sesión** se llevará a cabo la realización de un *Kahoot* llamado *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*<sup>9</sup> como evaluación inicial (§ 4.10). De esta manera se pueden observar los conocimientos que tienen los alumnos sobre la *Odisea* antes de comenzar con el proyecto, de manera que sirva de guía a la hora de realizar las actividades. Además, servirá también para que los alumnos vean su evolución en cuanto al nivel de conocimientos adquiridos, ya que se repetirá a modo de evaluación intermedia al finalizar la primera fase del proyecto. A continuación, se procederá a la visualización del vídeo perteneciente al capítulo *Historias de Dominio público* de *Los Simpson* (§ 4.9). La parte del capítulo correspondiente a la *Odisea* tiene una duración de 8 minutos (aproximadamente). Posteriormente, se explicará la actividad y se repartirá un mapa elaborado por la profesora (*Viaje de Odiseo*<sup>10</sup>), con iconos que corresponden a paradas del viaje de Odiseo. A continuación, se hará una segunda visualización del vídeo en la que los estudiantes deben prestar atención para poder realizar la siguiente actividad. Durante la clase, los alumnos, con ayuda de la profesora, deberán identificar qué partes del capítulo aparecen en el mapa y con qué iconos se corresponden. Deberán identificar nueve iconos relacionados con nueve escenas del capítulo (en total hay 18 iconos, por lo que nos quedarían 9 sin identificar.)

---

<sup>9</sup> Véase anexo I.

<sup>10</sup> Véase anexo III.

- ❖ En la **segunda sesión** la profesora proyectará o repartirá unas fotocopias con fragmentos de la *Odisea* de Homero, que se corresponden con las escenas del capítulo de la sesión anterior (textos del 1 al 9) más dos fragmentos que se corresponden con dos paradas nuevas (en total, once fragmentos). En esta sesión se leerán en común los fragmentos seleccionados y los alumnos, por parejas, deberán elegir cuáles se corresponden con las escenas del capítulo, ya señaladas en el mapa, e identificar los dos restantes también de entre los demás iconos del mapa.
- ❖ En la **tercera sesión** los alumnos sacarán su mapa con las once paradas ya identificadas, por lo que nos quedarían siete iconos del mapa sin señalar. En esta ocasión, se dividirá la clase en siete grupos. A cada grupo se le atribuirá un icono y se le darán pasajes tanto de la *Odisea* de Homero, como de la obra del mismo tema llamada *Odiseo. El Retorno*, del autor contemporáneo italiano Valerio Massimo Manfredi. Los alumnos deberán elegir, de entre los siete fragmentos proporcionados por la profesora, cuál corresponde al icono de su grupo. Finalmente, se pondrán todos en común, de manera que todos los alumnos tengan la totalidad de los iconos del mapa identificados con una parada o acontecimiento del viaje de Odiseo. Los tres primeros grupos en identificar su icono con el texto, obtendrán tres, dos y un punto, respectivamente, que les servirán para elegir el héroe de la segunda parte del proyecto.
- ❖ En la **cuarta sesión** se hará una reflexión sobre la distinción entre el héroe antiguo y el héroe moderno, destacando los aspectos que puedan resultarnos más actuales de Odiseo y sobre la recepción clásica que encontramos en este episodio de *Los Simpson*. Además, en esta reflexión los alumnos deberán señalar las diferencias que se encuentran entre las escenas del capítulo y los pasajes leídos de la *Odisea*. Durante la sesión, se hará una puesta en común de las ideas y aportaciones de los alumnos y de la profesora sobre este tema para orientar a los alumnos hacia el trabajo posterior que deberán hacer. Antes de finalizar la clase, se realizará de nuevo el *Kahoot* de la primera sesión, a modo de evaluación intermedia, de manera que tanto los alumnos como la profesora, puedan observar los avances en los conocimientos adquiridos (§ 4.10). Los resultados de este *Kahoot* proporcionarán tres, dos y un punto a los tres finalistas del concurso, lo que será una ventaja a la hora de elegir héroe en la segunda parte del proyecto. Como la actividad de *Kahoot* es individual, los puntos que obtengan los alumnos en ella, se sumarán a su grupo correspondiente. Para finalizar con esta primera parte del proyecto, los alumnos deberán realizar individualmente como tarea, una reflexión que recoja todos estos aspectos vistos en clase, e incluir una breve aportación propia. La extensión de esta reflexión no debería superar las 2-3 páginas y será evaluada mediante una rúbrica (§ 4.10).

- ❖ La **quinta sesión** será la primera dentro de la segunda parte del proyecto. Una vez que los alumnos han conocido el viaje de Odiseo en su totalidad y han leído fragmentos de la obra de Homero (así como materiales contemporáneos), podemos asumir que han adquirido los conocimientos necesarios para continuar con esta parte del proyecto. Por tanto, en esta sesión se realizará una introducción al mundo micénico, en el que se sitúan algunos de los héroes que vamos a trabajar, y la guerra de Troya. Para ello se realizará una clase magistral con una presentación en el proyector del aula<sup>11</sup> acompañada con las explicaciones de la profesora. A continuación, se ubicarán a los héroes más relevantes de esta época, en dos mapas interactivos<sup>12</sup> proyectados también en el aula. Todos estos materiales se subirán al *Padlet* del proyecto para que los alumnos puedan consultarlos cuando sea necesario<sup>13</sup>. Además, en esta sesión se explicará el concepto del νόστος ('nostos', regreso a la patria) y con ello se hará una breve reflexión sobre los νόστοι ('nostoi') de los demás héroes.
- ❖ En la **sexta sesión** se realizarán unas actividades para introducir el alfabeto griego a los alumnos, además de unos ejercicios de vocabulario para que conozcan una serie de conceptos griegos relacionados con esta época y con los viajes de regreso comentados en la sesión anterior. En primer lugar, se les presentará el alfabeto griego, con las letras correspondientes de nuestro alfabeto para que sean capaces de leer las palabras que se les presentarán a continuación. Por parejas, deberán buscar dichas palabras en los diccionarios que les serán prestados y encontrar su significado. Al finalizar, una vez que ya conozcan la pronunciación y el significado de estas palabras, se realizará una pequeña actividad de etimología para mostrar brevemente la herencia del griego en nuestra lengua<sup>14</sup>.
- ❖ En la **séptima sesión** se organizará la clase en grupos formales (de los formados en la primera parte del proyecto), por lo que tendremos siete grupos. A continuación, se llevará a cabo la explicación de la actividad y se propondrá el reto, que consistirá en que cada grupo debe elegir un héroe y una parada del viaje visto en la primera parte, y realizar un ejercicio de recepción de su elección que se deberá exponer en clase en la última sesión. Por lo tanto, con una de las paradas del viaje de Odiseo, los alumnos deberán elaborar una presentación en la que el protagonista sea el otro héroe elegido y realizar una simulación de “¿Cómo sería la odisea de Aquiles?” (por ejemplo) en esa situación. Esta presentación puede consistir en una representación teatral, un cuadro, una canción, un vídeo, un cómic, etc. Se fomenta de esta manera la creatividad,

---

<sup>11</sup> Véase anexo VI.

<sup>12</sup> Véase anexo VII.

<sup>13</sup> Se elaborará un mural en la aplicación *Padlet*, llamado “Héroes”, en el que estarán subidos todos los materiales necesarios para realizar el proyecto (§ anexo IX).

<sup>14</sup> Véase anexo VIII.

además de situar al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y de darle un papel activo para que sea él mismo quien realice el ejercicio de recepción. Tras la propuesta del reto, se procederá a la elección de los héroes por parte de los grupos, de entre los presentados en la quinta sesión, en la introducción al mundo micénico. Estos son diez héroes de la guerra de Troya, y cinco de la generación anterior; de entre el total de estos quince héroes se ha realizado una selección de siete<sup>15</sup>, para que cada grupo elija a uno. Los primeros grupos en elegir héroe serán los que más puntos hayan obtenido en la primera parte del proyecto. De este modo se fomentan la motivación y la participación de los alumnos a lo largo de toda la duración del mismo. El resto de la sesión se dedicará a la organización del trabajo por grupos.

- ❖ En la **octava sesión** los alumnos, organizados en grupos formales, llevarán a cabo la investigación necesaria para realizar sus proyectos. Para realizar esta investigación, se solicitará el aula de informática, ya que tendrán que utilizar recursos web, además de textos y vídeos proporcionados por la profesora (§ 4.9). Para asegurarnos de que recopilan información de interés y correcta de cada héroe, se le dará una plantilla a cada grupo que tendrán que rellenar en esta sesión, para poder continuar con sus proyectos<sup>16</sup>.
- ❖ La **novena sesión** se dedicará al trabajo de los proyectos. Los alumnos estarán organizados por grupos y la profesora estará a su disposición en caso de que tengan dudas o necesiten ayuda de algún tipo en la realización de los mismos.
- ❖ En la **décima sesión** se llevarán a cabo las presentaciones de los alumnos, por medio de las cuales compartirán sus creaciones con el resto de la clase. En total hay siete grupos, que dispondrán de 5 o 6 minutos cada uno para sus exposiciones (en total 45 minutos aproximadamente). Tras la presentación de los proyectos se llevará a cabo un ejercicio de coevaluación en el que los alumnos deberán evaluarse unos a otros, mediante una rúbrica (§ 4.10). En caso de que, entre las preparaciones de cada grupo y las dudas, se ocuparan los 55 minutos de clase con las exposiciones, la actividad de coevaluación la realizarían los alumnos como tarea fuera de clase y la llevarían el próximo día de clase.

Si fuese necesario ampliar una sesión para completar las presentaciones y la coevaluación, en caso de no disponer de tiempo suficiente con una, el proyecto se extendería a once sesiones.

---

<sup>15</sup> Áyax, Aquiles, Menelao, Agamenón, Héctor, Heracles y Jasón.

<sup>16</sup> Véase anexo X.

<b>SEMANA 1</b>	<b>SESIÓN 1</b>	<b>SESIÓN 2</b>
	<p>Realización de un <i>Kahoot</i> como evaluación inicial (10')</p> <p>Proyección del vídeo <i>Historias de Dominio Público</i> (8')</p> <p>Presentación y explicación del mapa y la actividad (10')</p> <p>Segunda proyección del vídeo <i>Historias de Dominio Público</i> (8')</p> <p>Búsqueda de escenas en iconos del mapa y dudas (20')</p>	<p>Lectura común de los fragmentos de la <i>Odisea</i> (25')</p> <p>Trabajo por parejas: Identificar textos con escenas del capítulo e iconos del mapa (20')</p> <p>Identificar textos restantes con iconos del mapa (10')</p>
<b>SEMANA 2</b>	<b>SESIÓN 3</b>	<b>SESIÓN 4</b>
	<p>División de la clase en grupos y explicación de la actividad (10')</p> <p>Trabajo por grupos: Lectura de fragmentos de <i>Odisea</i> y de <i>Odiseo. El retorno</i> (25')</p> <p>Identificar texto con el icono del grupo (10')</p> <p>Puesta en común de los grupos (10')</p>	<p>Repaso de lo visto y explicación de la actividad (10')</p> <p>Reflexión común sobre héroes, pervivencia y recepción de clásicos en la actualidad (30')</p> <p>Reflexión sobre las diferencias encontradas en las fuentes modernas con las clásicas (15')</p> <p>Realización del <i>Kahoot</i> (10')</p>
<b>SEMANA 3</b>	<b>SESIÓN 5</b>	<b>SESIÓN 6</b>
	<p>Introducción al Mundo Micénico (35')</p> <p>Situar a los héroes de esta época en el mapa (10')</p> <p>Concepto de νόστος (regreso) y breve reflexión sobre los regresos de estos héroes de la Guerra de Troya (10')</p>	<p>Introducción al alfabeto griego (15')</p> <p>Búsqueda por parejas de las palabras seleccionadas (20')</p> <p>Actividad de etimología (10')</p> <p>Explicación de etimología (10')</p>
<b>SEMANA 4</b>	<b>SESIÓN 7</b>	<b>SESIÓN 8</b>
	<p>Organización de la clase en grupos (formales) (5')</p> <p>Explicación de la actividad y propuesta del reto: “¿Cómo sería la odisea de...?” (10')</p> <p>Elección de héroes por parte de cada grupo (10')</p> <p>Organización del trabajo por grupos (40')</p>	<p>Organización de la clase en grupos (5')</p> <p>Sesión de investigación por grupos con recursos facilitados en el aula (40')</p> <p>Rellenar plantillas sobre héroes investigados (infografía) (10')</p>

SEMANA 5	SESIÓN 9	SESIÓN 10
	Organización de la clase en grupos (5') Sesión de trabajo en los proyectos (50')	Exposición de las actividades llevadas a cabo por los alumnos en grupos (45')  Actividad de coevaluación (10')

#### 4.9. MATERIALES Y RECURSOS

Para la realización de esta propuesta es necesario el uso de una serie de materiales que se recogen en este apartado. Algunos han sido tomados de trabajos ya existentes. Otros son de elaboración propia y se han creado específicamente para llevar a cabo este proyecto. Los materiales que se emplearán en el proyecto son los siguientes:

##### A) Materiales para la primera parte

Para la fase inicial, llamada “Un Odiseo Moderno”, se utilizarán un vídeo, un mapa didáctico, y una serie de textos. Además, se utilizará la plataforma *Kahoot* para la elaboración de un concurso a modo de juego al inicio y al final de esta primera fase.

El *Kahoot*, llamado *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*<sup>17</sup> (a modo de pregunta inicial que se plantea para esta primera parte), consta de 18 preguntas, que se proyectarán en el proyector del aula. Los alumnos, con sus teléfonos móviles, deberán responder a ellas. La primera vez que se realice tendrá una mayor dificultad para los alumnos, ya que aún no habrán adquirido los conocimientos suficientes para responder correctamente. Sin embargo, la segunda vez que se lleve a cabo (§ 4.8), los alumnos podrán observar su avance y la adquisición de sus contenidos, de manera que vean su esfuerzo recompensado. En el caso de que no estuviese permitido el uso de teléfonos móviles en el instituto, se realizaría con tarjetas de colores y formas semejantes a las de la pantalla, que los alumnos deberán alzar a modo de respuesta. Para poder unirse al juego, se proyecta en la pantalla un código que los alumnos deben introducir en sus teléfonos móviles tras haberse metido en la página web '[Kahoot.it](https://kahoot.it)'. Una vez que todos los concursantes han introducido el código en sus móviles y han añadido su nombre de jugador, comienza el juego de las preguntas.

---

<sup>17</sup> Véase anexo I.

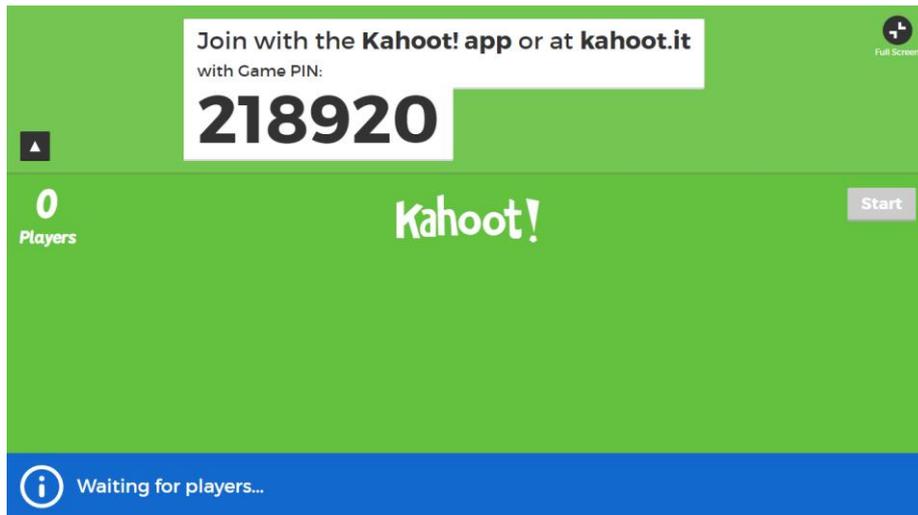


Figura 2. Ejemplo I del Kahoot *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*



Figura 3. Ejemplo II del Kahoot *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*



Figura 4. Ejemplo III del Kahoot *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*

Estas imágenes representan lo que aparece en la pantalla del ordenador y se proyecta en el proyector del aula. Para responder, los alumnos deben seleccionar una respuesta en sus móviles. Lo que aparece en la pantalla de los alumnos para responder se muestra en la siguiente imagen:

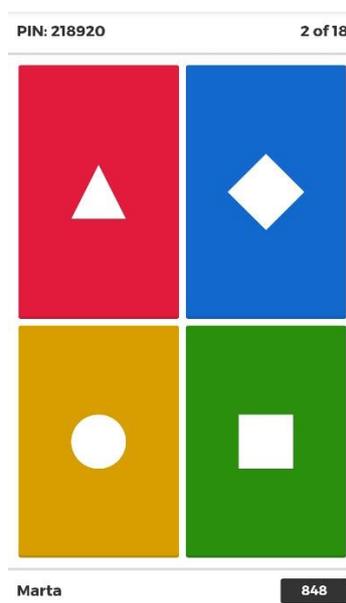


Figura 5. Ejemplo IV del Kahoot *¿Cuál fue la odisea de Odiseo?*

Al finalizar el juego, se muestran los resultados de los ganadores en función del número de aciertos y de la velocidad de respuesta. Como se ha mencionado anteriormente, los tres finalistas obtendrán su recompensa (§ 4.8).

El vídeo corresponde a la serie de televisión *Los Simpson*, en concreto al episodio 14 de la temporada número 13, llamado *Historias de Dominio Público*. La parte seleccionada se encuentra comprendida entre el minuto 1:00 y el minuto 8:45 y es la que se corresponde con la historia de Odiseo<sup>18</sup>. El fragmento reproduce una parodia de la *Odisea*: se nos presenta a Homer Simpson como Odiseo, a su esposa Marge como Penélope, a su hijo Bart como Telémaco, a su vecino Ned Flanders como Príamo y a sus amigos del bar como los compañeros del viaje. En este capítulo se incluyen distintas historias de la literatura universal, correspondiendo a la *Odisea* sólo siete minutos del capítulo, en el que se representan distintas escenas del viaje de Odiseo, desde el final de la guerra de Troya, donde nos muestran el ingenioso plan del caballo de madera, hasta la llegada a Ítaca por parte de Odiseo, pasando por escenas como las sirenas y la isla de la hechicera Circe, entre otras. En este vídeo se encuentran grandes diferencias con la obra de Homero y se puede apreciar además el tono jocoso que desprende la parodia. Estas diferencias sirven también para llevar a cabo un ejercicio de reflexión sobre la recepción incluida en el capítulo.



Figura 6. Ejemplo de escena del capítulo *Historias de dominio público*.

El mapa que se empleará en esta primera parte ha sido elaborado por mí para esta actividad y ha sido llamado *Viaje de Odiseo*. En él, se incluyen distintos iconos que representan distintas escenas de la obra y va acompañado, además, de una leyenda con algunas pistas para que

<sup>18</sup> Véase anexo II.



- ❖ Hom. *Od.* XII: 426-446. Estrecho de Mesina: Caribdis. Texto 11.
- ❖ Hom. *Od.* IX, 37-63. Odiseo en la Isla de los Cicones. Texto 12.
- ❖ Hom. *Od.* IX, 90-101. Odiseo en el país de los Lotófagos. Texto 13.
- ❖ Hom. *Od.* IX, 1-28. Odiseo en la Isla de los Feacios. Texto 14.

En cuanto a los textos modernos, se han seleccionado una serie de pasajes de la obra llamada *Odiseo. El Retorno* (2014), escrita por Valerio Massimo Manfredi, nacido en 1943, arqueólogo y gran conocedor del mundo clásico, que relata en forma de novela la *Odisea* de Homero de una manera mucho más fácil de leer, pero manteniendo la similitud y ciñéndose lo máximo posible al contenido de la obra de Homero. De esta obra se han seleccionado cuatro textos:

- ❖ Página 63. Odiseo y el dios Eolo. Texto 15.
- ❖ Página 128. Estrecho de Mesina: Escila. Texto 16.
- ❖ Página 130. Odiseo en el país de Helios. Texto 17.
- ❖ Página 154. Odiseo y Calipso. Texto 18.

Todos estos materiales servirán para el trabajo e investigación por parte de los alumnos, para realizar las actividades de la primera parte del proyecto y para conocer la obra de Homero y la historia de Odiseo con el material original (traducido) y con materiales más actuales, pero del mismo tema.

## B) Materiales para la segunda parte

Para la segunda fase, llamada “la otra cara del héroe”, los materiales que se utilizarán son los siguientes:

En primer lugar, una presentación elaborada en la aplicación ‘Canva’ llamada *Historia de Grecia: Creta y Micenas*, que va a servir para el estudio de la primera parte de la historia de Grecia incluida en el currículo, así como para ubicar dentro de esta a los personajes que forman parte del proyecto. Para ello, además, se utilizarán dos mapas interactivos realizados con la aplicación ‘Genial.ly’ llamados *Héroes de Troya* y *Héroes anteriores* (ya que pertenecen a la generación anterior). Estos mapas sirven para ubicar geográficamente (además de en su contexto histórico particular) a los héroes que se van a estudiar. Se trata de que los alumnos, tras haberlos visto en clase, tengan a su disposición estos mapas para consultarlos en las fases de investigación. En ellos se incluyen los nombres de los lugares más relevantes para el proyecto, así como los de los padres y esposas de algunos de los héroes, que aparecen en

el mapa interactivo cuando los alumnos pinchan sobre los marcadores interactivos. Un ejemplo se encuentra en la siguiente imagen:



Figura 8. Ejemplo I del mapa interactivo *Héroes de Troya*.

Como se ve en la parte superior, todas las infografías interactivas tienen arriba una mano. Si se pincha en ella se activan más manos y detrás de cada una hay más información, como se puede ver en esta imagen:



Figura 9. Ejemplo II del mapa interactivo *Héroes de Troya*.

En la sexta sesión se realizará una actividad relacionada con el léxico, en la que se presentará en primer lugar, el alfabeto griego con su transcripción<sup>21</sup> y, a continuación, una serie de palabras relacionadas con los viajes de regreso, en griego, que los alumnos deberán buscar en el diccionario. Para ello utilizarán el diccionario bilingüe griego clásico – español, de la editorial VOX. Estas palabras, junto con su traducción, están recogidas en la siguiente imagen:

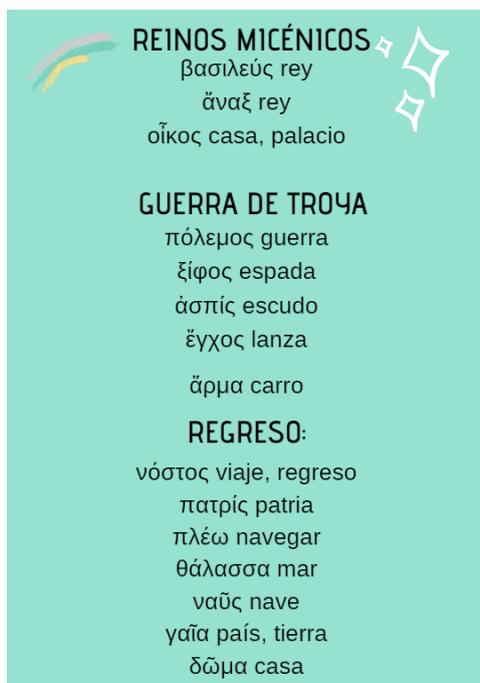


Figura 4. Vocabulario: actividad de léxico.

Asimismo, un ejemplo de actividad que se realizará para la misma sesión, en cuanto a las etimologías, está incluido en la siguiente imagen, en la cual los alumnos deberán unir con

---

<sup>21</sup> Véase anexo VIII.

flechas los iconos junto con la palabra griega de la que provienen y su significado (el del icono):

	ναῦς	basílica
	γαῖα	internauta
	βασιλεύς	patriota
	πατρίς	polémica
	πόλεμος	economía
	οἶκος	geografía

Figura 5. Ejemplo de actividad de etimología.

Mediante la aplicación *Memrise*<sup>22</sup>, se ha creado otra actividad para el estudio del léxico<sup>23</sup>, para que los alumnos puedan repasar lo aprendido también fuera del aula y no olviden los conceptos aprendidos durante la sesión:

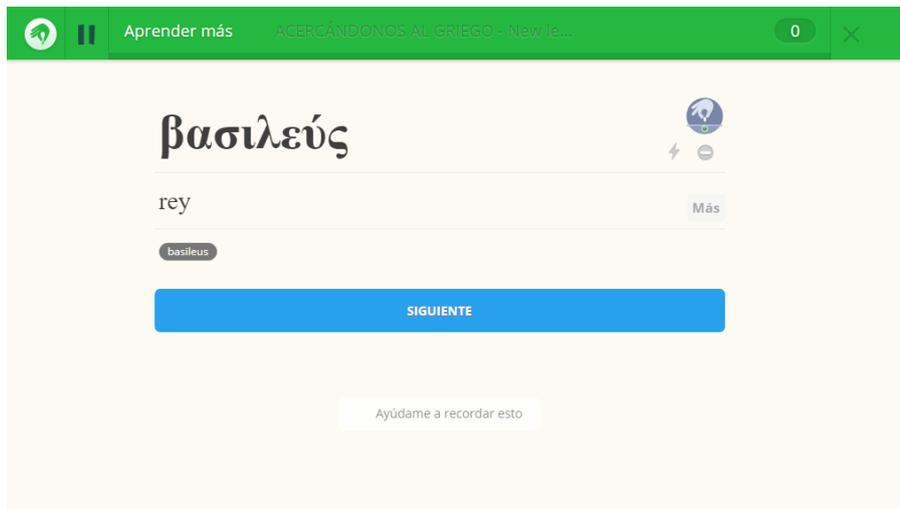


Figura 10. Ejemplo I de actividad de *Memrise*.

<sup>22</sup> Herramienta online para practicar vocabulario de una manera lúdica.

<sup>23</sup> Véase anexo VIII.

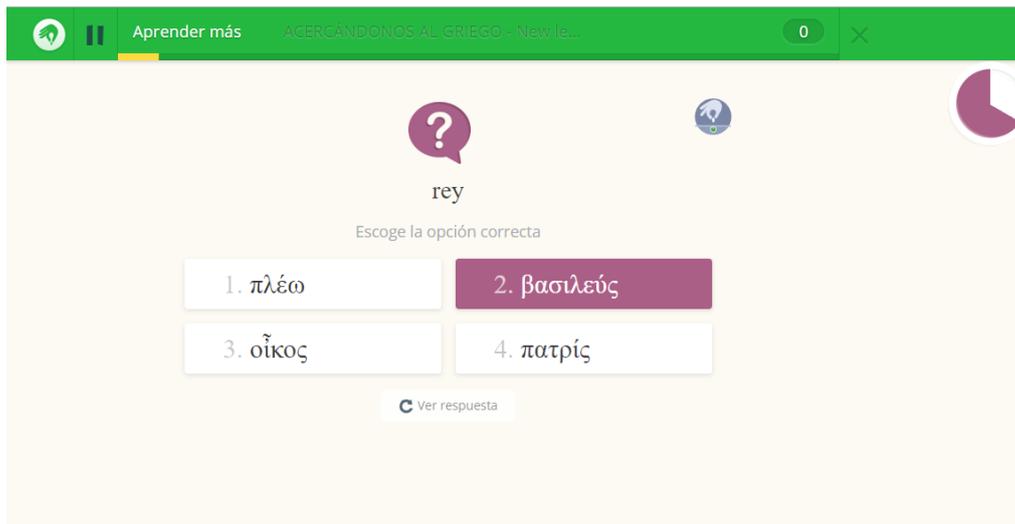


Figura 11 . Ejemplo II de actividad de *Memrise*.

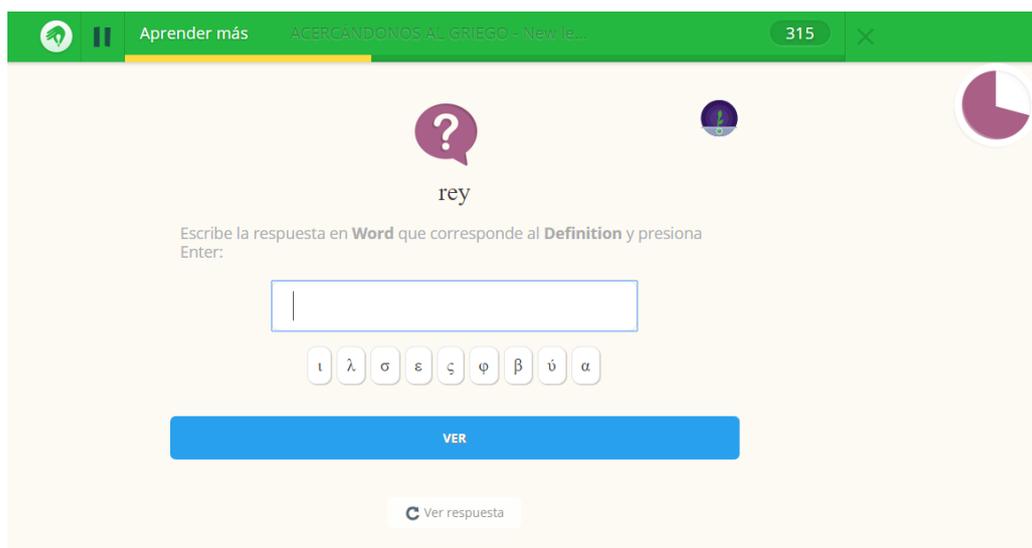


Figura 12. Ejemplo III de actividad de *Memrise*.

Para las siguientes sesiones de investigación se necesitará el aula de informática, de manera que los alumnos puedan utilizar los recursos web facilitados por la profesora. Estos recursos se recogen en la aplicación *Padlet*, en la que se ha creado un mural para el proyecto, llamado *Héroes*. En este mural se encuentran los materiales facilitados anteriormente, así como nuevas entradas con distintos archivos o páginas web para la investigación de los héroes en el proyecto. Esta aplicación tiene algo muy positivo y es que es como una especie de cajón en la que todos van metiendo sus trabajos y todos lo tienen a su alcance para ver el trabajo de todos, no solo el suyo.

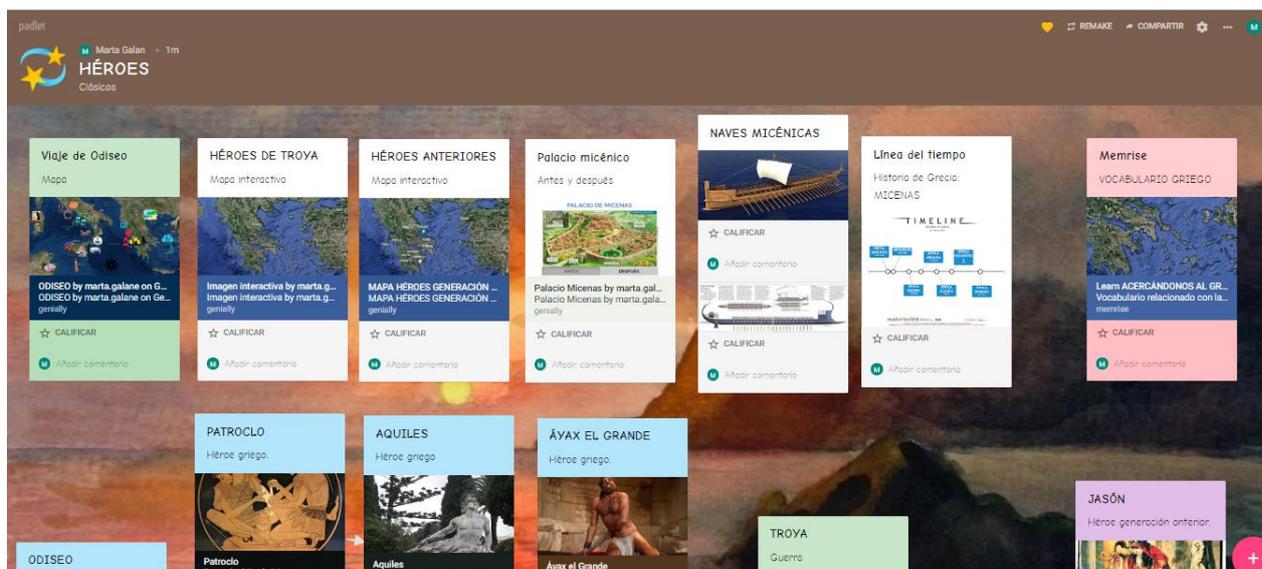


Figura 13. Ejemplo I del mural de Padlet llamado *Héroes*.

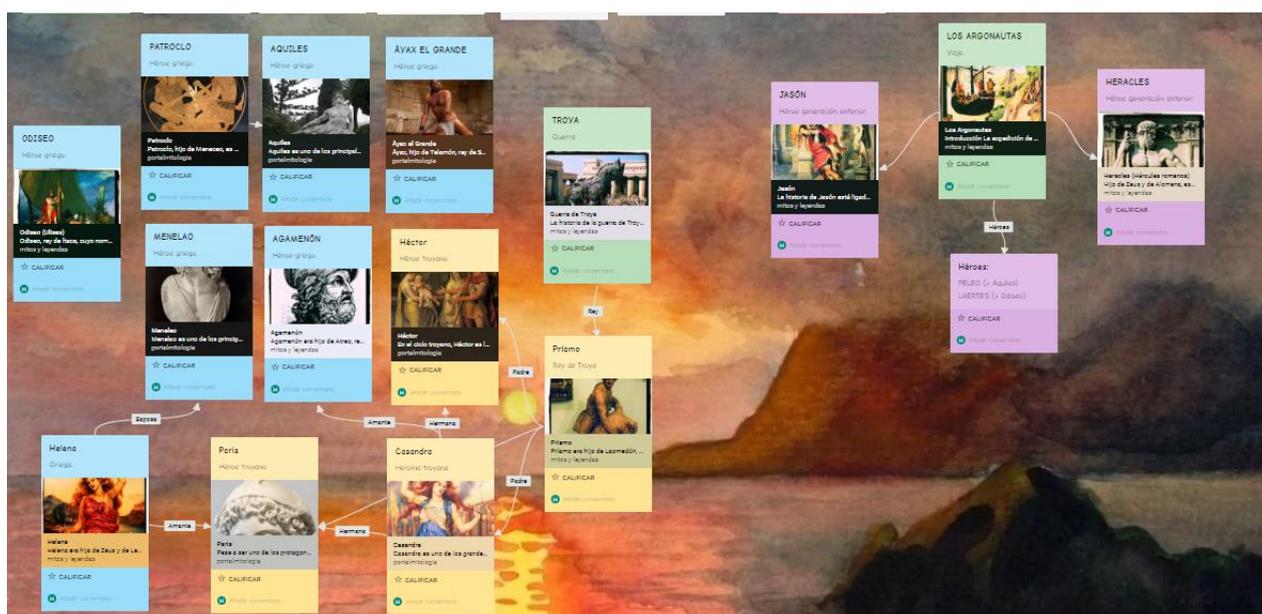


Figura 14. Ejemplo II del mural de Padlet llamado *Héroes*.

Las páginas web que se incluyen en el proyecto para realizar la investigación sobre los héroes son los siguientes:

- ❖ Mitos y Leyendas (<https://mitosyleyendascr.com>)
- ❖ Portal Clásico (<https://portalclasico.com>)
- ❖ Cultura Clásica (<http://www.culturaclasica.com>)

- ❖ Almacén de Clásicas (<http://almacendeclasicas.blogspot.com>)

Asimismo, contarán con enlaces de vídeos a la película *Hércules*, de Disney (1997), a la de *Jasón y los argonautas, en busca del vellocino de oro* (2000) y a escenas de la película *Troya* (2004) para el estudio de los caracteres de los personajes que en ellas aparecen, todo ello incluido en el mural *Héroes* (de Padlet).



Figura 15. Ejemplo de la película *Hércules*.

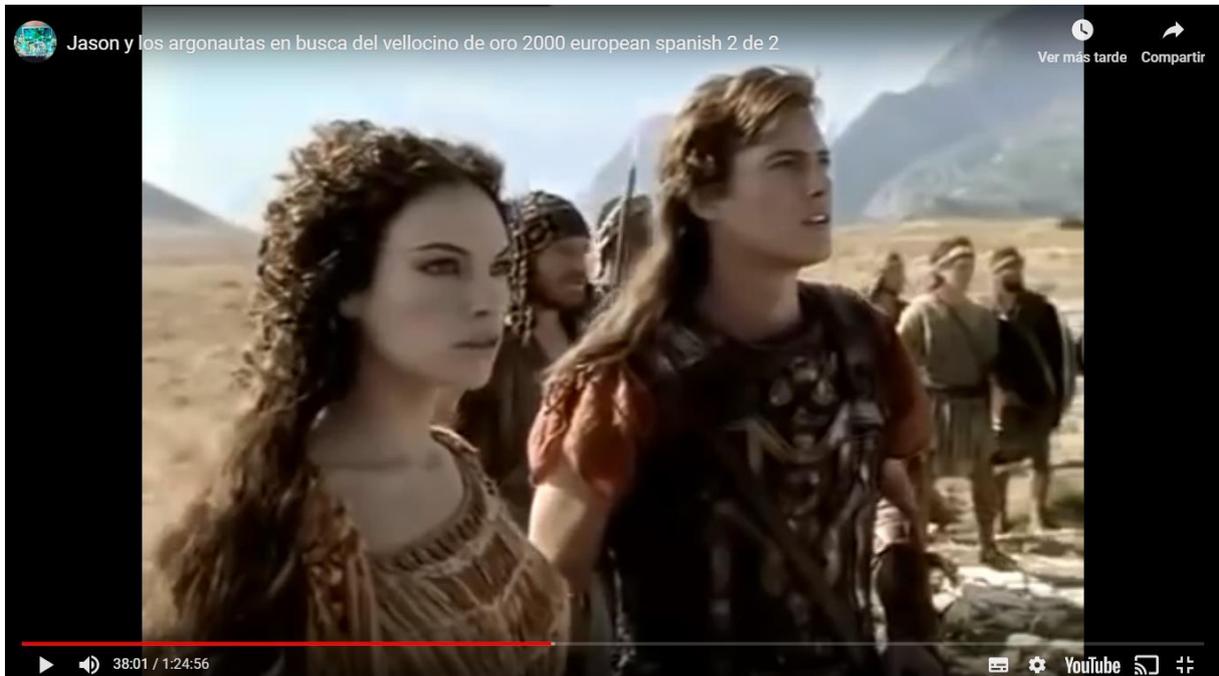


Figura 16. Ejemplo de la película *Jasón y los Argonautas en busca del vellocino de oro*.

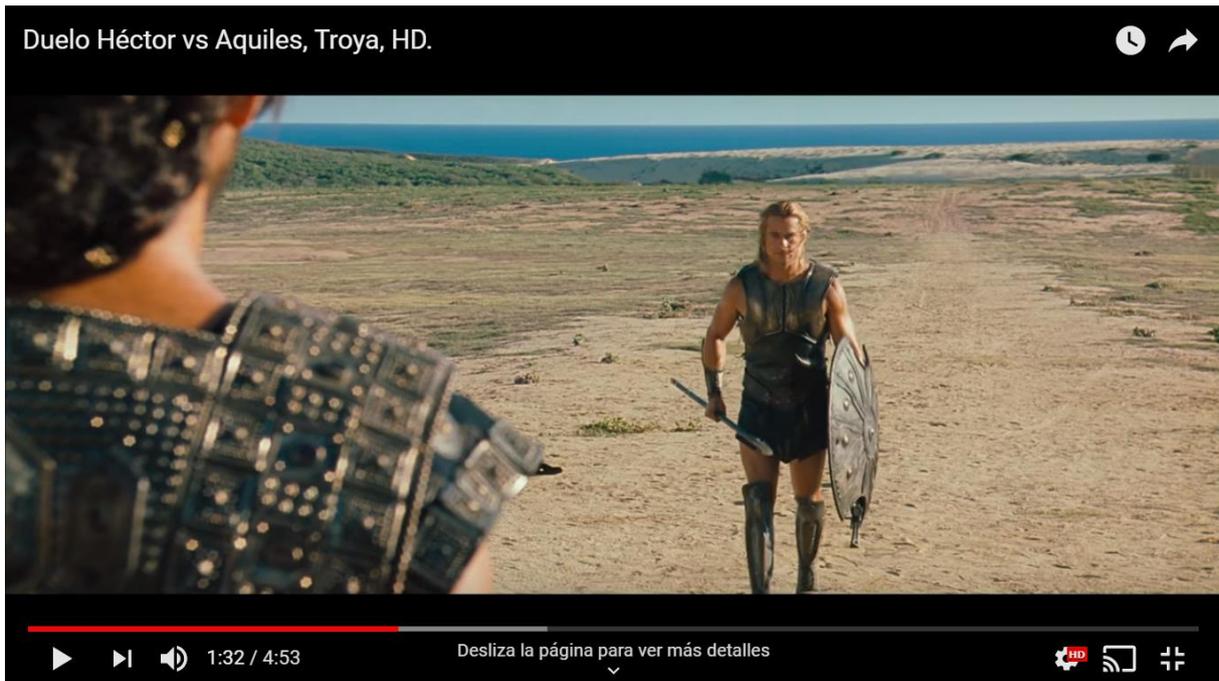


Figura 17. Ejemplo de escena de la película *Troya*.

Tras la fase de investigación, los alumnos deberán rellenar una plantilla con la información necesaria del héroe elegido, para poder realizar posteriormente su comparación con Odiseo. La plantilla elaborada que deberán rellenar es la siguiente:

CONOCIENDO A  
 NUESTRO  
 HÉROE...

<b>NOMBRE:</b> ..... ..... <b>GENEALOGÍA:</b> ..... ..... <b>MITOS EN LOS QUE APARECE:</b> ..... ..... <b>VIAJES:</b> ..... <b>IMAGEN:</b> <div style="background-color: #4CAF50; width: 50px; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	<b>ÉPOCA:</b> ..... <b>HÉROES RELACIONADOS:</b> ..... ..... <b>CARÁCTER:</b> ..... ..... <b>AMORES:</b> ..... <b>FINAL:</b> ..... ..... <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div>
---	--

Figura 11. Modelo de plantilla *Conociendo a nuestro héroe*.

Además de todos estos materiales, como recursos se requerirán el aula de informática para algunas de las sesiones; el proyector y el ordenador del aula, así como acceso a internet. Asimismo, todos los textos serán entregados a los alumnos en fotocopias para que puedan trabajar sobre ellos. Para concluir, cabe destacar que todos los materiales que se van a utilizar en este proyecto se incluyen al final del trabajo en forma de anexos.

#### **4.10. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

Dentro de este apartado, encontramos tanto los procedimientos de evaluación, como los criterios de calificación. Se encuentran en el mismo apartado, ya que son dos conceptos que inevitablemente van unidos, pero conviene dividirlos en dos subapartados para no generar confusión.

##### **A) EVALUACIÓN**

En primer lugar, cabe destacar que se realizarán tres evaluaciones a lo largo del proyecto:

- ❖ Una **evaluación inicial**, que se realizará antes de comenzar el proyecto, en la primera sesión, para evaluar los conocimientos de los alumnos sobre el tema que se va a estudiar, de manera que sirva para orientarnos en la elaboración del mismo en caso de que hubiese algo que añadir o modificar. Asimismo, esta evaluación inicial servirá a los alumnos para observar los avances de su aprendizaje y como motivación, ya que se llevará a cabo en forma de concurso mediante la plataforma *Kahoot*.
- ❖ Una **evaluación intermedia**, que se realizará a mitad del proyecto, al finalizar la primera de las dos fases en que está dividido, llamada “Un Odiseo moderno”, y que corresponde con el estudio de la *Odisea*. Esta evaluación se llevará a cabo a través del mismo *Kahoot* que se realizó en la evaluación inicial, con expectativas de que los alumnos sepan responder correctamente a todo lo que no conocían en la primera sesión. Esto sirve para evaluar la adquisición de contenidos por parte de los estudiantes y para que los propios alumnos se motiven al ver el avance de su aprendizaje. Asimismo, con el objetivo de que sirva como motivación extra, se les proporcionarán tres, dos y un punto a los tres finalistas del concurso, que servirán como ventaja a la hora de elegir héroe en la segunda fase del proyecto.

- ❖ Una **evaluación final**, que se realizará sobre la exposición de los proyectos de los alumnos y se evaluará a través de una rúbrica, como se verá más adelante en el mismo apartado.

En cuanto a los procedimientos de evaluación para esta propuesta, habrá dos tipos: la llevada a cabo por la profesora hacia los alumnos (heteroevaluación) y la realizada por los alumnos entre sí (coevaluación). Dentro del proyecto se evaluarán los siguientes aspectos:

- ❖ La participación activa, especialmente en la primera parte, en la que los alumnos deben participar en la elaboración de los mapas y en la sesión de reflexión sobre los héroes, y en las diferencias entre las fuentes proporcionadas. Esta evaluación se realizará mediante observación directa, para lo que iré apuntando en un cuaderno todas las anotaciones necesarias.
- ❖ La realización y entrega de las actividades programadas para el aula serán también objeto de evaluación, entre ellas la realización completa y correcta del mapa *Viajes de Odiseo*, así como la infografía *Conociendo a nuestro héroe* que deben rellenar en clase.
- ❖ La realización y entrega de la reflexión escrita tras la primera parte del proyecto servirá como evaluación intermedia, para poder observar cómo los alumnos han comprendido lo que se pretendía y si los conocimientos que han adquirido son los esperados.
- ❖ La realización y presentación del producto final en forma de distintas creaciones que realizarán los alumnos en grupos se evaluará mediante una rúbrica. Esta será la evaluación final del proyecto.
- ❖ El trabajo en grupo será evaluado también entre los alumnos (coevaluación) mediante una rúbrica en la que deberán evaluar a cada miembro de su grupo.

Como herramientas de evaluación se utilizarán, principalmente, rúbricas tanto para la reflexión escrita como para el producto final y para valorar el trabajo en equipo. También se utilizará la observación directa como herramienta de evaluación de este proyecto. No se realizará examen, ya que la asignatura de Cultura Clásica se presta a realizar otro tipo de actividades de evaluación, como en este proyecto, que pueden resultar un aprendizaje más significativo en los alumnos, puesto que asumen un papel mucho más activo y son ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje.

La rúbrica que se va a utilizar para evaluar la redacción escrita es la siguiente:

<b>CATEGORÍA</b>	<b>INSUFICIENTE</b>	<b>REGULAR</b>	<b>BIEN</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>ESTRUCTURA</b>	No tiene una estructura definida ni da cohesión al texto. No está bien estructurado: no aparecen las tres partes: introducción, desarrollo y conclusión.	No tiene una estructura definida, pero si da cohesión al texto. Se identifican las tres partes: introducción, desarrollo y conclusión. Cada parte tiene la extensión adecuada.	Tiene una estructura definida que facilita la comprensión del texto, y da cohesión al mismo. Se identifican las tres partes: introducción, desarrollo y conclusión. Cada parte tiene la extensión adecuada. Los contenidos están bien relacionados.	Tiene una estructura definida que da cohesión al texto, y permite su comprensión global, así como la de cada una de sus partes. Se identifican las tres partes: introducción, desarrollo y conclusión. Cada parte tiene la extensión adecuada, siendo similar la de introducción y conclusión, y mayor la del desarrollo. Los contenidos están bien relacionados. Cada una de las partes se entiende por sí misma, aunque está ligada con las otras.
<b>EXPRESIÓN ESCRITA</b>	El registro no tiene un nivel adecuado. No utiliza conectores oracionales. La redacción dificulta la lectura y la comprensión del texto.	Utiliza un registro culto, aunque se encuentran algunas expresiones coloquiales. Utiliza los conectores oracionales para unir una frase con otra. La redacción permite leer y comprender el contenido del texto.	Utiliza un registro culto, evitando expresiones coloquiales o vulgares, e incluye términos específicos del tema. Utiliza los conectores oracionales para enlazar una parte del contenido con otras. La redacción permite leer y comprender el contenido del texto e identificar las partes en las que está dividido.	Utiliza un registro culto, evitando expresiones coloquiales o vulgares, e incluye términos específicos del tema. Utiliza los conectores oracionales para enlazar una parte del contenido con otras. La redacción permite leer y comprender el contenido del texto e identificar las partes en las que está dividido.

CONTENIDO	No aparecen reflejados algunos aspectos esenciales del tema.	Demuestra un conocimiento básico del tema. La reflexión no está claramente señalada.	Presenta un conocimiento profundo acerca del tema. La reflexión es clara y está bien señalada.	Presenta un conocimiento profundo acerca del tema, añadiendo información que amplía lo trabajado en el aula. La reflexión es clara, está bien señalada, y apunta a otras posibles conclusiones o vías de reflexión.
ORTOGRAFÍA	Aparecen errores ortográficos graves reiterados en todo el texto.	Hay algunos errores ortográficos en el texto, aunque no demasiado graves ni reiterados.	Hay algún error ortográfico puntual, en todo el texto.	No hay ningún error ortográfico.

En cuanto a las exposiciones finales por grupos del producto final, se evaluarán mediante la siguiente rúbrica:

CRITERIOS.	SÍ	NO
El producto es original y creativo.		
El contenido es de interés.		
La información es correcta.		
La exposición es entretenida.		
El trabajo está correctamente estructurado.		
El orador es elocuente y se expresa con soltura.		
El trabajo se ajusta a lo requerido por la profesora.		
Se ajusta al tiempo determinado.		

Además, para la correcta evaluación individual de los alumnos integrados en grupos, se les dará un “Diario de grupo” en el que tendrán que evaluar a sus compañeros. Los alumnos que mejor valorados estén, podrán obtener un punto extra por haber destacado dentro de su grupo. La rúbrica para la coevaluación, que deberá ser rellenada por los estudiantes (siendo 1 el mínimo y 4 el máximo), dentro de cada grupo, es la siguiente:

CRITERIOS	1	2	3	4
Tiene iniciativa.				
Ayuda y colabora con sus compañeros.				
Realiza las actividades de búsqueda de información.				
Aporta ideas al grupo.				
Participa en la elaboración del trabajo.				
Respeto las ideas de los demás.				
Es responsable.				
Es resolutivo con los problemas surgidos.				

## **B) CALIFICACIÓN**

En cuanto a la calificación, la actividad final de la última sesión será la que lleve el peso de la calificación final del proyecto, además, se calificarán los siguientes aspectos:

- ❖ Participación activa y realización de las actividades de aula: mapa, infografía (20% de la calificación).
- ❖ Reflexión escrita (20% de la calificación).
- ❖ Creación final (50% de la calificación).
- ❖ Coevaluación: Valoración del trabajo tanto en grupo, como por parejas, donde se evaluarán los alumnos entre ellos (10% de la calificación).

La calificación será de 0 a 10 puntos, siendo 0 el mínimo y 10 la nota máxima. Por lo tanto, de acuerdo con los porcentajes: la participación junto con la elaboración del mapa completo y correcto y de la infografía pueden proporcionar hasta dos puntos de la nota final; la realización correcta de la reflexión escrita otros dos puntos; la exposición de la creación por grupos, hasta cinco puntos de la calificación final y un punto la coevaluación.

#### 4.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta propuesta se ha elaborado prestando especial atención a los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)<sup>24</sup>. El proyecto tiene como objetivo la aplicación de estos principios desde su elaboración, para atender a la diversidad del alumnado y realizando modificaciones o adaptaciones posteriores a su creación, en los casos en que sea necesario.

El Diseño Universal surgió en la arquitectura, y posteriormente se adaptó para implementarlo en el ámbito educativo<sup>25</sup>, donde se encuentra diversidad en el aprendizaje, por lo que hay que proporcionar también diversidad en el proceso de enseñanza. Para ello se han establecido una serie de principios para su implantación en las aulas. Estos principios son los siguientes:

- ❖ *Proporcionar múltiples formas de representación: (el qué del aprendizaje)* teniendo en cuenta que los estudiantes son diferentes en la forma de percibir y comprender la información, se pretende en esta propuesta proporcionar múltiples medios para presentar esta información a los alumnos. El proyecto cuenta con textos, vídeos, mapas, presentaciones, etc. En el caso de necesidad, se adaptarán los materiales en función de lo que cada alumno requiera (discapacidad sensorial, trastornos del aprendizaje, diferencias lingüísticas, etc.) Al comienzo del curso, se realizarán estas adaptaciones en todo lo necesario, incluido lo que se requiera en este proyecto (adaptación de tamaño de letra, de contrastes, de materiales audiovisuales, etc.)
- ❖ *Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: (el cómo del aprendizaje)* los alumnos difieren en el modo de expresar lo que saben (parálisis cerebral, TDAH, etc.), por lo que no hay un medio de expresión universal para todos. Teniendo esto en cuenta, el proyecto proporciona diferentes medios de acción, y se les brinda a los alumnos la oportunidad

---

<sup>24</sup> EDUCADUA: Página web del proyecto DUALETIC dedicada al Diseño Universal para el Aprendizaje en español.

<sup>25</sup> Diseño Universal de Aprendizaje.

de trabajar ellos mismos con lo que más sencillo les resulte, como en la realización de los proyectos finales. En lo demás, se adaptará lo necesario según las necesidades del alumnado.

- ❖ *Proporcionar múltiples formas de implicación: (el porqué del aprendizaje)* partiendo de la base de que no existe un único modo óptimo de realizar una tarea para todos, se precisa proporcionar distintas opciones. Los alumnos se diferencian en sus motivaciones personales y en el modo de involucrarse en las tareas y aprendizajes, por lo que no hay un único recurso para motivar a todos los estudiantes. Debido a ello, es esencial proporcionar razones múltiples para captar los diferentes intereses personales, por lo que se trabajará con varios métodos de respuesta. En este ámbito, cualquier adaptación requerida a principio del curso, también se llevaría a cabo.

## **5. CONCLUSIONES**

Esta propuesta no solo tiene como objetivo la adquisición de contenidos del currículo, sino que también pretende desarrollar las competencias clave mediante una metodología apropiada para ello. Además, estas competencias están unidas a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983) mencionada anteriormente. Somos conscientes de que cada alumno tiene unas capacidades diferentes, así como unos intereses distintos, lo que lleva al docente a buscar métodos que puedan atender a las distintas necesidades derivadas de esta variedad. Por ello es tan importante el uso de esta metodología en un proyecto que pretende trabajar todas estas capacidades.

Como se ha repetido en varias ocasiones a lo largo de todo el proyecto, el ABP es una metodología de carácter activo, que permite trabajar de manera creativa e innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo que es de especial importancia para que los alumnos participen en este proceso de forma activa, y sean conscientes en todo momento de su aprendizaje y del desarrollo de sus competencias. Este desarrollo de las distintas capacidades se puede evaluar de la misma manera en que se evalúan las inteligencias múltiples según Gardner: llevando a cabo una evaluación continua, a través de la observación directa, atendiendo a las diferencias individuales y mediante materiales y técnicas innovadoras.

Asimismo, tanto el Aprendizaje Cooperativo como la Ludificación, proporcionan muchas ventajas al proyecto. Por un lado, el Aprendizaje Cooperativo afianza las relaciones entre los

alumnos, desarrolla el compañerismo y el trabajo en equipo, lo que es de especial importancia teniendo en cuenta que nuestros estudiantes están en la etapa de la adolescencia, y las relaciones con sus compañeros son un elemento muy importante de sus vidas. Por otro lado, la Ludificación motiva a los alumnos a aprender de manera divertida, además de establecer un sistema de recompensas que impulsa en gran medida esta motivación. Además, la utilización de las TIC resulta muy atractiva y es útil para los estudiantes, que se forman en el uso de las nuevas tecnologías de manera responsable.

Tras mi experiencia en las prácticas he podido comprobar que este tipo de actividades tienen mucho éxito entre los alumnos, y se logra que encuentren un ambiente relajado en el que se sientan más cómodos y más dispuestos a la hora de ponerse a trabajar. Por ello, aunque todo aprendizaje requiere un esfuerzo, hacerlo de esta manera resulta siempre más ligero y gratificante.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ABELLA, V., AUSÍN, V., DELGADO, V., & HORTIGÜELA, D. (2016). Aprendizaje basado en proyectos a través de las TIC. Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias. *Formación Universitaria*, 9 (3). doi:10.4067/S0718-50062016000300005
- AULA PLANETA. (20 de abril de 2019) *TIC y aprendizaje por proyectos: cómo y por qué dinamizan tus clases*. Recuperado de <http://www.aulaplaneta.com/2019/04/10/recursos-tic/tic-y-aprendizaje-por-proyectos-como-y-porque-dinamizan-tus-clases/>
- BALAGUER, P. (2016) *Aplica en tus clases el aprendizaje basado en proyectos (ABP)*. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/aprendizaje-basado-en-proyectos>
- BEGAZO, J. (2017, noviembre 21) *¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Vp4ZQu4T6lwhttp://idu.pucp.edu.pe/recursos/page/4/?tipo=virtual>
- BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. (22 de abril de 2019). *PBL Works*. Recuperado de <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>.
- CASTRO, R., (2010) Aprendizaje Cooperativo: Cooperar para aprender. *Temas para la Educación*, 10, 20.
- DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, núm. 118, de 20 de mayo de 2015, pp. 10 a 214. Recuperado de [http://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF](http://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF)
- EDUCADUA (4 de junio de 2019). *Página web del proyecto DUALETIC dedicada al Diseño Universal para el Aprendizaje en español*. Recuperado de <http://www.educadua.es>.
- GALEANA, L. (2006) Aprendizaje basado en proyectos. *Universidad de Colima*. Recuperado de: <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- GARDNER, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.
- HOMERO, *Odisea*. Biblioteca Digital (ILCE). Recuperado de <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/ObrasClasicas/docs/Odisea.pdf>
- JOHNSON, D., JOHNSON, R., & HOLUBEC, E. (1999). *El Aprendizaje Cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- MANFREDI, V. (2014). *Odiseo. El retorno*. Barcelona: Debolsillo.

ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 25, de 29 de enero de 2015, pp. 6986 a 7003. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

PRIETO, L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC.

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 169 a 473. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

TEIXES, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC.

## 7. ANEXOS

### ANEXO I. KAHOOT ¿CUÁL FUE LA ODISEA DE ODISEO?

Se puede acceder al *Kahoot* mediante el siguiente enlace: <https://create.kahoot.it/share/cual-fue-la-odisea-de-odiseo/df5d6a33-fa8a-4087-a2ef-a6304872d378>

The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz titled "¿Cuál fue la odisea de Odiseo?". The quiz is a public quiz created by Martagez 4 minutes ago. It features a header with navigation options (Home, Discover, Kahoots, Reports) and a "Create" button. The main content area displays the quiz title and two buttons: "Play" and "Challenge". Below the buttons, it shows the quiz is a public quiz and includes a "Play" button. The quiz is currently being played by 1 player (Martagez). The main content area displays the quiz title and two buttons: "Play" and "Challenge". Below the buttons, it shows the quiz is a public quiz and includes a "Play" button. The main content area displays the quiz title and two buttons: "Play" and "Challenge". Below the buttons, it shows the quiz is a public quiz and includes a "Play" button.

The screenshot shows the Kahoot! quiz results for the quiz "¿Cuál fue la odisea de Odiseo?". The quiz is a public quiz created by Martagez 4 minutes ago. It features a header with navigation options (Home, Discover, Kahoots, Reports) and a "Create" button. The main content area displays the quiz title and two buttons: "Play" and "Challenge". Below the buttons, it shows the quiz is a public quiz and includes a "Play" button. The quiz is currently being played by 1 player (Martagez). The main content area displays the quiz title and two buttons: "Play" and "Challenge". Below the buttons, it shows the quiz is a public quiz and includes a "Play" button.

Q6: ¿Cómo vencieron los griegos en Troya?

- Mediante la lucha
- Incendiando la ciudad
- Mediante un veneno
- Con un caballo de madera

Q7: ¿Qué astuto griego ideó el engaño del caballo de madera?

- Aquiles
- Odiseo
- Agamenón
- Menelao

Q8: ¿A qué cíclope ciego Odiseo para escapar de él?

- Polifemo
- Caribdis
- Circe
- Calipso

Q9: ¿Quiénes eran los lotófagos?

- Luchadores
- Habitantes de Itaca
- Guerneros
- Comedores de la flor de loto

Q10: Nombre de la hechicera que convirtió a los compañeros de Odiseo en cerdos...

- Calipso
- Circe
- Escila
- Penélope

Q11: Fiel esposa que esperaba a su amado en Itaca

- Penélope
- Circe
- Caribdis
- Calipso

Q12: Hijo de Odiseo que salió en su búsqueda y preguntó por él a Menelao

- Agamenón
- Patroclo
- Telémaco
- Néstor

Q13: Hombres insolentes que acosan a Penélope en su palacio

- Los cicones
- Los pretendientes
- Los feacios
- Los lotófagos

Q14: ¿Quién es Nadie?

- Menelao
- Ajax
- Telémaco
- Odiseo

Q15: Lugar infernal por el que atravesó Odiseo para hablar con Tiresias

- La isla de Helios
- El país de Eolo
- El Hades
- El país de los cicones

Q16: ¿Cuántos años duró el viaje de Odiseo?

- 20 años
- 10 años
- 5 años
- 30 años

Q17: ¿Quiénes ayudaron a Odiseo a regresar a su casa?

- Los cicones
- Los feacios
- Los lestrigones
- Los cíclopes

Q18: Dios que le dió los vientos a Odiseo, con la condición de no abrirlos

- Eolo
- Hermes
- Zeus
- Poseidón

## ANEXO II. VÍDEO HISTORIAS DE DOMINIO PÚBLICO, LOS SIMPSON

El capítulo se encuentra disponible en la plataforma *Youtube*, pero adjunto imágenes a modo de presentación:

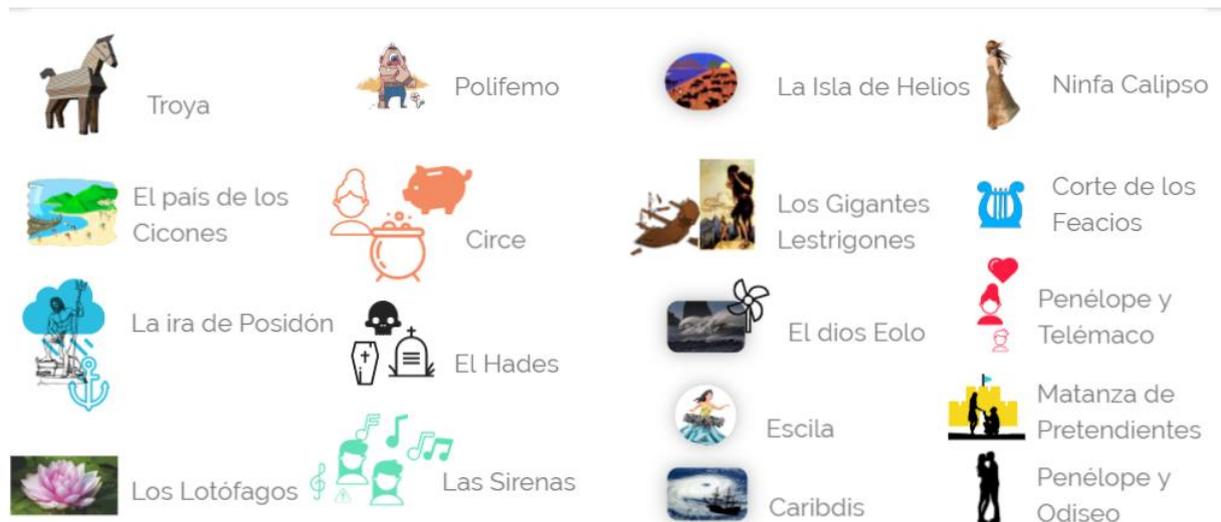






**ANEXO III. MAPA VIAJES DE ODISEO**





## **ANEXO IV. TEXTOS ODISEA, HOMERO**

### **A) Texto 1: CANTO IV: MENELAO, HELENA Y TELÉMACO HABLAN DE TROYA. (235-273)**

**Helena:** ««Atrida **Menelao**, vástago de Zeus, y vosotros, hijos de hombres nobles. En verdad el dios Zeus nos concede unas veces bienes y otras, males, pues lo puede todo. Comed ahora sentados en el palacio y deleitaos con palabras, que yo voy a hacer os un relato oportuno. Yo no podría contar ni enumerar todos los trabajos de Odiseo el sufridor, pero sí esto que realizó y soportó el animoso varón en el pueblo de los troyanos donde los aqueos padecisteis penalidades: infligiéndose a sí mismo vergonzosas heridas y echándose por los hombros ropas miserables, se introdujo como un siervo en la ciudad de anchas calles de sus enemigos. Así que, ocultándose, se parecía a otro varón, a un mendigo, quien no era tal en las naves de los aqueos. Y como tal se introdujo en la ciudad de los troyanos, pero ninguno de ellos le hizo caso; sólo yo lo reconocí e interrogué, y él me evitaba con astucia. Sólo cuando lo hube lavado y arreglado con aceite, puesto un vestido y jurado con firme juramento que no lo descubriría entre los troyanos hasta que llegara a las rápidas naves y a las tiendas, me manifestó Odiseo todo el plan de los aqueos. Y después de matar a muchos troyanos con afilado bronce, marchó junto a los argivos llevándose abundante información. Entonces las troyanas rompieron a llorar con fuerza, mas mi corazón se alegraba, porque ya ansiaba regresar rápidamente a mi casa y lamentaba la obcecación que me otorgó Afrodita cuando me condujo allí lejos de mi patria, alejándome de mi hija, de mi cama y de mi marido, que no es inferior a nadie ni en juicio ni en porte.» Y el rubio **Menelao** le contestó y dijo: «Sí, mujer, todo lo has dicho como te corresponde. Yo conocí el parecer y la inteligencia de muchos héroes y he visitado muchas tierras. Pero nunca vi con mis ojos un corazón tal como era el del sufridor Odiseo. ¡Como esto que hizo y aguantó el recio varón en el pulido **caballo** donde estábamos los mejores de los argivos para llevar muerte y desgracia a los **troyanos!**».

### **B) Texto 2: CANTO I: CÓLERA DE POSIDÓN HACIA ODISEO (74-87)**

**Zeus:** «Por esto, **Poseidón**, el que sacude la tierra, no mata a Odiseo, pero lo hace andar errante lejos de su tierra patria. Conque, vamos, pensemos todos los aquí presentes sobre su regreso, de forma que vuelva. Y Poseidón depondrá su cólera; que no podrá él solo rivalizar frente a todos los inmortales dioses contra la voluntad de estos.» Y le contestó luego la diosa de ojos brillantes, **Atenea:** «Padre nuestro Cronida, supremo entre los que mandan, si por fin les cumple a los dioses felices que regrese a casa el muy astuto Odiseo, enviemos enseguida a **Hermes**, al vigilante Argifonte, para que anuncie inmediatamente a la Ninfa de lindas trenzas nuestra inflexible decisión: el regreso del sufridor Odiseo.»

### C) Texto 3: CANTO I: PENÉLOPE Y TELÉMACO (325-349)

Entre estos estaba cantando el ilustre aedo, y ellos escuchaban sentados en silencio. Cantaba el regreso de los **aqueos** que **Palas Atenea** les había deparado funesto desde **Troya**. La hija de Icario, la prudente **Penélope**, acogió en su pecho el inspirado canto desde el piso de arriba y descendió por la elevada escalera de su palacio; mas no sola, que la acompañaban dos siervas. Cuando hubo llegado a los **pretendientes** la divina entre las mujeres, se detuvo junto al pilar central del techo labrado llevando ante sus mejillas un grueso velo, y a cada lado se puso una fiel sirvienta. Luego habló llorando al divino Aedo: «**Femio**, sabes otros muchos cantos, hechizo de los mortales, hazañas de hombres y dioses que los aedos hacen famosas. Cántales uno de estos sentado a su lado y que ellos beban su vino en silencio; mas deja ya ese canto triste que me está dañando el corazón dentro del pecho, puesto que a mí sobre todos me ha alcanzado un dolor inolvidable, pues añoro, acordándome continuamente, la cabeza de un hombre cuyo renombre es amplio en la Hélade y hasta el centro de Argos». Y **Telémaco** le dijo discretamente: «Madre mía, ¿qué reprochas al amable aedo que nos deleite como le impulse su voluntad? No son los aedos culpables, sino en cierto sentido **Zeus**, el que dota a los hombres que comen grano como quiere a cada uno».

### D) Texto 4: CANTO IX: ODISEO EN EL PAÍS DE LOS CÍCLOPES: (364-414)

«¿me preguntas mi célebre nombre? Te lo voy a decir, mas dame tú el don de hospitalidad como me has prometido. **Nadie** es mi nombre, y Nadie me llaman mi madre y mi padre y todos mis compañeros.» Así hablé, y él me contestó con corazón cruel: «A Nadie me lo comeré el último entre sus compañeros, y a los otros antes. Este será tu don de hospitalidad.» Dijo, y reclinándose cayó boca arriba. Estaba tumbado con su robusto cuello inclinado a un lado, y de su garganta saltaba vino y trozos de carne humana; eructaba cargado de vino. Entonces arrimé la estaca bajo el abundante rescoldo para que se calentara y comencé a animar con mi palabra a todos los compañeros, no fuera que alguien se me escapara por miedo. Y cuando en breve la estaca estaba a punto de arder en el fuego, verde como estaba, resplandecía terriblemente, me acerqué y la saqué del fuego, y mis compañeros me rodearon, pues sin duda un demon les infundía gran valor. Tomaron la aguda estaca de olivo y se la clavaron arriba en el ojo, y yo hacía fuerza desde arriba y le daba vueltas. Como cuando un hombre taladra con un trépano la madera destinada a un navío -otros abajo la atan a ambos lados con una correa y la madera gira continua, incesantemente-, así hacíamos dar vueltas, bien asida, a la estaca de punta de fuego en el ojo del Cíclope, y la sangre corría por la estaca caliente. Al arder la pupila, el soplo del fuego le quemó todos los párpados, y las cejas y las raíces crepitaban por el fuego. Como cuando un herrero sumerge una gran hacha o una garlopa en agua fría para templarla y ésta suena grandemente -pues éste es el poder del hierro-, así su ojo en torno a la estaca de olivo. Y lanzó un gemido grande, horroroso, y la piedra retumbó en torno, y nosotros nos echamos a huir aterrorizados. Entonces se extrajo del ojo la estaca empapada en sangre y, enloquecido, la arrojó de sí con las manos. Y al punto se puso a llamar a grandes voces a los Cíclopes que habitaban en derredor suyo, en cuevas por las ventiscosas cumbres. Al oír éstos sus gritos, venían cada uno de un sitio y se colocaron alrededor de su cueva y le preguntaron qué le afligía: «¿Qué cosa tan grande sufres, **Polifemo**, para gritar de esa manera en la noche inmortal y hacernos abandonar el sueño? ¿Es que alguno de los mortales se lleva tus rebaños contra tu voluntad o te está matando alguien con engaño o con sus fuerzas?» Y les contestó desde la cueva el poderoso Polifemo: «Amigos, **Nadie** me mata con engaño y no con sus propias fuerzas.» Y ellos le contestaron y le dijeron aladas palabras: «Pues si nadie te ataca y estás solo... es imposible escapar de la enfermedad del gran **Zeus**, pero al menos suplica a tu padre **Poseidón**, al soberano.» Así dijeron, y se marcharon. Y mi corazón rompió a reír: ¡cómo los había engañado mi nombre y mi inteligencia irreprochable!

### E) Texto 5: CANTO X: ODISEO Y CIRCE: (226-243/ 382-396 / 488-495)

«Amigos, alguien -no sé si diosa o mujer- está dentro cantando algo hermoso mientras se aplica a su gran telar -que todo el piso se estremece con el sonido-. Conque hablémosle enseguida.» Así dijo, y ellos comenzaron a llamar a voces. Salió la diosa enseguida, abrió las brillantes puertas y los invitó a

entrar. Y todos la siguieron en su ignorancia, pero **Euríloco** se quedó allí barruntando que se trataba de una trampa. Los introdujo, los hizo sentar en sillas y sillones, y en su presencia mezcló queso, harina y rubia miel con vino de Pramnio. Y echó en esta pócima brebajes maléficos para que se olvidaran por completo de su tierra patria. Después que se lo hubo ofrecido y lo bebieron, los golpeó con su varita y los encerró en las pocilgas. Quedaron éstos con cabeza, voz, pelambre y figura de cerdos, pero su mente permaneció invariable, la misma de antes. Así quedaron encerrados mientras lloraban; y **Circe** les echó de comer bellotas, fabucos y el fruto del cornejo, todo lo que comen los cerdos que se acuestan en el suelo.

(...)

Así habló, y entonces le contesté diciendo: «**Circe**, ¿qué hombre como es debido probaría comida o bebida antes de que sus compañeros quedaran libres y él los viera con sus ojos? Conque, si me invitas con buena voluntad a beber y comer, suelta a mis fieles compañeros para que pueda verlos con mis ojos.» Así dije; Circe atravesó el mégaron con su varita en las manos, abrió las puertas de las pocilgas y sacó de allí a los que parecían cerdos de nueve años. Después se colocaron enfrente, y Circe, pasando entre ellos, untaba a cada uno con otro brebaje. Se les cayó la pelambrea que había producido el maléfico brebaje que les diera la soberana Circe y se convirtieron de nuevo en hombres aún más jóvenes que antes y más bellos y robustos de aspecto.

(...)

«Hijo de **Laertes**, de linaje divino, **Odiseo** rico en ardid, no permanezcáis más tiempo en mi palacio contra vuestra voluntad. Pero antes tienes que llevar a cabo otro viaje; tienes que llegarte a la mansión de **Hades** y la terrible **Perséfone** para pedir oráculo al alma del tebano **Tiresias**, el adivino ciego, cuya mente todavía está inalterada. Pues sólo a éste, incluso muerto, ha concedido Perséfone tener conciencia; que los demás revolotean como sombras.»

#### **F) Texto 6: CANTO XI: DESCENSO A LOS INFIERNOS. (34-59)**

«Luego que hube suplicado al linaje de los difuntos con promesas y súplicas, yugué los ganados que había llevado junto a la fosa y fluía su negra sangre. Entonces se empezaron a congregarse desde el **Érebo** las almas de los difuntos, esposas y solteras; y los ancianos que tienen mucho que soportar; y tiernas doncellas con el ánimo afectado por un dolor reciente; y muchos alcanzados por lanzas de bronce, hombres muertos en la guerra con las armas ensangrentadas. Andaban en grupos aquí y allá, a uno y otro lado de la fosa, con un clamor sobrenatural, y a mí me atenazó el pálido terror. A continuación, di órdenes a mis compañeros, apremiándolos a que desollaran y asaran las víctimas que yacían en el suelo atravesadas por el cruel bronce, y que hicieran súplicas a los dioses, al tremendo **Hades** y a la terrible **Perséfone**. Entonces saqué la aguda espada de junto a mi muslo, me senté y no dejaba que las inertes cabezas de los muertos se acercaran a la sangre antes de que hubiera preguntado a **Tiresias**.

#### **G) Texto 7: CANTO XII: ODISEO EN LA ISLA DE LAS SIRENAS: (39-54.)**

«Primero llegarás a las **Sirenas**, las que hechizan a todos los hombres que se acercan a ellas. Quien acerca su nave sin saberlo y escucha la voz de las Sirenas ya nunca se verá rodeado de su esposa y tiernos hijos, llenos de alegría porque ha vuelto a casa; antes bien, lo hechizan éstas con su sonoro canto sentadas en un prado donde las rodea un gran montón de huesos humanos putrefactos, cubiertos de piel seca. Haz pasar de largo a la nave y, derritiendo cera agradable como la miel, unta los oídos de tus compañeros para que ninguno de ellos las escuche. En cambio, tú, si quieres oír las, haz que te amarren de pies y manos, firme junto al mástil -que sujeten a éste las amarras-, para que escuches complacido, la voz de las dos Sirenas; y si suplicas a tus compañeros o los ordenas que te desaten, que ellos te sujeten todavía con más cuerdas.»

#### H) Texto 8: CANTO XVI: ODISEO REGRESA A ÍTACA: (177-239)

Cuando hubo realizado esto, marchó **Atenea**, y **Odiseo** se encaminó a la cabaña. Su hijo se asombró al verlo y volvió la vista a otro lado no fuera un dios, y hablándole dijo aladas palabras: «Forastero, ahora me pareces distinto de antes; tienes otros vestidos y tu piel no es la misma. En verdad eres un dios de los que poseen el vasto Olimpo. Sé benevolente para que te entregue en agradecimiento objetos sagrados y dones de oro bien trabajado. Cuídate de nosotros.» Y le contestó el sufridor, el divino Odiseo: «No soy un dios, ¿por qué me comparas con los inmortales? sino tu padre por quien sufres dolores sin cuento soportando entre lamentos las acciones violentas de esos hombres.» Así hablando besó a su hijo y dejó que el llanto cayera a tierra de sus mejillas, pues antes lo estaba conteniendo, siempre inconvencible. Y **Telémaco** -aún no podía creer que era su padre-, le dijo de nuevo contestándole: «Tú no eres **Odiseo**, mi padre, sino un demon que me hechiza para que me lamente con más dolores todavía, pues un hombre no sería capaz con su propia mente de maquinarse esto si un dios en persona no viene y le hace a su gusto y fácilmente joven o viejo. Que tú hace poco eras viejo y vestías ropas desastrosas, en cambio ahora pareces un dios de los que poseen el vasto cielo.» Y contestándole, dijo Odiseo rico en ardid: «Telémaco, no está bien que no te admires muy mucho ni te alegres de que tu padre esté en casa. Ningún otro Odiseo te vendrá ya aquí, sino éste que soy yo, tal cual soy, sufridor de males, muy asendereado, y he llegado a los veinte años a mi patria. En verdad esto es obra de Atenea la Rapaz que me convierte en el hombre que ella quiere -pues puede-: unas veces semejante a un mendigo y otras a un hombre joven vestido de hermosas ropas, que es fácil para los dioses que poseen el vasto cielo exaltar a un mortal o arruinarlo.» Así hablando se sentó, y Telémaco, abrazado a su padre, sollozaba derramando lágrimas. A los dos les entró el deseo de llorar y lloraban agudamente, con más intensidad que los pájaros -pigargos o águilas de curvadas garras-, a quienes los campesinos han arrebatado las crías antes de que puedan volar. Así derramaban ellos bajo sus párpados un llanto que daba lástima. Y se hubiera puesto el sol mientras sollozaban, si Telémaco no se hubiera dirigido enseguida a su padre: «Padre mío, ¿en qué nave te han traído a **Ítaca** los marineros?, ¿quiénes se preciaban de ser?, pues no creo que hayas llegado aquí a pie.» Y le contestó el sufridor, el divino Odiseo: «Desde luego, hijo, te voy a decir la verdad. Me han traído los feacios, célebres por sus naves, quienes escoltan también a otros hombres que llegan hasta ellos. Me han traído dormido sobre el ponto en rápida nave y me han depositado en Ítaca, no sin entregarme brillantes regalos -bronce, oro en abundancia y ropa tejida-. Todo está en una gruta por la voluntad de los dioses. Así que por fin he llegado aquí por consejo de Atenea, para que decidamos sobre la muerte de mis enemigos. Conque, vamos, enumérame a los **pretendientes** para que yo vea cuántos y quiénes son, que después de reflexionar en mi irreprochable ánimo te diré si podemos enfrentarnos a ellos nosotros dos sin ayuda, o buscamos a otros.»

#### I) Texto 9: CANTO XXIII: ODISEO Y PENÉLOPE (163-218)

Fue a sentarse de nuevo en el sillón, del que se había levantado, frente a su esposa, y le dirigió su palabra: «Querida mía, los que tienen mansiones en el Olimpo te han puesto un corazón más inflexible que a las demás mujeres. Ninguna otra se mantendría con ánimo tan tenaz apartada de su marido cuando éste, después de pasar innumerables calamidades, llega a su patria a los veinte años. Vamos, nodriza, prepárame el lecho para que también yo me acueste, pues ésta tiene un corazón de hierro dentro del pecho.» Y le contestó la prudente **Penélope**: «Querido mío, no me tengo en mucho ni en poco ni me admiro en exceso, pero sé muy bien cómo eras cuando marchaste de **Ítaca** en la nave de largos remos. Vamos, **Euriclea**, prepara el labrado lecho fuera del sólido tálamo, el que construyó él mismo. Y una vez que hayáis puesto fuera el labrado lecho, disponed la cama pieles, mantas y resplandecientes colchas.» Así dijo poniendo a prueba a su esposo. Entonces **Odiseo** se dirigió irritado a su fiel esposa: «Mujer, esta palabra que has dicho es dolorosa para mi corazón. ¿Quién me ha puesto la cama en otro sitio? Sería difícil incluso para uno muy hábil si no viniera un dios en persona y lo pusiera fácilmente en otro lugar; que, de los hombres, ningún mortal viviente, ni aun en la flor de la edad, lo cambiaría fácilmente, pues hay una señal en el labrado lecho, y lo construí yo y nadie más. Había crecido dentro del patio un tronco de olivo de extensas hojas, robusto y floreciente, ancho como una columna. Edifiqué el dormitorio en torno a él, hasta acabarlo, con piedras espesas, y lo cubrí bien con un techo y le añadí puertas bien ajustadas, habilidosamente trabadas. Fue entonces cuando corté

el follaje del olivo de extensas hojas; empecé a podar el tronco desde la raíz, lo pulí bien y habilidosamente con el bronce y lo igualé con la plumada, convirtiéndolo en pie de la cama, y luego lo taladré todo con el berbiquí. Comenzando por aquí lo pulimenté, hasta acabarlo, lo adorné con oro, plata y marfil y tensé dentro unas correas de piel de buey que brillaban de púrpura. «Esta es la señal que te manifiesto, aunque no sé si mi lecho está todavía intacto, mujer, o si ya lo ha puesto algún hombre en otro sitio, cortando la base del olivo.» Así dijo, y a ella se le aflojaron las rodillas y el corazón al reconocer las señales que le había manifestado claramente **Odiseo**. Corrió llorando hacia él y echó sus brazos alrededor del cuello de Odiseo; besó su cabeza y dijo: «No te enojas conmigo, Odiseo, que en lo demás eres más sensato que el resto de los hombres. Los dioses nos han enviado el infortunio, ellos, que envidiaban que gozáramos de la juventud y llegáramos al umbral de la vejez uno al lado del otro. Por esto no te irrites ahora conmigo ni te enojas porque al principio, nada más verte, no te acogiera con amor. Pues continuamente mi corazón se estremecía dentro del pecho por temor a que alguno de los mortales se acercase a mí y me engañara con sus palabras, pues muchos conciben proyectos malvados para su provecho.»

#### **J) Texto 10: CANTO X: ODISEO Y LOS GIGANTES LESTRIGONES. (112-125)**

Apenas habían entrado, encontraron a la mujer del rey, grande como la cima de un monte, y se atemorizaron ante ella. Hizo ésta venir enseguida del ágora al ínclito **Antifates**, su esposo, quien tramó la triste muerte para aquéllos. Así que agarró a uno de mis compañeros y se lo preparó como almuerzo, pero los otros dos se dieron a la fuga y llegaron a las naves. Entonces el rey comenzó a dar grandes voces por la ciudad, y los **gigantescos Lestrigones** que lo oyeron empezaron a venir cada uno de un sitio, a miles, y se parecían no a hombres, sino a gigantes. Y desde las rocas comenzaron a arrojarnos peñascos grandes como hombres, así que junto a las naves se elevó un estruendo de hombres que morían y de navíos que se quebraban. Además, los ensartaban como si fueran peces y se los llevaban como nauseabundo festín.

#### **K) Texto 11: CANTO XII: ODISEO EN EL ESTRECHO DE MESINA: CARIBDIS (426-446)**

«Entonces **Céfiro** dejó de lanzarse huracanado y llegó enseguida **Notó** trayendo dolores a mi ánimo, haciendo que volviera a recorrer de nuevo la funesta **Caribdis**. «Me dejé llevar por el oleaje durante toda la noche y al salir el sol llegué al escollo de **Escila** y a la terrible **Caribdis**. Ésta comenzó a sorber la salada agua del mar, pero entonces yo me lancé hacia arriba, hacia el elevado higo y quedé adherido a él como un murciélago. No podía apoyarme en él con los pies para trepar, pues sus raíces estaban muy lejos y sus ramas muy altas, ramas largas y grandes que daban sombra a Caribdis. Así que me mantuve firme hasta que ésta volviera a vomitar el mástil y la quilla, y un rato más tarde me llegaron mientras estaba a la expectativa. Mis maderos aparecieron fuera de Caribdis a la hora en que un hombre se levanta del ágora para ir a comer, después de juzgar numerosas causas de jóvenes litigantes. Me dejé caer desde arriba de pies y manos y me desplomé ruidosamente sobre el oleaje junto a mis largos maderos, y sentado sobre ellos, comencé a remar con mis brazos. El padre de hombres y dioses no permitió que volviera a ver a Escila, pues no habría conseguido escapar de la ruina total.

#### **L) Texto 12: CANTO IX: ODISEO EN LA ISLA DE LOS CICONES: (37-63)**

«Y ahora os voy a narrar mi atormentado regreso, el que **Zeus** me ha dado al venir de **Troya**. El viento que me traía de **Ilión** me empujó hacia los **Cicones**, hacia **Ismaro**. Allí asolé la ciudad, a sus habitantes los pasé a cuchillo, tomamos de la ciudad a las esposas y abundante botín y lo repartimos de manera que nadie se me fuera sin su parte correspondiente. Entonces ordené a los míos que huyeran con rápidos pies, pero ellos, los muy estúpidos, no me hicieron caso. Así que bebieron mucho vino y degollaron muchas ovejas junto a la ribera y cuernitorcidos bueyes de rotátiles patas. Entre tanto, los Cicones, que se habían marchado, lanzaron sus gritos de ayuda a otros Cicones que, vecinos suyos, eran a la vez más numerosos y mejores, los que habitaban tierra adentro, bien entrenados en luchar

con hombres desde el carro y a pie, donde sea preciso. Y enseguida llegaron tan numerosos como nacen en primavera las hojas y las flores, veloces. Entonces la funesta Aisa de Zeus se colocó junto a nosotros, de maldito destino, para que sufriéramos dolores en abundancia; lucharon pie a sierra junto a las veloces naves, y se herían unos a otros con sus lanzas de bronce. Mientras **Eos** duró y crecía el sagrado día, los aguantamos rechazándoles, aunque eran más numerosos. Pero cuando Helios se dirigió al momento de desuncir los bueyes, los Cicones nos hicieron retroceder venciendo a los aqueos y sucumbieron seis compañeros de buenas grebas de cada nave. Los demás escapamos de la muerte y de nuestro destino, y desde allí proseguimos navegando hacia adelante con el corazón apesadumbrado, escapando gustosos de la muerte, aunque habíamos perdido a los compañeros.»

#### **M) Texto 13: CANTO IX: ODISEO EN EL PAÍS DE LOS LOTÓFAGOS: (90-101)**

Y marcharon enseguida y se encontraron con los **Lotófagos**. Éstos no decidieron matar a nuestros compañeros, sino que les dieron a comer loto, y el que de ellos comía el dulce fruto del loto ya no quería volver a informarnos ni regresar, sino que preferían quedarse allí con los Lotófagos, arrancando loto, y olvidándose del regreso. Pero yo los conduje a la fuerza, aunque lloraban, y en las cóncavas naves los arrastré y até bajo los bancos. Después ordené a mis demás leales compañeros que se apresuraran a embarcar en las rápidas naves, no fuera que alguno comiera del loto y se olvidara del regreso.

#### **N) Texto 14: CANTO IX: ODISEO EN LA ISLA DE LOS FEACIOS: (1-28)**

Y le contestó y dijo el muy astuto **Odiseo**: «Poderoso **Aicínoo**, el más noble de todos los **feacios**, en verdad es agradable escuchar al **aedo**, tal como es, semejante a los dioses en su voz. No creo yo que haya un cumplimiento más delicioso que cuando el bienestar perdura en todo el pueblo y los convidados escuchan a lo largo del palacio al aedo sentados en orden, y junto a ellos hay mesas cargadas de pan y carne y un escanciador trae y lleva vino que ha sacado de las cráteras y lo escancia en las copas. Esto me parece lo más bello. «Tu ánimo se ha decidido a preguntarme mis penalidades a fin de que me lamente todavía más en mi dolor. Porque, ¿qué voy a narrarte lo primero y qué en último lugar?, pues son innumerables los dolores que los dioses, los hijos de **Urano**, me han proporcionado. Conque lo primero que voy a decir es mi nombre para que lo conozcáis y para que yo después de escapar del día cruel continúe manteniendo con vosotros relaciones de hospitalidad, aunque el palacio en que habito esté lejos. «Soy **Odiseo**, el hijo de **Laertes**, el que está en boca de todos los hombres por toda clase de trampas, y mi fama llega hasta el cielo. Habito en **Ítaca**, hermosa al atardecer. Hay en ella un monte, el Nérito de agitado follaje, muy sobresaliente, y a su alrededor hay muchas islas habitadas cercanas unas de otras, Duliquio y Same, y la poblada de bosques Zante. Ítaca se recuesta sobre el mar con poca altura, la más remota hacia el Occidente, y las otras están más lejos hacia Eos y Helios. Es áspera, pero buena criadora de mozos.»

## ANEXO V. TEXTOS ODISEO. EL RETORNO, VALERIO MASSIMO MANFREDI

### A) Texto 15

—Te lo diré: yo soy un domador de vientos y tengo poder sobre ellos. Y este poder me fue conferido por los dioses. Ellos saben bien que nunca he abusado de esta fuerza.

—Me lo imaginé —respondí— y por eso te pido lo que ahora más me importa. Mis compañeros y yo padecemos muchos males combatiendo ante las murallas de Ilión y muchos otros en el mar. Nuestro mayor deseo es volver a ver nuestra tierra, las islas en que nacimos y donde tenemos nuestra casa y familia. En este mar no conseguimos reconocer la vía de regreso. Ayúdanos, te lo ruego, enséñanos cómo podemos volver a ver nuestra patria.

El señor de los vientos sonrió.

—Lo haré con mucho gusto porque con vosotros he pasado noches y días preciosos. Preparadlo todo para la partida y mañana me reuniré con vosotros en el puerto.

Nos despedimos rindiéndoles homenaje a él y a la reina y regresamos a las naves. Estaba contento porque sentía que me hallaba cerca del final de nuestros males y de nuestras tribulaciones. ¿Atravesaríamos el muro de niebla? ¿Volveríamos a aguas conocidas y familiares para nosotros? ¿Reconoceríamos los senderos invisibles del mar?

Al día siguiente las naves estaban listas, con la carga de comida o de agua completada, los hombres sentados en los bancos con las manos apretadas en la empuñadura de los remos. Cuando la aurora tiñó de rosa el cielo y las espumas del mar, apareció Eolo, el señor de los vientos, con ocho siervos que portaban unas andas. Sobre ellas iba un odre enorme de cuero bien cosido y con la boca cerrada por una cadena de plata. Eolo se detuvo delante de mí.

### B) Texto 16

tina de niebla y de salpicaduras, pero continuábamos manteniendo el rumbo porque el retumbo del remolino a nuestra derecha nos aterraba.

Ahora estábamos envueltos en una nube muy espesa, había agua por todas partes, nos cegaba. De golpe oí unos gritos desgarradores, enormes tentáculos azotaban la toldilla de la nave y rompían los remos. Vi a mis compañeros que aullaban forcejeando sobre nuestras cabezas y desaparecer. Sus gritos, más fuertes que el fragor de las olas, sus desesperadas peticiones de ayuda fueron tragadas por la boca de la caverna erizada de agujas puntiagudas como los dientes de un monstruo. Luego la corriente prevaleció sobre el reflujo y nos arrastró rugiendo fuera del atolladero. Cuando la espesa niebla de salpicaduras y de espuma se hubo disipado, la nave demoró su carrera y nos encontramos en mar abierta. La fuerza de las olas se aquietó a medida que nos alejábamos por el angosto paso. Hacia la puesta del sol nos detuvimos en medio de la nada.

La voz de Euríloco me sacó de mi aturdimiento:

—Hemos perdido a seis hombres.

—¿Qué ha sido? —pregunté como despertando de una pesadilla. No reconocía mi voz.

—Un monstruo —prosiguió Euríloco— de siete cabezas.

No dije nada, caminé a lo largo de los costados de mi nave, quebrantado, contando los puestos vacíos. Sinón... Polites... Eurínomo... Leucipo... Cresilas... Anticlos. Pero no quise mostrar abatimiento. Mis lágrimas se confundían en mi rostro con las gotas saladas del mar. Me volví hacia los otros, jadeantes, doblados por la fatiga, por el terror, por el dolor.

—¡Soldados! —grité—. ¡Hemos superado una prueba espantosa, hemos sobrevivido a la corriente invencible, al remolino voraz, al monstruo masacrador! Hemos perdido a seis valerosos compañeros, quedará para siempre su recuerdo en

C) Texto 17

Recorrimos navegando un ancho círculo, porque todavía la corriente nos llevaba; nos dirigimos hacia el mediodía y luego viramos hacia occidente y de nuevo hacia septentrión, hasta que recalamos en la tierra de Trinacria, donde apacientan los rebaños de Helios, el Sol que todo lo ve. Así la había llamado Circe, allí habíamos de enfrentarnos a la última prueba.

Tomamos tierra en una bonita ensenada donde vertía sus aguas un río de agua clara. Apenas bajamos, celebramos el rito fúnebre por nuestros compañeros perdidos. De este modo podrían alcanzar a los otros amigos caídos en la lucha o en el largo peregrinar y, aunque tristes, estarían juntos, reunidos en el mundo ciego y melancólico, y tal vez encontrarían un pequeño consuelo.

Tras la puesta del sol encendimos una fogata y nos reunimos alrededor para consumir la comida y beber el vino que alegra el corazón. Había bebida suficiente para una última cena en común porque Circe había llenado todas las ánforas que teníamos a bordo. Permanecemos juntos hasta entrada la noche, hablando en voz baja, y yo me preguntaba si desde lo alto del cielo un dios vería el resplandor de nuestro fuego en la tierra ilimitada y decidiría venir en nuestra ayuda. Libé a mi diosa, porque no quería renunciar a buscarla, y, cuando sentí el cansancio en los ojos y las ganas de dormir, me tumbé sobre mi manto y me dormí con el corazón oprimido, porque no sabía cuándo acabarían mis tribulaciones.

A la mañana siguiente nos despertó el sol que surgía detrás de las colinas, pero pronto una nube tempestuosa que avanzaba desde el mediodía lo oscureció. Primero se calentó el aire y expulsamos de nuestros miembros la humedad de la noche. Luego, con el paso de las horas, el viento aumentó su fuerza y tuvimos que correr a la nave, empujarla dentro de una gruta y amarrarla al refugio. Dormimos en la nave y durante toda la noche el viento arreció aullando. Solo hacia la mañana pareció amainar en parte, pero soplando siempre con fuerza desde el

D) Texto 18

Calipso vino a sentarse a mi lado. Su sombra se extendió sobre el agua al lado de la mía.

—¡Cuántas veces vendré a sentarme para contemplar el mar! ¡Cuántas veces vendré a pronunciar tu nombre, Odiseo!

—¿Por qué dices estas cosas? —le pregunté mientras ella se acercaba aún más a mí y me hacía sentir su calor y su perfume.

—Un mensajero de los dioses ha venido a verme. El gran padre Zeus me ordena que te deje partir.

—¿Qué quieres decir? Habría podido irme en cualquier momento. Contaba con los medios para construirme una balsa.

—No lo hubieras conseguido sin mi voluntad. ¿Es que no lo has comprendido? Ha llegado la hora. Mucho he esperado que los dioses se olvidasen de esta isla y de mí que la habito. Es cierto que alguno de ellos ha intercedido por ti. Estas cosas no suceden nunca por casualidad.

«¡Mi diosa!», pensé, pero no salió de mí ninguna palabra.

—Sí, ella. ¡Celosa! —respondió Calipso sin emitir sonido alguno. Y luego, haciendo oír su voz—: Pero ahora ven, ven conmigo, la marea está muy alta.

Dijo estas palabras, me abrazó y emprendió el vuelo. Me sostenía con un brazo en torno a la cintura y subíamos juntos balanceándonos como en una danza estupenda. Atravesamos el mar y volamos sobre la isla. Podía verla toda; las ensenadas, las rocas aguzadas que se alzaban hacia el cielo, los valles llenos de flores, el torrente que descendía del monte en una cascada de blanca espuma, en una niebla de colores, como si la mirada de Iris mensajera la atravesase.

—¿Ha sido ella, Iris, la de alas doradas, la que ha traído el mensaje? —le pregunté.

—No, fue otro mensajero.

Y así diciendo, empezó a girar; la danza se hizo más ajustada, más rápida, más embriagadora. Veía debajo de mí bandadas infinitas de pájaros volar a millares buscando el refugio para la noche, oí sus cantos mientras pasaba por entre las nubes rojas

# ANEXO VI. PRESENTACIÓN HISTORIA DE GRECIA. CRETA Y MICENAS

### CIVILIZACIÓN MINOICA

ISLA DE CRETA

- Rey Minos:** Legendario rey que da nombre a esta civilización.
- Legenda del Minotauro:** Hijastró de Minos y Pasífae. Mito del laberinto del Minotauro en Creta, provoca el interés de Arthur Evans, y le lleva a excavar en Creta y encontrar el Palacio de Cnosso.

### CIVILIZACIÓN MINOICA

ISLA DE CRETA

### CIVILIZACIÓN MINOICA

ISLA DE CRETA

**PALACIOS:**

- Centro de la civilización: Viviendas alrededor.
- Estructura compleja (laberíntica).
- Avances técnicos (agua corriente)
- Sistema agrícola: sociedad pacífica.

### CIVILIZACIÓN MINOICA

ISLA DE CRETA

- Cultura y lengua no griegas.
- LINEAL A:** Sistema de escritura. Silabario. (Disco de Festos.)
- Agricultura:** trigo, olivo, vid.
- Industria:** cerámica.
- Religión: Diosa madre (principal), dios masculino secundario. Atributos: serpientes y palomas.
- CULTO:** Doble hacha, toro (cuernos), serpiente...

### Palacio de Cnosos

### Palacio de Cnosos

### CIVILIZACIÓN MINOICA

ISLA DE CRETA

- Comercio: marítimo, por todo el Mediterráneo.

**TALASOCRACIA**

¿Etimología?

### CIVILIZACIÓN MICÉNICA

CONTINENTE

- Año 1600: Pueblos europeos > Mediterráneo.
- Península helénica: reinos independientes alrededor de MICENAS > Conquista Creta (Influencia).
- Cultura y lengua griegas.
- LINEAL B:** Sistema de escritura. Silabario.

### CIVILIZACIÓN MICÉNICA

CONTINENTE

**PALACIOS:**

- Centros de la civilización. Administran el territorio.
- Fortificados: murallas ciclopeas.
- Gobierno: -REY- *Wanax*.
- JEFE DEL EJÉRCITO- *Lawagetas*.
- CLASE MILITAR- *Telstai*.

### CIVILIZACIÓN MICÉNICA

CONTINENTE

**TABILLAS MICÉNICAS: LINEAL B.**

- Destrucción de Palacios (incendios) > Tablillas en cerámica se cuecen > Arqueólogos las encuentran.



## ANEXO VII: MAPAS INTERACTIVOS

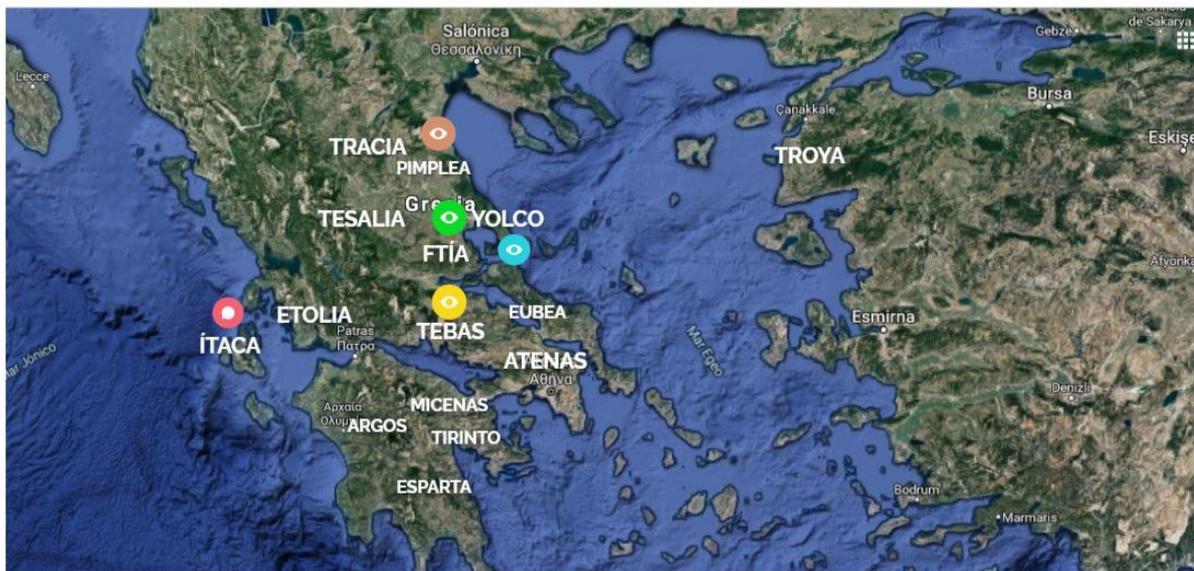
A) Mapa interactivo *Héroes de Troya*, en el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/5ce6fff72763660f30741abe/interactive-content-mapa-heroes-troya>



B) Mapa interactivo *Héroes anteriores*, en el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/5ce70a4c2763660f30742ff7/interactive-content-mapa-heroes-generacion-anterior>



### ANEXO VIII. ACTIVIDAD DE LÉXICO

A) Alfabeto griego:

ALFABETO GRIEGO	
α = a	ν = n
β = b	ξ = x
γ = g	ο = o
δ = d	π = p
ε = e	ρ = r
ζ = ds	σ, ς = s
η = e	τ = t
θ = z	υ = u
ι = i	φ = f
κ = k, c	χ = j
λ = l	ψ = ps
μ = m	ω = o

B) Vocabulario griego:

**REINOS MICÉNICOS**  
βασιλεύς  
ἄναξ  
οἶκος

**GUERRA DE TROYA**  
πόλεμος  
ξίφος  
ἀσπίς  
ἔγχος  
ἄρμα

**REGRESO**  
νόστος  
πατρίς  
πλέω  
θάλασσα  
ναῦς  
γαῖα  
δῶμα

C) Actividad de etimologías:

	ναῦς	basílica
	γαῖα	internauta
	βασιλεύς	patriota
	πατρίς	polémica
	πόλεμος	economía
	οἶκος	geografía

D) Actividad de vocabulario *Acercándonos al griego* de *Memrise*: se puede acceder a ella mediante el siguiente enlace: <https://www.memrise.com/course/5492513/acercandonos-al-griego/>

The screenshot shows the Memrise interface for the course 'ACERCÁNDONOS AL GRIEGO'. At the top, there is a navigation bar with 'Inicio', 'Cursos', and 'Grupos'. A yellow 'Suscríbete' button and a user profile icon 'M' are also visible. Below the navigation, the course title 'ACERCÁNDONOS AL GRIEGO' is displayed, along with the creator's name 'Marta\_Galan63'. There are social media sharing buttons for Facebook ('Compartir') and Twitter ('Tuitear').

Below the course header, there are two tabs: 'Palabras' (selected) and 'Palabras difíciles'. An 'Editar curso' button is located on the right. The main content area shows a progress bar for '5 / 15 palabras en memoria a largo plazo' and '0 ignoradas'. There are buttons for 'Opciones', 'Repasar (5)', and 'Aprender'. On the right, there is a 'Marcador' section with tabs for 'Semana', 'Mes', and 'Histórico'. A table shows the current ranking:

Rank	Name	Score
1.	Marta_Ga..	0

Below the table, there is a 'Más' link.

# ANEXO IX. MURAL *HÉROES DE PADLET*

Para acceder al mural con todos los materiales, mediante este enlace:

[https://padlet.com/marta\\_galane/bz2ay7wcu8w8](https://padlet.com/marta_galane/bz2ay7wcu8w8)

The Padlet board, titled "HÉROES", is a digital collection of educational resources. It features a grid of cards, each containing a title, a small image, and a brief description. The cards are organized into several thematic groups:

- General Overview:** Cards like "Viaje de Odiseo", "Héroes de Troya", "Héroes Anteriores", "Polaco micénico", "NAVES MICÉNICAS", and "Línea del tiempo" provide foundational information.
- Heroes and Events:** Individual cards for "Hércules", "Troya", "Jasón", "Los Argonautas", "Hércules", "Jasón y los Argonautas", and "Memrise" focus on specific figures and their adventures.
- Genealogy and Relationships:** A central section details the relationships between characters, including "Helena", "Paris", "Casandra", "Priamo", "Héctor", "Menelao", "Adamenón", and "Andróneca".
- Additional Resources:** Cards like "Los héroes también mueren", "Iconografía", and "El tiempo de los héroes ha muerto" offer further insights into the myths.

Each card includes a "CALIFICAR" button, indicating that the board is interactive and allows for user feedback.

**ANEXO X. PLANTILLA CONOCIENDO A NUESTRO HÉROE**

**CONOCIENDO A NUESTRO HÉROE...**

**NOMBRE:** .....  
.....

**ÉPOCA:** .....

**GENEALOGÍA:** .....  
.....  
.....

**HÉROES RELACIONADOS:** .....

**MITOS EN LOS QUE APARECE:** .....

**CARÁCTER:** .....

**AMORES:** .....

**VIAJES:** .....

**IMAGEN:** 

**FINAL:** .....

