

La religiosidad griega antigua a través de la cerámica del Museo Arqueológico Nacional

Andrea Ors Conde

Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria y Bachillerato
Especialidad Geografía e Historia



MÁSTERES
DE LA UAM
2019 – 2020

Facultad de Formación
de Profesorado y Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado en Educación
Secundaria Obligatoria y Bachillerato (MESOB)

Especialidad: Geografía e Historia

2019/2020

Trabajo de Fin de Máster

La religiosidad griega antigua a través de la
cerámica del Museo Arqueológico Nacional.

Un proyecto de innovación docente para primero de
Educación Secundaria Obligatoria

Alumna: Andrea Ors Conde

Tutor: Tomás-Martín Rodríguez Cerezo

Tabla de contenido

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
2.ADECUACIÓN AL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA COMUNIDAD DE MADRID	3
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN: EL MUSEO COMO RECURSO DIDÁCTICO.	10
4. DESARROLLO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	13
-MARCO TEÓRICO.....	13
-INTRODUCCIÓN AL PROYECTO	15
-ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO.....	17
-MEDIDAS PARA ACNEAE	22
-ACTIVIDADES Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	23
-EVALUACIÓN	38
5. CONCLUSIONES	39
6. BIBLIOGRAFÍA	40
7. ANEXOS	44

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El presente Trabajo de Fin de Máster, bajo el título de “La religiosidad griega a través de la cerámica del Museo Arqueológico Nacional. Un proyecto de innovación docente para primero de educación secundaria obligatoria” está destinado a presentar una alternativa metodológica a las clases más tradicionales, y todavía más frecuentes, de carácter meramente expositivo que nos encontramos en los centros docentes. De esta manera proponemos dar una respuesta eficiente al uso de las salidas didácticas que se llevan a cabo en todos los centros de educación secundaria obligatoria y utilizarlas como marco de referencia para la explicación de un tema concreto del currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria.

En el caso particular de este trabajo, se ha decidido abordar un proyecto sobre la religiosidad griega en el que el foco del proceso de enseñanza-aprendizaje se sitúe sobre la iconografía que nos encontramos en las cerámicas griegas, una fuente primaria esencial para el conocimiento del mundo griego y de un carácter muy visual y narrativo que puede facilitar su comprensión por parte de nuestro alumnado. Así pues, a través de una serie de sesiones que iremos desarrollando en el trabajo, los alumnos harán uso de distintas piezas expuestas en una institución tan valiosa, a nivel de contenidos y de didáctica educativa, como es el Museo Arqueológico Nacional de Madrid.

La propuesta del proyecto surge a raíz de dos constataciones sobre nuestro modelo educativo actual. En primer lugar, la necesidad de promover metodologías didácticas activas, que impliquen en la mayor manera posible al alumnado en su proceso de aprendizaje y que les hagan protagonistas del mismo y, en segundo lugar, el alejamiento general que el público adolescente tiene de los museos, a los cuales, en su mayoría, solo acuden como parte de las salidas extraescolares realizadas en los centros educativos. Con el desarrollo del proyecto a través de las distintas sesiones y actividades planteadas pretendemos que el alumnado vaya siendo cada vez más consciente de su propio proceso de aprendizaje y pueda tener un contacto directo con los elementos que vamos a utilizar como conductores para elaborar el proyecto, que en este caso son las cerámicas griegas del Museo Arqueológico Nacional. Durante las sesiones previas entrarán en contacto con las distintas piezas escogidas para el trabajo y en el momento de la visita será cuando puedan experimentar en primera persona la observación y análisis de estos objetos.

Habiendo expuesto los principales pilares del proyecto de innovación para el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria que planteamos como TFM, esperamos lograr con su futuro desarrollo un mayor aprendizaje significativo sobre el tema de la religión antigua, muchas veces minimizado hasta el extremo en los libros de texto, a través del trabajo colaborativo entre alumnos y con el uso fuentes primarias como son las cerámicas griegas. Del mismo modo, lograr que los alumnos y alumnas se sientan partícipes del mundo de los museos y los contemplen como lugares de ocio y aprendizaje. De esta manera, explorando sus posibilidades de trabajo con objetos y acercándoles al museo, esperamos fomentar futuras visitas autónomas, no solo al Museo Arqueológico Nacional, sino a cualquier otro museo que les pueda ser de interés por parte de nuestros estudiantes.

2.ADECUACIÓN AL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Según la normativa legal vigente en materia de educación, se establece por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la calidad Educativa (LOMCE), que el currículo es “la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas” (p. 12). El currículo constará de una serie de objetivos y competencias determinados para cada enseñanza y etapa educativa, de la metodología didáctica, de los estándares y resultados de aprendizaje evaluables y de los criterios de evaluación de las competencias y de los logros de objetivos de cada enseñanza y etapa educativa.

Esta misma Ley Orgánica contempla en su **Artículo 6 bis** que corresponde al Gobierno:

El diseño del currículo básico, en relación con los objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares y resultados de aprendizaje evaluables, con el fin de asegurar una formación común y el carácter oficial y la validez en todo el territorio nacional de las titulaciones a que se refiere esta Ley Orgánica”.

Según este mismo **Artículo 6 bis, apartado 2c**, las Administraciones educativas podrán complementar los contenidos del bloque de asignaturas troncales, establecer los

contenidos de los bloques de asignaturas específicas y de libre configuración autonómica, realizar recomendaciones de metodología didáctica para los centros docentes de su competencia, fijar los horarios de las asignaturas troncales y de las de libre configuración autonómica, complementar los criterios de evaluación de las asignaturas troncales y específicas, así como establecer los estándares de aprendizaje evaluables de las asignaturas de libre configuración autonómica. (p. 13).

En este sentido, en el caso de Administración educativa de la Comunidad de Madrid, es el DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, el que establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Este DECRETO de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid integra el currículo básico para la Educación Secundaria Obligatoria contemplado en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se dispone el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Por este Decreto del Consejo de Gobierno, la Comunidad de Madrid integra y respeta el currículo básico establecido por el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, y, por otra parte, en tanto que administración competente en materia de educación no universitaria, establece las normas de aplicación del Real Decreto dentro de la Comunidad Autónoma.

Como ya se ha indicado, el currículo establecido para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria está compuesto por diversos elementos que vamos a ir detallando a continuación y de los cuales destacaremos los más relevantes con respecto a nuestro planteamiento de innovación docente.

Por lo que respecta a los **objetivos**, se establecen como elementos terminantes de etapa que el alumno debe alcanzar a su finalización. Estos objetivos serán los mínimos a alcanzar por el alumno al término de la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. El currículo de la Comunidad Autónoma de Madrid recoge los siguientes:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando distintos medios de expresión y representación.

En cuanto a las **competencias**, entendidas como “las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas” (pp. 12-13), el currículo de la CAM establece las siguientes:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- e) Competencias sociales y cívicas
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

De estas siete competencias que establece el currículo trabajaremos principalmente con las siguientes competencias en el transcurso del proyecto de innovación:

- a) Competencias sociales y cívicas

En el currículo no se define como tal qué son las competencias sociales y cívicas, pero en la Web del Ministerio de Educación y Formación Profesional¹ encontramos algunas nociones sobre estas competencias. Según la Web, el objetivo final de estas competencias “supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y

¹ Web del Ministerio de Educación y Formación profesional sobre las competencias sociales. Recuperado de <http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/social-civica.html>

respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros.”

Se trata, por lo tanto, de la competencia axial de la asignatura de Geografía e Historia, en tanto en cuanto es uno de los objetivos fundamentales de la materia. En el caso de nuestro proyecto no podría ser de otra forma, aunque nos encontremos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una sociedad antigua y lejana a la nuestra. El estudio de la religiosidad de una sociedad como la griega antigua sienta las bases para fomentar valores de respeto hacia otras culturas e historias y contribuye a entender las sociedades como fruto de una serie de valores y principios que tienen lugar en un contexto histórico y social determinado.

b) Aprender a aprender

Esta competencia es central durante toda la etapa de secundaria -y posterior debido a que determinará la capacidad del alumnado para seguir aprendiendo durante el resto de su formación tanto formal como no formal. Con la adquisición de esta competencia el estudiante aprende a ser consciente de su propia forma de obtener el conocimiento y va adquiriendo un aprendizaje cada más autónomo y también significativo.

En este sentido, y como detallaremos con posterioridad en el desarrollo de nuestro proyecto, la investigación que va a tener que conducir el alumnado -siempre apoyado por su profesorado- sobre la religiosidad griega fomenta esta capacidad. Con ello pretendemos que el alumno o alumna de primero de la ESO, que se inicia en su etapa de Educación Secundaria, vaya siendo consciente de la capacidad que tiene para construir su propio aprendizaje. De esta manera, conociendo los pasos que tienen que seguir para lograr un determinado aprendizaje inculcándoles por parte del profesorado la curiosidad por aprender, los estudiantes se sentirán protagonistas del proceso y resultado de su aprendizaje, que se logrará con una mayor eficacia.

c) Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia se ve ampliamente desarrollada en el proyecto de innovación al entrar en contacto directo con formas de patrimonio material. Esta competencia, según la Web del Ministerio, “implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas,

utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos”².

Con este proyecto el alumnado no solamente va a aprender sobre religiosidad antigua, sino también pretendemos que comprenda y aprecie el patrimonio tan valioso con el que contamos en una institución tan relevante como el Museo Arqueológico Nacional. De esta manera, pretendemos que el alumnado se acerque y se sienta partícipe de los museos, de los que muchas veces se sienten apartados y poco atraídos (Santacana, Martínez, Llonch y López, 2016). Asimismo, trataremos de que el alumno no solo aprecie el objeto por sí mismo -en este caso las cerámicas griegas, que estéticamente tienen un valor muy alto-, sino que también lo aprecie por su valor cultural y contextual como fruto de expresión de una sociedad determinada, y, por supuesto, como fuente primaria e histórica que es. Así, a través del análisis de la iconografía de las cerámicas del Museo Arqueológico Nacional, el alumno podrá adentrarse en el análisis crítico del patrimonio cultural y se le introducirá en la importancia de la conservación del patrimonio y de los museos.

d) Comunicación lingüística

Esta competencia está implicada en todas las materias del currículo de Educación Secundaria Obligatoria. En el transcurso del proyecto se desarrollará tanto a nivel oral en las exposiciones que tengan que hacer los alumnos en las que se valorarán cuestiones como la interacción comunicativa, como a nivel escrito, puesto que tendrán que realizar también cuadernillos de trabajo.

e) Competencia digital

El avance de las nuevas tecnologías no puede ser ajeno al desarrollo de la docencia en los distintos ámbitos educativos, por lo que el desarrollo de la competencia digital resulta fundamental también en una asignatura como Geografía e Historia. En este caso en concreto a través del proyecto de innovación se fomentará la competencia digital puesto que éste implicará el uso activo de la Web y herramientas online que fomentarán también el procesamiento de información y la resolución de diferentes problemas.

² Web del Ministerio de Educación y Formación profesional sobre la conciencia y expresiones culturales. Recuperado de <http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/competencias-clave/cultura.html>

Mediante la competencia digital intentaremos que el alumnado conozca páginas Web fiables y útiles a la hora de buscar información necesaria y que del mismo modo utilicen un pensamiento crítico y razonado de las fuentes a las que recurren. La discriminación sobre la utilidad y fiabilidad de la información a la que pueden acceder en la Web no solamente será central en el proyecto, sino que será de vital importancia a lo largo de su vida académica, profesional e incluso personal.

Antes de concretar el proyecto dentro de un contenido ya más específico, señalaremos una serie de elementos concretos a los que se alude en el currículo de Secundaria de la Comunidad Autónoma de Madrid y se engloban como objetivos propios de la asignatura de Geografía e Historia. Esta materia en la Educación Secundaria Obligatoria tiene como objetivo principal enseñar al alumnado a comprender la realidad social en la que vive a través del entendimiento de los acontecimientos, procesos y fenómenos sociales que se producen dentro de un contexto determinado. Con este objetivo y mediante una visión global e integradora, el alumnado desarrollará su capacidad de análisis social y se pretende que comprenda la vinculación entre el pasado, presente y futuro de la sociedad en la que vive. Nuestro proyecto de innovación se enmarca sin duda alguna dentro de este objetivo general de la asignatura de Geografía e Historia puesto que trata de acercar al alumnado de primero de la ESO al estudio de la sociedad griega antigua, y en concreto a su religiosidad, a través de los vestigios de patrimonio que conservamos en el presente. Con ello intentaremos que se comprendan los sustratos religiosos de una sociedad antigua, que el alumnado pueda aprender sobre la espiritualidad y religiosidad antigua y reflexione también sobre las prácticas religiosas del mundo moderno o de su día a día.

El DECRETO 48/2015 de 14 de mayo establecido por la Comunidad Autónoma de Madrid a este respecto contempla para el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria tres bloques amplios de contenidos. El primero de estos bloques corresponde al medio físico, el segundo, al espacio humano, y el tercero de los bloques trata la Historia. Dentro de este tercer bloque se recogen tres unidades temáticas expuestas por cronología: la Prehistoria, la Historia Antigua, y una tercera unidad dedicada a los pueblos prerromanos en la Península Ibérica y a la Hispania romana.

Es en el segundo punto del Bloque 3 en el cual se insertaría nuestra propuesta de innovación docente. Dentro de la unidad de Historia Antigua encontramos un tema bajo

el título de “El Mundo clásico: Grecia: Las ‘polis’ griegas, su expansión comercial y política”. El foco principal de esta unidad está puesto en la enseñanza de los rasgos principales de las polis griegas a un nivel político y el aprendizaje de conceptos tales como democracia y colonización (Decreto 48/2015, p. 55). De esta manera, aunque en la mayoría de los libros de texto aparecen cuestiones como la sociedad griega, las artes, la guerra o la religión, siempre quedan relegadas a un segundo plano. Consideramos que realizar un proyecto en el que se enseñara con una mayor profundidad la religiosidad griega a través de la iconografía de la cerámica del Museo Arqueológico Nacional, complementaría de manera muy adecuada este tema de “El Mundo Clásico: Grecia”, establecido en el currículo de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Madrid.

Para concretar más, en la siguiente tabla (Figura 1) recogemos los contenidos, estándares y criterios de evaluación que engloban a la temática del mundo griego clásico:

Contenido	Estándares	Criterios evaluables
El Mundo clásico, Grecia: las “polis” griegas, su expansión comercial y política.	Conocer los rasgos principales de las “polis” griegas	Identifica distintos rasgos de la organización socio-política y económica de las polis griegas a partir de diferente tipo de fuentes históricas
	Entender la trascendencia de los conceptos “Democracia” y “Colonización”	-Describe algunas de las diferencias entre la democracia griega y las democracias actuales -Localiza en un mapa histórico las colonias griegas del Mediterráneo

Figura 1. Tabla de contenidos, estándares y criterios evaluables en relación al mundo griego clásico en primero de Educación Secundaria Obligatoria

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN: EL MUSEO COMO RECURSO DIDÁCTICO.

En enero de 2019, el Consejo Internacional de Museos (ICOM), aprobó la necesidad de una nueva definición del museo, que se adapte a las nuevas circunstancias de la sociedad y actualice la definición previa. Esta nueva definición de lo que es y supone

un museo ha sido pospuesta por el momento³; mientras tanto, la definición todavía vigente desde 2007, describe un Museo de la siguiente manera:

“Un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente **con fines de educación, estudio y recreo.**”

Como podemos observar en la definición del ICOM el museo en la actualidad tiene una finalidad claramente educativa. Este aspecto resulta todavía más evidente en el Código Deontológico de la propia institución, en el cual se recoge el siguiente principio:

“Los museos tienen el importante deber de **fomentar su función educativa** y atraer a un público más amplio procedente de la comunidad, de la localidad o del grupo a cuyo servicio está. **La interacción con la comunidad y la promoción de su patrimonio forman parte integrante de la función educativa del museo.**” (Código de Deontología del ICOM, 2017, p. 24)

Los museos como instituciones están intrínsecamente vinculados a la educación, formal y no formal, y su labor didáctica en la actualidad resulta innegable. Como apunta Joan Santacana, “tan importante es la faceta educadora del museo que, sin ella, difícilmente subsistirían en nuestro cambiante siglo XXI” (2012, p. 18). No obstante, en sus orígenes, los museos eran espacios prácticamente de almacén, en los que se exhibían de manera condensada en vitrinas objetos procedentes de distintas culturas y épocas. Especialmente desde los descubrimientos realizados en las ciudades de Pompeya y Herculano, los objetos históricos se convertirían en elementos de coleccionismo y se pasarían a considerar piezas culturales y de estatus superior debido a su carácter científico (Montenegro, 2005, p.34). Estos espacios estaban fundamentalmente reservados a los eruditos, quienes eran los que podían entender los objetos y disfrutar de ellos. Muchos, además, tenían un carácter privado, por lo que el acceso a la cultura allí depositada estaba

³ Web del ICOM sobre la definición de Museo. Recuperado de <https://icom.museum/es/news/la-conferencia-general-extraordinaria-pospone-el-voto-sobre-una-nueva-definicion-de-museo/>

limitado. Es a partir del siglo XIX y, sobre todo, del siglo XX cuando comienzan a desarrollarse de manera más amplia los museos públicos (Montenegro, 2005, pp. 34-35).

No obstante, desde los años 70 del siglo XX, de mano de lo que Hernández Cardona denomina “democratización del acceso a la cultura” (2004, pp. 5-6), se produce una presencia masiva de personas de distinto nivel cultural y económico en los espacios museísticos. De esta manera la presencia de escolares y de visitas fomentadas por parte de los centros educativos, provocó que la museología cambiara y se facilitara al público general la comprensión de los diferentes objetos expuestos en los museos. Esta nueva museografía didáctica tenía como objetivo central lograr que las exposiciones fueran comprendidas por el mayor número posible de personas (Hernández, 2004, pp. 4-5). Por otra parte, además se empezó a poner el foco de la atención en la cuestión de la difusión y divulgación científica, y en este sentido el público escolar era el objetivo o *target* idóneo. Por lo tanto, a partir de estos momentos se empezaron a revalorizar los servicios pedagógicos, didácticos y educativos de los museos, los cuales cada vez se han ido haciendo un hueco más importante dentro de la enseñanza formal impartida en los distintos niveles educativos (Fernández Cervantes 2003, p.57).

En el campo de los museos de historia, como apunta Hernández, estas experiencias didácticas en los museos comenzaron a apreciarse de manera desigual a partir de la década de 1990. Esta nueva explosión de propuestas didácticas de diversa índole que facilitan la comprensión de los objetos y diferentes escenarios recreados en los museos contribuyen también a que los museos se conviertan en espacios más atractivos que pueden ser mucho más beneficiosos no solo para los escolares, sino para la población en general, puesto que mejoran la comprensión de los objetos en un espacio, tiempo y contexto determinados (Hernández, 2004, pp. 5-6). Como indica Santacana (2015-2016, p. 83), en la actualidad el discurso de los museos es bidireccional; el museo ya no es un almacén que muestra diversos elementos a un espectador erudito, sino que al museo le interesa lo que el usuario piensa, dice y sabe, por lo que la interacción con el público y el acercamiento didáctico de las exposiciones resulta indispensable. El mismo autor apunta que para que el museo realmente consiga su función educadora para con el visitante, resulta necesario que se asemeje a “un laboratorio, a una escuela o a un foro de debate (Santacana, 2012, p. 18).

Un claro ejemplo de estas reformas museográficas que apuestan por experiencias didácticas es el Museo Arqueológico Nacional en Madrid. El MAN tras la última reforma

que experimentó entre los años 2008 y 2013 se ha convertido en el baluarte de los museos de Arqueología e Historia con más capacidad didáctica y supone un recurso educativo muy potente. De esta manera, el museo se ha convertido en uno de los elementos didácticos más útiles de la educación formal en los distintos niveles educativos por la diversidad y variedad de los recursos didácticos que ofrece al público (Valtierra, 2016, p. 96).

Por lo que respecta a las salas del mundo griego del Museo Arqueológico Nacional, las cuales serán el lugar de desarrollo de nuestro proyecto, constituyen uno de los mejores ejemplos de la renovación didáctica de los museos en general, y del museo arqueológico en particular. Las piezas muestran un planteamiento didáctico en sí mismas, puesto que más allá de las tipologías y de los estilos, la exposición nos muestra la vida del mundo griego a través de las imágenes de la propia cerámica. De esta manera, la exposición del mundo griego, organizada además de manera temática, se interpreta a partir de las mismas imágenes que los griegos dejaron en sus propios objetos. Se consigue así una visión del mundo griego mucho más atractiva en la que tanto los argumentos científicos, como los propios objetos y su presentación crean una interacción dinámica con el público, lo que resulta fundamental para lograr una mejor interpretación de todo el contexto exhibido (Cabrera, Castellano y Moreno, 2014, p. 526).

En este Proyecto de Innovación también nos movemos dentro de la didáctica del patrimonio. Como apuntan Monteagudo y Oliveros, debemos introducir cada vez más el patrimonio en el ámbito educativo y entenderlo como un lugar idóneo de investigación y descubrimiento (2016, p. 66). Si consideramos que los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del patrimonio dan lugar a la investigación o el descubrimiento, estaríamos fomentando en el alumnado prácticas tales como la autonomía el respeto hacia la historia y la cultura o el sentido crítico, lo que sin duda son parte de los objetivos establecidos dentro del currículo escolar.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

-MARCO TEÓRICO

En el planteamiento de este proyecto de innovación didáctica nos movemos en el marco de las teorías procedentes desde el constructivismo. Como bien apuntó César Coll en la década de los 90, momento de auge de las teorías constructivistas en nuestro país:

“El aprendizaje de los contenidos escolares -al igual que el aprendizaje de cualquier tipo de contenido- implica siempre un proceso de construcción o reconstrucción en el que las aportaciones del alumno son fundamentales. Es precisamente este factor de construcción o reconstrucción subyacente a todo aprendizaje, y más concretamente la aportación personal que de ella se deriva, lo que permite entender por qué el aprendizaje de unos mismos saberes o formas culturales no da lugar a una uniformidad de los significados que finalmente se construyen en la escuela”. (Coll, 1996, p.170)

Dentro de este paradigma de la enseñanza-aprendizaje constructivista, nos encontramos con tres pilares fundamentales en constante interrelación: el alumno o alumna, el contenido y el profesor o profesora. Estos tres elementos producen una interacción constante si tenemos en cuenta que es el alumnado el que aprende el contenido y aporta un proceso mental constructivo en su aprendizaje, pero es el profesorado el que tiene que ejercer de mediador entre esta actividad mental constructiva que producen los alumnos y los significados sociales y culturales que implican los contenidos a impartir (Coll, 1996, p. 175). Como ya apuntaba Piaget en su libro de 1972, en esencia el maestro tiene que dejar de ser un mero conferenciante que transmite soluciones acabadas a sus alumnos, y pasar a ser el guía que estimule la investigación y el esfuerzo de éstos (Piaget, 1974, p. 95). Esto es lo que nos proponemos con el desarrollo de nuestro proyecto: ser los guías de nuestros alumnos como profesores que somos, pero que ellos mismos sean los protagonistas de la creación de su aprendizaje. Solo de esta forma lograremos que el alumnado realmente alcance un aprendizaje significativo que sea trascendente dentro de su etapa de Educación Secundaria y que trascienda los esquemas a los que está habituados de memorización y clases puramente expositivas o magistrales.

Por lo tanto, otro de los pilares fundamentales del proyecto sería que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo sobre la cuestión de la religión en la Grecia antigua en todas sus vertientes, o más bien, que el aprendizaje que pretendemos sea lo más significativo posible (Coll, 1988, p. 134). Bien sabido es que esto no constituye una tarea sencilla en tanto en cuanto una misma actividad de enseñanza-aprendizaje adopta características diferentes dentro del propio grupo de alumnos. El grado de significatividad que un alumno o alumna le da a un determinado aprendizaje varía en función de distintos factores tales como sus conocimientos o experiencias previas, la intención que tiene el

propio alumno con el aprendizaje o la motivación -intrínseca o extrínseca- que el alumnado puede tener con esa actividad. Sin embargo, también entra en juego una dinámica de intercambios comunicativos que tienen lugar entre los distintos participantes de la actividad: entre los propios alumnos como grupo, pero también entre el alumnado y el profesor. En este sentido, volvemos a incidir en la importancia del papel del profesorado en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, en este caso en concreto, en el objetivo de que los alumnos realicen unos aprendizajes con un determinado grado de significatividad (Coll, 1988, p. 139).

-INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

Las visitas escolares a los museos de diferente tipo son habituales dentro de los distintos cursos de la Educación Secundaria Obligatoria. El museo como un recurso didáctico y espacio de aprendizaje para los estudiantes cada vez se encuentra más arraigado en la mentalidad de los docentes. En la salida al museo los estudiantes observan, analizan de manera directa y descubren por sí mismos el patrimonio y el conocimiento. No obstante, tanto las dificultades que entrañan las salidas de los centros, como una mala utilización de las salidas, provocan en multitud de ocasiones que no se logre un aprendizaje significativo con las salidas planteadas.

Con este proyecto de innovación pretendemos conseguir una salida del aula y una introducción del alumnado en el espacio museístico con la que realmente alcancemos un aprendizaje significativo del contenido que nos proponemos enseñar, pero también un acercamiento de nuestros alumnos y alumnas a los museos. En concreto, consideramos que la realización de este tipo de salidas escolares en las que, como veremos en el transcurso del desarrollo, el alumnado tiene que realizar una serie de actividades previas a la salida y durante la misma, pueden potenciar posteriores visitas autónomas de los estudiantes. De esta manera, trataremos de conseguir una mayor implicación de los alumnos de secundaria en la vida de los museos, y que éstos sientan que, a través de los recursos didácticos que ofrece un museo como el Arqueológico Nacional, forman parte del museo y que el museo se dirige a ellos como estudiantes de secundaria. Podríamos argumentar, según la definición de Araceli Vilarrasa, que estamos planteando una “salida de experimentación”. Según la autora, estas salidas se ubican en la fase de desarrollo de

una unidad didáctica y el objetivo fundamental de las mismas es introducir nuevas informaciones a través de métodos interactivos como los proyectos e investigaciones (2003, p.22). Reflejamos en esta propuesta de proyecto el cuadro realizado por la autora (Figura 2), en el cual expone de manera muy adecuada las distintas fases de nuestro proyecto de innovación:



Figura 2. Cuadro sobre las “salidas de experimentación”. Vilarrasa, 2003, p.22.

En este tipo de salidas, como indica la autora, el profesor “tiene que tener el máximo protagonismo en el diseño y realización de la actividad didáctica, por ser la persona que está en condiciones de garantizar la continuidad del proyecto” (Vilarrasa, 2003, p. 21). Además,

“[...] El mismo proceso de trabajo, el protagonismo y la autonomía del que gozan los alumnos, la dinámica cooperativa que se crea en el marco del trabajo en grupo y los lazos personales que se establecen con los lugares de investigación, son elementos positivos de gran valor educativo.” (Vilarasa, 2003, p. 21).

En primer lugar, nos gustaría reflejar que el proyecto consta de varias partes diferenciadas que iremos desglosando en las siguientes páginas. A grandes rasgos podemos indicar cinco partes constituyentes del proyecto de innovación:

1. Organización del proyecto por parte del profesorado: actividades constituyentes del proyecto y planificación de salida
2. Actividades iniciales del proyecto con el alumnado previa visita del MAN
3. Actividades para realizar durante la visita al MAN
4. Actividad de clausura del proyecto: puesta en común
5. Evaluaciones y autoevaluaciones sobre el proyecto

Durante el desarrollo de todo el proyecto resulta vital la participación activa de todos los miembros implicados en el mismo. En este sentido será necesaria la coordinación de los docentes si hay más de uno implicado, así como la participación y colaboración del alumnado en el transcurso de las actividades.

-ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto requiere de una organización intensa y con mucha antelación para poder determinar de manera correcta las fases, la temporalización, los objetivos, la metodología y las actividades implicadas durante el periodo de duración. A continuación, detallaremos estos apartados de manera pormenorizada con el objetivo de concretar de la mejor manera posible los distintos pasos a dar durante nuestro proyecto de innovación docente.

Comenzando por los objetivos a plantear en este proyecto, que son múltiples, nos gustaría mencionar que engloban diversas competencias a desarrollar por el alumnado y que van más allá del propio aprendizaje de la religiosidad griega -objetivo esencial, por supuesto, de todo el proyecto-. Los objetivos del proyecto son los siguientes:

- a) Lograr un aprendizaje significativo de la religiosidad griega a través de un contacto directo con las imágenes que encontramos en las cerámicas del Museo Arqueológico Nacional.
- b) Experimentar de manera directa las posibilidades de aplicación de un proyecto de innovación que implica la salida del aula y el aprendizaje de un contenido a través de la didáctica de los objetos del museo.

- c) Analizar otros procesos de enseñanza-aprendizaje de la Historia alejados de los más tradicionales consistentes en clases expositivas de tipo magistral con una enseñanza fundamentalmente memorística.
- d) Fomentar entre el alumnado el trabajo colaborativo y cooperativo con sus iguales, así como las posibilidades creativas que se les ofrecerán durante las actividades planteadas.
- e) Fomentar entre el alumnado el trabajo de indagación e investigación a través de los recursos sugeridos por el docente. Del mismo modo, contribuir a la enseñanza del uso crítico y utilitario de diversos recursos procedentes de Internet.
- f) Contribuir al desarrollo del pensamiento deductivo del alumnado a través del análisis iconográfico de las cerámicas con imágenes religiosas.
- g) Hacer partícipe al alumnado de las muestras de patrimonio material con las que contamos en los museos, y especialmente en el Museo Arqueológico Nacional, para que sea consciente de su importancia y se implique en su difusión, conservación y visita.
- h) Contribuir a que el alumnado valore y respete la historia y la cultura de distintos periodos y procedencias y, por lo tanto, fomentar valores como la tolerancia, respeto y la diversidad.

En cuanto a la metodología a emplear, como ya hemos indicado en varias ocasiones, nos proponemos utilizar metodologías activas, y especialmente, la metodología del aprendizaje por descubrimiento. Esta metodología es la misma que se utiliza en el propio Museo Arqueológico Nacional como parte de su programa educativo (Rubio y Fernández, 2017, p. 40). De esta manera pretendemos que el alumnado desarrolle habilidades como la capacidad de observación, descripción, comparación o interpretación de los objetos dentro del espacio en el que están expuestos. Esto tendrá lugar fundamentalmente durante la visita, aunque durante las actividades de preparación también tendrán que desarrollar este tipo de capacidades procedimentales en el proceso de investigación previo a la visita en el Museo. Este método que le da una mayor autonomía a nuestro alumnado cuenta con una serie de inconvenientes. Como indica Pilar

Benejam, la observación y la experimentación no garantizan necesariamente un aprendizaje correcto, por lo que resulta fundamental un equilibrio entre lo que el alumno puede pensar y descubrir por sí mismo y el conocimiento que tiene que adquirir. Es por este motivo que tanto la experiencia como la observación tienen que ser situaciones preparadas y delimitadas en las que el docente tiene que intervenir para guiar la experiencia del alumnado y completar el conocimiento que tiene que adquirir (Benejam, 2003, p. 11). Siguiendo estas premisas guiaremos al alumnado durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre dotándole de autonomía, pero dándole pautas a través de las actividades que detallaremos y corrigiendo y orientando siempre que sea necesario. De esta manera permitiremos que los estudiantes sean parte activa fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje y sean los constructores de su propio conocimiento.

Como parte de esta metodología de trabajo haremos uso de una serie de recursos de diversa índole que nos será de gran utilidad para dar forma al proyecto antes, durante y después de la visita. Los principales recursos a utilizar durante el proyecto son los siguientes:

- a) **Libro de texto de referencia** del alumnado. Es preciso que los estudiantes sepan que tienen siempre como apoyo el contenido que se les proporciona en los libros de texto que utilizan, aunque la información sea mínima y la ampliamos como parte del proyecto.
- b) **Catálogo de las salas de Grecia del MAN.** De este catálogo podemos obtener toda la información necesaria de cada cerámica escogida por el alumnado para trabajar. Como su uso puede ser complejo al principio, se enseñará al alumnado su utilización para que pueden familiarizarse con este tipo de bases de datos.
- c) **Modelos de cerámicas griegas del MAN en 3D.** Estos modelos son accesibles tanto en el propio museo como desde cualquier ordenador a través de la página web de *Sketchfab*. Son un recurso extremadamente valioso porque permite, desde cualquier lugar, apreciar algunas de las cerámicas griegas más destacadas de la colección del MAN en 3D y en una visión de 360°. Además, al ser una forma de visión interactiva a través de la web supone un recurso que favorece la motivación entre el alumnado. Con el recurso al visionado de las cerámicas, cuyos motivos en muchos de los modelos son de carácter religioso, podemos

acercar de manera muy directa al alumnado a las imágenes que éstas proyectan para que puedan analizarlas en detalle antes de la visita. Si, además, en el centro se dispone de algún visor de realidad virtual, el alumno podría verlas incluso en 3D utilizando esta metodología.

- d) **Guía multimedia del MAN.** Esta guía engloba todas las salas del MAN y contiene vídeos de corta duración, de poco más de un minuto, en los que se explican las distintas partes de las exposiciones. Puede utilizarse en versión web o en versión móvil a través de una app. En el caso de la versión web se puede seleccionar el recorrido de Grecia y dentro de este recorrido aparecen organizados, de manera muy similar a cómo se encuentra en la exposición, vídeos explicativos de cada temática. Muchos de estos vídeos pueden ser utilizados como parte de la actividad investigativa que tienen que hacer los alumnos, o incluso para las actividades previas a la visita que se realizarán en clase. Suponen un valor añadido porque además de la visualización con imágenes propias de las salas de Grecia, nos ofrecen la posibilidad de ver simultáneamente un vídeo con la grabación en lengua de signos, lo que sin duda es increíblemente beneficioso si nos encontramos con algún alumno o alumna de NEE que cuente con algún tipo de discapacidad auditiva.

- e) **Manvirtual.es.** Esta herramienta online que facilita el Museo Arqueológico resulta de gran valor didáctico y será muy útil para el desarrollo del proyecto. Con ella los alumnos y alumnas podrán visitar de manera virtual las salas griegas del museo, observar los paneles, la disposición y organización y extraer información necesaria para sus actividades.

- f) **Guía breve de Grecia, del MAN.** En esta guía se dan una serie de pautas al visitante sobre la historia de la Grecia antigua a través del discurso expositivo que ofrece el museo. Algunos de los apartados serán de utilidad para nuestro alumnado durante el transcurso del proyecto como: *Thanatos*. La muerte o *Myhtos*. El imaginario.

Por lo que respecta a la organización del proyecto en sí mismo, más allá del propio trabajo que el docente lleve a cabo para elaborar las actividades y ponerlas en práctica en

el aula, éste se complica en lo que se refiere a la salida al propio museo. Para la salida se requiere de la organización y coordinación con otros docentes y con el propio museo. El máximo permitido de personas en las visitas por grupo en el MAN es de un total de 23 incluyendo el docente. En este sentido, y como es bastante poco probable que una clase de primero de la ESO cuente solamente con 22 alumnos teniendo en cuenta las ratios de alumnado en la Comunidad de Madrid, el grupo tendría que dividirse y hacer dos reservas distintas con visitas en el Museo Arqueológico. Si se diera el caso de que el proyecto pudiera aplicarse en más de un grupo de la ESO -lo cual sería idóneo para obtener todavía una muestra más amplia del funcionamiento del proyecto-, habría que realizar o bien más reservas para el mismo día con un profesor al mando por cada 20 alumnos, o bien organizar las visitas para días diferentes, lo cual complejiza todavía más la situación. Esta segunda opción sería más dificultosa para el centro en la medida en que los docentes encargados de las visitas tendrían que dejar de impartir las clases que les corresponden durante los distintos días que se hiciesen las visitas. Para concertar la visita en el Museo Arqueológico, además de realizar las reservas necesarias mencionadas vía online, y con una antelación máxima de 3 meses, éstas tienen que restringirse a dos áreas temáticas de visita. En este caso no sería un problema puesto que nuestro proyecto se centraría en las salas de Grecia y no nos veríamos limitados por esta restricción⁴.

Si hablamos de los gastos económicos del desarrollo del proyecto, éstos serían mínimos. Las actividades en el centro no requerirán más que el uso de las salas de ordenadores de los centros o del propio proyector o pizarra del aula, así como la realización de fotocopias de determinadas fichas o recursos. La salida al museo, en función de la ubicación del centro, podría realizarse mediante el alquiler de un autobús o a través del transporte público. De esta manera, el centro, si entra dentro del presupuesto, podría asumir los gastos del transporte al museo. Las visitas grupales escolares son gratuitas en el Museo Arqueológico Nacional, por lo que no habría que asumir ningún coste de entradas al espacio museístico.

⁴ Se pueden observar todas las instrucciones necesarias para la concertación de la visita grupal en el siguiente documento: <http://www.man.es/man/dam/jcr:5ee604c5-e59d-4864-a4ac-f6218ccb6712/como-organizar-visita-escolar-v3.pdf>

-MEDIDAS PARA ACNEAE

Proponemos alguna serie de adaptaciones para algunos alumnos ACNEAE que puedan formar parte de las aulas implicadas en el proyecto.

Por lo que respecta a alumnos con problemas auditivos, puesto que la información es principalmente visual, no debería haber ninguna dificultad añadida en este sentido. No obstante, en el caso de recursos auditivos como los que propone el manvirtual.es en los que se explican aspectos del mundo griego y que pueden ser útiles para su investigación, éstos aparecen subtitulados en lengua de signos. Del mismo modo, pueden habilitarse los subtítulos en cualquier tipo de vídeo que se visualice o facilitar las transcripciones de los mismos. En el caso de las exposiciones orales, si entrañan alguna dificultad, éstas podrán ser sustituidas por entregas realizadas por escrito.

En el caso de estudiantes con discapacidades visuales la adaptación resulta más compleja en tanto en cuanto el proyecto es muy visual, pero pueden hacerse modificaciones que motiven su participación e implicación en las actividades. En este sentido podríamos recurrir más a las herramientas auditivas, como son los audios y explicaciones auditivas que facilita el propio Museo Arqueológico Nacional, o, por ejemplo, convertir textos digitales de web, recursos o lecturas en audio y utilizar descripciones texto-voz en las diferentes imágenes. Del mismo modo, estos alumnos serán especialmente apoyados por sus grupos, que les podrán leer los distintos textos en voz alta o proporcionarles descripciones de las diferentes imágenes.

Si contamos con alumnos TDAH, hecho que suele ser habitual en muchas de las aulas de nuestros centros, las modificaciones que podemos hacer dentro del proyecto se centran fundamentalmente en la presentación de contenidos. Así pues, se recomienda estructurar muy bien las actividades que se les proporcione o los dossieres de lecturas, incrementando los espacios entre textos y actividades, aumentando el tamaño de la letra del texto y de los títulos para que estén bien diferenciados o subrayando las partes más importantes.

Cualquier otra modificación sobre el proyecto para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno podrá realizarse sin tener que modificar la esencia de las distintas tareas y actividades.

-ACTIVIDADES Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Como ya hemos mencionado, en el transcurso del proyecto de innovación se realizarán diversas actividades tanto durante la propia visita al museo como con anterioridad y posterioridad (ver Figura 3). De hecho, las actividades que se realicen previas a la visita serán trascendentales para que ésta se realice satisfactoriamente y para que el proyecto realmente tenga un alto grado de calado entre los alumnos y alumnas.

En las actividades previas a la visita confluirán tareas a realizar en el aula y tareas que el alumnado tendrá que desarrollar en sus hogares. De esta manera, podremos aclarar dudas durante las sesiones de la asignatura y mejorar el desarrollo del proyecto, pero también el alumno tendrá que implicarse más allá de las clases en el centro y trabajar en su casa. Todas las actividades que se realicen durante el transcurso del proyecto se llevarán a cabo en parejas o grupos de tres o cuatro personas -en función del número de alumnos de la clase y la forma en que el docente considere que trabajan mejor- que serán los mismos durante todas las sesiones. De esta forma pretendemos fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo entre los alumnos puesto que resulta del todo necesario que aprendan a trabajar en grupo, se ayuden y colaboren en la realización de las diversas tareas. El objetivo de utilizar el trabajo en grupo en esta actividad es lograr un mayor nivel de motivación entre el alumnado, y, por lo tanto, un mayor grado de implicación en la realización de las tareas. Del mismo modo, con ello trataremos de que los alumnos se apoyen entre ellos y aprendan valores como el compañerismo, la solidaridad, el esfuerzo, y descubran los grandes beneficios que puede tener el trabajo en equipo si se realiza de manera adecuada. Todos los grupos además contarán con un seguimiento activo por parte del docente, el cual monitorizará el trabajo realizado, los problemas que puedan surgir dentro del grupo o las dudas y dificultades que puedan entrañar las tareas.

La tarea final del proyecto consistirá en dos partes. En primer lugar, tendrán que realizar un cuadernillo de trabajo que cada grupo empezará a elaborar durante las sesiones previas a la visita y que completarán durante el itinerario y, en segundo lugar, tendrán que elaborar, con las informaciones de ese cuadernillo, un recurso al que toda la clase pueda tener acceso. Proponemos que los grupos, según su interés, escojan una de las tres opciones que presentamos a continuación como forma de trabajo final. La modalidad de trabajo final tendrá que estar equilibrada, por lo que si hay muchos grupos que quieren escoger la misma opción, se tratará de llegar a un acuerdo para su división para lograr un

consenso. De esta manera, complementando las distintas formas de realizar el trabajo final todos los grupos se sentirán que forman parte de un colectivo compuesto por los diversos grupos que han trabajado en el proyecto. Asimismo, conseguiremos una visión final a través de distintas modalidades de trabajo que enriquece la forma en la que el alumnado accede a la información y la analiza. Las modalidades de trabajo final serán las siguientes:

- **Grabación de un video.** Similar al podcast, pero pueden añadir imágenes de las piezas que hayan podido tomar en el museo o imágenes de piezas parecidas en otros museos, etc.
- **Creación de un mural para el aula.** En esta modalidad las informaciones a añadir son las mismas que en el podcast o vídeo, pero pueden realizarlo a través de collages, dibujos o manualidades diversas que ilustren lo aprendido en el proyecto.
- **Elaboración de una entrada de blog o en red social.** Esta podría ser otra opción puesto que reuniría las mismas informaciones que en el resto de modalidades, pero esta vez se centraría más en una versión por escrito que pudiera ser compartida con todos los alumnos a través de un blog, wiki o de la plataforma de intranet propia del centro.

Estas son algunas opciones, pero los alumnos podrán proponer al docente otra opción de realizar el trabajo final del proyecto. En definitiva, todas deben contener las mismas informaciones sobre el trabajo, pero pueden adoptar distintas modalidades. Esta es una forma de que el alumnado aprenda a elegir y pueda utilizar también formas de trabajo que se adecúen más a su modelo de estudiar y de aprender. También de esta manera estamos siguiendo pautas propias del Diseño Universal de Aprendizaje, que promueve proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje, así como múltiples formas de implicación en el porqué del aprendizaje.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
Inicio del proyecto: sesión introductoria	“¿Qué nos cuentan los vasos griegos”: muestra de imágenes propias de la religiosidad griega	Iniciación al catálogo del MAN y selección de piezas para el trabajo	Aproximación a la iconografía de la religión griega en las cerámicas
Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8
Exploración y análisis de webs útiles para el trabajo	Trabajo en grupos y seguimiento personalizado	Visita al Museo Arqueológico Nacional	Sesión de cierre y presentación de trabajo.

Figura 3. Tabla de temporalización de las sesiones

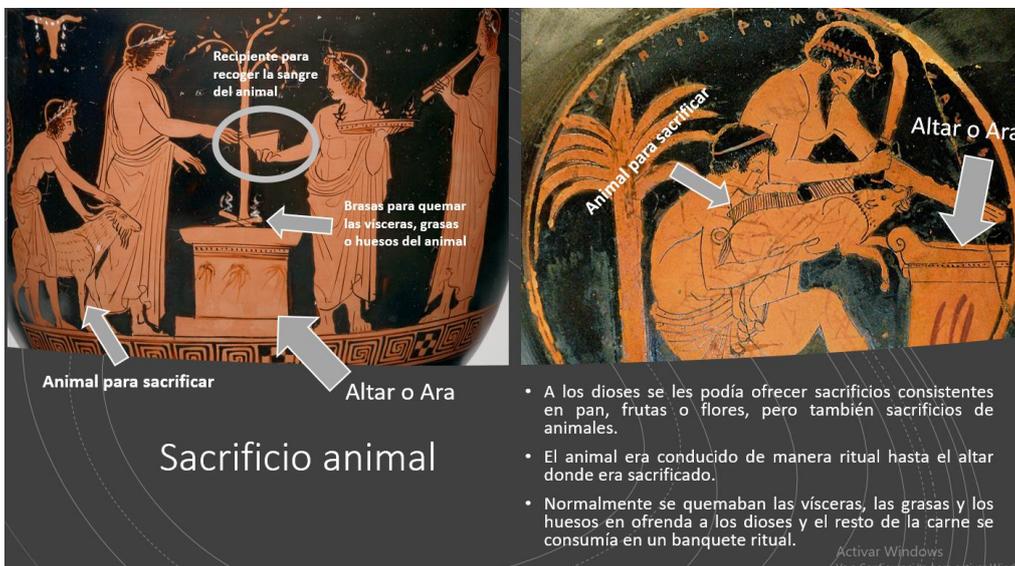
-Primera sesión

Consideramos que la sesión inicial del proyecto debe constar de varias partes explicativas que detallaremos a continuación. El proyecto se comenzará una vez ya se encuentre iniciada la unidad didáctica de la Grecia antigua y el alumnado tenga información sobre este periodo y un contexto en el que poder apoyarse para lograr una mejor comprensión de la religiosidad griega.

En primer lugar, en la sesión inicial llevaremos una explicación en nuestra clase de qué es el proyecto, en qué va a consistir y las diversas actividades que vamos a realizar durante el mismo. En esta primera sesión también formaremos las parejas o grupos de trabajo y haremos una breve introducción sobre la religiosidad griega. Para ello podremos apoyarnos en el libro de texto del alumnado, en el que suele venir en torno a media página de religión griega –centrada prácticamente en la cuestión de la mitología- y la reforzaremos con una presentación realizada por el docente en la que se expliquen algunas cuestiones como los ritos, las fiestas más importantes del calendario religioso griego o el culto específico a alguna de las divinidades.

-Segunda sesión

En la segunda sesión llevaremos a cabo una actividad titulada “¿Qué nos cuentan los vasos griegos?”, en la que, a través de imágenes procedentes de otros museos distintos al MAN explicaremos a los alumnos y alumnas algunos de los elementos claves sobre religiosidad que ellos tendrán que buscar de manera similar en los vasos del Museo Arqueológico. Al mismo tiempo que explicamos la iconografía, haremos una explicación sobre los significados de esa imagen o la narración que se nos presenta en las diversas imágenes procedentes de la cerámica. Proponemos como ejemplo las siguientes imágenes que hemos compuesto para la posible presentación en Power Point de elaboración propia, correspondiente a la segunda sesión del proyecto (Figuras 4 y 5):



Figuras 4 y 5. Ejemplos de explicación de iconografía en las cerámicas griegas

Estas dos imágenes correspondientes a una libación y a un sacrificio animal presentan una iconografía muy similar a otras cerámicas del Museo Arqueológico Nacional con el mismo tema. De esta manera pretendemos facilitar al alumnado la identificación y comprensión de escenas con esta iconografía, aunque siempre contará con el apoyo del profesor para su correcto entendimiento. Como muestra de los ejemplares del MAN sobre los que los estudiantes podrían trabajar relacionados con prácticas de culto propias de la religiosidad griega podemos referirnos a las siguientes piezas que podemos hallar en las salas del museo (Figuras 6 y 7):



Figura 6. Ejemplar que podrían utilizar los estudiantes: Ánfora con escena de libación realizada por una mujer. Pintor de Alimaco. Museo Arqueológico Nacional.



Figura 7. Ejemplar que podrían utilizar los estudiantes: Cratera de campana con escena de sacrificio animal. Pintor de Tarpoley. Museo Arqueológico Nacional.

Junto a escenas propias de los cultos y ritos más habituales de la religiosidad griegas, en las cerámicas también encontramos narraciones iconográficas que proceden de diversos mitos del mundo griego. Consideramos que el mito es una parte esencial del mundo religioso griego y, por lo tanto, también tiene que ser trabajada como un punto del proyecto. De la misma manera que con los ritos mencionados unas líneas atrás, proponemos utilizar imágenes de cerámicas griegas procedentes de otros museos, pero que tengan un paralelismo similar en piezas del Museo Arqueológico Nacional. Así pues, nuestros alumnos y alumnas tendrán un mayor rango de piezas con las que poder trabajar en el proyecto y les daremos las pautas para identificar las escenas o los personajes más importantes de las mismas. Nuevamente, señalamos ejemplos procedentes de este mismo Power Point junto a piezas de las salas del Museo Arqueológico Nacional (Figuras 8-13), pero que en este caso referentes escenas con narraciones mitológicas:



Figura 8. Captura de pantalla de Power Point de elaboración propia. Copa con imagen de Teseo y el Minotauro. Museo del Louvre



Figura 9. Ejemplar que podrían utilizar los estudiantes: Copa de Aison. Escena de Teseo y el Minotauro. Museo Arqueológico Nacional de Madrid

Aquiles y Ajax
jugando a los
dados

- Episodio de la Guerra de Troya

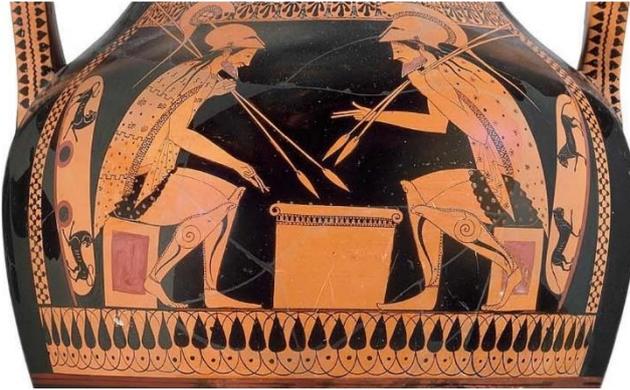


Figura 10. Captura de pantalla de Power Point de elaboración propia. La imagen de la izq. Corresponde un ánfora del MET y la imagen de la derecha a un ánfora de Exequias procedente de los Museos Vaticanos.

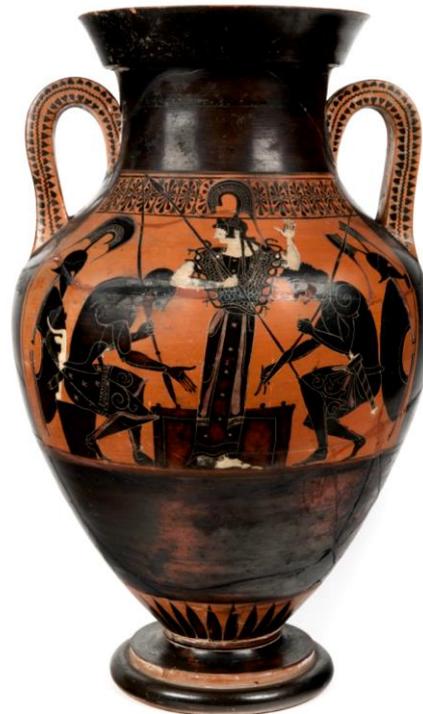


Figura 11. Ejemplar que podrían utilizar los estudiantes: Ánfora con la escena de Ajax y Aquiles jugando a los dados. Grupo de Leagros. Museo Arqueológico Nacional de Madrid.

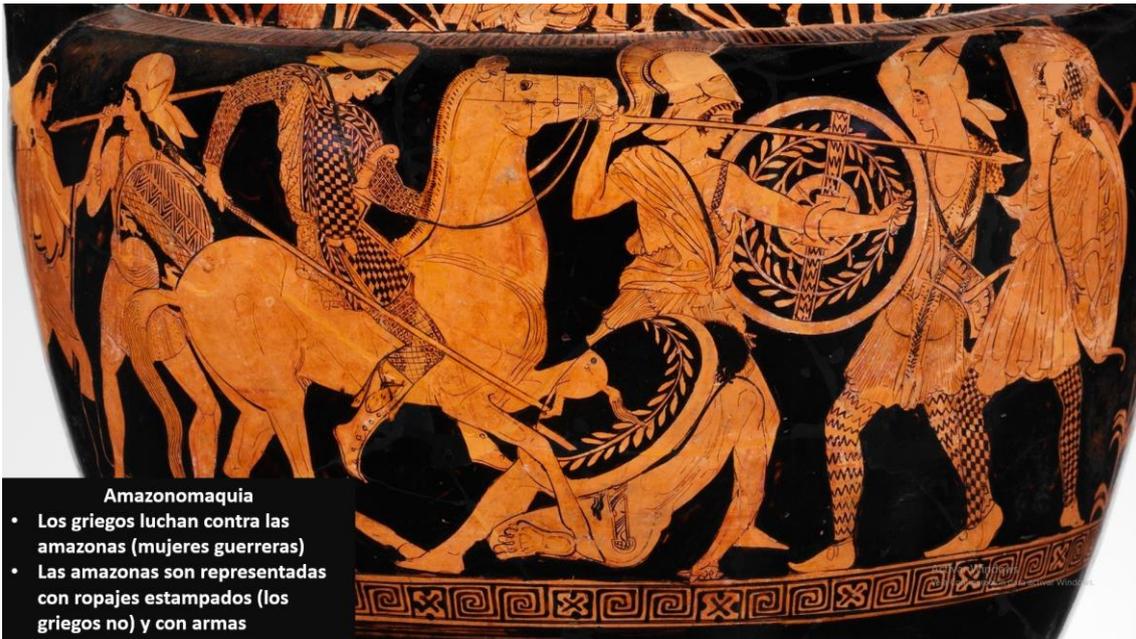


Figura 12. Captura de pantalla de Power Point de elaboración propia. Cratera con imagen de amazonomaquia. Museo Británico de Londres.



Figura 13. Ejemplar que podrían utilizar los estudiantes: Cratera de Campana con escena de amazonomaquia. Pintor de Christie. Museo Arqueológico Nacional.

Otro ámbito temático dentro de la religiosidad griega del cual trataremos de mostrarles ejemplos será el de las festividades religiosas. En este sentido nos gustaría

mencionar que en el Museo Arqueológico Nacional contamos con varios ejemplares de ánforas panatenaicas, lo que daría pie a que los estudiantes que trabajaran sobre este aspecto investigaran sobre esta festividad y el uso de este tipo de cerámicas. Del mismo modo podrán seleccionar cerámicas relacionadas con el mundo teatral, aunque no tengan imágenes estrictamente religiosas, pero a través de las cuales puedan investigar sobre la dimensión religiosa del teatro en el mundo griego y la vinculación de este mundo con el dios Dioniso.

-Tercera sesión

La tercera sesión se llevará a cabo en la sala de ordenadores del centro, o en la clase si el centro cuenta con tabletas individualizadas. En esta sesión los alumnos y alumnas trabajarán ya con sus parejas o grupos utilizando un ordenador. Durante esta clase se les familiarizará con el catálogo del MAN, así como con otras páginas facilitadas por el Museo y tendrán que seleccionar dos cerámicas sobre las que trabajarán durante el resto del proyecto. El docente supervisará y orientará al alumnado en la selección de las piezas y se tratará, en la medida de lo posible, que los grupos no repitan las mismas dos cerámicas de trabajo. Al final de la sesión tercera el docente tendrá que conocer y dar el visto bueno sobre las cerámicas que han escogido los distintos grupos para trabajar. Como hemos podido mencionar en las instrucciones sobre la segunda sesión del proyecto, todos los alumnos trabajarán sobre religiosidad griega, pero sobre distintos ámbitos de la misma. En este sentido, podemos concluir que los grupos realizados trabajarán sobre estos aspectos del mundo religioso:

- **Ritualidad griega cotidiana.** Ritos de libación, sacrificios en sus distintas variantes o plegarias a los dioses.
- **Mitología.** Grandes episodios míticos como los doce trabajos de Hércules, muy bien representados mediante las cerámicas del MAN y que permite que varios grupos puedan trabajar en ello.
- **Festividades.** En el Museo Arqueológico se conservan varias ánforas panatenaicas que nos pueden servir para que el alumnado investigue sobre las festividades de las Panateneas, además de sobre la iconografía que aparece en estas ánforas. Del mismo modo encontramos varias representaciones teatrales, junto a máscaras de teatro que también podrían ser incluidas en el teatro y que

darían pie a que el alumno trabajase con la vinculación religiosa del ámbito teatral en el mundo griego.

- **Mundo funerario.** Los grupos que escojan cerámicas relacionadas con el mundo funerario investigarán sobre los ritos propios de este momento de la vida y el imaginario griego sobre la muerte y el Hades.

Puesto que cada grupo investigará y trabajará durante las próximas sesiones en torno a un ámbito concreto de la vida religiosa del mundo griego, se realizará una actividad final con posterioridad en la que se pondrá en común, como detallaremos en las siguientes páginas, todo lo que se ha aprendido durante el transcurso del proyecto. De esta manera, el conjunto del alumnado con independencia del ámbito trabajado podrá conocer lo que han realizado el resto de los compañeros y conseguir así una visión holística e integral de la religiosidad griega antigua.

-Cuarta sesión

Una vez escogidas las piezas sobre las que van a trabajar y habiendo introducido algunos episodios del mundo religioso griego y cómo identificarlos, proponemos tener una sesión en la que se explique cómo reconocer a las deidades y héroes principales del mundo griego. Consideramos que esta sesión es de vital importancia porque supone darles a los alumnos y alumnas una serie de herramientas con las que ellos, de manera más autónoma podrán identificar de manera más adecuada los personajes que aparecen en las piezas, o al menos conocer qué tipo de elementos deben de buscar para tratar de reconocerlos. Para ello nos apoyaremos en recursos como “Guía para identificar los personajes de la mitología clásica” publicada en el año 2017 o “Iconografía clásica. Guía básica para estudiantes” de Carmona Muela, que podremos facilitar también a los alumnos durante la sesión. Las consideramos un buen recurso con el que trabajar en el aula y que también podemos adaptar o modificar para utilizar con nuestros alumnos. En esta sesión trabajaremos de dos maneras. En primer lugar, se producirá una serie de explicaciones sobre la identificación e iconografía y se les facilitarán unas fichas con las formas de identificar a algunos personajes que aparecen en las cerámicas. En segundo lugar, con sus grupos de trabajo los estudiantes tendrán que identificar algunos personajes en imágenes cerámicas que también se les proporcionarán, buscando los diferentes

atributos que los caracterizan o tratando de identificar algunas de las escenas propuestas. De esta manera mejoraremos su capacidad de reconocimiento iconográfico y trataremos de que se acostumbren a su grupo de trabajo para facilitar el funcionamiento del mismo. Del mismo modo, durante esta sesión les hablaremos sobre algunas fuentes griegas en las que aparecen elementos de la religiosidad griega, como la Ilíada y la Odisea de Homero, y la Teogonía de Hesíodo, de la que además podrán observar un vídeo muy ilustrativo durante la visita al Museo Arqueológico.

-Quinta sesión

Para la quinta sesión del proyecto también precisaremos de la sala de ordenadores. En esta sesión se les aclararán posibles dudas sobre el manejo de los recursos online que facilita el Museo Arqueológico Nacional y se les dejará trabajar en los grupos con las piezas cerámicas escogidas y realizando la investigación sobre la temática de la cerámica, los personajes, ritos o episodios mitológicos que aparecen, etc. Como primera toma de contacto con la investigación que tienen que realizar, se les permitirá que exploren distintas web y recursos para ver qué información puede proporcionarles cada una. Se les incentivará en todo momento a ser críticos con las fuentes de información que consultan y tener en cuenta la fiabilidad de las mismas. Para ello tendrán que rellenar en una tabla de Word (Figura 14) que se les facilitará a través de la plataforma utilizada en el centro (Google Drive, Moodle, Educamadrid...) información sobre las páginas consultadas en el transcurso de la clase y poner una serie de datos.

Análisis de las páginas web consultadas	
Nombre de la web	
¿Quién o qué organismo la realiza?: por ejemplo, si es una web del Ministerio de Educación, de algún Museo, blogs de profesores de Geografía e Historia, etc.	
¿Qué tipo de recursos facilita?: por ejemplo, si es solamente texto, tiene	

imágenes, mapas, vídeos, infografías, etc.	
¿Sabemos qué fuentes utiliza?: observar si hacen referencia a algún libro, página web oficial, revista, etc.	
¿Qué es lo más importante que he aprendido de esta web en relación con el Proyecto en el que estamos trabajando?	
¿La información es muy diferente o contradictoria con la obtenida en otras webs? ¿En qué sentido?	

Figura 14. Tabla de análisis de páginas web consultadas por los alumnos durante la quinta sesión del proyecto.

A través de la resolución de esta tabla tenemos como objetivo fomentar la competencia digital de nuestros alumnos. A día de hoy la mayoría de los estudiantes de secundaria recurre a Internet para buscar información sobre los diferentes trabajos que tiene que realizar para clase. No obstante, por lo general no prestan atención a las webs que visitan y suelen utilizar los primeros datos que encuentran. Este hecho resulta perjudicial a muchos niveles, puesto que el alumnado queda expuesto a multitud de informaciones falsas o erróneas sin pasar por ningún filtro, ni siquiera por el suyo propio. Esto no solo afecta en un nivel puramente educativo o académico, sino que es perjudicial para el día a día de nuestros alumnos y alumnas dado que la información que reciben a través de Internet y de las redes sociales es constante y está repleta de las denominadas *fake news* y bulos. En la misma línea habla Romero Ariza, cuando afirma que “la posibilidad de acceso a numerosas bases de datos y fuentes de información a través de un simple clic de ratón. Exige individuos capaces de gestionar adecuadamente estos recursos y utilizarlos de acuerdo a sus necesidades” (2010, p.90). Así pues, mediante este ejercicio, que *a priori* puede resultar muy simple, obligamos a los estudiantes a detenerse un momento en cada página web y prestar atención a una serie de datos que normalmente pasan por alto. De esta forma conseguiremos que cada vez sean más conscientes de las

páginas web a las que recurren para buscar información y que apliquen un filtro crítico que proceda de ellos mismos a la hora de analizar esta multitud de informaciones a las que están expuestos cada día.

Al final de la clase tendrán que remitir el Word con tantas tablas rellenas como páginas hayan consultado al email institucional del docente. De esta manera el profesor o profesora podrá analizar qué webs han consultado, si han determinado correctamente los datos que se les ha pedido, y hacer un balance para la próxima sesión. Al igual que todo lo que se realice en el transcurso del proyecto, este documento será objeto de la evaluación final del proyecto, la cual detallaremos más adelante.

-Sexta sesión

En la sexta sesión los estudiantes continuarán trabajando en los grupos establecidos con las piezas escogidas. En esta sesión el docente irá llamando a los grupos y les orientará más detalladamente sobre las piezas escogidas. Del mismo modo les facilitará un dossier con páginas de información, lecturas relacionadas con sus piezas, y otras imágenes de utilidad para su trabajo final. Con ello pretendemos darles la mayor autonomía posible, pero guiarles también en la búsqueda de información y selección de fuentes. El profesor, como hemos mencionado con anterioridad, debe ejercer de guía de su alumnado, pero no ser el maestro de conferencias. En esta sesión también se les enseñará el plano del Museo Arqueológico Nacional y se les hará una breve visita virtual a través de las herramientas online que facilita el propio museo para que se familiaricen con las salas de Grecia que vamos a visitar. De esta manera estarán mejor preparados de cara a la visita y sabrán en qué elementos tendrán que fijarse y qué se van a encontrar.

-Séptima sesión: visita al MAN

La séptima sesión será la correspondiente a la visita al Museo Arqueológico Nacional. Para la visita cada grupo llevará preparado un cuaderno de trabajo sobre sus piezas y una breve exposición sobre una de las dos cerámicas trabajadas para explicarla brevemente al resto de la clase. El objetivo de la visita es que dentro de sus grupos los estudiantes puedan completar información que les falta sobre sus objetos al entrar en contacto directo con ellos. De esta manera podrán apreciar detalles que no han podido observar a través de las imágenes en internet, y podrán situar las piezas en su contexto con otros objetos. Dado que las salas de Grecia se encuentran expuestas en torno a ejes

temáticos, se facilita la comprensión de la pieza para el alumnado dentro de un tema determinado. De esta manera, podrán lograr una comprensión más completa e integral de sus piezas. Del mismo modo, cada zona expositiva de estas salas cuenta con fuentes griegas directamente vinculadas al tema expuesto, por lo que los alumnos también tendrán que fijarse en ellas y posteriormente añadirlas o buscar fuentes similares para añadirlas a su cuaderno de trabajo. Por lo tanto, la visita constaría de las siguientes partes:

1. **Tiempo de observación, análisis y extracción de información de las piezas trabajadas dentro de cada grupo.** En esta primera parte los alumnos y alumnas trabajarán en la parte más experimental y de observación. Se les dejará analizar las piezas dentro de sus grupos, pero siempre bajo riguroso control de los docentes implicados en la visita.
2. **Explicaciones breves de los grupos sobre una de las piezas.** En esta segunda parte cada grupo expondrá brevemente las informaciones que ha ido extrayendo a lo largo de las sesiones de su pieza y comentará qué ha podido apreciar in situ de lo que no se hubiera percatado con anterioridad y si ha cambiado su percepción sobre la pieza (su percepción estética, visual, técnica o histórico-cultural, por ejemplo). Se propone, si se cuenta con autorización que estas breves exposiciones sean grabadas con imagen y audio, o bien solo con audio, para que posteriormente también puedan ser visualizadas por los propios estudiantes y que toda la clase pueda acceder al trabajo realizado por los compañeros.

-Octava sesión: cierre del proyecto

La sesión tras la visita del museo junto a la elaboración del trabajo resulta trascendental. Es en estos momentos cuando se produce el proceso dominante de la investigación que han ido realizando los alumnos a través del trabajo final elaborado y la puesta en común en clase de las diversas conclusiones extraídas. Como indica Ávila (2003), esta presentación de los resultados tiene una finalidad doble, ya que por una parte sirve para favorecer la construcción de los conocimientos entre el alumnado y, por otra parte, enriquecer los aprendizajes de toda la clase implicada en el proyecto. En esta última sesión cada grupo expondrá al conjunto de la clase qué modalidad ha elegido para su trabajo final y explicará a través de esa modalidad la cerámica de la que no habló durante

la visita al museo. Por ejemplo, si se trata de un vídeo podrán visualizarlo en clase o si es un mural explicarlo, colgarlo en las paredes del aula. Los trabajos con modalidad audiovisual o en versión escrita serán facilitados a toda la clase a través de la plataforma online del centro, o si es posible, a través de un blog privado al que todos tengan acceso. Asimismo, los trabajos consistentes en murales serán expuestos durante todo el curso en el aula y toda la clase podrá visualizarlos de manera permanente.

En esta última sesión también pretendemos proporcionar al alumnado, esta vez de manera individual una evaluación del proyecto anónima, así como una autoevaluación del trabajo que ellos han realizado durante la duración de la clase. Puesto que la sesión se dedicará a extraer conclusiones sobre la visita y a la presentación de los trabajos, esta evaluación deberán realizarla en casa y posteriormente entregársela al docente. Al igual que los alumnos realizarán la evaluación del proyecto, el docente también llevará a cabo una autoevaluación de su planteamiento de innovación. De esta manera, con lo observado en el transcurso de las clases y con la evaluación del proyecto realizada por los alumnos se podrá observar el éxito del mismo y la viabilidad para cursos posteriores. Así se podrán modificar actividades, añadir otros aspectos que puedan ser útiles para los estudiantes y quitar otros quizá menos útiles o plantear sesiones distintas dentro del proyecto. Con ello tendremos una visión integral del desarrollo del proyecto y de los resultados generales obtenidos. Estas evaluaciones serán añadidas en los anexos del TFM.

-EVALUACIÓN

La evaluación constará de dos partes diferenciadas:

1. **Trabajo durante las sesiones.** En esta parte de la evaluación se tendrán en cuenta aspectos tales como la participación activa de los alumnos y alumnas, el trabajo en equipo, las actividades a presentar en cada sesión o el uso adecuado de los ordenadores.
2. **Exposición en el MAN y trabajo final.** En esta parte que cuenta más para la nota se tendrán en cuenta la exposición sobre la cerámica en el MAN y el trabajo final en sus distintas modalidades. Se tendrán en cuenta criterios

como la información, el uso correcto de las páginas web, la claridad en la exposición o la calidad de los trabajos finales.

Se pretende que la evaluación del proyecto tenga un carácter más cualitativo que cuantitativo y que los propios alumnos sean protagonistas también en este proceso de evaluación. Por lo tanto, se propone que además de la rúbrica docente, se realice una rúbrica para cada grupo y que éstos se evalúen entre ellos y también lleven a cabo una autoevaluación de su grupo. Como parte de los anexos se adjuntan ambos tipos de rúbricas donde se detallan todos los aspectos a tener en cuenta.

5. CONCLUSIONES

Dadas la complicada coyuntura que hemos experimentado durante el curso 2019-2020 debido a la crisis de la COVID-19, no ha sido posible llevar al centro de prácticas ninguna de las partes que constituye el proyecto de innovación. A pesar de ello, como cierre del trabajo, nos gustaría traer a colación algunas reflexiones e ideas que podemos extraer de la propuesta que hemos presentado en las páginas anteriores.

En primer lugar, consideramos que se trata de un proyecto que podría ser aplicado sin problemas en la realidad de las aulas puesto que puede adaptarse a las circunstancias de cada centro, grupo de alumnos y alumnas modificando la temporalización o las actividades. Creemos que puede ser una buena forma de introducir metodologías activas que conecten de una forma más directa con el alumnado y que rompan con la dinámica más tradicional de las clases de Geografía e Historia en la Educación Secundaria consistentes en la repetición memorística de contenidos.

En segundo lugar, estimamos que la propuesta realizada tiene diversas facetas que pueden ser de utilidad para formar parte del primer curso de la Educación Secundaria. En este sentido subrayamos el acercamiento que plantea este proyecto a las fuentes primarias del conocimiento de la Historia, como son los objetos arqueológicos, y en este caso particular la cerámica griega con su característica iconografía narrativa. Con ello logramos que desde el primero curso de la ESO el alumnado se vaya familiarizando con las fuentes características que utilizan los historiadores en su labor de reconstrucción de las dinámicas históricas. Por otra parte, juzgamos que el proyecto pretende desempeñar

Carmona Muela, J. (2013). *Iconografía clásica. Guía básica para estudiantes*. Madrid: Akal.

Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Infancia y Aprendizaje*, 41, 131-142.

Coll, C. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. *Anuario de Psicología*, 69, 153-178.

Fernández Cervantes, M. (2003). Los museos: espacios de cultura, espacios de aprendizaje, *Íber*, 36, 55-61.

Hernández Cardona, X. F. (2004). Museografía didáctica en Historia. *Íber*, 39 [Versión Electrónica]. Recuperado de http://visor.grao.com/?params=eyJET0MiOiIwMTI0NjExNC54bWwiLCJET1dOTE9BRiI6Imh0dHBzOlwvXC93d3cuZ3Jhby5jb21cL2VzXC9wcm9kdWN0b3NcL2Rlc2Nhcmdhci1wZGY_c2x1Zz1tdXNlb2dyYWZpYS1kaWRhY3RpY2EtZW4taGlzdG9yaWEiLCJUCiI6IoiLCJFWFBjUkUiOiE1OTEzMDQ0ODR9&signature=l0IbafsEi_VL3PDqfgVCUJc3Wbl8xShTiiwsA20Av-g=

Monteagudo Fernández, J. y Oliveros Ortuño, C. (2016). La didáctica del patrimonio en las aulas. Un análisis de las prácticas docentes. *Universidad, Escuela y Sociedad (UNES)*, 1, 64-79.

Montenegro Valenzuela, J. (2014). *La utilización didáctica del Museo: hacia una educación integral*. Zaragoza: Pressas de la Universidad de Zaragoza.

Piaget, J. (1974). *A dónde va la educación*. Barcelona: Teide.

Plaza Escudero, L. de la, Martínez Murillo, J. M^a y Vaquero Ibarra, J. I. (2017). *Guía para identificar los personajes de la mitología clásica*. Madrid: Cátedra.

Romero Ariza, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, 10, 89-102.

Rubio Visiers, M.J. y Fernández Tapia, D. (2017). ¿Qué nos enseñan los objetos del Museo?: Programa Educativo del Museo Arqueológico Nacional. *Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 36, 39-56.

Santacana Mestre, J., Martínez Gil, T., Llonch Molina, N. y López Benito, V. (2016). ¿Qué opinan los adolescentes sobre los museos y la didáctica? *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 31 (2), 23.

Santacana, J. (2012). El museo: ¿edificio o lugar?. *Her&Mus*, IV (1), 16-19.

Santacana, J. (2015/2016). La digitalización de la cultura y sus repercusiones en el museo y en el patrimonio. *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, 11-1, 82-96.

Valtierra Lacalle, A. (2016). Educación para el aula en las salas de Grecia del Museo Arqueológico Nacional. En Arias Ferrer, L., Ponce Gea, A.I., Verdú González, D. (Eds.), *Estrategias y recursos para la integración del Patrimonio y los museos en la educación formal* (95-108). Murcia: Ediciones Universidad de Murcia.

Vilarrasa, A. (2003). Salir del aula. Reapropiarse del contexto. *Íber*, 36, 13-25.

-Recursos web

Aula virtual del MAN. Recuperado de <https://manulavirtual.es/>

Catálogo piezas griegas del MAN. Recuperado de <http://ceres.mcu.es/pages/Main?btnSearch=Buscar&servletOrigen=AdvancedSearchUnion&servletDestino=AdvancedSearchUnion&ConsultaFinal={|CNQQ|on|Cultura%20griega|L@NOT|OBBQ|on|Moneda|L}&search=advancedUnion&museoUnion=MAN&mo saic=on>

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. Recuperado de https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF

Guía breve de Grecia. Recuperado de <http://www.man.es/man/dam/jcr:b5cd0e0e-9b51-403e-b586-f19f88439ca2/man-guia-breve-grecia-es.pdf>

Guía multimedia del MAN. Versión web. Recuperado de <http://museo-man.gvam.es/#/>

ICOM (2017). Código de Deontología del ICOM para los Museos. Recuperado de <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOM-codigo-Es-web-1.pdf>

ICOM. Definición de Museo. Recuperado de <https://icom.museum/es/news/la-conferencia-general-extraordinaria-pospone-el-voto-sobre-una-nueva-definicion-de-museo/>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la calidad Educativa (LOMCE) Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. Competencias sociales y cívicas.

Recuperado de

<http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/social-civica.html>

Modelos en 3D de las cerámicas griegas. Recuperado de <https://sketchfab.com/man/collections>

Museo Arqueológico Nacional. Visita autónoma. Consejos prácticos para los profesores.

Recuperado de <http://www.man.es/man/dam/jcr:5ee604c5-e59d-4864-a4ac-f6218ccb6712/como-organizar-visita-escolar-v3.pdf>

Web del Ministerio de Educación y Formación. Conciencia y expresiones culturales.

Recuperado de

<http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/competencias-clave/cultura.html>

7. ANEXOS

Ejemplo de las guías que podemos entregar a los alumnos durante la sesión 4 para facilitar el reconocimiento iconográfico

-Apolo

Algunos datos generales de Apolo:

- Es hijo de Zeus y hermano de la diosa Ártemis
- Dios de la música y de la poesía
- Tenía muchos santuarios oraculares en Grecia. Predice el futuro y emite un oráculo.
- Era muy buen arquero.

El culto más importante de Apolo estaba en el **santuario de Delfos**.

Aconsejaba con su **oráculo** a los colonos que se iban a **fundar colonias por el Mediterráneo**.

Se le **dedicaban** juegos parecidos a los Juegos Olímpicos, llamados **Juegos Píticos**.

¿Qué atributos podemos buscar para reconocerle en la cerámica?



La lira (o instrumentos cuerda parecidos)



Corona de hojas de laurel en la cabeza



Un arco, flechas o un carcaj (lugar donde se guardan las flechas)



Una cierva, que también acompaña a su hermana Ártemis

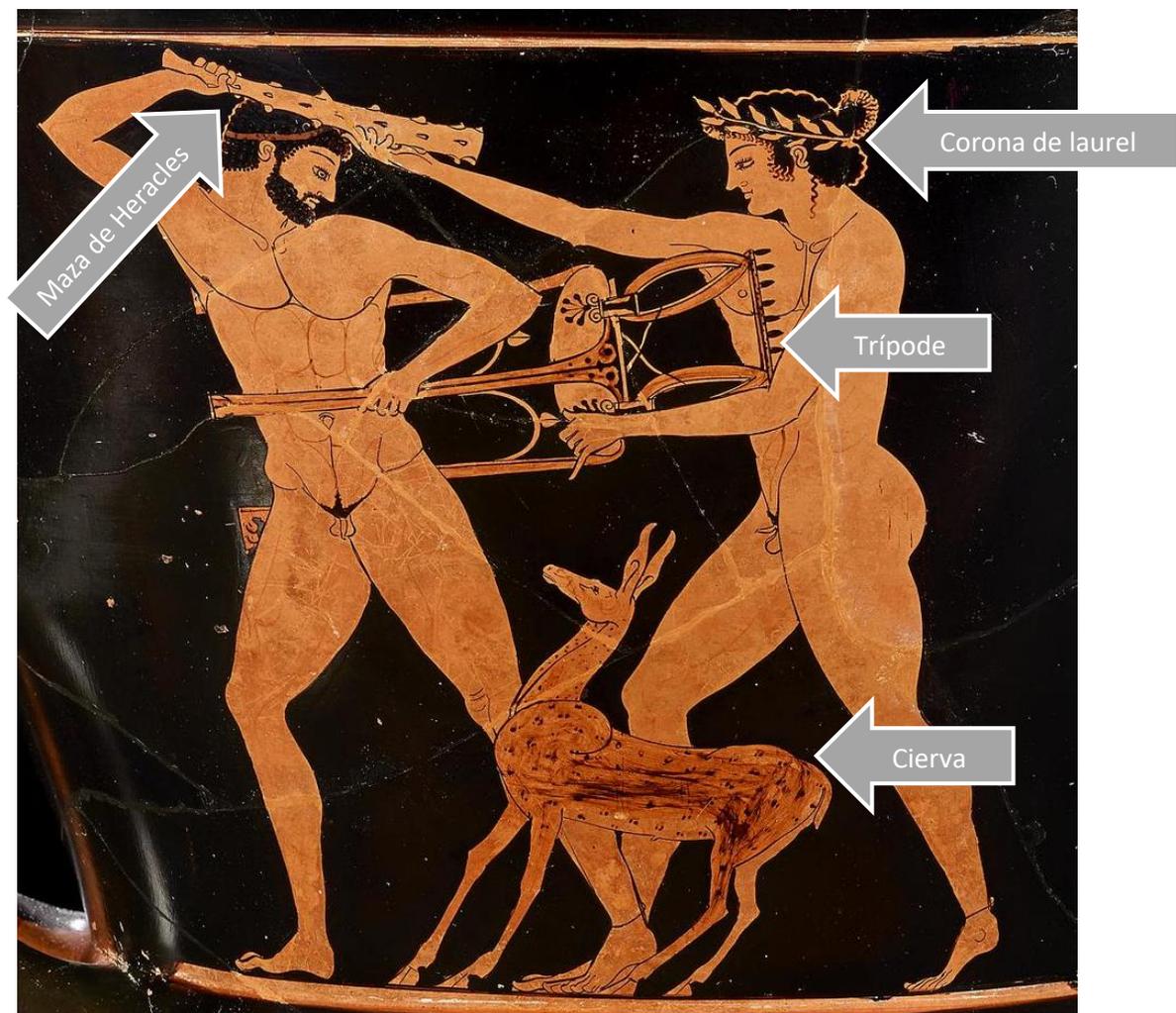
Siempre se le representa como un **hombre joven**. Puede aparecer desnudo o con una toga corta.

-Escenas o episodios más conocidos sobre Apolo

El robo del trípode de Delfos

Hemos visto que Apolo tenía un santuario oracular en Delfos. El oráculo (la predicción de futuro que daba Apolo) era interpretado por una sacerdotisa del templo llamada pitonisa, que se sentaba encima del trípode de Apolo (que vemos que Heracles tiene en la mano) y daba su mensaje.

Parece que el intento de robo se produjo porque la sacerdotisa no quiso responder a Heracles, así que éste intentó saquear el templo y llevarse el trípode. Apolo en ese momento intervino y se enfrentó a él.



A la **izquierda tenemos a Heracles**. Lo sabemos porque lleva su característica maza. Se le representa como un joven fuerte y con barba casi siempre.

A la **derecha está Apolo**. Vemos que es un hombre muy joven; en este caso está desnudo. Como elementos que le caracterizan lleva la corona de laurel y le acompaña la cierva. En medio de los dos está el trípode, que también ayuda a que reconozcamos a Apolo.

Ejemplo de fichas para resolver en clase. Cuarta sesión.

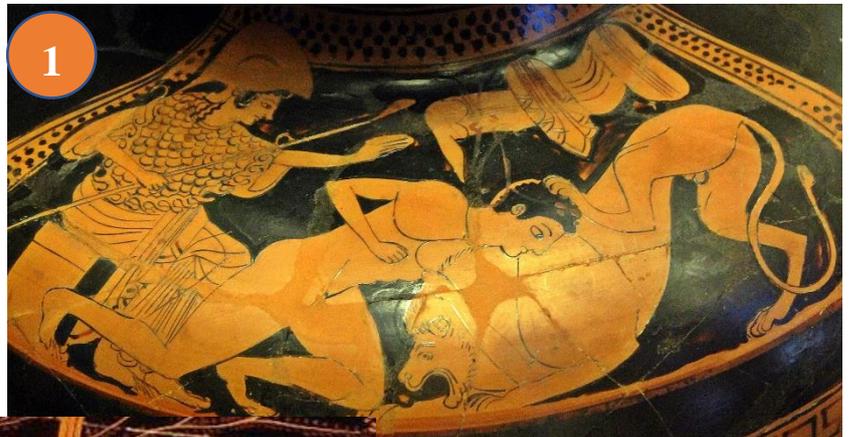
Por grupos completad las siguientes fichas utilizando lo que hemos aprendido en clase.



1. ¿Qué atributos distinguís en el personaje?
¿Podrías decir qué significan algunos de ellos?
2. ¿Qué tipo de personaje está representado?
¿Sabrías decir quién es?
3. ¿Podrías mencionar algún episodio en el que este personaje tenga un papel destacado?

Comparad

estas dos escenas:



1. Describid las dos imágenes.
2. ¿Los personajes de cada escena tienen algún atributo característico? ¿Cuál o cuáles?
3. ¿Existe alguna relación entre las dos escenas? ¿Cuál? ¿Hay algún cambio en los personajes masculinos de las escenas?
4. ¿Podrías decir qué episodios nos narran estas dos cerámicas?



1. ¿Qué atributos distinguís en el personaje?
¿Podrías decir qué significan algunos de ellos?
2. ¿Qué tipo de personaje está representado?
¿Sabrías decir quién es?
3. ¿Podrías mencionar algún episodio en el que este personaje tenga un papel destacado?

-Rubrica docente: Trabajo durante las sesiones

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
1.Participación activa	Participó de manera activa en todas las sesiones haciendo propuestas interesantes para la clase y mostrando un gran interés por las sesiones.	Participó de manera activa en la mayoría de las sesiones y mostró interés por las clases	Participó de manera activa en alguna sesión, pero mostraba desinterés por las clases	Participó esporádicamente en alguna clase. Poco interés en las sesiones.	No participó de forma activa en ninguna de las sesiones y no mostró interés por las clases.
2. Fichas para identificar iconografía	Fichas muy bien completadas con lo visto durante la sesión.	Fichas bien completadas con lo visto durante la sesión. Algún fallo menor.	Fichas incompletas, con bastantes fallos sobre lo visto en clase.	Las fichas están muy incompletas o se ha realizado solamente una de ellas.	No se realizaron las fichas.
3. Tabla sobre webs consultadas	Tabla muy completa. Aparecen todos los datos que se pedían y están puestos de manera correcta. Consulta de webs muy fiables para el trabajo posterior.	Tabla completa. Aparecen los datos que se pedían y están puestos de manera correcta.	Tabla incompleta, aunque sí aparecen algunos datos importantes de los que se pedían. Confusión entre los datos pedidos.	Tabla incompleta. No se puso atención en los datos que se pedían.	No se realizó la tabla.
4. Trabajo en grupo	Se apoyan durante todas las tareas a realizar y llevan a cabo una gran labor colaborativa entre los miembros.	Buen trabajo en equipo. Colaboran en la elaboración de las distintas tareas.	Hay trabajo en equipo, pero deficitario. No colaboran lo suficiente entre ellos.	Grandes complicaciones para trabajar de manera colaborativa en grupo.	No ha habido colaboración dentro del grupo.

-Rúbrica de autoevaluación para los grupos

Nombre	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
1. Forma de trabajar en grupo	Hemos colaborado todos siempre por igual en las tareas a realizar y nos hemos ayudado con los problemas.	Hemos trabajado bien en grupo, aunque hemos tenido algunos problemas	Nos ha costado mucho trabajar en grupo. No hemos colaborado todos de la misma manera	Hemos tenido muchos problemas para trabajar en grupo y no hemos sabido solucionarlos. Algunos miembros no han hecho su trabajo.	No hemos trabajado en grupo. Cada uno ha trabajado por su cuenta. *Explicar por qué
2. Actividades realizadas en clase	Hemos trabajado muy bien en las distintas actividades y hemos participado en clase.	Hemos trabajado bien en las distintas actividades, aunque podríamos haber participado más en clase.	Las actividades que hemos hecho están incompletas o no hemos puesto mucha atención.	Hemos hecho las actividades de forma rápida y sin prestar atención a lo que hacíamos.	No hemos hecho las actividades y no hemos prestado atención. *Explicar por qué
3. Explicación de la pieza en el MAN	Hemos hecho una explicación muy buena, ordenada, dando la información más importante y utilizando un vocabulario adecuado.	Hemos hecho una explicación buena, ordenada, aunque podríamos haber mejorado algunas cosas como la información o el vocabulario.	Hemos hecho una explicación incompleta. Nos ha faltado información y utilización de vocabulario adecuado.	Explicación muy incompleta, desordenada y con falta de información y vocabulario adecuado.	No hemos hecho la explicación. *Explicar por qué
4. Trabajo final	Hemos hecho un trabajo muy completo y original.	Hemos hecho un buen trabajo y es original. Se podrían mejorar algunas cosas.	El trabajo que hemos hecho puede mejorarse mucho.	No hemos hecho un buen trabajo.	No hemos hecho el trabajo. *Explicar por qué

-Rúbrica de evaluación de otros grupos

Prestar atención a los siguientes criterios. Poner “sí” o “no” en cada una de las casillas. En “cosas que podrían mejorar” añadir lo que se considere siempre con el consenso del grupo.

	Explicación en el MAN					
	Exposición clara y ordenada	Todos los miembros del grupo participan por igual	Se ha entendido muy bien todo lo que querían explicar	Han utilizado vocabulario que hemos visto en clase	Después de la explicación comprendo mejor la pieza	Cosas que podrían mejorar
Grupo 1						
Grupo 2						
Grupo 3						
Grupo 4						

¿Qué es lo que más os ha gustado de cada trabajo? ¿Y lo que menos?

¿Qué nota pondríaís a cada grupo?

	Trabajo final					
	El trabajo es original	El trabajo tiene toda la información necesaria	Se han utilizado imágenes y vocabulario adecuados	El trabajo se ha presentado muy bien en clase	Después de ver el trabajo, entiendo mejor la pieza	Cosas que podrían mejorar
Grupo 1						
Grupo 2						
Grupo 3						
Grupo 4						

¿Qué es lo que más os ha gustado de cada trabajo? ¿Y lo que menos?

¿Qué nota pondríais a cada grupo?

-Ejemplo de cuadernillo de trabajo para completar en el museo.

Este cuadernillo es la referencia general de todos los trabajos. Podrá ir rellenándolo en el transcurso de las sesiones, pero tendrá que completarse en el museo. Se les facilitará en Word por correo electrónico para que puedan añadir las imágenes que deseen

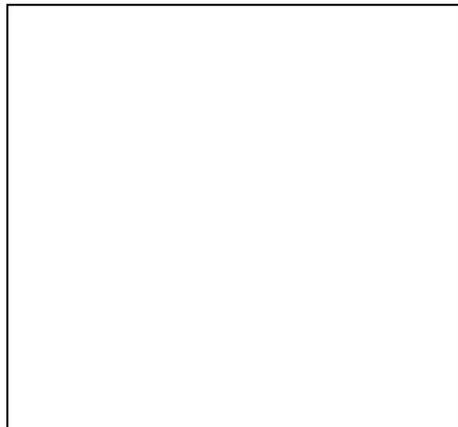
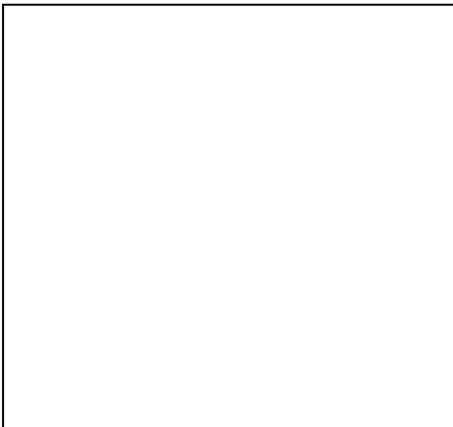
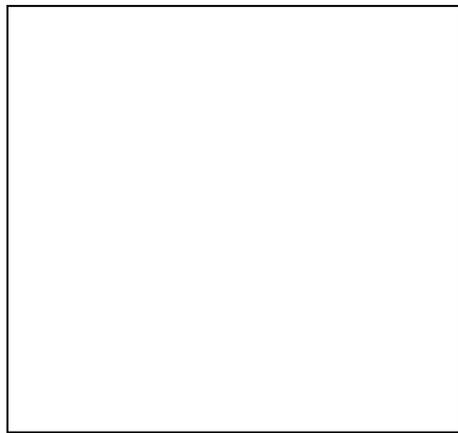
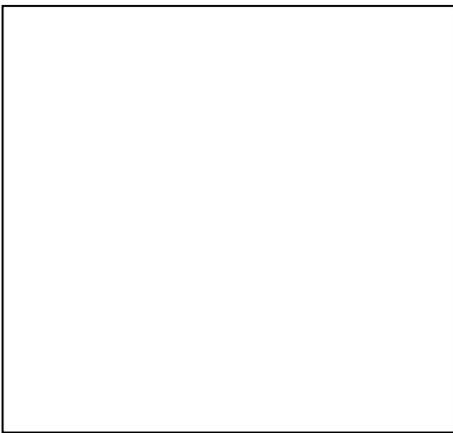
CUADERNILLO DE TRABAJO: LA RELIGIOSIDAD GRIEGA

Nombres de los componentes del grupo:

Piezas escogidas (poner el inventario que aparece en la ficha del catálogo del MAN y la escena principal):

- 1.
- 2.

Imágenes de las piezas:



-Pieza número 1

1. Descripción de la escena o escenas que aparecen en la cerámica
2. Descripción de los personajes de izquierda a derecha. Explicar los atributos de cada uno, la acción que realizan y la actitud que tiene.
3. ¿Qué nos narra la imagen que estamos describiendo? Por ejemplo, es parte de un episodio mitológico, un ritual cotidiano, una escena fúnebre, etc. Explicadlo recurriendo a fuentes de información.
4. Si los personajes son dioses o héroes, explicad qué papel juegan dentro de la escena.
5. Si los personajes son dioses o héroes, explicad, recurriendo a la guía de iconografía y otras fuentes de información, sus características más importantes, ritos o fiestas que se les dedicaban.
6. Si los personajes son hombres o mujeres, explicad la acción que realizan e investigad sobre ella en el mundo griego.
7. ¿Qué importancia pudieron tener esta escena o escenas similares en el mundo griego?
8. ¿Qué creéis que pensaba un griego cuando veía una cerámica con una escena de este tipo?
9. ¿Habéis notado diferencias entre ver la imagen en el ordenador y verla en persona en el Museo Arqueológico? ¿Cuáles?

-Fuentes de información a las que hemos acudido

-Páginas web. Copiad el *link* y añadid una breve explicación de lo que habéis encontrado en cada una

-Libros o revistas. Añadid una breve explicación de lo que habéis encontrado en cada uno

-Textos que nos hablen de esta escena o escenas similares

Recordad algunas de las fuentes primarias textuales que hemos mencionado en clase.

-Buscad otras cerámicas del Museo Arqueológico o de otros museos que representen escenas parecidas y añadidlas al cuadernillo

-Otra información que nos parece importante añadir:

-Pieza número 2

1. Descripción de la escena o escenas que aparecen en la cerámica
2. Descripción de los personajes de izquierda a derecha. Explicar los atributos de cada uno, la acción que realizan y la actitud que tiene.
3. ¿Qué nos narra la imagen que estamos describiendo? Por ejemplo, es parte de un episodio mitológico, un ritual cotidiano, una escena fúnebre, etc. Explicadlo recurriendo a fuentes de información.
4. Si los personajes son dioses o héroes, explicad qué papel juegan dentro de la escena.
5. Si los personajes son dioses o héroes, explicad, recurriendo a la guía de iconografía y otras fuentes de información, sus características más importantes, ritos o fiestas que se les dedicaban.
6. Si los personajes son hombres o mujeres, explicad la acción que realizan e investigad sobre ella en el mundo griego.
7. ¿Qué importancia pudieron tener esta escena o escenas similares en el mundo griego?
8. ¿Qué creéis que pensaba un griego cuando veía una cerámica con una escena de este tipo?
9. ¿Habéis notado diferencias entre ver la imagen en el ordenador y verla en persona en el Museo Arqueológico? ¿Cuáles?

-Fuentes de información a las que hemos acudido

-Páginas web. Copiad el link y añadid una breve explicación de lo que habéis encontrado en cada una

-Libros o revistas. Añadid una breve explicación de lo que habéis encontrado en cada uno

-Textos que nos hablen de esta escena o escenas similares

Recordad algunas de las fuentes primarias textuales que hemos mencionado en clase.

Buscad otras cerámicas del Museo Arqueológico o de otros museos que representen escenas parecidas y añadidlas al cuadernillo

-Otra información que nos parece importante añadir: