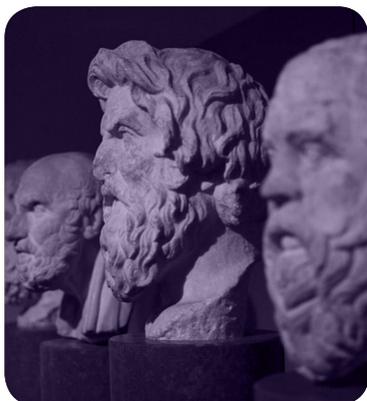




# MÁSTERES de la UAM

Facultad de Formación  
de Profesorado  
y Educación / 16-17

(MESOB)  
Especialidad  
de Griego y Latín



**Mitología  
del siglo XXI.  
Una propuesta  
didáctica**  
*Carolina Rodríguez  
Madrazo*

978-84-8344-6215

---

# MITOLOGÍA DEL SIGLO XXI

---

Una propuesta didáctica

**AUTORA: CAROLINA RODRÍGUEZ MADRAZO**

**TUTOR: LUIS UNCETA GÓMEZ**

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

**MÁSTER FORMACIÓN DEL PROFESORADO  
ESPECIALIDAD LATÍN Y GRIEGO**

**CURSO 2016-2017**



## **Resumen**

Se presentan a continuación los resultados del Trabajo de Fin de Máster *Mitología del siglo XXI: una propuesta didáctica*, realizado en el marco del Máster de Formación de Profesorado (Universidad Autónoma de Madrid), durante el curso 2016-2017. El trabajo consiste en el aprovechamiento de la novela *El ladrón del Rayo*, del escritor Rick Riordan, para elaborar una propuesta didáctica que unifique el fomento de la lectura con el empleo de las tecnologías de la comunicación. Además, se ha tratado de realizar una propuesta que cumpla con los requisitos necesarios para estar integrada en la práctica de una educación inclusiva, que tenga en cuenta las necesidades y características personales de todo el alumnado.

### **Palabras Clave:**

Percy Jackson, tecnologías de la comunicación, educación inclusiva

## ÍNDICE

1. Introducción – p. 3
  2. Análisis del contexto educativo: Cultura Clásica en el centro Asunción-Vallecas – p. 4
  3. Descripción de un reto: empleo de la literatura juvenil como herramienta didáctica – p.6
    - 3.1 Uso de la LIJ como recurso didáctico en el aula – p.6
    - 3.2 Hábitos de lectura de los alumnos – p.7
    - 3.3 ¿Por qué Percy Jackson? – p.9
  4. Propuesta didáctica – p.12
    - 4.1 Introducción: descripción de la propuesta – p.12
    - 4.2 Justificación y relación con el currículo – p.12
    - 4.3 Condicionantes – p. 13
    - 4.4Objetivos curriculares – p. 13
      - 4.3.1 Objetivos de etapa – p.13
      - 4.3.2 Objetivos de área – p. 16
    - 4.5 Competencias – p. 17
    - 4.6 Contenidos didácticos – p. 18
    - 4.7 Metodología didáctica – p. 19
    - 4.9 Materiales y recursos didácticos – p. 23
    - 4.10 Evaluación – p. 24
      - 4.10.1 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje – p. 24
      - 4.10.2 Criterios de calificación – p.28
  5. Desarrollo de la Propuesta Didáctica – p. 29
    - 5.1 Creación e implementación de la aplicación online – p. 29
    - 5.2 Proyecto: Manual de Supervivencia para Semidioses – p. 29
    - 5.3 Objetivos de la propuesta didáctica – p. 30
      - 5.3.1 Objetivos conceptuales – p.30
      - 5.3.2 Objetivos procedimentales – p.31
      - 5.3.3 Objetivos actitudinales – p.32
    - 5.4 Estructura de la aplicación – p.32
      - 5.4.1 Tipos de actividades – p.34
    - 5.6 Temporalización – p.39
  6. Atención a la Diversidad – p.40
  7. Conclusiones – p. 43
  8. Bibliografía – p.45
- Anexos:
- Anexo I: Pantallas de la Aplicación – p. 47
  - Anexo II: Actividades incluidas en la Aplicación – p. 56
  - Anexo III: Detalle de las actividades “Trabaja en Equipo” – p. 72
  - Anexo IV: Textos incluidos en la Aplicación – p. 80
  - Anexo V: Fichas de Registro Diario Grupos – p.87
  - Anexo VI: Fichas Proyecto “Manual de Supervivencia para Semidioses” – p.88

## 1. Introducción

En las páginas que siguen muestro el resultado del Trabajo de Fin de Máster realizado dentro del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (MESOB), en la Universidad Autónoma de Madrid. La propuesta educativa que defiendo está planteada para la asignatura de Cultura Clásica, en el 4º curso de la ESO.

A la hora de plantear las bases sobre las que quería cimentar mi trabajo, los elementos claves con los que me interesaba trabajar fueron tres: el fomento de la lectura, la presencia de las tecnologías de la comunicación en la sociedad actual y la obligación ética de realizar propuestas educativas inclusivas.

En primer lugar, parto de un interés personal por la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ), y en concreto, por el fomento de la misma en los centros educativos. Mi experiencia durante la realización de las prácticas del máster, e incluso el recuerdo de mi periodo como estudiante de Educación Secundaria Obligatoria me llevaron a plantearme la pregunta de si estos planes de fomento de la lectura están siendo útiles y fomentan la creación efectiva de lectores habituales. ¿Obligar a leer y evaluar la lectura es la forma conveniente de motivar a los alumnos?

Por otra parte, la importancia que están cobrando las tecnologías de la comunicación en nuestra vida diaria es una cuestión indudable. Por ello, considero imprescindible que los alumnos sean preparados para su correcto manejo, haciendo que sean capaces de ver las posibilidades que ofrecen las TIC, más allá del uso de las redes sociales. No debemos obviar, además, que los adolescentes de hoy en día están totalmente acostumbrados a manejar este tipo de tecnologías, por lo que su inclusión en la práctica docente debería ser ya una cuestión asumida.

Finalmente, me planteé la necesidad de elaborar propuestas que tengan en cuenta a todos los alumnos, y convirtieran al estudiante en el verdadero centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los retos de la escuela inclusiva son muchos, pero solo concienciándonos activamente de su importancia seremos capaces de resolverlos.

## **2. Análisis del contexto educativo: Cultura Clásica en el centro Asunción-Vallecas**

Las prácticas que he podido realizar en el colegio concertado Asunción-Vallecas durante este curso académico, han sido de gran utilidad para mí, tanto para aprender la realidad de la función docente, como para la realización de este TFM. A pesar de no haber podido ponerlo en práctica, debido principalmente a las fechas en las que realizamos las prácticas (divididas en dos bloques: dos semanas, entre los meses de noviembre y diciembre, y 25 días, al inicio del tercer trimestre), sí he podido observar y poner en práctica distintas técnicas que he incorporado a esta propuesta.

El Colegio Asunción-Vallecas está situado en el distrito madrileño de Puente de Vallecas, uno de los más poblados de la ciudad, con más de 250.000 habitantes. La renta media de los vecinos de Puente de Vallecas asciende a 16.970€, y es también este el distrito donde más familias perciben la renta mínima de inserción. La crisis laboral y económica ha afectado especialmente al barrio, algo que se constata en la realidad de muchas familias del colegio. Además, la presencia de población inmigrante es cada vez mayor, realidad que también queda patente en el centro, donde hay un importante porcentaje de alumnos matriculados de origen extranjero.

Por otra parte, en lo referente a la oferta educativa que nos ocupa, en el centro se imparten las asignaturas de Cultura Clásica y Latín, en 4º de la ESO, y Latín I y Latín II, en 1º y 2º de Bachillerato, respectivamente. A pesar de haber podido participar en todas ellas de forma activa, me centraré en las asignaturas de Cultura Clásica y Latín de 4º, por ser las más relacionadas con mi propuesta, tanto por el contenido como por la etapa educativa.

Uno de los aspectos que más han llamado mi atención y me han influido en la realización de esta propuesta ha sido el amplio uso de las tecnologías de la comunicación que he podido observar durante mi periodo de prácticas. El centro cuenta con tres salas de informática, así como proyectores conectados a un ordenador en cada aula. Estos medios posibilitan el acceso a las herramientas informáticas a todos los alumnos. Además, el uso del portal *Edmodo* (<https://www.edmodo.com/>)

está muy implantado en la práctica docente de casi todos los profesores, y en concreto de mi tutora, quien la emplea de forma habitual con sus alumnos. *Edmodo* ofrece una plataforma educativa gratuita, con una apariencia e interfaz muy parecida a las de redes sociales como *Facebook*, a través de la cual es posible mandar ejercicios *online* a los alumnos, cuestionarios y otras tareas, así como compartir otros recursos y documentos con ellos. Además, posibilita una comunicación fluida entre docente y alumno por medio de mensajes directos que pueden ser incluidos en las entradas publicadas.

De forma paralela al uso de esta plataforma, los alumnos se sirven asiduamente de las salas de informática antes mencionadas, tanto para realizar ejercicios individuales de forma *online*, como para hacer trabajos de investigación grupales. Como he podido observar durante mi estancia en el centro, esta práctica resulta muy motivadora para los alumnos, quienes perciben el uso de las tecnologías como una ruptura de la rutina diaria, provocando así una participación más activa que en las clases magistrales tradicionales. Este hecho provocó a su vez mi interés en unir mi propósito inicial de tratar el fomento a la lectura, con la creación de una aplicación informática, a través de la cual los alumnos pudieran trabajar y ampliar los contenidos tratados en clase de una forma interactiva.

### **3. Descripción de un reto: empleo de la literatura juvenil como herramienta didáctica**

#### **3.1 Uso de la LIJ como recurso didáctico en el aula**

La incorporación de la Literatura Infantil y Juvenil en el aula no es una práctica en absoluto nueva. El uso de lecturas obligatorias y de trabajos y/o exámenes asociadas a ellas es algo muy habitual en la práctica docente. Pero ¿cuál es la finalidad de estas lecturas?: ¿convertir a nuestros alumnos en lectores?; ¿trabajar contenidos de la asignatura de forma diferente?

En mi opinión, el uso de una novela (o cualquier otro tipo de lectura) debe estar planteada y servir para cumplir con los objetivos que explicitan en las preguntas anteriores. Obligar a un alumno a leer no va convertirle, *per se*, en un amante de la lectura. Por tanto, si incluimos una lectura de forma obligatoria, esta debe tener unos objetivos claros que acompañen a la realidad de nuestros alumnos.

Estoy de acuerdo con Colmenar (2010) en los beneficios que conlleva la realización de trabajos sobre lecturas previas, si estas cumplen con determinadas condiciones. En primer lugar, se debe crear una buena relación con los libros, y en segundo, es necesario establecer actividades que despierten el interés de los alumnos. Según esta autora, los jóvenes se interesan fundamentalmente por actividades creativas de extensión de sus lecturas, así como que favorezcan la profundización en aspectos que se habían pasado por alto.

A estos aspectos, yo añadiría la necesidad de hacer que las lecturas dejen de verse como algo ajeno a la rutina del aula, que sólo resta tiempo y suma esfuerzo para el estudiante, el cual no termina de ver en muchas ocasiones la relación existente entre la lectura obligatoria y los contenidos de la asignatura.

Mi propuesta, por tanto, pretende integrar la lectura de una novela en la dinámica de la asignatura, trabajando no sólo contenidos didácticos, sino también fomentando el desarrollo de otras habilidades y capacidades de los alumnos como la creatividad, la imaginación o la reflexión personal, completamente necesarias para el desarrollo

integral de los estudiantes. En este sentido, consideramos que una obra de ficción puede servir como perfecto punto de partida para activar la motivación y los conocimientos previos de los alumnos, facilitando así la construcción y desarrollo del aprendizaje.

### **3.2 Hábitos de lectura de los alumnos**

Con el fin de valorar los hábitos de lecturas de los estudiantes, realicé una pequeña encuesta, de carácter anónimo, a los once alumnos de PMAR de 3º de ESO (Anexo). Mi intención era valorar el punto de partida de un grupo de alumnos que podrían escoger la asignatura de Cultura Clásica el próximo curso y plantear nuestra propuesta en consecuencia.

Las preguntas que realicé fueron las siguientes:

- **¿Te gusta leer?**
- **Si la respuesta es negativa, ¿por qué?**
- **¿Cuántos libros has leído aproximadamente en tu vida?**
  - Menos de 10*
  - Entre 10 y 20*
  - Más de 20*
- **¿Y este año?**
- **¿Recuerdas el título del último libro que has leído y que no fuera lectura obligatoria? ¿Cuál es tu libro favorito?**
- **¿Qué tipo de historias te gusta leer?**
- **¿Qué piensas de las lecturas obligatorias de clase?**

Con respecto a la primera cuestión, primordial, “¿Te gusta leer?” (Gráfico 1), llamó poderosamente mi atención el elevado número de alumnos que no tenían una respuesta clara. Muchos de ellos afirman que depende mucho de la lectura en cuestión, de si esta les engancha o no en las primeras páginas. También resulta llamativo cómo a pesar de afirmar que les gusta leer, varios de ellos reconocen que les da pereza emprender la lectura de un nuevo libro.



Gráfico 1. Afición por la lectura de los alumnos

Si nos fijamos en el número de libros que los alumnos afirman haber leído, hay que reseñar que, si bien la mayoría de los estudiantes señala que ha leído más de 20 libros a lo largo de su vida (Gráfico 2), únicamente 4 han leído más de 2 durante este año (Gráfico 3).

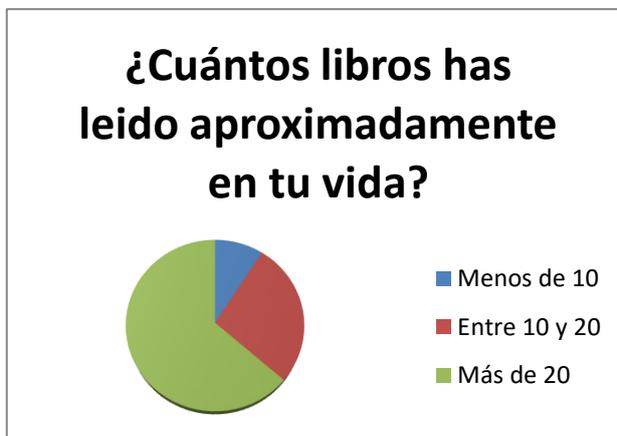


Gráfico 2. Aproximación de libros leídos por los alumnos

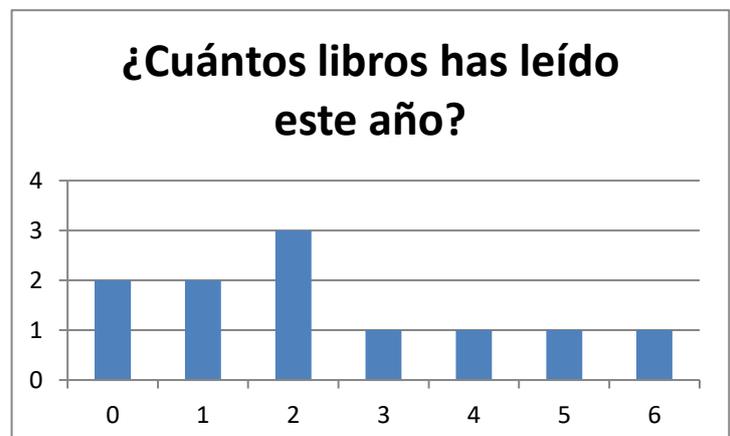


Gráfico 3. Número de libros leídos por los alumnos este año

Al respecto de las lecturas obligatorias (Gráfico 4), el sentimiento mayoritario de los alumnos es negativo. Muchos de ellos las consideran ajenas a ellos y aburridas. No obstante, otro grupo elevado las valora como una buena forma de obligarse a leer y de conocer libros a los que no se acercarían de otra forma.



Gráfico 4. Opinión de los alumnos de las lecturas obligatorias

Finalmente, entre los elementos que una historia debe reunir para captar su atención, los alumnos destacan el componente romántico y la intriga como aspectos imprescindibles. Por otra parte, los alumnos prefieren historias que mezclen elementos de distintos géneros, y, en cualquier caso, que les “enganchen” desde el principio.

### 3.3 ¿Por qué Percy Jackson?

“Mira, yo no quería ser mestizo.

Si estás leyendo esto porque crees que podrías estar en la misma situación, mi consejo es éste: cierra el libro inmediatamente. Créete la mentira que tu padre o tu madre te contaran sobre tu nacimiento, e intenta llevar una vida normal.

Ser mestizo es peligroso. Asusta. La mayor parte del tiempo solo sirve para que te maten de manera horrible y dolorosa.

Si eres un niño normal, que está leyendo esto porque cree que es ficción, fantástico. Sigue leyendo. Te envidio por ser capaz de creer que nada de esto sucedió.

Pero si te reconoces en estas páginas —si sientes que algo se remueve en tu interior—, deja de leer al instante. Podrías ser uno de nosotros”.

Con estas palabras en boca de Percy Jackson, Rick Riordan nos introduce en su novela *El Ladrón del Rayo*, primera entrega de la saga *Percy Jackson y los dioses del Olimpo*.

Riordan, profesor de Clásicas en un instituto norteamericano, creó esta historia, tal y como él relata, como un cuento para contarles a sus hijos antes de dormir, cuando se le acabaron los mitos grecolatinos.

La premisa en la que se basa la serie de novelas es la siguiente: los dioses grecolatinos (y todas las leyendas relacionadas con ellos) son reales y continúan existiendo en la actualidad, manteniendo sus características básicas, pero habiéndose adaptado a los nuevos tiempos. Además, han continuado teniendo hijos e hijas con mortales, quienes deben ir a un campamento para aprender a defenderse de los peligros (monstruos mitológicos principalmente) que les acechan.

El argumento de la primera novela, objeto de nuestra propuesta didáctica, se desarrolla de la siguiente manera: Percy, un niño de doce años, descubre que es un semidiós cuando su profesora de matemáticas (una furia camuflada) intenta matarle. Deberá acudir, no sin dificultades (es atacado por el mismísimo minotauro), al Campamento Mestizo, lugar donde descubre que es hijo de Poseidón. Allí le revelan además, que los dioses están a punto de entrar en guerra porque alguien ha robado a Zeus su Rayo Maestro, y el rey de los dioses culpa a su hermano Poseidón del crimen. Percy deberá partir, recorriendo Estados Unidos con sus amigos, en busca del verdadero ladrón y recuperar el Rayo de Zeus, antes de que la guerra estalle.

Los motivos por los que he decidido vertebrar mi propuesta alrededor de esta novela son varios. En primer lugar, se trata de una historia ágil, divertida y fácil de leer, elementos importantísimos para que los alumnos se sientan motivados para emprender la lectura.

En lo que a contenidos respecta, un lector instruido en la Antigüedad clásica puede advertir el nivel de la información tratada, las referencias intertextuales con los clásicos grecolatinos y las relaciones que se establecen con aspectos culturales e históricos, tema ya tratado en la bibliografía especializada (Linares, 2015; Alcázar y Díaz, 2011; Murnaghan, 2011; Swanson, 2014). La formación de Riordan queda

patente en este campo, al incluir, no solo personajes y episodios conocidos por el gran público (Medusa o el Hades, por citar algunos ejemplos), sino también otros mucho más concretos, como la historia de Teseo y Procrustes o el episodio de los lotófagos de la Odisea, desconocidos para muchos lectores sin conocimientos específicos. En este sentido, comparto la opinión de Linares (2015) de que las novelas de Riordan pueden fomentar el deseo de leer y conocer los clásicos grecolatinos, a fin de comprender mejor las aventuras de sus personajes y el contexto mitológico en el que se mueven, y propiciando así un aprendizaje significativo.

Además, la forma de realizar esta introducción en el Mundo Antiguo es también digna de mención. Riordan no se limita a narrar episodios mitológicos, sino que los adapta al siglo XXI, incluyendo aspectos perfectamente reconocibles para los alumnos.

En definitiva, la novela *El ladrón del Rayo*, se trata, en mi opinión, de un excelente punto de partida para iniciarse en el aprendizaje de la Cultura Clásica, sirviendo como elemento motivacional que facilite la implicación del alumno en el estudio de los contenidos didácticos.

## 4. Propuesta didáctica

### 4.1 Introducción: descripción de la propuesta

La propuesta que defiendo en este TFM, y que desarrollaré en apartados posteriores, se basa en una aplicación *online* por medio de la cual, y siguiendo el argumento de la novela *El ladrón del rayo*, los alumnos puedan repasar y trabajar los contenidos de la asignatura. El objetivo es presentar las actividades de una forma atractiva que fomente su motivación.

Además, y de forma integrada con esta aplicación, se propone la realización de un Proyecto Final titulado “Manual de supervivencia para semidioses”, que explicaré en su momento, con el que pretendo aumentar la implicación directa de los alumnos y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

### 4.2 Justificación y relación con el currículo

Los contenidos introducidos en la presente propuesta se integran en el currículo oficial de la asignatura de Cultura Clásica de 4 de la ESO, dispuesto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato; así como en el Decreto 48/2015, de Mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Así mismo, es importante resaltar que en el **Artículo 15** del Real Decreto 1105/2014 se indica que “a fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias”, aspecto primordial para la realización de nuestra propuesta.

### 4.3 Condicionantes

A la hora de plantear la propuesta, he partido del presupuesto de un aula heterogénea de **20 alumnos**, ya que este es el número de alumnos con los que contaba la asignatura de Cultura Clásica en el centro escolar donde he realizado las prácticas, el Colegio Asunción Vallecas.

Por otra parte, en lo referente a los medios materiales, para la realización de la propuesta que defendemos es necesario contar con un **aula de informática**. Lo ideal sería que dicha aula contara con, al menos, un ordenador para cada dos alumnos.

No obstante, una gran parte de las actividades incluidas en este trabajo podrían realizarse sin el uso de ordenadores. Me refiero a las actividades tipo “Crea”, “Reflexiona” y “Aplica”, sobre las que hablaré en detalle más adelante. Este último conjunto de actividades, a pesar de haber sido elaboradas con la intención de ser realizadas de forma online, pueden ser adaptadas perfectamente a formato papel gracias a la posibilidad que ofrece la propia web en la que han sido creadas, *Educaplay*, de descargar una versión imprimible adaptada.

### 4.4 Objetivos curriculares

#### 4.4.1 Objetivos de etapa

La presente propuesta ha sido elaborada siguiendo los objetivos generales concretados para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, dispuestos en el Real Decreto 1105/2014, de la siguiente forma:

*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.*

Nuestra propuesta, tal y como veremos más adelante, está pensada para ser realizada por medio del Aprendizaje Cooperativo. Una de las principales finalidades del trabajo

en grupos cooperativos es desarrollar las habilidades sociales necesarias para poder afianzar todos estos objetivos.

*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.*

El correcto desempeño de una actividad planteada en grupo cooperativo supone la realización de tareas individuales, organizadas y planificadas por el grupo en común. No se trata de unir diversas partes independientes para elaborar un producto, sino de diversificar y organizar, trabajando todos en el mismo sentido.

*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.*

El trabajo en grupos heterogéneos facilita que los alumnos se acostumbren a trabajar y estar con personas diferentes a ellos, sin ser este un motivo para la exclusión. Además, en lo referente al último objetivo del presente apartado, “rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer”, hemos planteado una actividad concreta de reflexión sobre la cuestión.

*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.*

Una vez más el trabajo cooperativo sirve para afianzar las capacidades descritas en este objetivo. Trabajar en grupo supone aceptar las diferencias nuestras y de los

demás, saber llegar a acuerdos y desarrollar, al mismo tiempo, confianza personal para lograr los objetivos de grupo planteados.

*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.*

Nuestra propuesta se vertebra alrededor de una herramienta TIC, a través de la cual nuestros alumnos podrán desarrollar sus capacidades en el campo de las tecnologías.

*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.*

Las actividades presentes en esta propuesta han sido planteadas expresamente como una forma de que los alumnos relacionen las distintas fuentes de conocimiento existentes a la hora de abordar el estudio de la Antigüedad. En este sentido, textos clásicos, restos arqueológicos y obras de arte de unen, tratando de dar una visión global.

*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.*

El planteamiento de esta propuesta tiene como una de sus bases dotar a los alumnos de libertad para plantear y planificar su trabajo. Así mismo, perseguimos el objetivo de convertir el aprendizaje en una experiencia personal del estudiante, dándole los medios necesarios para que sea capaz de construirlo de forma autónoma, y no ser un mero receptor de datos ofrecidos por el docente.

*h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y*

*mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.*

A lo largo de la propuesta, los alumnos deberán realizar reflexiones personales sobre temas concretos, que deberán ser entregadas por escrito. Además, la inclusión de textos literarios grecolatinos sirve como base para emprender el estudio de la literatura de este periodo.

*i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.*

La introducción en el conocimiento del latín y el griego facilita, no solo la comprensión y expresión en lengua castellana, sino también aumenta las destrezas en otras lenguas.

*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.*

El peso del patrimonio artístico y cultural es muy grande en nuestra propuesta. Desde el inicio, tratamos que los alumnos reflexionen sobre la importancia del mismo y les damos a conocer elementos patrimoniales cercanos a ellos. La difusión de los museos y yacimientos arqueológicos de nuestro entorno es un aspecto de gran relevancia, y muchas de las actividades de la presente propuesta caminan en dicha dirección.

*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 diversos medios de expresión y representación.*

Las manifestaciones artísticas (pictóricas, escultóricas, arquitectónicas y literarias) han sido uno de los recursos más empleados durante la elaboración de la propuesta. Han actuado tanto como para ilustrar y ejemplificar contenidos, como para ser objeto mismo de la investigación dirigida de los alumnos.

#### 4.4.2 Objetivos de área

Así mismo, a la hora de idear las actividades y contenidos, la presente propuesta ha tenido en cuenta los objetivos dispuestos por el Real Decreto para la asignatura de Cultura Clásica de *“facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y latina en los ámbito literario, artístico, filosófico, científico y lingüístico, con objeto de que, a partir de su estudio, pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen.”*

#### 4.5 Competencias clave

El desarrollo de las Competencias Clave estipuladas en el currículo oficial ha sido otro de los aspectos tenidos en cuenta para la elaboración de la presente propuesta. A continuación presentamos un cuadro en el que se muestran las Competencias Clave que potenciamos y las actividades por medio de las que las aplicamos.

COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Competencia lingüística	Lectura y comprensión de textos Exposiciones orales
Competencia digital	Manejo de las TIC para elaboración de investigaciones y creación de trabajos

Aprender a aprender	Fomento de la investigación y puesta en práctica de los contenidos teóricos. Capacidad para realizar trabajos de investigación de forma autónoma.
Competencias sociales y cívicas	Desarrollo de la capacidad para trabajar en equipo, manteniendo una actitud respetuosa y tolerante con los compañeros.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Fomento de la participación activa en los grupos de trabajo, premiando la creatividad
Conciencia y expresiones culturales	Conocimiento de la importancia y pervivencia de la cultura grecorromana. Comparación con manifestaciones culturales de otras culturas.

#### 4.6 Contenidos didácticos

Siguiendo el Real Decreto 1105/2014, y más concretamente, el Decreto 48/2015, los contenidos de la asignatura de Cultura Clásica para 4 de la ESO quedan organizados en siete bloques. Al tratarse esta de una propuesta integrada, el trabajo presenta contenidos de todos los bloques; los siguientes:

- ❖ BLOQUE 1. GEOGRAFÍA
  1. Grecia: marco geográfico
- ❖ BLOQUE 2. HISTORIA
  1. Grecia:
    - Periodos de la historia
    - Sociedad
- ❖ BLOQUE 3. RELIGIÓN
  1. Mitos griegos y romanos: dioses y héroes
  2. La religión en Grecia y Roma
- ❖ BLOQUE 4. ARTE

1. Escultura griega
  2. Arquitectura griega
- ❖ BLOQUE 5. LITERATURA
    1. Los géneros literarios griegos
    3. Pervivencia de géneros y temas en la literatura actual
  - ❖ BLOQUE 6. LENGUA/LÉXICO
    1. Los orígenes de la escritura
    2. Orígenes de los alfabetos
  - ❖ BLOQUE 7. PERVIVENCIA EN LA ACTUALIDAD
    1. Presencia de la civilización clásica en el mundo actual

#### **4.7 Metodología didáctica**

Para la elaboración de la presente propuesta se han integrado técnicas de diferentes metodologías didácticas, persiguiendo siempre la filosofía de las **metodologías activas**, las cuales posibilitan la participación e interacción directa del alumno en la dinámica del aula. Siguiendo a Labrador y Piquer (2008), entendemos por metodologías activas aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y le lleven al aprendizaje, de tal manera que los alumnos desarrollen habilidades como la autonomía, la capacidad de trabajar en equipo, la creatividad o las habilidades comunicativas, entre otras.

En este sentido, he comprobado cómo el uso de las **TIC** abre un mundo lleno de posibilidades, facilitando en gran medida la elaboración de actividades y dinámicas. No obstante, el empleo de las TIC no debería ser nunca un fin en sí mismo, sino un medio de desarrollar las capacidades de los alumnos, incentivando su motivación al mismo tiempo que les enseñamos la forma de explotar las posibilidades que ofrecen los medios informáticos, con los que los estudiantes están y deberán estar en contacto en el futuro.

En concreto mi propuesta sigue la idea del empleo de una herramienta TIC como eje vertebrador y soporte de la unidad didáctica. Como indican De la Herrán y Paredes (2013: 167), esta técnica se fundamenta en la preparación por parte del docente del

desarrollo de la sesión, que acumula materiales para visionar, explorar o comentar; al mismo tiempo que propone tareas relacionadas con los contenidos (con la finalidad de ampliarlos, sintetizarlos y comprenderlos), así como actividades que los alumnos pueden realizar en el ordenador.

Esta es la filosofía básica que he seguido durante la elaboración de la aplicación: aglutinar en un mismo lugar múltiples herramientas que los alumnos puedan explorar para profundizar y ampliar conocimientos, con ejercicios prácticos que les permitan aplicar lo aprendido, todo ello presentado con una interfaz atractiva que fomente su motivación y curiosidad.

Además, otra de las virtudes que ofrece este tipo de medios es la posibilidad de presentar la información de manera no lineal, interactiva y audiovisual, de modo que cada usuario pueda elegir con un mayor grado de libertad de qué forma interacciona con ella, de tal manera que se propicie la creación en un entorno de aprendizaje que favorezca la construcción personal del conocimiento (Duarte, 2010).

Otro de los aspectos reseñables es la inclusión de **WebQuest's** (y sus variantes) en la aplicación. Estas técnicas suponen la integración de la metodología del **Aprendizaje Basado en Proyectos** (ABP) y el uso de TIC en el aula.

La WebQuest es una metodología de trabajo escolar que pretende optimizar las posibilidades educativas e informativas de Internet, pero minimizando sus posibles defectos, como por ejemplo, la dificultad de los alumnos para valorar si la validez de los contenidos encontrados en una determinada página web. (Intef, 2017)

Una WebQuest es una actividad didáctica en la que se propone una tarea al alumnado y un proceso para llevarla a cabo, durante el cual tendrán que utilizar, analizar y comprender determinada información para construir sus propias ideas. Este modelo de aprendizaje fomenta el aprendizaje colaborativo e implica labores de reflexión en los alumnos exigiendo creatividad en la solución a los problemas planteados.

Una WebQuest consta de los siguientes apartados:

- ✓ Introducción: donde se contextualiza el tema de trabajo y se explica.

- ✓ Tarea: explicación de las características del producto final que los estudiantes deben elaborar.
- ✓ Proceso: propuesta de actividades concretas o pasos intermedios que servirán a los alumnos para elaborar el producto final.
- ✓ Recursos: recursos web propuestos por el docente. Este apartado puede estar integrado en el apartado 'Proceso'.
- ✓ Evaluación: Criterios que se tendrán en cuenta para la valoración la actividad.

Una de las variantes de este modelo que ha sido incluido en nuestra propuesta ha sido el MiniQuest. Las MiniQuest (Intef, 2017) reducen a tres pasos la dinámica de trabajo de las WebQuest. En líneas generales, están pensadas para que sean hechas durante una única sesión en el aula. Así mismo, son también una buena forma para que los alumnos se familiaricen con el sistema de trabajo con apoyo de Internet. Su estructura simplificada no significa que aspectos como el pensamiento crítico y el autoaprendizaje no se desarrollen.

Las partes de las que consta una MiniQuests son básicamente tres: Escenario, Tarea y Producto.

- ✓ El Escenario: establece un contexto para el proceso de resolución del problema que plantea la MiniQuest.
- ✓ La Tarea: A diferencia de la WebQuest, en la MiniQuest es un apartado con una alta estructuración, es decir, con indicaciones muy concretas y dirigidas, dado que se realizará en una o dos clases. Además, debe contener toda la información de sitios web necesarios.
- ✓ El Producto: Descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario. Exige que el alumnado elabore la información, la sintetice, la emplee competencialmente, renovando su visión sobre el tema, y aplicando estrategias de investigación.

Además, hemos desarrollado un TAF<sup>1</sup>. Esta propuesta didáctica (Fiero, 2010) consiste en integrar el estudio y análisis de las fuentes históricas primarias y secundarias por medio de las TIC, persiguiendo activar las potencialidades de conocimiento de los

---

<sup>1</sup> Acrónimo en catalán de "Treball amb fonts", es decir, "Trabajo con Fuentes".

alumnos de tal manera que sean ellos quienes generen el aprendizaje. En esta metodología se integra además la importancia de la creatividad como vía de conocimiento, al tener que concretar el fruto del trabajo en un producto final, original y creativo.

La estructura de un TAF está constituida por los siguientes apartados:

- ✓ Página Inicial: Constituye la presentación y punto de partida desde donde se vertebra el ejercicio.
- ✓ Tarea: Cuestión que los alumnos deben abordar, normalmente de forma cooperativa. Incluye los pasos que los alumnos deben seguir para la elaboración del producto final.
- ✓ Fuentes de Información: Clasificadas según su tipología (textuales, iconográficas, audiovisuales...).

Por otra parte, en la propuesta, todas las actividades están planeadas para ser realizadas en equipo siguiendo los planteamientos del **Aprendizaje Cooperativo (AC)**. Siguiendo a Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje cooperativo es el uso en la educación de grupos pequeños en los que los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás. Algunos de los beneficios de organizar a los alumnos en grupos de trabajo cooperativo son los siguientes (Joyce y Weil, 2000):

-La motivación de los alumnos es más elevada que entornos individualistas y competitivos, gracias a la sinergia generada en el grupo.

-Los miembros de los grupos aprenden unos de otros y cuentan con más ayuda que en una estructura que induce al aislamiento.

-La interacción mutua promueve la complejidad cognitiva y social, generando una mayor actividad intelectual.

-La cooperación aumenta los sentimientos positivos hacia los demás, construyendo vínculos y proporcionando una visión positiva de las otras personas.

-La autoestima individual se eleva, no sólo por el mayor aprendizaje, son también por la sensación de ser respetado y cuidado por los otros integrantes del grupo.

-La capacidad de trabajar en equipo productivamente aumenta.

#### **4.9 Materiales y recursos didácticos**

- Aula de informática con, al menos, un ordenador cada dos alumnos.
- Aplicación online “Únete a la Aventura<sup>2</sup>” (Anexo 1). Incluye:
  - Actividades (Anexo II)
  - Selección de textos (Anexo IV)
- Hoja grupal de registro diario (Anexo V)

---

<sup>2</sup> Se encuentra disponible en el siguiente enlace:  
<https://www.genial.ly/58d9271e753f1859dc698861/tfm>

## 4.10 Evaluación

### 4.10.1 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

BLOQUE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>1. GEOGRAFÍA</b>	1. Localizar en un mapa hitos geográficos y. enclaves concretos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana	1.1. Señala sobre un mapa el marco geográfico en el que se sitúan en distintos períodos las civilizaciones griega y romana, delimitando su ámbito de influencia, estableciendo conexiones con otras culturas próximas y ubicando con precisión puntos geográficos, ciudades o restos arqueológicos conocidos por su relevancia histórica
<b>2. HISTORIA</b>	3. Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma.	3.1. Describe las principales características y la evolución de los distintos grupos que componen las sociedades griega y romana.
<b>3. RELIGIÓN</b>	1. Conocer los principales <b>dioses</b> de la mitología grecolatina. 2. Conocer los <b>mitos y héroes grecolatinos</b> y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales. 3. Conocer y comparar las características de la <b>religiosidad y religión grecolatina</b> con las actuales.	1.1. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre los diferentes dioses. 2.1. Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros. 2.2. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica

	<p>3. Conocer y comparar las características de la <b>religiosidad y religión grecolatina</b> con las actuales.</p>	<p>y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.</p> <p>2.3. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las principales semejanzas y diferencias que se observan entre ambos tratamientos, asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.</p> <p>3.1. Enumera y explica las principales características de la religión griega, poniéndolas en relación con otros aspectos básicos de la cultura helénica y estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas.</p>
<p><b>4. ARTE</b></p>	<p>1. Conocer las características fundamentales del <b>arte clásico</b> y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.</p>	<p>1.1. Reconoce las características esenciales de la <b>arquitectura griega y romana</b> identificando el orden arquitectónico al que pertenecen distintos monumentos en imágenes no preparadas previamente utilizando elementos visibles para razonar su respuesta.</p> <p>1.2. Reconoce <b>esculturas griegas y romanas</b> en imágenes no preparadas previamente encuadrándolas en un período histórico e identificando en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.</p>

<p><b>5. LITERATURA</b></p>	<p>1. Conocer las principales características de los <b>géneros literarios grecolatinos</b> y su influencia en la literatura posterior.</p> <p>2. Conocer los <b>hitos esenciales de las literaturas griega y latina</b> como base literaria de la cultura europea y occidental.</p>	<p>1.1. Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas.</p> <p>2.1. Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.</p>
<p><b>6. LENGUA/LÉXICO</b></p>	<p>1. Conocer la existencia de diversos <b>tipos de escritura</b>, distinguirlos y comprender sus funciones.</p> <p>2. Conocer el <b>origen del alfabeto</b> y distinguir distintos tipos de alfabetos usados en la actualidad.</p>	<p>1.1. Reconoce diferentes tipos de escritura, clasificándolos conforme a su naturaleza y su función y describiendo los rasgos que distinguen a unos de otros.</p> <p>2.1. Nombra y describe los rasgos principales de los alfabetos más utilizados en el mundo occidental, explicando su origen y diferenciándolos de otros tipos de escrituras.</p>
<p><b>7. PERVIVENCIA EN LA ACTUALIDAD</b></p>	<p>1. Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes, en las ciencias, en la organización social y política.</p> <p>2. Conocer la <b>pervivencia</b> de géneros, mitología,</p>	<p>1.1. Señala y describe aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos y comparando la forma en la que estos aspectos se hacen visibles en cada caso.</p>

	<p>temas y tópicos literarios y legendarios en las <b>literaturas</b> actuales.</p> <p>3. Reconocer la <b>influencia de la historia y el legado</b> de la civilización de Grecia y Roma en la configuración política, social y cultural de Europa.</p> <p>4. Verificar la <b>pervivencia de la tradición clásica en las culturas modernas.</b></p> <p>5. Realizar <b>trabajos de investigación</b> sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>2.1. Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos.</p> <p>2.2. Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.</p> <p>3.1. Establece paralelismos entre las principales instituciones políticas sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos.</p> <p>4.1. Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental.</p> <p>5.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.</p>
--	--	--

#### 4.10.2 Criterios de calificación

Para la evaluación de los contenidos he decidido emplear la técnica del portafolio. Esta técnica y recurso didáctico (De la Herrán y Paredes, 2013) consiste en la planificación, desarrollo y evaluación de las tareas y actividades propuestas por el profesor, y presenta ventajas como las siguientes:

- Refleja bien la formación, consecuencia de un proceso de trabajo mantenido o continuo.
- Permite que el docente supervise con el alumno todas las actividades formativas y desarrollar una orientación analítica.
- Permite la expresión creativa.
- Refleja bien el trabajo perseverante, desde el ritmo autónomo.

En el portafolio que planteo deben incluirse todas las actividades realizadas durante la práctica de la propuesta, organizadas por las etapas en las que está dividida la aplicación y por la tipología de las actividades, y los avances del grupo en Proyecto “Manual de Supervivencia para Semidioses”. Así mismo, deben incluirse las actas elaboradas por los alumnos durante cada sesión, en las que reflejan los objetivos y logros de ese día.

En términos porcentuales, la puntuación concreta de cada actividad sería la siguiente:

TIPO DE ACTIVIDAD	PORCENTAJE
<i>Trabaja en Equipo (WebQuest)</i>	20 %
<i>Aplica</i>	15 %
<i>Investiga</i>	15%
<i>Reflexiona</i>	15%
<i>Crea</i>	15%
<i>Proyecto</i>	20%

Además, los alumnos que lo deseen pueden optar de forma voluntaria a un punto extra, por medio de la realización de un control sobre los contenidos de la lectura de la novela.

## 5. Desarrollo de la Propuesta Didáctica

### 5.1 Creación e implementación de la aplicación online

Para la creación de la aplicación “¡Únete a la Aventura!” opté por utilizar la web gratuita Genial.ly (<https://www.genial.ly>), la cual permite la elaboración de imágenes y presentaciones interactivas por las que es posible navegar. Se trata de una plataforma muy intuitiva que ofrece la posibilidad de que el alumno descubra a su propio ritmo todos los contenidos incluidos en la imagen. De esta forma, fomentamos su curiosidad y motivación personal por localizar todos los elementos “ocultos” en la pantalla.

Para la implementación de la aplicación pasé por una primera fase de reflexión, durante la cual decidimos los contenidos que incluiríamos, así como la estructura de los mismos. El siguiente paso consistió en la búsqueda y creación de recursos (imágenes, videos, textos y actividades), y finalmente, con todo el material recopilado, procedimos a la elaboración de la aplicación.

### 5.2 Proyecto: “Manual de Supervivencia para Semidioses”

De forma integrada a las actividades propuestas en la aplicación TIC, propogo la realización de un Proyecto durante el cual, y a lo largo de todo el curso, los alumnos redacten un “Manual de Supervivencia para Semidioses”.

Con este proyecto jugamos con la idea de que la novela constituye un testimonio real del protagonista, Percy Jackson, tal y como es presentada la premisa en la historia. En primer lugar, se propone a los alumnos que creen su propio personaje: un joven semidiós experto, que va a prestar su ayuda a otros semidioses novatos que acaben de descubrir su condición. Para ello, los alumnos deberán ir redactando un manual que recoja la información básica que todo héroe debería conocer. Los apartados del Manual son tres:

**¿Quién es tu padre/madre?**→ Los alumnos deben identificar y presentar a los dioses olímpicos.

***¿Quiénes pueden ser tus enemigos?***→ Los alumnos irán recopilando las criaturas mitológicas que vayan apareciendo en la novela, y realizarán una descripción de las mismas.

***Aprende de los antiguos***→ Presentación de los héroes mencionados en la novela, quiénes eran, de quién eran hijos, qué hazañas realizaron...

Durante el curso, los alumnos deberán ir anotando y recopilando la información sobre los dioses, héroes y criaturas mitológicas que vayan apareciendo en la novela y en las actividades de la aplicación. Para ello usarán las fichas aportadas (Anexo VI), que deberán ir acumulando y añadiendo en su portafolio.

A modo de ayuda y recordatorio, se ha destinado un icono concreto para marcar las actividades y textos de la aplicación que podrían ayudar a los alumnos en este cometido.

Finalmente, cuando los alumnos hayan realizado la recopilación y presentación de temas, se procederá durante la última evaluación a la elaboración de un libro electrónico que pueda ser colgado y difundido en la red. En él, además de los apartados arriba mencionados, los estudiantes deberán incluir una breve biografía de los “autores” del manual, es decir los personajes creados por ellos, y un recopilatorio de los relatos redactados durante el curso en las actividades “Crea”.

### **5.3 Objetivos de la propuesta didáctica**

#### **5.3.1 Objetivos conceptuales**

-Conocer el contenido e influencia posteriores de los siguientes mitos:

- El Minotauro
- Mito de Argos.
- Mito de las Edades.
- Mito de Medusa y Perseo.

- Mito Quimera y Belerofonte.
- Mito de Aracne.
- Panteón Olímpico.
- Conocer la existencia de diferentes alfabetos y sistemas de escritura.
- Cultura minoica.
- Oráculo de Delfos.
- Características de la Escultura griega.
- Características Arquitectura griega: diferenciación órdenes arquitectónicos.
- Sociedad espartana.
- Literatura: La Odisea.
- El Hades: mitología del inframundo y rituales funerarios.

### **5.3.2 Objetivos procedimentales**

- Saber situar en un mapa enclaves clave
- Aprender a usar Internet correctamente como fuente de información
- Aprender a realizar un trabajo de investigación
- Aprender a analizar literariamente textos clásicos
- Aprender a sacar información histórica de fuentes clásicas
- Ser capaz de poner en relación contenidos de distintos ámbitos y crear un producto final

### **5.3.3 Objetivos actitudinales**

- Aprender a trabajar en equipo
- Mantener una actitud responsable ante el trabajo personal y grupal
- Ser consciente de la repercusión de la actitud personal en el trabajo grupal
- Desarrollar habilidades como el respeto, la solidaridad y la tolerancia

- Valorar la importancia de la influencia clásica en la actualidad
- Desarrollar el espíritu crítico y la capacidad de defender y argumentar las ideas personales.

#### 5.4 Estructura de la aplicación

La aplicación comienza con una pantalla inicial que incita a los alumnos a unirse a la aventura con Percy (Figura 1). A continuación, aparece la pantalla principal, en la que se muestran las etapas del viaje que los protagonistas de la novela siguen durante la misma (Figura 2.).



Figura 1. Pantalla inicial de la aplicación

Pasando el ratón por encima de los diferentes números aparece una imagen ilustrativa de la etapa, y pinchando sobre ellos, el alumno es dirigido a las diferentes pantallas de la aplicación, a saber:

1. Museo de arte Metropolitano
2. Campamento Mestizo
3. Emporio de Gnomos de Jardín de la tía Eme

4. Arco Gateway
5. Waterland
6. Casino Loto
7. El Hades
8. El Olimpo



Figura 2. Pantalla principal de la aplicación

A partir de aquí, los contenidos, actividades y recursos han sido organizados teniendo en cuenta los acontecimientos que se van sucediendo en la novela. Para ello, hemos extraído diálogos y fragmentos, los cuales actúan de nexo entre la novela y las actividades, al mismo tiempo que sirven de eje vertebrador de cada una de las pantallas. En definitiva, trato de que los alumnos establezcan una relación entre los conocimientos y datos extraídos de la narración (diálogos) y la base histórica, artística y/o mitológica que hay detrás de ellos (actividades y recursos).

### 5.4.1 Tipos de actividades

A lo largo de su viaje por la aplicación, los alumnos se encontrarán con cinco tipos de actividades distintas con las que se pretende abordar no sólo el estudio de los elementos propios de la asignatura, sino también otras habilidades y contenidos de carácter transversal que consideramos básicos para la formación integral de los estudiantes. Incluimos también el recurso “Lee a los clásicos” en este apartado debido a su relación directa con la mayor parte de las actividades. Cada tipo de actividad tiene asignado un icono diferente (Figura 3), sobre el que se debe pinchar para que aparezca el enunciado del ejercicio.

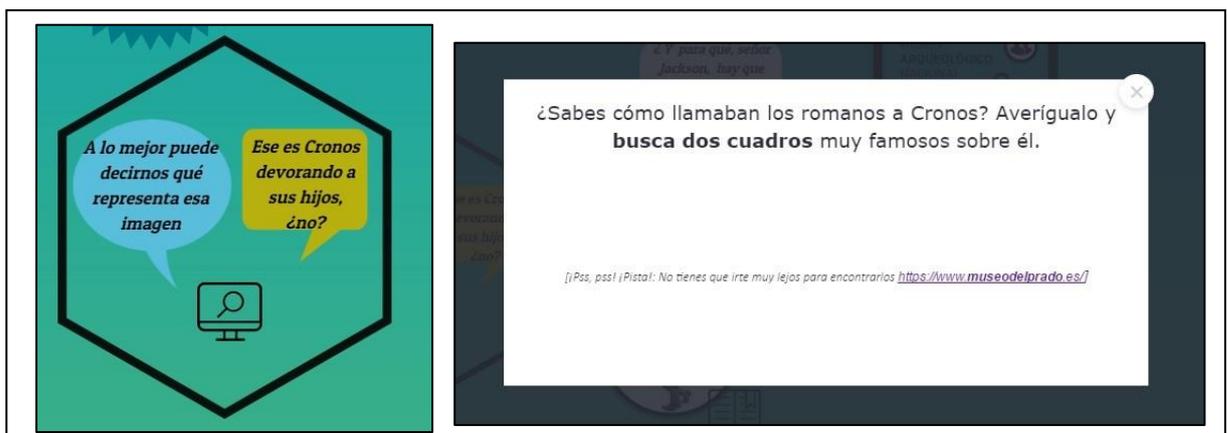


Figura 3. Leyenda de las actividades

Así pues, la tipología de las actividades propuesta es la siguiente:

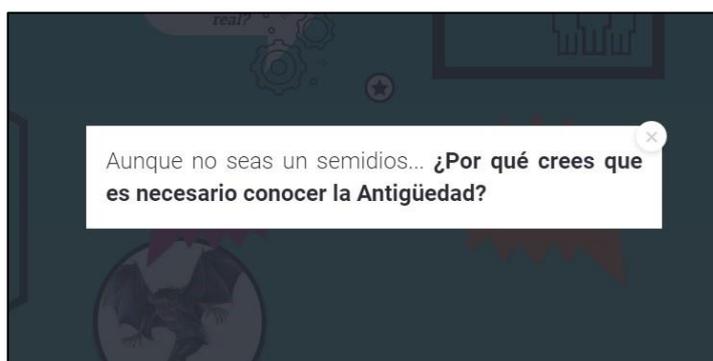
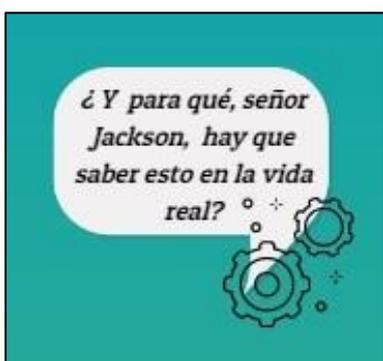
➤ **Investiga**

Actividades destinadas a que los alumnos amplíen los conocimientos básicos, fomentando su curiosidad, por medio de pequeñas búsquedas de elementos concretos.



➤ **Reflexiona**

Preguntas de carácter abierto con las que se pretende que los alumnos adquieran capacidad argumentativa y sentido crítico. La elaboración de estas actividades tiene cuatro pasos básicos: en primer lugar el alumno realiza una pequeña aproximación personal a la cuestión planteada. A continuación, se ponen en común las opiniones de todos los integrantes del grupo, viendo puntos en común y en desacuerdo, y se registran los acuerdos tomados por el grupo. El siguiente paso es establecer un debate que incluya a toda la clase. Para ello, los portavoces de los grupos expresan la opinión general que ha registrado, y a continuación, se abre el debate. Finalmente, tras todo este proceso, cada estudiante debe poner por escrito su opinión personal sobre el tema.



➤ **Trabaja en Equipo**

Trabajos de formato WebQuest destinados a que los alumnos realicen trabajos de investigación e indagación en equipo. En este caso, al clicar sobre el icono se abre en una ventana nueva la web en la que está alojada la WebQuest. Hemos desarrollado una actividad de este tipo en cada pantalla.

➤ **Crea**

Actividades en las que los alumnos deben elaborar un pequeño relato en el que resuelvan una situación ficticia planteada. Estas actividades siguen la metodología de *role playing*: los estudiantes crean un personaje y deben ponerse en su lugar para ir solucionando los problemas que se les plantea, los cuales discurren en paralelo a los acontecimientos de la novela.

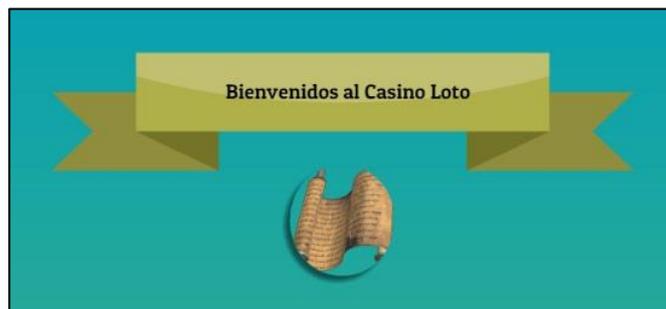


**¡AHORA ERES TÚ EL PROTAGONISTA!**

Imagina que hemos ido **de excursión** al Museo y que, de repente, me convierto en un **terrible monstruo** que quiere devorarte. **¿Qué haces?** Escribe un pequeño relato narrando tu aventura.

➤ **Lee a los Clásicos**

Pequeños textos clásicos, sobre los que los alumnos deberán responder cuestiones.

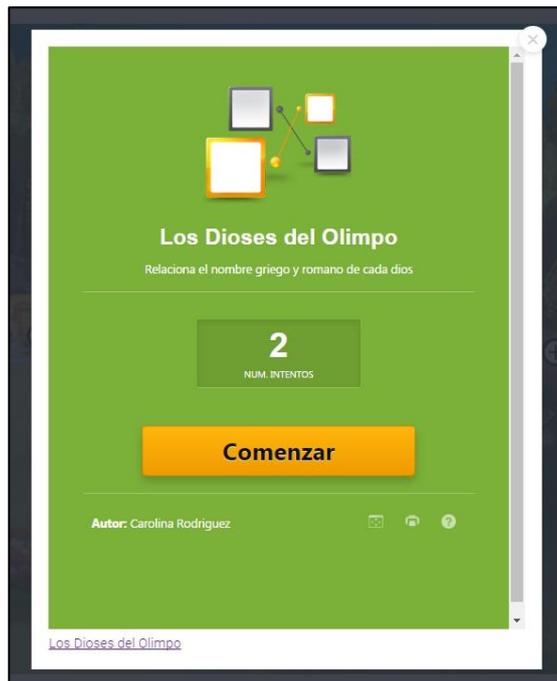
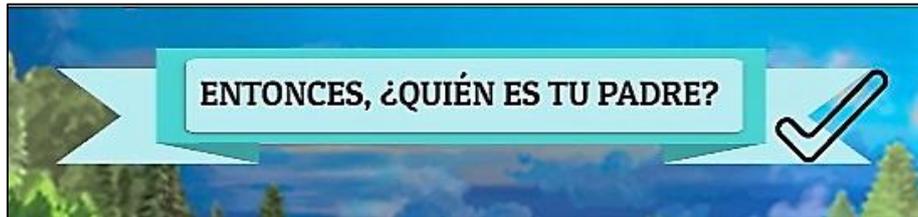


Desde allí nueve días fui arrastrado por crueles vientos sobre la mar rica en peces. Al décimo día llegamos, por fin, a la tierra de los lotófagos, que se nutren de un manjar floral. Allí bajamos a tierra y recogimos agua, y pronto prepararon mis compañeros la comida junto a nuestras raudas naves. Apenas quedamos saciados de comida y bebida, entonces yo despaché por delante a unos compañeros, a que fueran a indagar quiénes eran los hombres que comían el pan de aquel país. Escogía a dos de ellos y les adjunté un tercero, como heraldo. Empezaron pronto el camino y no tardaron en encontrar a unos lotófagos. Y sucedió que los lotófagos no tramaron la muerte de nuestros compañeros, pero les dieron a comer el loto. Y cualquiera de ellos que comía el sabroso fruto del loto, ya no quería traernos noticias ni navegar de nuevo, sino que todos anhelaban tan sólo permanecer allí en el país de los lotófagos, nutriéndose del loto, y olvidar el regreso.

HOMERO, *Odisea*, IX 82-98.

➤ **Aplica lo aprendido**

Actividades para realizar en el ordenador, fundamentalmente creadas con la web gratuita Educaplay, con las que los alumnos podrán reforzar y practicar lo aprendido.



A continuación, mostramos un cuadro-resumen de las pantallas, los capítulos de la novela con los que se relacionan, los contenidos didácticos incluidos, las actividades propuestas y los textos añadidos.

PANTALLA	CAPÍTLOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	TEXTOS
<b>Museo de arte Metropolitano</b>	1-2	Alfabetos y sistemas de escritura Patrimonio material y conservación	1-5	Textos 1
<b>Campamento Mestizo</b>	4-10	El minotauro: cultura minoica Panteón Olímpico Oráculo de Delfos Mito: Argos Mito de las Edades	6-10	Textos 2-10
<b>Emporio de Gnomos de Jardín de la tía Eme</b>	11-12	Mito: Medusa y Perseo Arte clásico: Escultura	11-16	Textos 11-12
<b>Arco Gateway</b>	13	Mito: Quimera y Belerofonte Arte clásico: Arquitectura	17-21	Textos 13-14
<b>Waterland</b>	15	Mito: Aracne Esparta Sociedad clásica	22-26	Textos 15-16
<b>Casino Loto</b>	16	Odisea	27-31	Texto 17
<b>El Hades</b>	17-19	El Hades Rituales funerarios	32-36	Textos 18-20
<b>El Olimpo</b>	20-21	Repaso de contenidos	37-41	

Tabla 1. Relación de las pantallas, capítulos de la novela, contenidos didácticos, actividades y textos incluidos en la aplicación

## 5.6 Temporalización

Esta propuesta está ideada para ser realizada durante todo el curso, de forma integrada al resto de contenidos, dedicándole una sesión a la semana. Cada pantalla de la aplicación tiene un número concreto de sesiones, pero los alumnos, organizados en grupos de trabajo cooperativo, tendrán libertad para decidir qué actividades realizan durante cada sesión, teniendo en mente que todas deben estar finalizadas al término de las sesiones dedicadas a la aplicación. Las únicas sesiones preestablecidas serán las dedicadas a realizar las actividades tipo “Reflexiona”, debido al debate que debe realizarse a consecuencia de ellas, y las destinadas a la exposición y presentación de los productos finales de las actividades “Trabaja en Equipo”.

Las sesiones se organizarán en cada evaluación de la siguiente forma:

EVALUACIÓN	PANTALLA APLICACIÓN	Nº SESIONES
1	1. Museo de Arte Metropolitano	4
1	2. El Campamento Mestizo	6
2	3. Emporio de Gnomos de Jardín de la tía Eme	4
2	4. Arco Gateway	4
2	5. Waterland	4
3	6. Casino Loto	4
3	7. El Hades	4
3	8. El Olimpo	4

Como se aprecia en el cuadro, está pensado dedicar para cada pantalla o etapa de la aplicación cuatro sesiones en el aula, a excepción de la segunda “El Campamento Mestizo”, por ser ésta la más larga y con más contenido didáctico, tal y como se verá en apartados posteriores.

## 6. Atención a la Diversidad

Para la elaboración de la presente propuesta he tenido en cuenta las directrices del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA; véase CAST, 2011), cuya finalidad es eliminar las barreras de aprendizaje provocadas por currícula académicos poco realistas, que no tienen en cuenta las necesidades individuales de los alumnos al considerar a estos un grupo homogéneo.

Con la intención de lograr este objetivo, el DUA queda articulado en tres principios básicos, en los que quedan integrados las Pautas y Puntos de Verificación, que concretan los contenidos del DUA. En este sentido, las pautas son un conjunto de estrategias que pueden servir como base para la creación de las opciones y de la flexibilidad que son necesarias para maximizar las oportunidades de aprendizaje. Así mismo, deberían servir para planificar y evaluar las propuestas didácticas, con el propósito de crear un entorno de aprendizaje completamente accesible para todo el alumnado.

Así pues, paso a continuación a desglosar los principios y pautas del DUA, viendo en qué medida se cumplen sus objetivos en este trabajo.

- **PRINCIPIO I: Proporcionar múltiples medios de representación**

***Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción***

Esta propuesta pretende transmitir la información a través de múltiples medios. En este sentido, además de textos, se han incluido gran cantidad de imágenes, que ilustren los contenidos y videos, que amplíen y clarifiquen la información.

***Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos***

Los textos incluidos en la aplicación han sido editados por mí, incluyendo ayudas que faciliten la comprensión del vocabulario.

### ***Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión***

En relación a esta pauta, la propuesta parte de la activación de conocimientos previos (la información extraída de la novela) como forma de facilitar la comprensión de los contenidos didácticos. Así mismo, en todos los textos incluidos en la aplicación, se han destacado en negrita los elementos clave con el fin de aumentar su comprensibilidad. Por otra parte, he tenido especial cuidado en realizar indicaciones explícitas a los alumnos en el enunciado de las tareas.

- **PRINCIPIO II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión**

### ***Pauta 4: Proporcionar opciones para la interacción física***

Siguiendo el Punto de Verificación 4.1 “variar los métodos para la respuesta y la navegación”, la organización temporal de la propuesta permite alternativas en los requisitos de ritmo y plazos necesarios para interactuar con los materiales.

### ***Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación***

A lo largo de toda la aplicación, los alumnos deberán componer y redactar en múltiples medios, permitiendo así que todos los estudiantes puedan explotar sus puntos fuertes. En este sentido, el uso de medios sociales y herramientas web amplia mucho las posibilidades de los alumnos para poder realizar los trabajos y actividades.

### ***Pauta 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas***

Algunos aspectos incluidos en la propuesta que facilitan el desarrollo de las funciones ejecutivas son las siguientes: poner las metas, objetivos y planes en lugar visible; incorporar llamadas a mostrar y explicar el trabajo realizado, por medio de exposiciones; entregar plantillas que guíen la auto-reflexión sobre la calidad de lo completado o proporcionar organizadores para la recogida y organización de la información, es decir el portafolio.

- **PRINCIPIO III: Proporcionar múltiples formas de implicación**

***Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés***

Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas. Por otra parte, las actividades tipo WebQuest proponen la realización de productos finales que supongan resultados auténticos, comunicables a una audiencia real. Así mismo, las tareas y actividades propuestas permiten e incitan la participación activa, la exploración y la experimentación. Otra forma de captar el interés es la creación de actividades que supongan la elaboración de respuestas personales, algo que los alumnos deberán realizar en las actividades tipo “Reflexiona” y “Crea”. Estas últimas, además, fomentan el uso de la imaginación. La elaboración de debates en el aula es otro elemento de activación.

***Pauta 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia***

La formulación de objetivos explícitos y la división de metas a largo plazo, en objetivos a corto plazo, son aspectos que favorecen el esfuerzo y la persistencia. En este sentido, la elaboración diaria de la hoja de registro de grupo ayuda a los alumnos a que sean ellos mismos quienes organicen su trabajo, estableciendo sus propios objetivos. Otro punto importante es fomentar las expectativas para el trabajo en grupo, aspecto que puede ayudar también en el mantenimiento de la persistencia individual de los integrantes del grupo, quienes entienden que su desempeño personal influirá en el trabajo general del grupo.

***Pauta 9: Proporcionar opciones para la autorregulación***

Las prácticas autoevaluativas y de reflexión sobre los trabajos realizados (individuales y grupales) favorecen el desarrollo de la autorregulación de los alumnos.

## 7. Conclusiones

A lo largo de este trabajo he defendido una forma de integrar distintos aspectos educativos en una misma propuesta didáctica que pretende ir más allá de la transmisión de contenidos a los alumnos. Así, se ha visto cómo la integración de las TIC en el aula facilita mucho la presentación de los contenidos didácticos de una forma diferente en la que los alumnos pueden, y deben, implicarse directa y activamente.

Para ello, he optado por escoger un eje vertebrador de la experiencia educativa un tanto distinto: el argumento de una novela. Consideramos que la integración de la ficción en la práctica educativa es un aspecto interesante que puede servir como motor motivacional para los alumnos. En este sentido, la ficción ofrece un mundo de posibilidades para el desarrollo de la imaginación, la creatividad, el pensamiento crítico y la reflexión; todos ellos muy necesarios para la formación integral de los estudiantes.

Otro aspecto que me interesaba especialmente era realizar una propuesta que facilitara la inclusión en el aula de todos los alumnos. Por ello, creo que he elaborado una propuesta adaptativa a todos los alumnos, facilitando los ritmos personales de aprendizaje y teniendo en cuenta sus características individuales.

Además, considero imprescindible incluir de forma habitual elementos transversales en la práctica docente concreta en cada asignatura y fomentar la interdisciplinariedad. Los alumnos deberían ser conscientes de los elementos comunes entre asignaturas, en cuanto a conocimientos y procedimientos se refiere. En concreto, nos referimos a que los estudiantes deberían poder ver en la práctica la utilidad de los aspectos que aprenden de forma parcelada en cada asignatura.

El desarrollo de una propuesta como esta supone un cambio de paradigma en la función del profesor. En mi opinión, la práctica educativa debería tender a la figura de un profesor-guía, que acompañe a los alumnos propiciando la construcción personal del aprendizaje. No se trata de realizar una simple transmisión pasiva de información, sino en convertir el aprendizaje en una verdadera experiencia para el alumno.

No obstante, la realidad es que la puesta en práctica de una propuesta así implica la necesidad de gran cantidad de tiempo, esfuerzo y planificación por parte del docente.

La elaboración de materiales y recursos, creados teniendo en mente las múltiples diferencias que se dan entre los alumnos, es una tarea realmente complicada. Además, la evaluación por medio de portafolio, si esta se realiza de forma correcta, supone la inversión de mucho tiempo del profesor, que debe estar pendiente de la evolución diaria del trabajo de los estudiantes, proporcionando el *feedback* necesario.

Finalmente, me gustaría resaltar la importancia de fomentar la motivación en nuestros alumnos. Somos de la opinión de que un buen docente debe implicarse directamente en la evolución de los alumnos, y no limitarse a “dar su clase”, entendiendo que los alumnos son los únicos responsables de sus resultados. Es función del profesor que todos los estudiantes participen y muestren una actitud positiva respecto a su aprendizaje. La Educación Secundaria, por más que sea obligatoria, es un derecho, y en este sentido, tenemos, como profesores, la responsabilidad de que todos los alumnos puedan disfrutar activamente de ella.

## 7. Bibliografía

Alcázar, M. J. y Díaz, M. S. (2011). Aspectos de la mitología grecolatina en la construcción de una saga “El ladrón del Rayo”. *Digilenguas*, 10, 12-19.

CAST (2011). Universal Design for Learning Guidelines version 2.0. Wakefield, MA: Author. Traducción al español (Pautas sobre el Diseño Universal para el aprendizaje (DUA) de C. A. Pastor, P. Sánchez Hipola, J. M. Sánchez Serrano y A. Zubillaga del Río (2013). Madrid: UCM.

Colmenar, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual* (2ª Ed. ampliada). Madrid: Síntesis.

De la Herrán, A. y Paredes, J. (2013). *Técnicas de enseñanza*. Madrid: Síntesis.

Decreto 52/2015, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del Bachillerato. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, nº 120, pp. 31-123.  
[https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2015/05/22/BOCM-20150522-3.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/22/BOCM-20150522-3.PDF).

Duarte Hueros, A. M. (2000). Los materiales hipermedias y multimedias aplicados a la enseñanza. En J. Cabero (Coord.), *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 137-158). Madrid: Síntesis.

Fiero, J. L. (2010). Competencias, autonomía y creatividad: la propuesta TAF. En C. Barba y S. Capella (Coords.), *Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología* (pp.129-136). Barcelona: Graó.

Intef. (2017, 8 de Junio). *WebQuest*. Recuperado de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/59/cd/indice.htm>

Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.

Joyce, B. y Weil, M. (2000). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa.

Labrador Piquer, M. J. y Andreu Andrés, M. A. (2008). *Metodologías activas*. Valencia: Universidad de Valencia.

Linares Sánchez, J. J. (2015). La *nékyia* en Percy Jackson o cómo evocar a los muertos con una hamburguesa. *Revista de la Sociedad Española de Estudios Clásicos*, 148, 47-68.

Murnaghan, S. (2011). Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children. *Classical World*, 104 (3), 339-353. doi: 1353/clw.2011.0049

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, nº 3, pp. 169-546. <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>.

Riordan, R. (2006). *El ladrón del rayo*. Barcelona: Salamandra.

Swanson, M. A. (2014). The Myth Continues in Percy Jackson: A look into mythology and its persistence today. Undergraduate Honors Thesis Collection. Paper 274.

### **Fuentes clásicas**

Apolodoro, *Biblioteca*, ed. de Margarita Rodríguez de Sepúlveda, Gredos, 1985.

Grupo Tempe (1998): *Los dioses del Olimpo*, Madrid: Alianza Editorial.

Homero, *Odisea*, ed. de Carlos García Gual, Alianza Editorial, 2005.

Ovidio, *Metamorfosis*, ed. de Consuelo Álvarez y Rosa M<sup>a</sup> Iglesias, Cátedra, 2011.

Virgilio, *Geórgicas*, ed. de Jaime Velázquez, Cátedra, 1994.

### **Recursos web**

<https://www.genial.ly/es>

<https://es.educaplay.com/>

## **ANEXO I PANTALLAS DE LA APLICACIÓN**

Museo Metropolitano de Arte

**MUSEO METROPOLITANO DE ARTE**

*¿ Y para qué, señor Jackson, hay que saber esto en la vida real?*

**MAN**  
MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL

*A lo mejor puede decirnos qué representa esa imagen*

*Ese es Cronos devorando a sus hijos, ¿no?*

**¡Muere, cariño!**

**O Zeu kai alloi theoi!**

Genialy

The infographic features a teal background with a white home icon in the top right corner. It includes a large starburst with the museum name, a central speech bubble with a question, a framed logo for the Museo Arqueológico Nacional, a hexagonal frame containing two speech bubbles and a magnifying glass icon, a circular image of Cronos with a pink starburst above it, a circular image of a Greek helmet with an orange starburst above it, and a document icon with a pencil at the bottom center. The Genialy logo is in the bottom left.

# El Campamento Mestizo

## EL CAMPAMENTO MESTIZO



Este es Argos. Os llevará a la ciudad y... bueno, os echará un ojo



Hubo cuatro edades antes de ellos



Es...

El hijo de Pasifae

Sólo el Oráculo puede determinarlo



Estoy pensando en convertirte en delfín y devolvete a tu padre



Emporio de Gnomos de Jardín de la Tía Eme

**EMPORIO DE GNOMOS DE JARDÍN DE LA TIA EME**

¿No has salido del Campamento desde que tienes siete años?

Esto me lo hizo la de los ojos grises, Percy

¿Hace usted las estatuas?

Un escudo pulido iría mejor

Genialy

The infographic features a central oval image of a gnomes' shop with a large green tentacle-like creature. It includes several speech bubbles with text, icons of a document, a shield, a magnifying glass, and a starburst with an eye, and a Genialy logo in the bottom left corner.

Arco Gateway

**ARCO GATEWAY**

Y llamaron a la ciudad con su nombre

¿Has visto alguna vez el **Partenón Percy?**

Quimera, querido. No es un chihuahua

¡Pues yo soy la madre de los monstruos, la terrible Equidna!

¿Arquitecta? ¿Tú?

Genially

# Waterland

**WATERLAND**

¡Hefesto! ¡Cómo no me di cuenta antes! Fabricó esta trampa para sorprender a su mujer con Ares.

Se están organizando otra vez como en la guerra de Troya

¡Arañas! ¡A-aaa-raaaaa....!

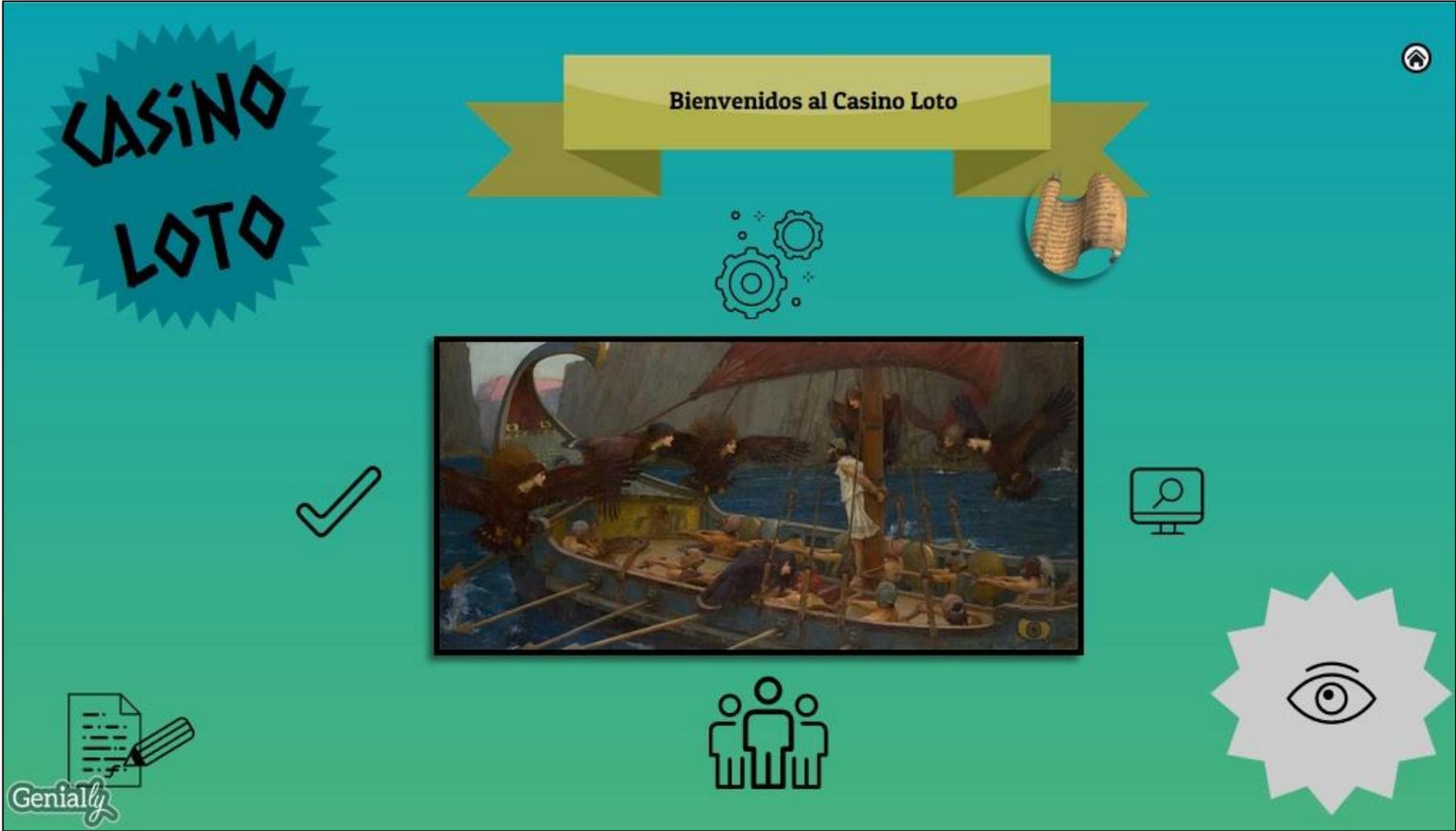
Tengo una proposición que hacerte

Es el mejor lugar del mundo desde Esparta

Genially

The infographic features a teal background with a white home icon in the top right. It includes a large blue starburst with the title 'WATERLAND'. A white speech bubble on the left contains a quote about Hefesto and Ares, accompanied by icons of a Trojan helmet, an eye, and a magnifying glass. A blue speech bubble in the center discusses the Trojan War, with a Trojan helmet icon and a checkmark. An orange starburst on the right contains a scream about spiders, with a group of three people icon. A green speech bubble at the top right contains a proposal, with a document and pencil icon. A yellow speech bubble at the bottom right contains a statement about Sparta, with a play button and gear icons. A video player at the bottom center shows a man's face. The 'Genially' logo is in the bottom left.

Casino Loto



# EL HADES

Y vi torturas peores;  
cosas que no quiero ni  
describir.



Sé que te diriges al reino  
de Hades. Pocos mortales  
lo han hecho y  
sobrevivido para contarlo



¡Perrito  
bueno!



Supongo que no  
tendréis monedas  
para el viaje



El Olimpo

The slide features a teal background with a gradient. In the top left, the text "EL OLIMPO" is written in a bold, black, sans-serif font, tilted upwards, and enclosed within a dark teal, starburst-shaped graphic. In the top right corner, there is a small white home icon. Centered in the upper half is a yellow ribbon banner with the text "Me has hecho un buen servicio, chico. Pocos héroes habrían logrado tanto." Below this banner are several white line-art icons: three interlocking gears, a group of three stylized human figures, a computer monitor with a magnifying glass, a document with a pencil, and a checkmark. On the right side, there is an oval-shaped image of a snow-capped mountain peak. Navigation arrows (left and right) are located on the left and right sides of the slide, respectively. At the bottom left is the "Genially" logo, and at the bottom center is a horizontal row of 12 small white dots, with the 12th dot from the left being filled with blue.

## ANEXO II: ACTIVIDADES INCLUIDAS EN LA APLICACIÓN

### MUSEO METROPOLITANO DE ARTE

#### 1. Investiga:

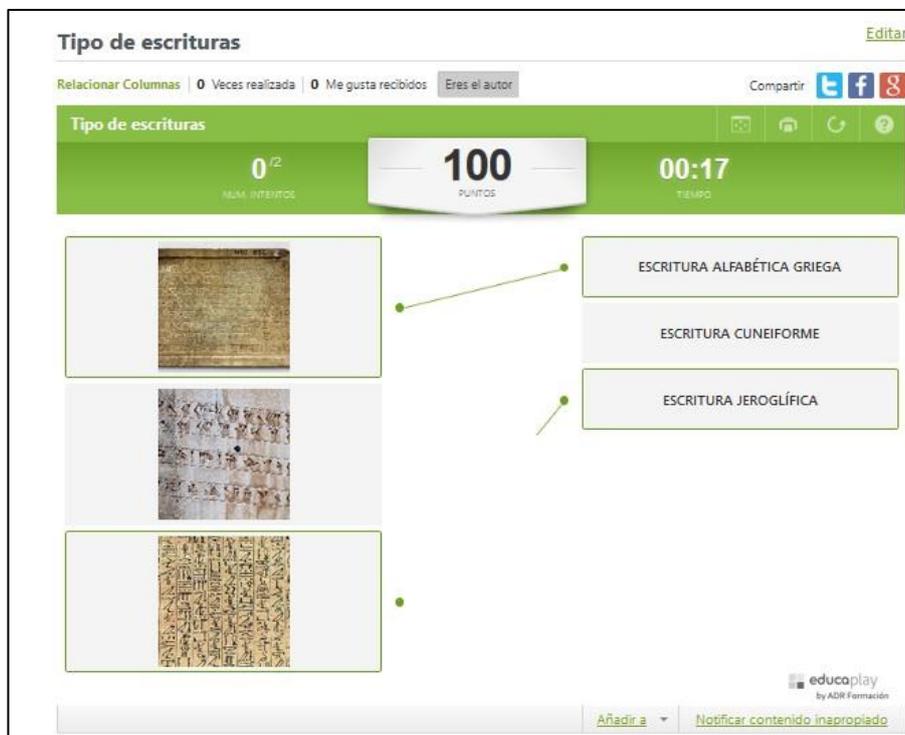
¿Sabes cómo llamaban los romanos a Cronos? Averígualo y busca dos cuadros muy famosos sobre él. [¡Pss, pss! ¡Pista!: No tienes que irte muy lejos para encontrarlos <https://www.museodelprado.es/>]

#### 2. Reflexiona:

Aunque no seas un semidios... ¿Por qué crees que es necesario conocer la Antigüedad?

#### 3. Aplica:

Tipo de escrituras. Identifica los siguientes tipos de escrituras.



[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3066792/tipo\\_de\\_escrituras.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3066792/tipo_de_escrituras.htm)

#### 4. Crea:

¡AHORA ERES TÚ EL PROTAGONISTA! Imagina que hemos ido de excursión al Museo y que, de repente, me convierto en un terrible monstruo que quiere devorarte. ¿Qué haces? Escribe un pequeño relato narrando tu aventura.

#### 5. Trabaja en Equipo:

Descubre los tesoros de los museos.



Descubre los tesoros de los museos

CULTURA CLASICA SECUNDARIA

escenario    tarea    producto    evaluación

### ESCENARIO

¡No hace falta irse hasta Nueva York para ver espléndidas obras de arte! Nuestros museos están repletos de piezas magníficas, sólo hace falta acercarte a cualquiera de ellos para descubrir los tesoros que guardan.

**¡Animaos a descubrir alguno de ellos y compartirlo con todos!**

<http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/miniver/5443>

## EL CAMPAMENTO MESTIZO

### 6. Investiga:

Leed la historia que hay detrás de la constelación del delfín y buscad la leyenda que explique otras dos constelaciones.

### Aplica:

7. El minotauro. Ordena cronológicamente los acontecimientos.

El minotauro

Relacionar Columnas | 64 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Eres el autor

Compartir t f g

0 / 2 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:14 TIEMPO

1

3

2

4

5

educaplay  
by ADM Formador

Añadir a Notificar contenido inapropiado

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3052908/el\\_minotauro.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3052908/el_minotauro.htm)

8. Los Dioses del Olimpo. Relaciona el nombre griego y romano de cada dios

Los Dioses del Olimpo

Relacionar Columnas | 32 Veces realizada | 1 Me gusta recibidos | Eres el autor

Compartir t f g

0 / 2 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:19 TIEMPO

ATENEA

HESTIA

HERA

DIONISO

DEMETER

AFRODITA

ARTEMISA

VESTA

PLUTÓN

JÚPITER

CERES

MERCURIO

VENUS

JUNO

Añadir a Notificar contenido inapropiado

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3056781/los\\_dioses\\_del\\_olimp\\_o.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3056781/los_dioses_del_olimp_o.htm)

### **9. Crea:**

El Oráculo os ha llamado, tiene una misión para vosotros. ¿Cuál es? ¿Qué tenéis que hacer para lograr llevarla a cabo? ¿Cómo reaccionáis ante la noticia de vuestra aventura?

### **10. Trabaja en Equipo:**

Trabaja con Fuentes: La cultura minoica

**TRABAJA CON  
FUENTES:  
La Cultura Minoica**

EN EL AÑO 1900, el arqueólogo Arthur Evans emprendió la excavación de los restos del palacio de Knossos, en Creta.

El laberinto del minotauro, la importancia del toro, el mito de la Atlántida... ¿Tienen base histórica o son solo leyendas?  
¡Investiguemos!

**TAREA**

**Fuentes**

**Evaluación**

## EMPORIO DE GNOMOS DE JARDÍN DE LA TIA EME

### 11. Reflexiona:

Leed la razón que da Ovidio por la que fue castigada Medusa. ¿Os parece justo?

### 12. Aplica:

Escultores griegos. Encuentra en la sopa de letra el nombre de cinco escultores griegos.

The screenshot shows a word search game interface. At the top, it says 'Escultores griegos' and 'Sopa | 0 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Eres el autor'. There are social media share icons for Twitter, Facebook, and Google+. The score is 80 PUNTOS and the time is 00:48 TIEMPO. The word search grid is 15x15. The words found are: 1. PRAXITELES, 2. POLICLETO, 3. ESCOPAS, 4. ????, 5. FIDIAS. A 'Mostrar palabra' button is at the bottom.

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3060719/escultores\\_griegos.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3060719/escultores_griegos.htm)

### 13. Investiga:

Antes de Percy, Perseo fue el encargado de acabar con Medusa, pero sus aventuras no acabaron ahí. Averigua que hizo después de matar a la Gorgona y para qué uso su cabeza.

### 14. Crea:

¿Cómo llegasteis al Campamento Mestizo? ¿Qué pensasteis en vuestro primer día?

## 16. Trabaja en Equipo:

Escultura griega.

# WebQuest Escultura Griega

Introducción Tarea Proceso Evaluación Conclusión

domingo, 18 de junio de 2017

## ¡Bienvenidos!



Archivo del blog

- 2017 (1)
  - junio (1)
    - ¡Bienvenidos!

## ARCO GATEWAY

### 17. Reflexiona:

Cuando Annabeth le cuenta a Percy que quiere ser arquitecta, él se ríe. Sin embargo, ella no deja que la opinión de su amigo interfiera en su objetivo. ¿Qué opináis? ¿Hay algo que os gustaría hacer, pero no os atrevéis por miedo a lo que opinen los demás?

### 18. Aplica:

Órdenes Arquitectónicos. Identifica los órdenes arquitectónicos de las siguientes imágenes.

Órdenes Arquitectónicos

Relacionar Columnas | 0 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Eres el autor

Compartir

Órdenes Arquitectónicos

0 / 2 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:24 TIEMPO

DÓRICO

JÓNICO

CORINTIO

educaplay by ADR Formación

Añadir | Notificar contenido inapropiado

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3065760/ordenes\\_arquitectonicos.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3065760/ordenes_arquitectonicos.htm)

### 19. Investiga:

Averigüad de cuántas criaturas mitológicas fue madre Equidna.

### 20. Crea:

¡Dios mío! ¡La Quimera os ataca! ¿Qué vais a hacer?

## 21. Trabaja en Equipo:

Y llamaron a la ciudad con su nombre.

# y llamaron a la ciudad con su nombre

CULTURA CLÁSICA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIÓN

## INTRODUCCIÓN

*En otra ocasión, Atenea y Poseidón compitieron por ser el patrón de Atenas. Tu padre hizo brotar un estúpido manantial de agua salada como regalo. Mi madre creó el olivo. La gente vio que su regalo era mejor y llamaron a la ciudad con su nombre.*

Con estas palabras Annabeth le cuenta a Percy la razón por la que la ciudad de Atenas encomendó su protección a la diosa Atenea. Seguro que ya sabéis que Atenas era una de las ciudades más importantes de la antigua Grecia, ¿pero sabiais que algunos de los filósofos y escritores antiguos más importantes eran de esta ciudad? ¿que en su acrópolis se encontraban algunos de los templos más bellos?

Vamos a investigar y aprender juntos más cosas de la antigua Atenas. ¡Adelante!

## WATERLAND

### 22. Investiga:

Lee la narración de Ovidio sobre la primera vez que Hefesto descubrió a su mujer con su amante e investiga en qué famoso cuadro plasmó Velázquez dicho mito. [¡Atención: fíjate que en el relato de Ovidio los dioses son nombrados con su apelativo latino]

### 23. Aplica:

Dioses en la Guerra de Troya. Organiza a los dioses según el bando por el que tomaran partido en la Guerra de Troya.



[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/2900744/dioses\\_en\\_la\\_guerra\\_de\\_troya.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/2900744/dioses_en_la_guerra_de_troya.htm)

### 24. Reflexiona:

Ved el vídeo y reflexionad: ¿por qué creéis que a Ares le gustaba tanto Esparta? ¿Por qué lo compara con la situación actual de EE. UU?

### 25. Crea:

Uno de los dioses se encuentra con vosotros para ofreceros su ayuda a cambio de algo.  
¿Quién es? ¿Qué os ofrece? ¿Qué quiere a cambio? ¿Os fiáis de él/ella?

**26. Trabaja en Equipo:**

Mitología en el Museo del Prado.

The image shows a screenshot of a WebQuest page. At the top, there is a large orange header with the title "WebQuest Mitología en el Museo del Prado" in white text. Below the header is a navigation bar with five tabs: "Introducción", "Tarea", "Proceso", "Evaluación", and "Conclusión". The main content area is white and features a date "domingo, 18 de junio de 2017" and a heading "¡Bienvenidos!". Below the heading is a rectangular image of a classical painting depicting a domestic scene with several women in 18th-century attire. One woman is seated at a spinning wheel, while others are engaged in various activities. To the right of the main content is a sidebar titled "Archivo del blog" with a dropdown menu showing "2017 (1)" and "junio (1)", with the "¡Bienvenidos!" post listed under June. There are small blue icons in the top right and bottom right corners of the page.

## CASINO LOTO

### 27. Investiga:

El autor del cuadro que acabáis de ver es del pintor británico John William Waterhouse. Buscad otros dos cuadros de este artista en los que represente episodios de la Odisea.

### 28. Aplica:

Episodios de la Odisea. Identifica las imágenes con los episodios de la Odisea representados.

The screenshot shows a game interface for 'Episodios de la Odisea'. At the top, it displays 'Relacionar Mosaico' with 0 attempts, 0 likes, and 'Eres el autor'. There are social media share buttons for Twitter, Facebook, and Google+. The game progress bar shows 0/2 attempts, 100 points, and a 00:10 timer. Below the progress bar, there are two rows of cards. The first row contains: 1. An image of Penelope weaving with the text 'Penélope espera tejiendo y destejiendo en su telar'. 2. A mosaic of Odysseus with his crew and the text 'Ulises y sus compañeros ciegan al ciclope Polifemo'. The second row contains: 1. The text 'Encuentro con las sirenas'. 2. The text 'Circe transforma en cerdos a la tripulación de Ulises'. 3. The text 'Ulises mata a los pretendientes de Penélope'. 4. An image of Odysseus's ship. 5. A mosaic of Odysseus and his crew. At the bottom right, there is an 'educaplay by ADR Formación' logo and buttons for 'Añadir a' and 'Notificar contenido inapropiado'.

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3058934/episodios\\_de\\_la\\_odisea.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3058934/episodios_de_la_odisea.htm)

### 29. Reflexiona:

Lee el pasaje de la Odisea en el que está inspirado el capítulo de la novela y comparadlos. ¿Por qué creéis que la aventura de Percy está ambientada en un casino?

### 30. Crea:

Pensáis que acabáis de llegar, pero lleváis tres días en el Casino Loto. ¿Con qué os han tentado para quedaros? ¿Cómo conseguís salir?

**31. Trabaja en Equipo:**

Odisea.

# WebQuest Odisea

Introducción Tarea Proceso Evaluación

domingo, 18 de junio de 2017

¡Bienvenidos!



Archivo del blog

- 2017 (1)
  - junio (1)
    - ¡Bienvenidos!

## EL HADES

### 32. Investiga:

Averiguad el argumento de la Divina Comedia, de Dante, y relacionarlo con el descenso al Hades de los héroes griegos.

### 33. Aplica:

Héroes en el Inframundo. Relaciona los siguientes héroes con los motivos que los llevaron a bajar al Hades.

The screenshot shows a web-based interactive game interface. At the top, the title 'Héroes en el Inframundo' is displayed. Below the title, there are statistics: 'Relacionar Columnas', '0 Veces realizada', '0 Me gusta recibidos', and 'Eres el autor'. There are also social media sharing icons for Twitter, Facebook, and Google+. The main area features a green header with three metrics: '0 / 2' (NUM. INTENTOS), '100' (PUNTOS), and '00:14' (TIEMPO). Below this, there are two columns of boxes. The left column contains the names of heroes: ULISES, HERACLES, TESEO Y PIRITOO, ENEAS, and ORFEO. The right column contains reasons for descending to the underworld: AVERIGUAR CÓMO REGRESAR A SU PATRIA, SECUESTRAR A PERSÉFONE, CAPTURAR A CERBERO, RESCATAR A SU MUJER, and PEDIR CONSEJO A SU PADRE. Lines connect 'ULISES' to 'AVERIGUAR CÓMO REGRESAR A SU PATRIA' and 'HERACLES' to 'CAPTURAR A CERBERO'. At the bottom right, there is a logo for 'educaplay by ADR Formación' and a 'Notificar contenido inapropiado' button.

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3064705/heroes\\_en\\_el\\_inframundo.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3064705/heroes_en_el_inframundo.htm)

### 34. Crea:

Durante vuestra misión, como Percy, debéis descender al Hades. Narrad cómo conseguís llegar hasta allí, a qué peligros os enfrentáis y con quién os encontráis en el camino. ¿Cómo conseguís salir de allí?

### 35. Reflexiona:

Leed el siguiente artículo y debatid: ¿Qué opináis de la afirmación de su autor "enterramos a nuestros difuntos como los antiguos griegos"? ¿Creéis que hay otros aspectos de la Antigüedad que se hayan mantenido hasta nuestros días?

**36. Trabaja en Equipo:**

La muerte en Grecia.

## La muerte en Grecia

CULTURA CLASICA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN   PREGUNTAS   RECURSOS   LA GRAN PREGUNTA   EVALUACIÓN

### INTRODUCCIÓN

Ya sabéis qué pensaban los antiguos griegos que ocurría cuando un alma llegaba al Hades. ¿Pero qué ocurría antes? ¿Cómo se celebraba un funeral en la Antigua Grecia? Vamos a descubrirlo.

Guía Didáctica [Comentarios](#) - Miniquest creada por Carolina Rodríguez (carolina.rm@outlook.es) - [Webquest Creator 2](#)

## EL OLIMPO

### 37. Investiga:

Ya sabéis muchísimas cosas sobre distintos héroes, ¿pero sabéis de dónde eran? Averiguad el lugar de procedencia de los siguientes héroes y situadlos en un mapa.

Teseo- Heracles – Néstor – Agamenón- Héctor - Perseo

### 38. Aplica:

Héroes griegos. Une a los héroes con los aspectos relacionados con ellos.

Héroes griego

Relacionar | 0 Veces realizada | 0 Me gusta recibidos | Eres el autor

Compartir

Héroes griego

0/2  
NÚM. INTENTOS

100  
PUNTOS

00:25  
TIEMPO

Respuesta correcta  
Grupo Correcto

Música	Eurídice	Circe	Belerofonte
Andrómeda	Ítaca	Pegaso	Doce Trabajos
Quimera	Heracles	Medusa	Perseo
Ulises	Zeus	Orfeo	

educaplay  
by ADR Formación

[https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3066778/heroes\\_griego.htm](https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3066778/heroes_griego.htm)

### 39. Crea:

Habéis llegado al final de vuestra aventura. ¿Conseguisteis lograr aquello que queráis? ¿Cómo lo habéis hecho?

### 40. Reflexiona:

¡Enhorabuena! Hemos llegado al final del viaje. ¿Qué os ha parecido la novela que hemos leído durante el curso? ¿Os ha gustado? ¿Cuál ha sido vuestro episodio favorito? ¿Y el personaje qué más os ha gustado? ¿Por qué?

#### **41. Trabaja en Equipo:**

Manual de Supervivencia para Semidioses.



The image shows a screenshot of a blog post. At the top, there is a large orange banner with the title "Manual de Supervivencia para Semidioses" in white text. Below the banner is a navigation menu with tabs for "Introducción", "Tarea", "Proceso", "Evaluación", and "Conclusión". The main content area features a date "domingo, 18 de junio de 2017" and a heading "¡Bienvenidos!". Below the heading is a square image of a character in a dark, forest-like setting with a glowing green symbol above their head. To the right of the main content is a sidebar titled "Archivo del blog" with a dropdown menu showing "2017 (1)" and "junio (1)", with the current post "¡Bienvenidos!" listed under June. At the bottom of the main content area, there is a footer that says "Publicado por Carol en 14:30" and "No hay comentarios:", followed by social media sharing icons (Email, Facebook, Twitter, Google+) and the text "Recomendar esto en Google".

## ANEXO III: DETALLE DE ACTIVIDADES “Trabaja en Equipo”

### DESCUBRE LOS TESOROS DE LOS MUSEOS

Descubre los tesoros de los museos

CULTURA CLASICA SECUNDARIA

escenario    tarea    producto    evaluación

#### TAREA

El **primer** paso es elegir un pieza que llame vuestra atención. Para ello, podéis consultar los catálogos *online* disponibles de los siguientes museos:

[Museo Arqueológico Nacional](#)

[Museo de San Isidro](#)

[Museo Arqueológico Regional](#)

El **siguiente** paso que debéis realizar es elaborar en grupo un documento que consteste las siguientes cuestiones:

- ¿Qué clase de objeto es? ¿Recibe algún nombre especial?
- ¿De qué época es?
- ¿De donde procede?
- ¿Para qué servía?
- ¿Qué mito aparece representado?
- ¿Dónde se encuentra actualmente?
- ¿Por qué lo habéis escogido?

Por **último**, debéis elaborar una infografía con la información recopilada, incluyendo una fotografía de la misma, y organizando los contenidos de forma clara y atractiva. Para ello podéis usar los siguientes recursos gratuitos:

#### PRODUCTO

Con las infografías creadas por vosotros, elaboraremos una exposición en clase de las grandes obras de arte que encontréis. Para ello, imprimiremos vuestras infografías en tamaño poster, y debéis explicarnos a todos su contenido.

**¡MANOS A LA OBRA!**

## TRABAJA CON FUENTES: LA CULTURA MINOICA

### **TRABAJA CON FUENTES: La Cultura Minoica**

EN EL AÑO 1900, el arqueólogo Arthur Evans emprendió la excavación de los restos del palacio de Knosos, en Creta.

El laberinto del minotauro, la importancia del toro, el mito de la Atlántida... ¿Tienen base histórica o son solo leyendas?  
¡Investiguemos!

TAREA

Fuentes

Evaluación

### Tarea

En este trabajo deberéis usar vuestra capacidad de relación y atreveros a lanzar una hipótesis.

Deberéis observar bien los documentos del apartado "Fuentes", investigar sobre ellos y elaborar un informe que responda a la siguiente pregunta:

¿Creéis que hay relación entre ellos y la creencia de los antiguos griegos en las leyendas del laberinto y el minotauro?

Como colofón, realizaremos un debate entre todos en el que deberéis defender vuestras hipótesis

# ESCULTURA GRIEGA

## WebQuest Escultura Griega

Introducción **Tarea** Proceso Evaluación Conclusión

### Tarea

Vamos a realizar este trabajo todos juntos.

Para ello, cada grupo deberá identificar y explicar las características de cuatro esculturas, y añadirlas en la Línea del tiempo común. Tenéis un ejemplo de cómo deben ser las fichas que subáis.

Por último, deberéis realizar una infografía de una de las esculturas que hayáis documentado y exponerla en clase para que todos podamos aprender un poco más sobre ella.



### Proceso

Como hemos mencionado, cada grupo deberá localizar y explicar cuatro esculturas. Son las siguientes:

#### GRUPO 1:

Imagen 1  
Imagen 2  
Imagen 3  
Imagen 4

#### GRUPO 2:

Imagen 1  
Imagen 2  
Imagen 3  
Imagen 4

#### GRUPO 3:

Imagen 1  
Imagen 2  
Imagen 3  
Imagen 4

#### GRUPO 4:

Imagen 1  
Imagen 2  
Imagen 3  
Imagen 4

En las fichas que subáis a la Línea del Tiempo deberéis indicar, al menos, los siguientes apartados:

- Título
- Periodo
- Cronología aproximada
- Autor (si se conoce)
- Características

Por último, cada grupo deberá elegir una de sus imágenes y hacer una infografía sobre ella. Para ello, podéis usar los siguientes programas:

[https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/)  
<https://www.genial.ly/es>

### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!



▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!



# Y LLAMARON A LA CIUDAD CON SU NOMBRE

## y llamaron a la ciudad con su nombre

CULTURA CLASICA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN

TAREA

PROCESO

RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIÓN

### TAREA

Para este proyecto vamos a trabajar toda la clase en equipo. Por grupos, deberéis ir recopilando información sobre algunos de los personajes, edificios y acontecimientos más importantes de Atenas, y compartir vuestros documentos en el [Padlet Común](#). Cuando estén todos los documentos subidos, deberéis leer la información compartida por todos los compañeros.

Después deberéis elaborar un kahoot! con la información que hayáis obtenido, para que, el último día, realicemos un concurso entre todos.

### PROCESO

Vamos a dividir nuestro proyecto en dos pasos básicos:

1. Para elaborar el Padlet Común, cada grupo se encargará de buscar una información determinada. Los elementos que debéis buscar cada grupo son los siguientes:

GRUPO 1	-Pericles -Platón -Sófocles -Hefesteion
GRUPO 2	-Pisístrato -Sócrates -Eurípides -Ágora
GRUPO 3	-Temístocles -Esquilo -Aristóteles -Teatro de Dionisio
GRUPO 4	-Aristófanes -Demóstenes -Herodoto -Erekteion
GRUPO 5	-Fidias -Tucídides -Partenón -Batalla de Maratón

Podéis elegir el formato que preferáis para presentar vuestra información: un documento escrito, infografía, mapa conceptual, presentación de power point o prezi... ¡Incluso un video! En cualquier caso, independientemente cómo lo presentéis, en vuestras presentaciones no pueden faltar los siguientes datos:

1. Título: Nombre del personaje, edificio o acontecimiento.
2. Cronología: Fecha aproximada en la que se encuentra el ítem.
3. (Para los personajes) ¿Quién era? ¿A qué se dedicaba? ¿Por qué es importante? En el caso de escritores o artistas, debéis buscar, además, el título de dos de sus obras.
4. (Para los edificios) ¿Qué es? ¿Dónde se encuentra situado? ¿Para qué servía? En el caso de los templos debéis mencionar también su estilo arquitectónico y explicar su los aspectos más importantes de su decoración.
5. (Para acontecimientos) ¿Qué ocurrió? ¿Por qué fue relevante en la Historia de Atenas?
6. Imagen representativa

Podéis añadir toda la información complementaria que consideréis oportuno.

2. Cuando tengáis toda la información recopilada, deberéis elaborar un Kahoot! con preguntas destinadas a vuestros compañeros. Vuestros Kahoots deben contar con 10 preguntas de un minuto cada una.

# MITOLOGÍA EN EL MUSEO DEL PRADO

## WebQuest Mitología en el Museo del Prado

Introducción **Tarea** Proceso Evaluación Conclusión

### Tarea

En este trabajo vamos a descubrir juntos el Museo del Prado. Para ello, por grupos deberéis investigar sobre dos cuadros que se encuentren alojados en él y compartirlo en el [Genially común](#).

Después deberéis elaborar una presentación o infografía con las que nos contéis a todos lo que hayáis descubierto.

¡Adelante!

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!

### Proceso

En este trabajo vamos a elaborar todos juntos un Genially con algunos de los cuadros del Museo del Prado.



Los cuadros que deberéis investigar cada grupo son los siguientes:

**GRUPO 1:** Cuadros 1 y 2

**GRUPO 2:** Cuadros 3 y 4

**GRUPO 3:** Cuadros 5 y 6

**GRUPO 4:** Cuadros 7 y 8

**GRUPO 5:** Cuadros 9 y 10

Deberéis encontrar los cuadros en el catálogo del Museo del Prado y buscar información sobre los mitos que representan.

La información básica que debéis incluir en vuestras presentaciones son:

- Título
- Autor
- Fecha
- ¿Qué mito representa?

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!

## WebQuest Odisea

Introducción **Tarea** Proceso Evaluación



### Tarea

Vamos a trabajar todos juntos para la realización de este trabajo. Como hemos mencionado, Ulises vivió muchísimas aventuras antes de poder regresar a Ítaca. ¿Las descubrimos juntos?

Cada grupo deberá investigar sobre dos episodios de la Odisea y buscar una imagen representativa de ellos. Con la información recopilada, deberéis completar el **Genially colaborativo** para que, al final, todos podamos conocer las aventuras del "héroe de múltiple tretas".

Como colofón, cada grupo deberá exponer en clase sus episodios. Para ello podéis hacer una presentación powerpoint o prezi.

¡A por ello mis valientes!

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!



### Proceso

Los episodios sobre los que tendrá que investigar cada grupo son los siguientes:

#### GRUPO 1:

- Los cíclopes
- La isla de Eolo

#### GRUPO 2:

- Los lestrigones
- Circe

#### GRUPO 3:

- Descenso al Hades
- Las sirenas

#### GRUPO 4:

- Escila y Caribdis
- Calipso

#### GRUPO 5:

- La corte de los feacios
- Los pretendientes y el certámen del arco.

En el Genially, no debéis olvidaros de incluir una imagen y los aspectos más importantes del episodio narrado.

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!



# LA MUERTE EN GRECIA

## La muerte en Grecia

CULTURA CLASICA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN

PREGUNTAS

RECURSOS

LA GRAN PREGUNTA

EVALUACIÓN

### PREGUNTAS

¿En qué consistía la ekphora? ¿Y la prothesis?

¿Todo el mundo recibía el mismo tipo de funeral?

¿Cuál fue el cementerio más importante de Atenas? ¿Cómo era?

¿Cómo se señalizaban las tumbas?

Una de las tragedias de Sófocles gira en torno a la prohibición de enterrar a un difunto. ¿Cuál? Explicad su argumento.

### RECURSOS

Para contestar las preguntas, podéis encontrar todas las respuestas en los siguientes enlaces:

[Web1](#)

[Web2](#)

[Web3](#)

[Web4](#)

[Web5](#)

### LA GRAN PREGUNTA

Después de haber investigado tanto, ¿qué importancia creéis que tenían los rituales funerarios para los griegos?  
¿Por qué?

# MANUAL DE SUPERVIVENCIA

## Manual de Supervivencia para Semidioses

Introducción **Tarea** Proceso Evaluación Conclusión

### Tarea

Durante toda la aventura, habéis ido recopilando en fichas la información relativa a los dioses, héroes y criaturas mitológicas que descubríais. Ya sólo queda el último paso: cada grupo deberá elaborar un libro electrónico que recoja toda esa información titulado 'Manual de Supervivencia para Semidioses'.

¡Vamos a ello!

     Recomendar esto en Google

### Proceso

Para elaborar vuestros manuales deberéis organizar toda la información que habéis ido recopilando durante la aventura en vuestras fichas y organizarlas en los siguientes apartados:

**¿Quién es tu padre/madre?:** Aquí debéis presentar a los dioses olímpicos.

**¿Quiénes pueden ser tus enemigos?:** Deberéis explicar las características de todas las criaturas mitológicas que habéis recopilado.

**Aprende de los antiguos:** Aquí debéis presentar las hazañas de todos los héroes a los que habéis ido conociendo.

Además, deberéis incluir una pequeña autobiografía de vuestros personajes, contando quién es vuestro padre o madre olímpico, cómo descubristeis que erais semidioses y cómo llegasteis al Camamento Mestizo.

Por último, tenéis que incluir también la recopilación de todos los relatos que habéis ido escribiendo para las actividades 'Crea'.

Cuando lo tengáis todo, subiremos el archivo a las webs <https://issuu.com/> o <https://en.calameo.com/> para convertirlo en un verdadero libro electrónico.

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!

#### Archivo del blog

▼ 2017 (1)

▼ junio (1)

¡Bienvenidos!

## **ANEXO IV: TEXTOS INCLUIDOS EN LA APLICACIÓN**

### **1. Museo de Arte Metropolitano**

1. Y por cierto que, al instalarse en la región que he citado, esos fenicios que llegaron con Cadmo introdujeron en Grecia muy diversos conocimientos, entre los que hay que destacar el alfabeto, ya que, en mi opinión, los griegos hasta entonces no disponían de él.

HERODOTO, *Historia*, V 58

### **2. Campamento Mestizo**

2. A esta Ío, sacerdotisa de Hera, la sedujo Zeus, pero descubierto por la diosa, tocando a la muchacha la transformó en una vaca blanca [...]. Hera pidió la vaca a Zeus y le puso como guardián a Argos [...]. Argos ató a la vaca a un olivo que había en el bosque de Micenas. Zeus encargó a Hermes que la robara, quien mató a Argos de una pedrada.

APOLODORO, *Biblioteca*, II, 1, 3.

3. Mientras [Minos] ofrecía un sacrificio a Poseidón suplicó a que saliera del fondo de mar un toro, prometiendo inmolarlo. Poseidón hizo surgir un toro magnífico y Minos obtuvo el reino, pero entonces hizo enviar el toro a su vacada y sacrificó a otro en su lugar. Minos fue el primero que ostentó el dominio del mar y sometió casi todas las islas. Poseidón, irritado con él por no haber sacrificado el toro, embraveció a éste y lo hizo objeto del amor de Pasifae. Ella, en su pasión por el toro, tuvo como cómplice a Dédalo, un arquitecto que había huido de Atenas por asesinato. Dédalo construyó una vaca de madera sobre ruedas, la vació, le cosió alrededor la piel de una vaca desollada y, llevándola al prado donde el toro solía pacer, metió dentro a Pasifae; el toro llegó y copuló con ella como si se tratara realmente de una vaca. Pasifae dio a luz a Asterio, el llamado

Minotauro, que tenía rostro de toro y lo demás de hombre; Minos, advertido por ciertos oráculos, lo encerró y mantuvo custodiado en el laberinto.

APOLODORO, *Biblioteca*, III, 1, 3.

4. De oro es el manto de Apolo, y la túnica que se abrocha; de oro es su lira, y el arco Lictio y la feretra; de oro son también sus sandalias. Apolo es todo él de oro y riqueza: Pito es buena prueba de ello. Siempre es hermoso, siempre es joven. Ni el más mínimo bozo cubrió jamás las tiernas mejillas de Febo. Nadie tan rico en artes como Apolo. Le pertenecen tanto el arquero como el aedo, pues el arco y el canto están encomendados a Febo. Suyos son las profetisas y los adivinos. Febo es quien ha enseñado a los médicos el arte de atrasar la muerte.

CALÍMACO, *Himnos II*, a Apolo 32-46.

5. Canto a la tumultuosa Artemis, la de áureas saetas, la virgen venerable, cazadora de venados, diseminadora de dardos, la hermana carnal de Apolo el del arma de oro, la que por los montes umbríos y los picachos batidos por los vientos, deleitándose con la caza, tensa su arco todo él de oro, lanzando dardos que arrancan gemidos.

*Himnos homéricos XXVII, a Artemis*, 1-6

6. Desde el comienzo [Afrodita] tiene esta área de influencia y este destino ha alcanzado entre los hombres y los dioses inmortales: las intimidades con doncellas, las sonrisas, los engaños, el dulce placer, el afecto y la mansedumbre.

HESÍODO, *Teogonía*, 203-206

7. Cipris resulta irresistible cuando se lanza con todo su poder. Pues con dulzura va en pos del que cede ante ella, mas al que encuentra engreído y soberbio, se apodera de él y lo aniquila. Va y viene ella por el éter y está en las olas del mar [...]. Ella es la que siembra y otorga el amor, del cual nacemos todos los que sobre la tierra estamos.

8. Escúchame, Hermes, mensajero de Zeus, que presides los juegos, benévolo, fértil en recursos, mensajero argicida; de aladas sandalias, amante de los humanos, profeta de la palabra entre los mortales, que te complaces en los engaños astutos, portaserpientes. Intérprete de todo, que procuras su ganancia a los comerciantes.

*Himnos órficos XXVIII, a Hermes*

9. El delfín. Por qué razón ha sido puesto entre los astros, Eratóstenes lo cuenta: dice que Neptuno quiso casarse con Anfitrite, ella huyó a Atlas y él había enviado a buscarla a cierto hombre de nombre Delfín. Éste llegó a la doncella y la persuadió de que se casara con Neptuno, y él en persona organizó las bodas. Por ello colocó en el cielo la imagen de un delfín.

HIGINO, *Astronómicas* II, 17

10. Por Poseidón, el gran dios, comienzo a cantar el que agita la tierra y el límpido mar, el marino. Doble fue el honor que los dioses te atribuyeron: de los corceles ser el domador y, a la vez, salvador de las naves. ¡Salve, Poseidón, conductor del carro subterráneo, el de oscura cabellera! Y, feliz, con corazón benévolo, ampara a los navegantes.

*Himnos homéricos XXII, a Poseidón*

### **3. Emporio de gnomos de jardín de la tía Eme**

11. Ella era de una belleza resplandeciente y fue esperanza deseada por muchos pretendientes, y en ella nada hubo más notable que su cabellera [...]. Se dice que a ella la violó el soberano del mar en el templo de Minerva; [...] y para que esto no quedara sin castigo, convirtió en repulsivas serpientes la cabellera de la Gorgona.

OVIDIO, *Metamorfosis*, IV 794-803

12. [Cuenta Perseo que] alcanzó las mansiones de las Gorgonas, y que por todas partes vio a lo largo de los campos y de los caminos imágenes de hombres y de fieras convertidas en piedra de lo que eran con la contemplación de Medusa; que él, sin embargo, había contemplado la figura de la terrorífica Medusa relegada en el bronce del escudo que portaba en su mano izquierda y que, mientras un pesado sueño se adueñaba de las culebras y de ella misma, le arrancó la cabeza del cuello.

OVIDIO, *Metamorfosis*, IV 798-785.

#### 4. Arco Gateway

13. Yóbates ordenó [a Belerofonte] matar a la Quimera, esperando que la fiera acabaría con él, ya que no era fácil de dominar por muchos y menos por uno: tenía la parte anterior de león, la cola de dragón y en medio una tercera cabeza de cabra por la que arrojaba fuego. Devastaba la región y destruía los ganados, pues era una sola criatura con la fuerza de tres animales. [...] Belerofonte, montado en Pegaso, caballo alado nacido de Medusa y Poseidón, elevándose por los aires, asaetó desde allí a Quimera.

APOLODORO, *Biblioteca*, II, 3.

14. Ella [Ceto] en una cóncava cueva engendró otro monstruo extraordinario, en nada semejante a los mortales hombres ni a los inmortales dioses, la divina Equidna de vigorosa mente, mitad joven de hermosas mejillas y vivos ojos, mitad, por otra parte, terrible serpiente monstruosa, enorme, brillante, salvaje, en las entrañas de la divina tierra.

HESÍODO, *Teogonía*, 295-300

## 5. Waterland

15. Así habló el Crónida y despertó un insondable combate. Los dioses marcharon a la batalla con los ánimos divididos: hacia el recinto de las naves, Hera y Palas Atenea, Poseidón, dueño de la tierra, y el benéfico Hermes, que descuella por sus sagaces ingenios; Hefesto marchaba con ellos haciendo alarde de su brío y cojeaba, mientras que sus frágiles pantorrillas oscilaban. Y en dirección de los troyanos, Ares, de tremolante penacho, y con él Febo, de intensa cabellera, y la sagitaria Artemis, Leto, Janto y la risueña Afrodita.

HOMERO, *Iliada*, XX 31-40.

16. Se tiene a este dios [el Sol] por el primero que vio el adulterio de Venus con Marte. Se escandalizó de la fechoría, y reveló al marido el secreto ultraje de su lecho y el lugar del ultraje. En el acto elabora [Vulcano] unas tenues cadenas, unas redes y unos lazos que puedan pasar inadvertidos a la mirada; los dota además de la propiedad de ceder al más ligero contacto y los coloca bien sujetos y rodeando la cama. Cuando su esposa y el adúltero vinieron a reunirse en el lecho, aprisionados por obra de la pericia del marido y de aquella trampa, quedan ambos inmovilizados en medio de sus abrazos. En el acto el Lemnio [Vulcano] hizo entrar a los dioses; y hubo quien deseó sufrir la misma vergüenza.

OVIDIO, *Metamorfosis* IV 170-189

## 6. Casino Loto

17. Desde allí nueve días fui arrastrado por crueles vientos sobre la mar rica en peces. Al décimo día llegamos, por fin, a la tierra de los lotófagos, que se nutren de un manjar floral. Allá bajamos a tierra y recogimos agua, y pronto prepararon mis compañeros la comida junto a nuestras raudas naves. Apenas quedamos saciados de comida y bebida, entonces yo despaché por delante a unos compañeros, a que fueran a indagar quiénes eran los hombres que

comían el pan de aquel país. Escogía a dos de ellos y les adjunté un tercero, como heraldo. Empezaron pronto el camino y no tardaron en encontrar a unos lotófagos.

Y sucedió que los lotófagos no tramaron la muerte de nuestros compañeros, pero les dieron a comer el loto. Y cualquiera de ellos que comía el sabroso fruto del loto, ya no quería traernos noticias ni navegar de nuevo, sino que todos anhelaban tan sólo permanecer allí en el país de los lotófagos, nutriéndose del loto, y olvidar el regreso.

HOMERO, *Odisea*, IX 82-98.

## 7. El Hades

18. Allí lejos están las sonoras moradas del dios subterráneo, del robusto Hades, y de la terrible Perséfone, y delante vigila un terrible perro despiadado que tiene artes horribles: a los entra los saluda a la vez con la cola y con ambas orejas, pero no les deja salir de nuevo, sino que, espiando, se come al que sorprende saliendo de las puertas.

HESÍODO, *Teogonía*, 768-774.

19. Y vi también a Tántalo, que sufría terribles dolores, erguido en un lago. El agua le lamía el mentón, estaba sediento y no podía beber. Pues cuantas veces se agachaba el anciano anhelando beber, tantas el agua desaparecía absorbida y a sus pies aparecía la negra tierra. Por encima de su cabeza árboles de elevada copa extendían sus frutos, perales, granados, manzanos de brillantes pomos, higueras dulzonas y olivos en flor. Pero cuando el anciano se estiraba para cogerlos con sus manos, el viento los arrebatava hacia las nubes sombrías.

HOMERO, *Odisea*, XI 583-593.

20. Y vi también a Sísifo, que padecía intensos dolores, sosteniendo una enorme roca con sus dos manos. Apoyándose con manos y pies, empujaba hacia arriba

en la colina el pedrusco. Mas cuando estaba a punto de coronar la cima, entonces una violenta fuerza lo derribaba hacia atrás. Y luego la impúdica piedra rodaba hasta el llano. Y él, de nuevo, volvía a transportarla con titánico esfuerzo.

HOMERO, *Odisea*, XI 594-600.

## AEXO V: FICHA DE REGISTRO DIARIO DE GRUPO

FECHA		NOMBRE DEL GRUPO	
-------	--	------------------	--

### ANTES DE EMPEZAR:

*¿Qué queremos hacer hoy?*

*¿Cómo lo vamos a hacer?*

### AL FINAL DE LA CLASE...

*¿Qué hemos hecho hoy? ¿Hemos logrado nuestros objetivos?*

*¿Qué pasos hemos seguido?*

*¿Estamos contentos con el trabajado realizado hoy?*

*¿Cómo podemos mejorar?*

**ANEXO V: FICHAS PROYECTO “MANUAL DE SUPERVIVENCIA  
PARA SEMIDIOSES”**

<b>DIOSES</b>	
<b>Nombre griego</b>	
<b>Nombre Latino</b>	
<b>Ámbito de Influencia</b>	
<b>Historia en la que actúa</b>	
<b>Imagen</b>	

<b>SERES MITOLÓGICOS</b>	
<b>Nombre</b>	
<b>Apariencia</b>	
<b>¿Con quién se enfrenta?</b>	
<b>Imagen</b>	

<b>HÉROES</b>	
<b>Nombre</b>	
<b>¿De quién era hijo?</b>	
<b>Hazañas más importantes</b>	
<b>Imagen</b>	

