

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Identificación

Tipo de programación didáctica:	Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.
Docentes responsables:	Elsa Jayasuria Martín
Punto de partida:	Partiendo de la prueba inicial, se sigue detectando un gran interés por la asignatura fundamentalmente por los aspectos mitológicos. Es una optativa que pretende captar el interés y la atención del alumnado haciéndoles viajar imaginariamente al pasado del mundo clásico aprendiendo lo más que puedan de sus aciertos y errores, tomando lo que crean conveniente para el bienestar de sus vidas futuras. En años anteriores se ha detectado ciertas dificultades en la competencia en comunicación lingüística con respecto a la expresión escrita y oral de las ideas pero gran facilidad para la escucha y captación de las ideas fundamentales. Desde el primer trabajo intentaré que lleguen a la investigación y deducción de una manera fácil ,sencilla y divertida encontrando siempre la relación de lo clásico con el mundo actual. Además se tratará de sacarles la parte creativa que cada persona lleve dentro para que puedan desarrollarla respetando a cada quien en sus fuentes. Este curso contamos con un solo grupo de cultura clásica de 10 personas con distintos intereses en lo que se refiere a la asignatura. Un@s con ganas de conocer la mitología y demás aspectos del mundo grecoromano, otr@s huyendo de otras áreas optativas. La idea del viaje virtual les atrae ocasionando sorpresa y expectativas. Pero se percibe en general, a un grupo con dificultades en toma de responsabilidades y hábito de trabajo en casa.

Introducción:

Desde el curso 2002-03 ,el departamento de Latín está poniendo en práctica un método de trabajo en la asignatura de Cultura Clásica que bajo el título de “Viaje al pasado” pretende abordar los contenidos conceptuales impuestos por el currículo oficial de una forma atractiva y fácil de llegar a una diversidad de alumnado, partiendo, por supuesto, de los criterios de evaluación fijados en el currículo de Canarias. Con un solo miembro en el departamento, se pretende ir llevando a cabo esta programación atendiendo los aspectos positivos y negativos de ella, haciendo cambios si fuera necesario.

Este proyecto pretende trasladar al alumnado a los distintos lugares del Imperio grecorromano incitándoles al descubrimiento de las cosas que allí ocurrieron y nos pudieron dejar. En el viaje conoceremos Pompeya, Grecia, Troya, Creta, Roma, La Galia, Hispania, acabando por el lugar donde viven en la actualidad, Canarias. En realidad se trata de una excusa para que la alumna y el alumno, de manera divertida y cultural puedan desarrollar una serie de actitudes y procedimientos útiles para su desarrollo personal, intelectual y humano. Este viaje se inicia en su plenitud en tercero siendo cuarto un curso que verá reforzada la cultura clásica con nociones de lengua latina y su evolución al castellano. El alumnado que se incorpore en el segundo año no tendrá ningún problema en su adaptación. Serán las mismas compañeras y compañeros de viaje quienes les pondrán al día de la dinámica que les permita tomar rumbo en la investigación del lugar. Conocerán a sus gentes, sus costumbres, sus huellas, sus comidas, sus pensamientos, sus formas de vida, su religión, sus mitos...

Todo por un precio muy, muy económico. Casi un regalo. Se exige ganas, entusiasmo, responsabilidad, optimismo, risas y “buen rollo”. El pasaporte y el D.N.I. no es objeto de preocupación para subirse a bordo. Contarán con uno desde el principio del viaje

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Justificación:

Será una programación con actividades atractivas que acerquen al alumnado al mundo clásico de una manera fácil y creativa, fundamentalmente. Investigarán, crearán, leerán, deducirán, buscarán los aspectos de pervivencia del mundo clásico en la actualidad... haciendo incluso uso de las TIC. Trabajarán muchas veces en grupos y otras individualmente haciendo hincapié en la exposición y expresión oral. Acompañaré en la investigación a aquel alumnado que precise de mi ayuda si me lo pidiera, asesorándole según sus necesidades. Por ahora detecto dos alumnos con dificultades en su aprendizaje. Se trata de alumnado repetidor con problemas de expresión oral, aunque al final del curso anterior ya se les iba viendo progresos, expresión escrita y comprensión. Además no son nada autónomos lo que supone estar muy pendientes de su trabajo, marcando pautas muy concretas que hay que guiar y controlar. El grupo aparenta ser poco homogéneo lo que podrá suponer una dificultad a la hora de trabajar en grupos.

Será un inconveniente para que el alumnado no supere la asignatura el mantener el perfil de la desgana, el desinterés y el no respeto a las normas de convivencia del aula y al trabajo de sus compañeros y compañeras. Por lo tanto la actitud que el alumnado adopte con la asignatura supondrá un 30% de la nota global. El 70% restante estará repartido con un 40% para los trabajos de investigación y el 30% para el cuaderno.

El alumnado podrá recuperar algún trimestre siempre que recupere el interés y se entregue al trabajo académico y actitudinal el resto del curso. Si no fuera así podría aprobar la asignatura en la prueba extraordinaria de septiembre atendiendo a los criterios mínimos y pidiendo trabajos de investigación y lecturas realizadas durante el año escolar.

Concreción de los objetivos al curso:

1. Conocer el mundo de los dioses griegos y romanos que nuestra tradición cultural ha heredado del mundo clásico, partiendo de los textos y adaptaciones de autores clásicos.
2. Descubrir el papel que han desempeñado los seres mitológicos más conocidos del mundo antiguo en las distintas manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...).
3. Mejorar la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, valorando las historias míticas que protagonizan dioses, héroes y otros personajes legendarios, y mostrando interés por conocer los textos clásicos como una fuente de acceso a la información.
4. Interpretar, analizando textos seleccionados de la literatura española, en general, y de la canaria, en particular, cómo han pervivido los personajes mitológicos más importantes del mundo grecorromano en la cultura local, nacional y europea.
5. Familiarizar al alumnado con los personajes más relevantes de las historias de metamorfosis y catasterismos que forman parte de la literatura universal.
6. Desarrollar los hábitos de organización, trabajo y disciplina, estudiando el papel que han desempeñado los personajes históricos más importantes de Grecia y Roma, y el ambiente social y político de la época.
7. Razonar sobre la obra literaria, científica y artística, y sobre la trayectoria política, social o militar de personajes históricos relevantes en la antigüedad clásica, y juzgarla de forma crítica.
8. Valorar a los personajes reales y ficticios del mundo grecorromano como modelos para una educación humanística del alumnado.
9. Desarrollar estrategias, habilidades y destrezas que permitan al alumnado ser autónomo en su proceso de aprendizaje, para llevar a cabo proyectos individuales o colectivos sobre las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de Grecia y Roma.
10. Comparar las manifestaciones sociales y religiosas actuales con las de las civilizaciones griega y romana, para valorar el desarrollo colectivo de las personas y de los pueblos.
11. Aproximarse a los textos clásicos y actuales, empleando especialmente las tecnologías de la información y de la comunicación.
12. Mejorar y ampliar el vocabulario con nuevos conceptos y términos adquiridos a través del estudio de los étimos griegos y latinos para la elaboración y emisión de discursos orales y escritos.

Secuencia y temporalización

Unidad de programación: ¿Pervive el mundo clásico en nuestro alrededor?

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Sinopsis: A través de algunas investigaciones, el alumnado irá descubriendo muchos aspectos de la vida cotidiana que provienen de la cultura clásica entendiendo así el por qué de la existencia de esta asignatura en el sistema de enseñanza actual. Descubrirán también personajes importantes que han pervivido hasta hoy. Se formarán grupos de tres personas y elegirán un tema a investigar: ¿Cómo pervive el mundo clásico en el cine, en la publicidad, en la astrología, en la naturaleza, en el arte...?

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SCUC03C09

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CD) Competencia digital
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación: Trabajo de investigación grupal, exposición oral, cuaderno

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (ICIE) Indagación científica

Espacios: Aula y casa

Agrupamientos: (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos: Bibliografía recogida en el aula y en la biblioteca
Internet

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Interés, escucha y respeto por el trabajo ajeno y el respeto a otras culturas diferentes

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 25/09/2017 0:00:00 al 16/10/2017 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: ¿De Troya a Roma?

Sinopsis: **TROYA:** causas y consecuencias de una guerra donde sus héroes dejan patentes los valores de una sociedad androcéntrica y patriarcal. Entraremos en un mito con la incertidumbre de la posible existencia de una ciudad, de unos héroes, de una guerra...
¿De Troya a Roma?. Conoceremos así la historia mítica que encierra Troya junto a sus personajes más conocidos. Casus belli La guerra de Troya: héroes
Pervivencia en la lengua Recopilación a través del arte

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SCUC03C03, SCUC03C09, SCUC03C08

Competencias:
(CL) Comunicación lingüística
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Instrumentos de evaluación:
- Cuaderno del alumnado: reflexión final, expresiones latinas, letra de canciones, tareas realizadas
-Crónica

Redacción
-Cuestionario sobre la película
Recapitulación
-Participación

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (SINE) Sinéctico, (EXPO) Expositivo, (INVG) Investigación guiada

Espacios: Aula, biblioteca, casa

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual

Recursos: Cañón, aparato de música, cuaderno, fotocopias, lápices y folios decolores.
Internet: Toya. imágenes

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Pertenencia, fortaleza, orgullo, traición, coraje, creatividad

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 02/10/2017 0:00:00 al 30/11/2017 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo: El modelo de recapitulación se elaborará dependiendo de lo desarrollado en clase..

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Creta: ¿abrazamos a nuestros monstruos?

Sinopsis: Un viaje con los monstruos y héroes del mundo clásico. Un viaje por nuestros propios monstruos. Derroche de creatividad e imaginación. La isla del laberinto cargada de historias mitológicas.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SCUC03C01, SCUC03C03, SCUC03C04

Competencias:
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CL) Comunicación lingüística

Instrumentos de evaluación: Tareas, cuaderno, cuestionario vídeo, creación de un monstruo

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (IGRU) Investigación Grupal, (END) Enseñanza no directiva

Espacios: Aula, casa, biblioteca, pasillo de exposiciones

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo

Recursos: DVD, documental, pinturas, cola, cartulnas, folio de colores, ceras, fotocopias, internet,

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Creatividad, autoestima
responsabilidad

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 13/11/2017 0:00:00 al 18/12/2017 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo: Si no diera tiempo a terminar todo lo planificado para este viaje. continuaremos fuera de la fecha prevista cogiendo parte del mes de Enero. El trabajo de creatividad se hará en casa y así podremos continuar con el viaje siguiente.

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Grecia: una visita por el Olimpo

Sinopsis: Este será el lugar donde tendrán que relacionarse con los dioses y diosas principales del Olimpo con sus virtudes y mitos más importantes. Lo compararán con las características de los héroes y heroínas del mundo antiguo y actual. Tendrán además la oportunidad de conocer el alfabeto griego y hacer algunos “pinitos” con su lengua

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SCUC03C09, SCUC03C01, SCUC03C03

Competencias:
(CL) Comunicación lingüística
(CD) Competencia digital
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(AA) Aprender a aprender

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Instrumentos de evaluación: Cuaderno: Mapa de Grecia
Exposición oral (spot publicitario, trabajo dioses/as),
Dossier alfabeto
Tareas de clase
Cuaderno
Trabajos individuales y grupales
Ficha de lectura

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (INVG) Investigación guiada, (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios: Aula, biblioteca, casa, sala de expresión corporal,

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual

Recursos: Cañón, internet, pen-drive, cartulinas, pegamento, tijeras, ceras, pinturas, DVD, mapa, retroproyector, puzzle

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Respeto, Honor, belleza, lealtad, constancia, fuerza

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación: Semana Cultura del centro

Implementación

Periodo de implementación: Del 15/01/2018 0:00:00 al 30/03/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Pompeya: costumbres cotidianas

Sinopsis: Viajaremos a este lugar para conocer de cerca las costumbres cotidianas del pueblo romano: cómo se vestían, dónde vivían, qué comían, cómo pasaban su tiempo de ocio, su fiestas religiosas ...

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) - Cultura Clásica

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SCUC03C01, SCUC03C09, SCUC03C06, SCUC03C05

Competencias:
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CL) Comunicación lingüística
(CSC) Competencias sociales y cívicas

Instrumentos de evaluación:
-Trabajo de investigación grupal
- exposición oral,
-cuaderno,
-tareas

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EXPO) Expositivo, (INVG) Investigación guiada

Espacios: la casa, el aula, aula Medusa, la biblioteca

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Internet, cartulinas, pegamento, tijeras, ordenador, cañón, pen-drive, impresora, cámara de fotos, periódicos y revistas..

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: cooperación, respeto. Aprovecharé para el reparto rquitativo de las tareas domésticas

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 02/04/2018 0:00:00 al 15/06/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora: