None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CULTURA CLÁSICA

Cultura Clásica - 3º de ESO

I.E.S. Francisco Tomas y Valiente (26003581) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2026

Finalización aproximada: 22-06-2027

Jefe del departamento responsable de la programación

Emilio Magaña Orue

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Emilio Magaña Orue

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad

La respuesta educativa partirá de la evaluación inicial, la observación sistemática y la información aportada por el equipo docente y el Departamento de Orientación. Su finalidad será que todo el alumnado pueda acceder a los saberes básicos, participar en las situaciones de aprendizaje y demostrar el grado de adquisición de las competencias específicas. Las medidas se aplicarán con flexibilidad, se revisarán en las sesiones de evaluación y quedarán recogidas, cuando proceda, en el correspondiente ajuste de accesibilidad al currículo.

Medidas ordinarias de aula

- Presentar los contenidos de forma verbal y visual mediante explicaciones breves, imágenes, mapas, líneas del tiempo, esquemas y ejemplos modelados. El vocabulario mitológico, histórico y etimológico se anticipará en glosarios y se destacarán las ideas esenciales.

- Formular instrucciones claras, con una sola demanda cada vez cuando sea necesario; fraccionar textos y tareas extensas; secuenciar los proyectos en fases y comprobar la comprensión antes de iniciar el trabajo. Se facilitarán guiones, plantillas, rúbricas y listas de control.

- Ajustar el ritmo, el número de ejercicios y los tiempos de realización; priorizar los aprendizajes nucleares y ofrecer actividades graduadas de refuerzo, práctica y ampliación. La ubicación en el aula, las pausas y los agrupamientos flexibles se decidirán según las necesidades observadas.

- Combinar trabajo individual, parejas y grupos pequeños con reparto explícito de funciones. La ayuda entre iguales se utilizará de forma puntual y equilibrada, sin asignar de manera sistemática al alumnado con mayor competencia la función de tutor.

Aplicación en las situaciones de aprendizaje

En la wiki sobre los dioses olímpicos se proporcionará una entrada modelo, un banco de fuentes accesibles, una plantilla común y puntos de revisión intermedios. El relato sobre la vida cotidiana, las fichas comparativas y el glosario personal podrán elaborarse con organizadores gráficos, comienzos de frase, selección previa de vocabulario y apoyo de imágenes. La línea del tiempo se construirá a partir de hitos ya seleccionados y códigos visuales. En la lectura de Las aventuras de Ulises se dividirán los capítulos, se anticiparán personajes y episodios y se combinarán cuestionarios, conversación y exposición. Para el debate, la participación en clase y el concurso de investigación se anticiparán las preguntas, normas y turnos, se asignarán roles y se admitirán aportaciones preparadas por escrito. Estas ayudas facilitarán el acceso a la tarea sin alterar los criterios de evaluación.

Ajustes en la evaluación

La evaluación será continua y utilizará evidencias variadas: observación, diálogo, esquemas, productos, composiciones, exposiciones y pruebas. Cuando el ajuste individual lo indique, se simplificará la redacción de los enunciados, se destacarán las palabras clave, se dejará espacio suficiente para responder, se ofrecerá tiempo adicional o se dividirá la prueba en dos sesiones. Podrán emplearse esquemas, guiones, glosarios o apoyos visuales previamente acordados y se comprobará individualmente que la consigna se ha comprendido. Se valorará prioritariamente el contenido y el razonamiento cuando la corrección ortográfica o la composición escrita no formen parte del criterio evaluado. También podrán utilizarse respuestas orales o productos alternativos equivalentes.

Respuesta específica y seguimiento

Para el alumnado con dificultades de lectoescritura o atención se aplicarán los apoyos señalados por Orientación: textos breves y segmentados, instrucciones paso a paso, esquemas previos, control de agenda y entregas, ubicación con pocos distractores, supervisión frecuente y ampliación de tiempo. Para el alumnado con altas capacidades se comprobará el dominio previo, se reducirá la repetición y se ofrecerán tareas de mayor complejidad, investigación y creación vinculadas con el arte, la mitología, la etimología o la pervivencia del mundo clásico, con posibilidad de elección y trabajo autónomo. Si se precisa una adaptación curricular, se actuará de acuerdo con las directrices de Orientación y la normativa vigente. En ausencias prolongadas se facilitarán materiales, tareas esenciales y un calendario de seguimiento. La coordinación con tutoría, familia y Orientación permitirá valorar trimestralmente la eficacia de las medidas y modificarlas cuando sea necesario.

Organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

Para recuperar la asignatura, los alumnos deberán realizar tres trabajos a lo largo del curso (uno por evaluación) y que se corresponden con las tres unidades de programación desarrolladas el curso pasado. La nota media final se obtendrá a partir de la media de las tres evaluaciones.

-Primera evaluación: (1 de diciembre/ 13:55 en el aula 2.12)

-Los doce dioses Olímpicos. Comentario de 4 obras de arte de tema mitológico. El alumno dispondrá en el grupo de TEAMS de un conjunto de materiales (apuntes, imágenes) para preparar el ejercicio.

-**Segunda evaluación**: (16 de febrero/ 13:55 en el aula 2.12)

-La vida cotidiana en Grecia/ Roma. El alumno recibirá en TEAMS orientaciones donde se explicará detalladamente la vida cotidiana en Grecia/ Roma: nacimiento, infancia, matrimonio, ocio y espectáculos, así como los edificios más emblemáticos de una ciudad antigua. A partir de ahí, el alumno deberá realizar un relato sobre cómo sería la vida en el mundo antiguo a partir de un personaje ficticio inventado por él mismo.

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

-Tercera evaluación: (1 de junio/ 13:55 en el aula 2.12)

-El léxico: el alumno deberá completar una ficha en la que, sirviéndose de las indicaciones oportunas, trace el vínculo entre raíces griegas y palabras castellanas de uso común, tomadas especialmente del léxico científico.

Libros o materiales van a ser utilizados para el desarrollo de la materia

Nombre	ISBN
Cultura Clásica. Proyecto construyendo mundos, ed. 2022. (Santillana), VVAA	9788468049922
Las aventuras de Ulises, Sutcliff	9788468200507

Actividades extraescolares/complementarias que se van a llevar a cabo

Nombre	Inicio	Fin
Asistencia a una representación de teatro grecolatino en Logroño u otra localidad cercana	06/04/2027	06/04/2027
Asistencia a una representación de teatro grecolatino en Logroño u otra localidad cercana		
Visita al Museo del Prado y MAN de Madrid	14/04/2027	14/04/2027
Asistencia Fechas orientativas en función de disponibilidad.a una representación de teatro grecolatino en Logroño u otra localidad cercana		

Unidades de programación

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de compentecias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	**13,91%**
Procesos de diálogo/Debates:	**7,68%**
Pruebas de ejecución:	**15,71%**
Presentación de un producto:	**30,00%**
Revisión del cuaderno o producto:	**14,25%**
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	**14,25%**
Trabajo monográfico o de investigación:	**4,21%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Cultura Clásica de 3º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2026	1.- Unidad 1	28
17-12-2026	2.- Unidad 2	22
18-03-2027	3.- Unidad 3	24

1.- Unidad 1 (28 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Los doce dioses olímpicos: ayer y hoy.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS

D. Manifestaciones artísticas y pervivencia - Grandes mitos actuales: para qué nos sirven los mitos. Características y función del mito en el mundo clásico. - Divinidades del panteón grecorromano. - Principales ciclos míticos de Grecia y Roma: héroes y heroínas. - Modelos del arte clásico presentes en la actualidad. - Pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.

METODOLOGÍA:

El profesor realizará clases formativas donde explicará las principales divinidades de la mitología con especial incidencia en su pervivencia en las artes plásticas. Para ello ofrecerá un repertorio de imágenes de pintores y escultores (Rubens, Velázquez, Goyar...) que han recreado los mitos tratados en clase. Asimismo, he hará hincapié en la pervivencia que han tenido estos mitos en el léxico, la ciencia y la publicidad. Para todo ello nos serviremos de un repertorio de imágenes recopilado por el profesor, el PC de aula y el proyector. Para iniciar a los alumnos en el trabajo autónomo, la capacidad para aprender a aprender y el uso responsable de las nuevas tecnologías nos serviremos del aula de informática.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El producto es un trabajo por proyectos consistente en la elaboración de una wiki de mitología mediante la plataforma TEAMS. En ella los alumnos crearán las correspondientes entradas a los doce dioses olímpicos con su correspondiente texto, vínculos e imágenes. Se busca que el alumno investigue sobre las características de los doce dioses y su pervivencia en el mundo actual (en el arte, cine, videojuegos, publicidad, ciencia, léxico...)

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Wiki los 12 Dioses Olímpicos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Wiki	4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales. (**2**) 4.2.- Reconocer referencias mitológicas, poniendo ejemplos de manifestaciones artísticas y literarias contemporáneas en las que estén presentes estos motivos. (**2**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**2**)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Comentario de obras de arte	4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales. (**2**) 4.2.- Reconocer referencias mitológicas, poniendo ejemplos de manifestaciones artísticas y literarias contemporáneas en las que estén presentes estos motivos. (**2**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**2**)
Observación sistemática	Actitud 1	4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales. (**1**) 4.2.- Reconocer referencias mitológicas, poniendo ejemplos de manifestaciones artísticas y literarias contemporáneas en las que estén presentes estos motivos. (**1**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**1**)

2.- Unidad 2 (22 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Ciudades antiguas y ciudades modernas

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS

A. Coordenadas espacio-temporales -Características del contexto geográfico del mundo clásico. -Principales etapas de la historia de Grecia y Roma, personajes y acontecimientos históricos más relevantes.

C SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA -La organización política y religiosa en el mundo clásico y en la actualidad: el papel de hombres y mujeres. -La organización social en el mundo clásico. Hombres y mujeres según su clase social. -Las relaciones familiares actuales y las del mundo clásico. Posición de la mujer en el ámbito doméstico teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano). -Ocio y trabajo en el mundo actual y en el mundo clásico desde una perspectiva de género.

D. MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS Y PERVIVENCIA. -Características de la ciudad antigua y actual. -Principales edificios públicos y privados en el mundo clásico y actual. -Pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.

METODOLOGÍA

El profesor llevará a cabo las explicaciones de los citados saberes básicos ayudándose de un banco de imágenes que ayuden al alumno a identificar y retener con más facilidad aquellos conceptos que se van desarrollando. Continuamente se hará referencia a como esos elementos de mundo clásico han pervivido en la civilización occidental.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

-Realización de un relato en el que se narre la vida cotidiana de un personaje de la antigua Grecia / Roma. El relato será guiado por el profesor y en el deberán aparecer una descripción detallada de todos los elementos urbanísticos de una ciudad antigua. Asimismo, se valorará su contextualización pues deberá ubicarlo en una determinada clase social, una familia determinada, reflejando aspectos de la vida cotidiana como el matrimonio, nacimiento, hogar, ocio y espectáculos...

-El alumno se podrá servir de la información que aparece en el libro de texto así como de materiales y referencias que le proporcione el profesor. El relato será guiado en todo momento por el profesor y se exigirá que, con el fin de que sea personal y sin ayuda de la IA, incorpore un 90% de contenidos explicados por el profesor en clase. El alumno podrá ampliar información por su cuenta que no exceda del 10%. Se podrá solicitar que el alumno exponga oralmente el trabajo.

-Como complemento y para facilitar la tarea, el profesor complentará la actividad con fichas que relacionen diversos aspectos del mundo clásico con el mundo actual, breves preguntas de verdadero falso, pruebas visuales, identificar errores, etc.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Conocer las coordenadas espacio temporales del mundo clásico ubicando los acontecimientos históricos, los personajes, las manifestaciones artísticas y literarias en un marco cronológico y espacial para comprender su evolución y su pervivencia en la actualidad.

3.- Valorar el papel de las civilizaciones griega y romana en el origen de la identidad europea, analizando sus

modos de vida de manera crítica, para lograr una mejor comprensión del entorno inmediato del alumnado.

4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

-Elaboración de un relato sobre el día a día en la antigua Grecia / Roma.

-Elaboración de fichas y cuestionarios donde se refleje y compare la vida y costumbres de mundo antiguo y el mundo actual.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Relato novelado A	1.1.- Describir los rasgos principales de la geografía de la antigua Grecia y de Roma comprendiendo cómo influyó en el modo de vida de sus habitantes. (**1**) 1.2.- Localizar los emplazamientos más destacados del mundo griego y romano situándolos en un mapa. (**1**) 1.3.- Ordenar cronológicamente las etapas de la historia de la antigua Grecia y Roma explicando su sucesión. (**1**) 1.4.- Entender los hechos más destacados de la historia de Grecia y Roma comparándolos con acontecimientos y personajes de la historia reciente. (**1**) 3.2.- Explicar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, poniendo el foco en el papel que desempeñaba la mujer según su estatus. (**1**) 3.3.- Analizar la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros, haciendo especial hincapié en la evolución de la posición de la mujer en el contexto doméstico y teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano) (**1**) 3.4.- Reconocer el papel de hombres y mujeres en las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la Antigüedad, identificando la participación femenina y masculina en los diferentes ámbitos. (**1**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**1**) 4.4.- Localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y restos arqueológicos existentes en La Rioja explicando sus características y función en la ciudad antigua. (**1**)
Presentación de un producto	Fichas: relación de ideas/ Cuestionarios/ Esquemas	4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**1**) 4.4.- Localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y restos arqueológicos existentes en La Rioja explicando sus características y función en la ciudad antigua. (**1**)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Relato novelado B	1.1.- Describir los rasgos principales de la geografía de la antigua Grecia y de Roma comprendiendo cómo influyó en el modo de vida de sus habitantes. (**1**) 1.2.- Localizar los emplazamientos más destacados del mundo griego y romano situándolos en un mapa. (**1**) 1.3.- Ordenar cronológicamente las etapas de la historia de la antigua Grecia y Roma explicando su sucesión. (**1**) 1.4.- Entender los hechos más destacados de la historia de Grecia y Roma comparándolos con acontecimientos y personajes de la historia reciente. (**1**) 3.2.- Explicar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, poniendo el foco en el papel que desempeñaba la mujer según su estatus. (**1**) 3.3.- Analizar la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros, haciendo especial hincapié en la evolución de la posición de la mujer en el contexto doméstico y teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano) (**1**) 3.4.- Reconocer el papel de hombres y mujeres en las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la Antigüedad, identificando la participación femenina y masculina en los diferentes ámbitos. (**1**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**1**) 4.4.- Localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y restos arqueológicos existentes en La Rioja explicando sus características y función en la ciudad antigua. (**1**)

Nombre de la actividad

Participación activa en clase. El profesor valorará la capacidad del alumno para vincular y relacionar el mundo clásico y el mundo actual, valorando las principales aportaciones de aquel a nuestro día a día.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Actitud 2	1.4.- Entender los hechos más destacados de la historia de Grecia y Roma comparándolos con acontecimientos y personajes de la historia reciente. (**1**) 3.4.- Reconocer el papel de hombres y mujeres en las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la Antigüedad, identificando la participación femenina y masculina en los diferentes ámbitos. (**1**)

Concurso "Odisea 2026"

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A. Coordenadas espacio-temporales

- Características del contexto geográfico del mundo clásico.
- Principales etapas de la historia de Grecia y Roma, personajes y acontecimientos históricos más relevantes .

C. Sociedad y vida cotidiana

- La organización política y religiosa en el mundo clásico y en la actualidad: el papel de hombres y mujeres.
- La organización social en el mundo clásico. Hombres y mujeres según su clase social.
- Las relaciones familiares actuales y las del mundo clásico. Posición de la mujer en el ámbito doméstico teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano).
- Ocio y trabajo en el mundo actual y en el mundo clásico desde una perspectiva de género.

D. Manifestaciones artísticas y pervivencia

- Grandes mitos actuales: para qué nos sirven los mitos. Características y función del mito en el mundo clásico.
- Divinidades del panteón grecorromano.
- Principales ciclos míticos de Grecia y Roma: héroes y heroínas.
- Características de la ciudad antigua y actual.
- Principales edificios públicos y privados en el mundo clásico y actual.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos participarán en el concurso anual "Odisea 2026" que se celebrará online en todo España. En el los alumnos deberán investigar y responder a diversas preguntas que se les formularán sobre el mundo clásico.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Conocer las coordenadas espacio temporales del mundo clásico ubicando los acontecimientos históricos, los personajes, las manifestaciones artísticas y literarias en un marco cronológico y espacial para comprender su evolución y su pervivencia en la actualidad.

4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Participación el concurso tanto en clase como en casa. Se valorará la clasificación que cada grupo de alumnos obtenga tanto dentro del centro como a nivel regional y estatal.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Participación en el concurso Odisea	1.2.- Localizar los emplazamientos más destacados del mundo griego y romano situándolos en un mapa. (**1**) 4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales. (**1**) 4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales. (**1**)

El mundo clásico en la literatura

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

El profesor realizará una visita guiada a la biblioteca con el fin de mostrar los fondos bibliográficos sobre cómics, novelas, relatos ambientados en el mundo antiguo. Los alumnos podrán elegir una obra de lectura voluntaria.

SABERES BÁSICOS

C. Sociedad y vida cotidiana

- La organización política y religiosa en el mundo clásico y en la actualidad: el papel de hombres y mujeres.
- La organización social en el mundo clásico. Hombres y mujeres según su clase social.
- Las relaciones familiares actuales y las del mundo clásico. Posición de la mujer en el ámbito doméstico teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano).
- Ocio y trabajo en el mundo actual y en el mundo clásico desde una perspectiva de género.

D. Manifestaciones artísticas y pervivencia

- Grandes mitos actuales: para qué nos sirven los mitos. Características y función del mito en el mundo clásico.
- Divinidades del panteón grecorromano.
- Principales ciclos míticos de Grecia y Roma: héroes y heroínas.
- Características de la ciudad antigua y actual.
- Principales edificios públicos y privados en el mundo clásico y actual.
- Modelos del arte clásico presentes en la actualidad.
- Pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Lectura de libros obligatorios (Las aventuras de Ulises, ed. Vicens Vives) y voluntarios ambientados en el mundo clásico.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Conocer las coordenadas espacio temporales del mundo clásico ubicando los acontecimientos históricos, los personajes, las manifestaciones artísticas y literarias en un marco cronológico y espacial para comprender su evolución y su pervivencia en la actualidad.

4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

-Lectura en casa y elaboración en clase de cuestionarios, exposición oral y debate ante los compañeros sobre libros ambientados en el mundo clásico: Los alumnos leerán, al menos, el libro Las aventuras de Ulises, ed. Vicens Vives. Se valorará la realización de una lectura crítica de la obra valorando e identificando qué aspectos reflejados en ella han pervivido en el mundo occidental.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Taller de lectura y elaboración de fichas de lectura	4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales. (**1**)

3.- UNIDAD 3 (24 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

TU LENGUA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS

B. Lengua y léxico -Las lenguas indoeuropeas y su expansión en el mundo actual. -La lengua latina y las lenguas romances. -La lengua griega y su pervivencia actual en el léxico. -Sistemas de escritura actuales y antiguos, su variedad y evolución. -Estudio de términos de origen griego y latino más empleados.

METODOLOGÍA

El profesor explicará las principales reglas de evolución fonética del latín al castellano y se harán ejercicios de etemología de helenismos con el fin de que el alumno sea capaz de identicar y valorar la lengua latina como lengua madre de las lenguas romances así como la importancia del griego como fuente del léxico científico.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Composición de fichas resumen sobre los contenidos desarrollados así como la elaboración de una tabla donde el alumno sea capaz de explicar etimológicamente términos de origen griego y latino, creando así un breve glosario personal.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Reconocer los principales sistemas de escritura y los conceptos más elementales sobre la evolución y origen de las lenguas, así como la influencia entre ellas, observando los formantes de términos de origen grecolatino, como cultismos y helenismos, para lograr una mejor capacidad expresiva y de comprensión en la propia lengua y para valorar la diversidad lingüística como riqueza cultural.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Creación de un glosario personal

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Glosario grecolatino	2.1.- Diferenciar los tipos de escritura empleados en la Antigüedad, comparándolos entre sí y relacionándolos con las lenguas que representan. (**1**) 2.2.- Identificar los alfabetos más utilizados explicando sus características fundamentales. (**1**) 2.3.- Explicar el origen común de las lenguas indoeuropeas y de las lenguas romances, apoyándose en los elementos que comparten con las que pueda estar familiarizado el alumnado. (**1**) 2.4.- Identificar las lenguas romances e indoeuropeas y las no indoeuropeas de la península Ibérica, ubicándolas cronológica y espacialmente. (**1**) 2.5.- Reconocer el léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la lengua del alumnado, identificándolo en textos sencillos y utilizándolo correctamente en la redacción. (**1**)
Observación sistemática	Actitud 3	2.5.- Reconocer el léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la lengua del alumnado, identificándolo en textos sencillos y utilizándolo correctamente en la redacción. (**1**)

Democracia ayer y hoy

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS

C. SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA -La organización política y religiosa en el mundo clásico y en la actualidad: el papel de hombres y mujeres.

METODOLOGÍA

Se explicarán las principales características de la organización política en el mundo antiguo trazando continuos palarelos con las democracias occidentales con el fin de que el alumno sea capaz de identificar y valorar las instituciones antiguas como fuente y origen de aquellas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Puesta en escena de un debate, siguiendo las reglas de la oratoria clásica, ante la asamblea popular sobre un tema de actualidad acordado previamente.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Valorar el papel de las civilizaciones griega y romana en el origen de la identidad europea, analizando sus modos de vida de manera crítica, para lograr una mejor comprensión del entorno inmediato del alumnado.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Tras explicar y trabajar el modelo de funcionamiento de los sistemas políticos antiguos y su pervivencia en las democracias occidentales, los alumnos elaborarán un debate sobre un tema a elegir siguiendo las pautas y reglas de una asamblea del mundo clásico.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Puesta en escena de un debate	3.1.- Identificar las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas. (**1**)

Anexo I - Cálculo de calificaciones

Listado de competencias específicas

La superación de Cultura Clásica implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Cultura Clásica.

Competencias específicas	Peso
Cultura Clásica	
1.- Conocer las coordenadas espacio temporales del mundo clásico ubicando los acontecimientos históricos, los personajes, las manifestaciones artísticas y literarias en un marco cronológico y espacial para comprender su evolución y su pervivencia en la actualidad.	1
2.- Reconocer los principales sistemas de escritura y los conceptos más elementales sobre la evolución y origen de las lenguas, así como la influencia entre ellas, observando los formantes de términos de origen grecolatino, como cultismos y helenismos, para lograr una mejor capacidad expresiva y de comprensión en la propia lengua y para valorar la diversidad lingüística como riqueza cultural.	2
3.- Valorar el papel de las civilizaciones griega y romana en el origen de la identidad europea, analizando sus modos de vida de manera crítica, para lograr una mejor comprensión del entorno inmediato del alumnado.	2
4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.	5

La calificación de Cultura Clásica se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación Cultura Clásica} = \frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 2 + CE3 \times 2 + CE4 \times 5}{1 + 2 + 2 + 5}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,
...
CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

Peso asociado a cada criterio de evaluación

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Conocer las coordenadas espacio temporales del mundo clásico ubicando los acontecimientos históricos, los personajes, las manifestaciones artísticas y literarias en un marco cronológico y espacial para comprender su evolución y su pervivencia en la actualidad.	
1.1.- Describir los rasgos principales de la geografía de la antigua Grecia y de Roma comprendiendo cómo influyó en el modo de vida de sus habitantes.	1
1.2.- Localizar los emplazamientos más destacados del mundo griego y romano situándolos en un mapa.	1
1.3.- Ordenar cronológicamente las etapas de la historia de la antigua Grecia y Roma explicando su sucesión.	1
1.4.- Entender los hechos más destacados de la historia de Grecia y Roma comparándolos con acontecimientos y personajes de la historia reciente.	1
2.- Reconocer los principales sistemas de escritura y los conceptos más elementales sobre la evolución y origen de las lenguas, así como la influencia entre ellas, observando los formantes de términos de origen grecolatino, como cultismos y helenismos, para lograr una mejor capacidad expresiva y de comprensión en la propia lengua y para valorar la diversidad lingüística como riqueza cultural.	
2.1.- Diferenciar los tipos de escritura empleados en la Antigüedad, comparándolos entre sí y relacionándolos con las lenguas que representan.	1
2.2.- Identificar los alfabetos más utilizados explicando sus características fundamentales.	1
2.3.- Explicar el origen común de las lenguas indoeuropeas y de las lenguas romances, apoyándose en los elementos que comparten con las que pueda estar familiarizado el alumnado.	1
2.4.- Identificar las lenguas romances e indoeuropeas y las no indoeuropeas de la península Ibérica, ubicándolas cronológica y espacialmente.	1
2.5.- Reconocer el léxico común, técnico y científico de origen grecolatino en la lengua del alumnado, identificándolo en textos sencillos y utilizándolo correctamente en la redacción.	3
3.- Valorar el papel de las civilizaciones griega y romana en el origen de la identidad europea, analizando sus modos de vida de manera crítica, para lograr una mejor comprensión del entorno inmediato del alumnado.	
3.1.- Identificar las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas.	1
3.2.- Explicar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, poniendo el foco en el papel que desempeñaba la mujer según su estatus.	1
3.3.- Analizar la composición de la familia y los roles asignados a sus miembros, haciendo especial hincapié en la evolución de la posición de la mujer en el contexto doméstico y teniendo en cuenta su entorno geográfico y cultural (Atenas, Esparta, Alejandría, Roma y provincias del Imperio Romano)	1
3.4.- Reconocer el papel de hombres y mujeres en las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la Antigüedad, identificando la participación femenina y masculina en los diferentes ámbitos.	1
4.- Reconocer el legado cultural del mundo clásico descubriendo y analizando su relevancia para valorar y preservar las manifestaciones artísticas y literarias grecorromanas.	
4.1.- Identificar los principales mitos griegos y latinos en diferentes manifestaciones artísticas, reconociendo a los dioses y héroes a partir de sus características principales.	3
4.2.- Reconocer referencias mitológicas, poniendo ejemplos de manifestaciones artísticas y literarias contemporáneas en las que estén presentes estos motivos.	3
4.3.- Analizar los rasgos fundamentales del arte clásico poniéndolos en relación con expresiones artísticas actuales.	1
4.4.- Localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y restos arqueológicos existentes en La Rioja explicando sus características y función en la ciudad antigua.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación CE4} = \frac{\text{CEV4.1} \times 3 + \text{CEV4.2} \times 3 + \text{CEV4.3} \times 1 + \text{CEV4.4} \times 1}{3 + 3 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación

4.1,
en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".