

RESUMEN PROGRAMACIÓN CULTURA CLÁSICA, 3ºE.S.O.

CONTENIDOS.

- **Bloque 1. Geografía:** El primer bloque de la materia, relativo a la geografía clásica, podrá tratarse mediante mapas interactivos entre los numerosos existentes en internet, vídeos o recorridos virtuales por las ciudades más destacadas de Grecia y Roma, así como de los lugares de culto marcados por un entorno geográfico muy particular, gracias a ello podrá conectarse la geografía con la arqueología, la religión o la mitología, especialmente en el caso del mundo griego.
- **Bloque 2. Historia:** Identificar hitos esenciales de la historia de Grecia y Roma a través de una selección somera y atractiva de los hechos (grandes batallas, por citar un ejemplo) y personas (gobernantes, emperadores, filósofos, etc.) que protagonizaron la historia de Grecia y Roma. A tal efecto, podrán tomarse como pretexto y punto de partida alguno de los numerosos documentales que se encuentran en la Web para, a continuación, proponer debates o trabajar con una amplia relación de cuestiones sobre los contenidos propuestos de forma individual o en grupos.
- **Bloque 3. Religión:** La religión y la mitología configuran un aspecto de la civilización grecorromana que puede abordarse desde múltiples planos: a través, sin ir más lejos, de una amplia galería iconográfica de los héroes y dioses, búsqueda de relatos mitológicos o lecturas realizadas en clase y propuestas para casa. En lo referente al tratamiento de la religión grecolatina se hará especial incidencia en todo aquello que pueda generar un mayor interés para el alumnado, al no haber sido tratado en otras materias (festividades, creencias, rituales, supersticiones, etc.) Este amplio elenco de posibilidades debería desarrollarse con un adecuado soporte audiovisual, y estableciendo las pertinentes conexiones con algunos ritos y festividades actuales.
- **Bloque 4. Arte.** El arte en Grecia y Roma es una expresión de la cultura grecorromana estudiado con cierto detenimiento en Ciencias Sociales. Se imponen, pues, nuevas perspectivas del mundo artístico de griegos y romanos, tratando con mayor profusión el cómo más que el qué: cómo se pudieron levantar los grandes monumentos de la Antigüedad o se elaboraba un mosaico romano, trabajos que posteriormente podrán ser imitados paso a paso por el alumnado basándose en las técnicas originales. En este caso es de especial interés que se estudien manifestaciones artísticas localizadas en la antigua Bética romana.
- **Bloque 5. Literatura:** Las referencias a las culturas griega y romanas en cualquier aspecto de la vida cotidiana son actualmente tan abundantes que se corre el riesgo de confundirlas con lo novedoso y hace que se pierda la capacidad crítica desde el punto de vista cultural e histórico. Pero ello nos permite a la vez acercar al alumnado a este gran legado de personajes, historias, mitos y leyendas de la cultura clásica desde una perspectiva actual, cercana, por lo que resultará motivadora y atractiva. Pero no basta con quedarse en la anécdota, sino que debemos conseguir interesarles y sensibilizarles hacia esa cultura plasmada en una literatura universal y atemporal, que más allá de describir las costumbres de su tiempo, trascendió por los siglos y las civilizaciones, sobre todo gracias a que Roma, dominadora del mundo antiguo, no sólo dio continuidad a la tradición griega del teatro, la épica y la lírica, sino que la engrandeció con sus propios mitos, personajes y estilos, añadiendo, siempre tan pragmáticos, la oratoria. Este apartado se completa con el estudio de la herencia recibida a través de los escritos, los personajes y los autores actuales en los que se puede rastrear la influencia de las civilizaciones antiguas. Con ello, se dará sentido y complementará el estudio de este bloque, al haber situado al alumnado en disposición de entender e interpretar una gran parte de la literatura universal

de todos los tiempos.

- **Bloque 6. Lengua/Léxico:** El apartado de lengua y léxico supone un acercamiento al latín y al griego de carácter más etimológico que propiamente lingüístico. Así pues, resultará mucho más atractivo si esta primera toma de contacto se lleva a cabo de forma dinámica, con el apoyo de medios tales como la pizarra digital, dibujando diferentes alfabetos y comentando el origen de su particular forma al resto de la clase, o seleccionando términos de etimología cercanos a la realidad cotidiana y académica del alumnado.

- **Bloque7. Pervivencia en la actualidad:** Para obtener una amplia visión de la proyección de las civilizaciones clásicas en nuestro mundo se podrán tratar múltiples facetas de la realidad contemporánea y diseñar tareas y proyectos gracias a los cuales el alumnado descubrirá la vinculación de su entorno cercano con el trabajo de clase. Para ello, entre una amplísima gama de posibilidades, se propone el empleo de galerías de imágenes relacionadas con festividades o instituciones políticas, nacionales o internacionales, que deberán conectarse con su correlato griego o romano, así como análisis de pasajes de literatura de clara influencia clásica, piezas musicales o símbolos cotidianos fácilmente identificables, cuyo origen se encuentra en Grecia y Roma.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Estos criterios se concretarán del siguiente modo:

- Trabajo en clase, la organización del trabajo (libreta, fichero digital, en caso de que el alumno opte por este soporte), traer el material necesario a clase, mantenimiento del equipo, puntualidad, actitud positiva hacia el aprendizaje, no perderse en la red y acceder a los lugares recomendados. 10% de la nota de la evaluación.

-Procedimientos: correcta presentación, expresión, ortografía,etc.. hasta el 20% de la nota de la evaluación.

-Pruebas objetivas sobre los contenidos expuestos en clase hasta el 70% de la nota de la evaluación.