

# GUÍA DIDÁCTICA

---

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

## ÍNDICE

1. Título.....	Pág. 3
2. Materia y recursos a los que va dirigido el proyecto.....	Pág. 3
3. Descripción del proyecto.....	Pág. 3
4. Descripción del soporte y herramientas del libro digital.....	Pág. 6
5. Objetivos.....	Pág. 7
6. Número mínimo de objetivos digitales educativos.....	Pág. 8
7. Competencias clave.....	Pág. 9
8. Contenidos.....	Pág. 12
9. Disposición de contenidos del libro interactivo.....	Pág. 20
10. Paquete de actividades interactivas del libro.....	Pág. 22
11. Metodología.....	Pág. 25
12. Evaluación.....	Pág. 30

## 1. TÍTULO

“Asseconia, el pasado clásico de Santiago de Compostela”

## 2. MATERIA Y CURSOS A LOS QUE VA DIRIGIDO EL PROYECTO

El proyecto va destinado al **área de Cultura Clásica** y está dirigido a:

- Alumnos/as de **3º y 4º de ESO**, ya que todos los contenidos desarrollados están recogidos en el currículo de estos niveles.
- Profesorado que quiera emplear esta materia como recurso educativo.
- Toda persona que esté interesada en la Cultura Clásica y en el Arte y Cultura Gallega.

## 3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los que tenemos el privilegio de vivir en Compostela disfrutamos, a cada paso, de una ciudad que nos sorprende y habla a través de la piedra. Compostela, aquella que fue calificada como “la bien compuesta”, nos transmite mensajes, que a veces, nos resultan difíciles de descodificar, si la vemos bajo el prisma de una mirada contemporánea. Una mirada, que suele desconocer el legado clásico, sobre la cual descansan las bases de nuestra cultura.

El objetivo de este proyecto es acercar al alumnado, profesorado y todo aquel que esté interesado en la cultura clásica, arte y patrimonio gallego, conocimientos del ámbito artístico, filosófico, mitológico, religioso, histórico, social y de la vida cotidiana, que vinculan nuestra

cultura con la grecolatina, centrándonos más concretamente en la ciudad de Santiago de Compostela, antiguamente llamada *Asseconia* (término romano), con la finalidad de que el espectador sea capaz de descodificar estos mensajes ocultos.

Santiago de Compostela o *Asseconia*, lugar mágico y único, pues es una de las pocas ciudades, con presencia en otras del marco europeo gracias al fenómeno de la peregrinación. Son múltiples las rutas jacobeanas que tienen como meta la catedral de Santiago de Compostela, uno de los principales símbolos de Galicia por su valor patrimonial, natural y por su importancia histórica en la conformación de la propia identidad europea y por su proyección de la imagen de la comunidad gallega al exterior.

Todos estos campos, se abordan en este proyecto el cual, estarán enfocados a iniciar al alumnado en el conocimiento de los aspectos más característicos de la cultura grecorromana, de manera que a través de su estudio sea quien de analizar, comprender, valorar e interpretar la herencia clásica y respetar el patrimonio cultural gallego.

Para sentar las bases de este estudio, se parte de la necesidad de conocer el marco geográfico e histórico en que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana a lo largo del tiempo, origen de la civilización occidental, su huella en Santiago de Compostela y comparación con el marco perteneciente al medievo y la actualidad.

El estudio de la religión grecorromana presta atención a las manifestaciones más significativas de la religiosidad oficial, los cultos públicos y privados, las festividades religiosas y los valores culturales asociados a ella. Dentro de este apartado se sitúa el campo de la mitología, en el que se aborda la construcción del imaginario colectivo europeo, gracias a las narraciones míticas y legendarias, el mundo de los dioses y de los héroes, y su mantenimiento en la cultura gallega contemporánea.

Especial atención merecen las manifestaciones artísticas que nos dejó la civilización grecorromana, y su impronta en la ciudad de Compostela y alrededores. Entre ellas hace falta destacar, por una parte, las relativas a las artes plásticas, concretamente a la arquitectura, al urbanismo, a la escultura y a las artes decorativas.

El proyecto también trata la sociedad y la vida cotidiana (pública y privada), dentro de la cual se tratan aspectos como el caminar, el observar, las costumbres, los valores ... que entran también en el campo de la filosofía.

Todos estos conocimientos del proyecto “Asseconia, el pasado clásico de Santiago de Compostela” conforman el material didáctico digital. Dicho material se expone como un libro interactivo que servirá de guía para descubrir el pasado clásico de Compostela a partir de vestigios y rituales, que aun a día de hoy, se siguen celebrando.

El material presentado se compone por una parte, del libro digital hecho en H5P en el que se exponen todos los contenidos teóricos presentados de una manera dinámica con paquetes de actividades interactivas, y por otra, actividades interactivas o no fuera del libro interactivo.

#### **4. DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE Y HERRAMIENTAS DEL LIBRO DIGITAL**

El libro digital y los paquetes de actividades están realizados en H5P. Es una herramienta de creación de actividades, presentaciones y libros interactivos compuestos por vídeos, audios y cuestionarios de diferentes mecánicas, que funciona sobre Html5 y permite crear ejercicios con una retroalimentación inmediata.

H5P posee un código abierto en JavaScript que requiere conexión a internet ya que está basado en un sitio web para poder compartir distintos tipos de contenidos, por lo que para su ejecución se necesita un navegador actualizado que cumpla los últimos estándares como Mozilla Firefox, Chrome, Opera o Safari, con JavaScript activado para consultar la información y realizar las actividades propuestas.

Actualmente está integrado en las plataformas Drupal, WordPress, Tiki y Moodle que es la plataforma virtual que utiliza la Xunta de Galicia para gestionar los espacios de aprendizaje en línea.

## 5. OBJETIVOS

A través de este proyecto se pretende que tanto alumnado como profesorado y toda persona interesada en la cultura clásica y patrimonio cultural gallego alcance los siguientes objetivos.

### **-Para el alumnado y personal interesado:**

- Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma, su presencia en Santiago de Compostela y alrededores así como reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.
- Conocer la pervivencia de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas de otras épocas y actuales.
- Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.
- Conocer los mitos y los héroes grecolatinos y, establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y los héroes antiguos y los actuales.
- Conocer a partir de la emoción la búsqueda y curiosidad por civilizaciones pasadas que entroncan directamente con la nuestra.
- Hacer hincapié en la cultura clásica como base de nuestro conocimiento y tradiciones.
- Concienciar al alumnado de que el arte es el vehículo que los conduce a descubrir el mundo en el que se puede dejar constancia de una filosofía, cultura, espiritualidad, ideología propia de una época y contexto.
- Conocer los diferentes periodos de la Historia del arte (época clásica, edad media, contemporaneidad) y saber diferenciar sus características estilísticas.
- Explicar los fundamentos de la religiosidad romana y distinguir la religión oficial de las manifestaciones del culto privado.
- Conocer y utilizar con propiedad terminología científico-técnica de origen grecolatino.

- Conocer las creaciones urbanísticas romanas, así como su red viaria.
- Ampliar el empleo de las nuevas tecnologías a la didáctica de la materia de Cultura Clásica.
- Adquirir destrezas en el manejo de recursos y en su rentabilidad educativa.
- Poder facilitar al alumnado una herramienta que le permita ampliar sus diferentes fuentes informáticas y procedimentales.
- Desarrollar la denominada competencia digital, aprendiendo a emplear diferentes herramientas de la Web 2.0 y aplicarlas en el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar un aprendizaje motivado, lúdico y activo potenciando su iniciativa y el desarrollo de habilidades para las nuevas tecnologías.

**-Para el profesorado:**

- Acercar el conocimiento a la cultura clásica de una manera muy personal y cercana a nuestra realidad más próxima.
- Tener unos recursos artístico-educativos interactivos para emplear con el alumnado.
- Abordar la materia de Cultura clásica de una manera lúdica desde el goce y el disfrute.
- Potenciar el empleo de las TICs en su procedimiento pedagógico.
- Compartir experiencias.
- Sacar partido a nuestro arte y patrimonio cultural.

**6. NÚMERO MÍNIMO DE OBJETIVOS DIGITALES EDUCATIVOS**

- Ampliar el empleo de las nuevas tecnologías a la didáctica de la materia de Cultura Clásica.
- Adquirir destrezas en el manejo de recursos y en su rendimiento educativo.



- Poder facilitar al alumnado una herramienta que le permita ampliar sus diferentes fuentes informáticas y procedimentales.
- Desarrollar la denominada competencia digital, aprendiendo a emplear diferentes herramientas Web 2.0 y aplicarlas en el proceso de aprendizaje.
- Saber emplear el lenguaje visual-digital correctamente.

## **7. COMPETENCIAS CLAVE**

### **Competencia en comunicación lingüística (CCL):**

El proyecto “Asseconia, el pasado clásico de Santiago de Compostela” contribuye de modo directo a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística empleando una terminología específica para hablar del arte y el patrimonio cultural, así como el uso de ciertos latinismos y cultismos a la hora de abordar los temas de los que trata el trabajo.

Hay también una aproximación al griego y al latín, a través de lectura de inscripciones que podemos encontrar en las piedras de Santiago y aledaños, así como las letras griegas que están presentes en el emblema de Cristo, el crismón trinitario.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCCT):**

El buen desarrollo de la actividad comunicativa favorece y ayuda a la mejora de la adquisición de conocimientos. La adecuada comprensión lectora y la fluidez verbal son elementos importantes en la resolución de problemas. Por otro lado, el desarrollo tecnológico de nuestros días tiene su origen en el mundo romano. Conocer los avances y descubrimientos de esta época en el campo de la ingeniería, arquitectura o geografía, entre otros, ayudará a los alumnos para comprender la importancia de estos conocimientos y su relación con el medio

ambiente. También se deberá hacer hincapié en la interpretación de mapas, signos convencionales y escalas o tablas cronológicas, estadísticas, así como cualquier otra información visual que se proponga.

### **Competencia digital (CD):**

Con este proyecto se contribuye a la competencia digital ya que, la investigación personal o colectiva, es muy acomodada para fomentar la búsqueda, selección y tratamiento de la información sobre los múltiples aspectos de las sociedades (griega, romana, medieval, actual...). Además, las actividades relativas a la recogida, selección y análisis de la información y otras que exigen la aplicación de Tecnologías de la Información y de la Comunicación acercan instrumentos básicos para la adquisición de la competencia digital.

### **Competencia de aprender a aprender (CAA):**

Esta competencia se refuerza desde el área de Cultura Clásica en la medida en que pretende la aplicación por parte del alumnado de técnicas adecuadas de trabajo intelectual. También propicia la disposición y la habilidad para organizar los aprendizajes y favorece las destrezas de disciplina y reflexión sobre lo propio proceso de aprendizaje. Además, contribuye a la autonomía e iniciativa personal en la medida en que se utilizan procedimientos que exigen planificar actividades, valorar diferentes opciones y tomar decisiones propias. El trabajo cooperativo de búsqueda de información o de resolución de problemas y la puesta en común de los resultados enseñará a valorar las aportaciones ajenas, aceptar los errores propios, aprender la forma de corregirlos y no rendirse ante un resultado inadecuado.

### **Competencias sociales y cívicas (CSC):**

La contribución a desarrollar esta competencia se logra mediante el conocimiento del amplio y rico patrimonio cultural, artístico y arqueológico griego y romano en comparación con el medieval y actual en Compostela. Este conocimiento de la herencia clásica potencia el aprecio y valor del arte como producto de la creación humana y como testimonio de la historia, al tiempo que fomenta el interés por su conservación y disfrute. Asimismo, conocer la cultura y el arte clásicos proporciona referencias para hacer una valoración crítica de creaciones culturales y artísticas posteriores dado que, a lo largo de toda la historia, el mundo clásico fue motivo de inspiración tanto de producciones pictóricas como escultóricas, literarias, musicales y mismo cinematográficas. Igualmente, mediante el conocimiento de los grandes clásicos de la literatura griega y latina se permite una mejor interpretación de la literatura posterior, en la que perduran temas, arquetipos, mitos y tópicos, al tiempo que se desarrolla el interés por la lectura y el amor por la literatura.

### **Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEE):**

El proyecto contribuye al desarrollo del estudiante en la medida en que se realizan actividades individuales y colectivas que exigen planificar, organizar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. El estudio, como actividad individual, y la participación en actividades exigen autoestima, seguridad en un mismo, juicio crítico, espíritu emprendedor, capacidad de esfuerzo y habilidades sociales. Por otro lado, el estudio del rico patrimonio arqueológico de Compostela puede servir también para que el alumnado conozca su impacto en la economía regional.

### **Competencia de conciencia y expresiones culturales (CCEC):**

La contribución a la competencia social y ciudadana se establece desde el conocimiento de la organización social, instituciones políticas y modo de vida de griegos y romanos como referente a lo largo de la historia de muchos de los pueblos de Europa. La participación de los ciudadanos en la vida pública, la delimitación de los derechos y deber de los individuos y de las colectividades, la organización social y los modos de vida cotidiana, en el ámbito europeo, tiene sus raíces en Grecia y Roma. Sus esquemas de comportamiento individual y social fueron conocidos a través de la lectura de los clásicos y, en ocasiones, fueron presentados como modelos de conducta. Aun hoy su estudio puede servir para realizar una reflexión y una valoración crítica sobre los comportamientos sociales aplicados a nuestro modelo social y político basado en la democracia. Paralelamente, el conocimiento de las desigualdades existentes en esas sociedades antiguas puede favorecer una visión crítica ante las mismas. La clase de Cultura clásica se convierte así en el espacio adecuado para fomentar una valoración positiva de la participación ciudadana, la negociación y la aplicación de normas iguales para todos como instrumentos válidos en la resolución de conflictos sociales e individuales.

### **8. CONTENIDOS**

Los contenidos reflejados en el libro interactivo “Asseconia, el pasado clásico de Santiago de Compostela” se organizan en cinco bloques interrelacionados: Historia y Cronología, Arte y Patrimonio Cultural, Filosofía, Mitología y Religión y Sociedad y Vida cotidiana. Estos cinco bloques temáticos configuran un mapa de conocimiento colectivo que acercará el pasado clásico de Santiago de Compostela al alumnado haciendo que tengan un conocimiento más profundo de su cultura y tradiciones desde el conocimiento pasado aplicado al presente a partir de las TICs.

## BLOQUE I: HISTORIA Y CRONOLOGÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- B1.1 Marco histórico de la civilización griega y romana.</li> <li>- B1.1 Cronología y distinción de épocas.</li> <li>- B2.1 La fundación y el desarrollo social, político y económico de la ciudad de Santiago de Compostela.</li> <li>- B2.2 Identificar algunos hitos esenciales en la historia de Grecia y Roma y conocer sus repercusiones.</li> <li>- B1.2 Observación, interpretación y descripción del calendario romano: semejanzas y diferencias con el calendario cristiano actual.</li> <li>- B2.3 Historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país.</li> <li>- B3.4 Trabajos de investigación sobre la civilización clásica en nuestra cultura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B2.1 Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.</li> <li>- B2.3 Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>- B2.4 Clasificar, analizar y comentar obras significativamente aplicando un método que abarque diferentes enfoques (técnico, formal, semántico, cultural, sociológico y histórico).</li> <li>- B2.5 Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.</li> <li>- B2.6 Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB1.1.1. Señala y describe algunos aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que pervivieron hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos.</li> <li>- CCB2.1.2 Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a otras culturas.</li> <li>- CCB2.1.3 Razona las ideas propias analizando el aprendido.</li> <li>- CCB2.1.4 Distingue, a grandes rasgos, las diferentes etapas de la historia de Grecia y Roma, nombrando los principales hitos asociados a cada una de ellas.</li> <li>- CCB2.1.5 Establece relaciones entre determinados hitos de la historia de Grecia y Roma y otros asociados a la cultura gallega.</li> </ul>

	<p>utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB2.1.6 Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana, identificando las conexiones más importantes que presentan con otras civilizaciones anteriores y posteriores.</li>   <li>- CCB2.1.7 Enumera y explica algunos ejemplos concretos en los que se pone de manifiesto a influencia que el mundo clásico tuvo en la historia y las tradiciones de nuestro país.</li>   <li>- CCB2.1.8 Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para solicitar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.</li> </ul>
--	--	--

## BLOQUE II: ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.1 Fundamentos del arte clásica.</li> <li>- B4.2 Arquitectura en Grecia y Roma: tipos de edificios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.1 Conocer las características fundamentales del arte clásica y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB41.1 Reconoce los trazos básicos del arte clásica en las manifestaciones artísticas antiguas y actuales.</li> <li>- CCB41.2 Realiza ejes cronológicos y sitúa en ellos aspectos relacionados con el arte</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.3 Escultura en Grecia y Roma: etapas, estilos y temáticas.</li> <li>- B4.4 Ingeniería romana: obras públicas y urbanismo. Vías romanas.</li> <li>- B4.5 Herencia clásica en el patrimonio artístico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- B4.2 Identificar las características más destacables de la arquitectura grecorromana en relación con el arte y patrimonio gallego...</li> <li>- B4.3 Conocer las manifestaciones escultóricas del arte griega y romana a lo largo de la e identificar su temática.</li> <li>- B4.4 Conocer las creaciones urbanísticas romanas, así como su red viaria en relación con Santiago de Compostela.</li> <li>- B4.5 Conocer y saber localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio gallego.</li> </ul>	<p>grecolatina, asociándolos a otras manifestaciones culturales o a hitos históricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB4.2.1 Reconoce las características esenciales de las arquitecturas griega y romana, identificando en imágenes a orden arquitectónica a la que pertenecen distintos monumentos, para razonar su respuesta.</li> <li>- CCB4.3.1 Reconoce esculturas griegas y romanas en imágenes, las encuadra en un período histórico e identifica en ellas motivos mitológicos, históricos o culturales.</li> <li>- CCB4.4.1 Describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para el desarrollo del Imperio y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.</li> <li>- CCB4.5.1 Localiza en un mapa los principales monumentos clásicos del patrimonio español y europeo, identificando a partir de elementos concretos su estilo y su cronología aproximada.</li> </ul>
---	--	--

### BLOQUE III: FILOSOFÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- B3.4 Ideología en la antigüedad sobre el fin del mundo, el más allá, el ocaso y la muerte.</p> <p>-B3.4 Análisis de leyendas, rituales o cultos alrededor de la ideología en la antigüedad sobre el fin del mundo, la más allá, el ocaso y la muerte.</p> <p>- B3.4.1 Lo caminar, la filosofía de la vida errante, limpieza del alma, fenómeno de peregrinación.</p> <p>- B3.4.2 Busca, curiosidad, sabiduría.</p> <p>-B3.4.3 Los cambios sociales. Pensamiento en la antigüedad, edad media y contemporaneidad.</p>	<p>- B3.4 Argumentar con claridad y capacidad crítica la propia visión de los modos de pensar en la antigüedad, edad media y actualidad.</p> <p>- B3.4 Realizar trabajos de investigación sobre ideología en la época clásica, medieval y actual sobre la concepción del mundo, la muerte, el más allá, el aprendizaje del caminar, la observación, la limpieza del alma y la peregrinación.</p> <p>- B3.4 Tener como referencia los hechos y acontecimientos históricos para comprender la filosofía de cada estilo.</p>	<p>-CCB3.4.1 Aprender la filosofía del momento.</p> <p>- CCB3.4.2 Sintetizar correctamente la filosofía de cada época y estilo.</p> <p>- CCB3.4.3 Argumentar sus propias opiniones con claridad y coherencia.</p> <p>- CCB3.4.4 Comprender el marco histórico para la presentación de ideas.</p>



## BLOQUE IV: MITOLOGÍA Y RELIGIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- B.3.1 Mitos grecolatinos. Dioses y héroes. animales mitológicos.</p> <p>- B3.2 Cristianismo. Apóstol Santiago, Santos, Cristo.</p> <p>- B3.3 La religión griega y romana en relación con la religión cristiana.</p> <p>- B.3.4 Religión clásica: culto público y privado en relación con el cristianismo.</p>	<p>-B3.1 Conocer los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina. animales mitológicos.</p> <p>- B3.2 Conocer los mitos y héroes grecolatinos, y establecer semejanzas y diferencias entre mitos y héroes antiguos y actuales.</p> <p>- B3.2 Conocer y comparar las características de la religiosidad y religión griega con las actuales.</p> <p>- B3.3 Explicar los fundamentos de la religiosidad romana y distinguir la religión oficial de las manifestaciones de culto privado.</p>	<p>- CCB3.1.1 Puede nombrar con su nombre griego y latino a 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.</p> <p>- CCB3.2.2 Identificar dentro del imaginario mítico dioses, semidioses, héroes y animales mitológicos y explicar los principales aspectos que los diferencian.</p> <p>- CCB3.2.1 Identificar dentro del imaginario religioso cristiano, santos y apóstoles, y explicar los principales aspectos que los diferencian.</p> <p>- CCB3.3.1 Señalar similitudes y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o tradición religiosa.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB3.3.2 Reconocer e ilustrar con ejemplos el mantenimiento de lo mítico y la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las principales similitudes y diferencias entre ambos tratamientos, asociándolos a otros rasgos culturales propios de cada época.</li>   <li>- CCB3.3.4 Reconocer las referencias mitológicas en las artes plásticas, siempre que sean claras y sencillas, describiendo, mediante el uso que de ellas se haga, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.</li>   <li>- CCB3.3.5 Enumerar y explicar las principales características de la religión griega, relacionándolas con otros aspectos básicos de la cultura helénica y haciendo comparaciones con manifestaciones religiosas de otras culturas.</li>   <li>- CCB3.3.6 Distinguir la religión oficial de Roma de los cultos privados, y explicar sus propias características.</li> </ul>
--	--	---

## BLOQUE V: SOCIEDADE Y VIDA COTIDIANA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- La sociedad en Grecia, Roma, la Edad Media y la actualidad: estilo de vida, costumbres.</p> <p>- B5.1 Celebraciones públicas o privadas de carácter religioso o no religioso.</p> <p>- B5.2 La vida cotidiana en Grecia y Roma, la Edad Media y la actualidad.</p>	<p>- Conocer las características y evolución de las clases sociales en Grecia, Roma, la Edad Media y la actualidad.</p> <p>-B5.1 Conocer los rasgos más destacados de la vida cotidiana en Grecia, Roma, la Edad Media y la actualidad.</p> <p>- B5.2 Conocer las celebraciones públicas o privadas de carácter religioso o no religioso en Grecia, Roma, la Edad Media y la actualidad.</p>	<p>- CCB5.1.1 Describe la organización de las sociedades griega, romana, medievo y actualidad explicando las características de las clases sociales y los papeles asignados la cada una, relacionando estos aspectos con los valores cívicos de las diferentes épocas.</p> <p>-CCB5.2.1 Identifica y describe los diferentes tipos de vida y costumbres de la época clásica, medievo y contemporaneidad.</p> <p>-CCB5.2.2 Identifica y describe formas de trabajo y las relaciona con los conocimientos científicos y técnicos de la época, y explica su influencia en el progreso de la cultura occidental</p>

## 9. DISPOSICIÓN DE LOS CONTENIDOS EN EL LIBRO INTERACTIVO

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA						
MÓDULOS DEL LIBRO DIGITAL						
0.INTRODUCCIÓN	I. MITO VS LOGOS	II. MITOLOGÍA	III. ASECONIA	IV. URBANISMO	V. RITUALES Y SÍMBOLOS OCULTOS	VI.PEROSNAJES MITOLÓGICOS EN SANTIAGO DE COMPOSTELA
Preludio	Mito vs Logos	Mitología	Las piedras y sus huellas	Urbanismo	Raíces grecolatinas	Introducción al itinerario a realizar por la actual Compostela
Lo oculto	Filosofía	Cosmogonía I	Los celtas	Arqueografía urbana	Días divinos	Atlas plaza do Toural
Proyecto	Naturaleza mística	Cosmogonía II	Lugar estratégico	Asseconia	Meses divinos	Personajes Casa-Pazo Fonseca
Cualidades de los errantes definidas por Keri Smith	S.T. Pico Sacro	Jerarquía de los dioses	Los orígenes de Assegonia	Foro	Año Santo	Hipocampos Platerías
El errante	Miliario de A Gándara	Árbol genealógico	Orientación	Explicación del hipotético foro	Escaleras rúa da Carricova	Personajes fachada de Platerías
Escuela peripatética	Vías de comunicación romanas	Griegos y Romanos	Disposición urbanística	Teatro	Antecedentes del camino de Santiago	Árbol de la ciencia
Los peripatéticos en la serie "Merli"	Solsticio en el Pico Sacro	Dioses	Desmontando Santiago de Compostela	Hipótesis del teatro		Personajes del Hostal de los Reyes Católicos

<i>Solvitur ambulando</i>	Secuencia de fotos del solsticio	Otros cultos	Restos arqueológicos Mausoleo romano	Mapa	Sol y luna	Virtudes cardinales de S. Fructuoso
Ver, pensar y caminar	S.T. Monte do Gozo	Plegarias, sacrificios ...	Ara de S. Paio	Termas	Representaciones de soles y lunas	Sirena S. Martín Pinarío
¿Qué nos dices Santiago de Compostela?	S.T. Monte Viso	Calendario sagrado	Cripta apostólica	Muralla	Orbis Terrarum de Agripa	Atenea/Minerva facultad de Historia
Arqueografía urbana	Posición solar de Asseconia	Glosario	Necrópolis	Acueducto	Solsticio de invierno	Fuente de la esfinge
Glosario	S. T. Finisterre	Bibliografía	Muro romano	Hipótesis sobre el acueducto	Crismón	Atenea/Minerva facultad de Químicas
Bibliografía	S.T San Andrés de Teixido	Webgrafía	Termas romanas	Noticias sobre el acueducto	Elementos del cristianismo	Grifo Casa de la parra
Webgrafía	El paso de la laguna Estigia	Actividades	Torreón y muralla	El tiempo desvelará el misterio	Crismón de Platerías	Eolo Alameda
Documentación gráfica	Comentario del cuadro de Patinir		Restos cerámicos	Webgrafía	Blanco y negro	Otros elementos clásicos: Concha
	Cultos místéricos		Evidencia numismática	Documentación gráfica	Mano de Cibeles	Otros elementos clásicos: Higa
	Glosario		Ara a Júpiter	Actividades	Glosario	Otros elementos clásicos: Reloj de sol

	Bibliografía		Ara al Sol invictus		Biblografía	
	Webgrafía		La Asseconia abandonada		Webagrafía	
	Documentación gráfica		Los habitantes de Asseconia		Documentación gráfica	
	Actividades		Toponimia anterior a Compostela		Actividades	
	Licencias		Glosario			
			Bibliografía			
			Webgrafía			
			Documentación gráfica			
			Actividades			

## 10. PAQUETES DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS DEL LIBRO

Cada libro digital tiene un paquete de actividades interactivas que tratan los contenidos explicados en el libro. Estas actividades van desde actividades sencillas como rellenar huecos en textos, preguntas interactivas insertadas en videos, juegos de memoria, preguntas de verdadero o falso, cartas dialogadas, sopa de letras, recorridos interactivos, crucigramas, arrastrar palabras, etc.

Las actividades que están fuera del libro pueden ser interactivas o de investigación sobre temas relacionados con el contenido que se aborda en el libro digital.

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA		
MÓDULOS	ACTIVIDADES INSERTADAS EN EL LIBRO DIGITAL	ACTIVIDADES FUERA DEL LIBRO DIGITAL
<b>0.INTRODUCCIÓN</b>	- <b>Dialog cards.</b> Preguntas variadas sobre la información aprendida en el libro dixital.	- <b>Poniéndonos en camino.</b> Actividad para que el/la alumno/a haga de modo independiente sin presencia del profesor/a. Se trata de deambular por las calles de Compostela tomando notas y apuntes sobre las observaciones, percepciones y sensaciones del estudiante en su error.
<b>I. MITO VS LOGOS</b>	- <b>Verdadero o falso.</b> Preguntas variadas. - <b>Rellenar huecos.</b> Texto de Aristóteles. - <b>Ensayo.</b> Actividad de redactar. - <b>Drag and drop.</b> Cultos místéricos. - <b>Preguntas insertadas en una imagen.</b> Paisaje de Compostela.	- <b>Los montes que rodean Compostela en My Maps.</b> Actividad para hacer de modo autónomo siguiendo el tutorial para emplear la app "My Maps" y marcar el polígono que dibujan los montes que rodean Compostela, ver sus distancias y donde se encuentran ubicados. - <b>Crucigrama.</b> Preguntas variadas.
<b>II. MITOLOGÍA</b>	- <b>Drag and drop.</b> Clasificación de dioses. - <b>Drag and drop.</b> Clasificación de diosas. - <b>Memory game.</b> Emparejar cada dios con su campo de acción. - <b>Dialog cards.</b> Preguntas variadas sobre la información aprendida en el libro digital. - <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a huecos de un texto. - <b>Drag and drop.</b> Clasificación de dioses según su jerarquía.	- <b>Hagamos un sacrificio en honor a Júpiter.</b> Actividad para hacer en conjunto en clase. Se trata de hacer una performance o una pequeña representación teatral para representar como se hacían los sacrificios en la antigüedad. - <b>Sopa de letras.</b> Dioses romanos.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>True or false.</b> Preguntas de verdadero o falso sobre los contenidos del libro interactivo.</li> </ul>	
<b>III. ASECONIA</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a huecos de un texto.</li> <li>- <b>Drag and drop.</b> Clasificación de topónimos.</li> <li>- <b>Drag and drop.</b> Clasificación das características de una ciudad romana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Construyamos un ara.</b> Actividad para hacer de modo individual o en conjunto en clase. Se trata de una tarea artística con la finalidad de construir un ara a un dios siguiendo las características de las aras romanas.</li> <li>- <b>Cuestionario sobre Asseconia.</b> Cuestionario interactivo sobre la información presentada en el libro. Para hacer de modo interactivo y con retroalimentación interactiva.</li> <li>- <b>Tour virtual 360°.</b></li> </ul>
<b>IV. URBANISMO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Memory game.</b> Emparejar cada obra de arte con su nombre.</li> <li>- <b>Question set.</b> Varias actividades cuestionario sobre los contenidos del libro interactivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Abocetando Asseconia.</b> Actividad para hacer de modo individual en clase. Se trata de una tarea artística con la finalidad de hacer un boceto de cómo sería la ciudad de Asseconia según la imaginación y lo aprendido en el libro digital.</li> <li>- <b>Cuestionario sobre los estudios de Carlos Sánchez Montaña.</b> Cuestionario interactivo sobre la información presentada en el libro. Para hacer de modo interactivo y con retroalimentación interactiva.</li> <li>- <b>Tour virtual 360°.</b></li> </ul>
<b>V.RITUALES SÍMBOLOS OCULTOS</b>	<b>Y</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Memory game.</b> Emparejar cada sol o luna de las obras de arte con su nombre.</li> <li>- <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a huecos de un texto.</li> <li>- <b>Record an audio.</b> Grabar un audio explicando que se produce en Compostela en los solsticios en la torre del tesoro.</li> <li>- <b>Single choice set.</b> Cuestionario sobre contenidos del libro interactivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Diseña un nuevo rosetón para la catedral de Santiago de Compostela.</b> Actividad para hacer de modo individual en clase. Se trata de una tarea artística con la finalidad de hacer un nuevo diseño para la catedral según la imaginación y lo aprendido en el libro digital.</li> <li>- <b>Cartas parlantes.</b> Actividad interactiva con retroalimentación interactiva. El alumno lee la pregunta y responde oralmente, después gira la carta y comprueba la respuesta.</li> </ul>



<p><b>VI.PEROSNAJES MITOLÓGICOS EN SANTIAGO DE COMPOSTELA</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Identificando personajes mitológicos en Santiago de Compostela.</b> Tarea interactiva que se tiene que hacer después de hacer el recorrido por las calles de Santiago para ver si el alumnado es capaz de recordar e identificar los personajes mitológicos representados en los edificios compostelanos.</li> <li>- <b>Collage mitológico.</b> Actividad para hacer de modo individual en clase. Se trata de una tarea artística con la finalidad de hacer un collage sobre los personajes mitológicos de los edificios de Compostela.</li> <li>- <b>Ginkana virtual.</b></li> <li>- <b>Actividad de repaso final a partir de imágenes.</b></li> </ul>
---	--	---

## 11. METODOLOGÍA

Este proyecto tiene una doble finalidad metodológica; una, que el docente pueda emplearlo como recurso didáctico en el aula y otra, que el alumnado pueda gestionar de una manera autónoma su propio aprendizaje, marcando su ritmo de adquisición de contenidos y realización de tareas.

Con profesor o sin él, lo que este libro digital y su correspondiente paquete de actividades pretende es estimular al alumnado para que conozca su pasado a través del arte y el patrimonio cultural recurriendo a las TICs como fuente de conocimiento, contacto, comunicación y descubrimiento.

El método del libro es versátil (flexible), globalizado (versión integrada de la realidad), personalizado (de acuerdo al aprendizaje de los estudiantes) y socializador (integración de todo el alumnado) en la que se pretende un aprendizaje entre iguales a partir del trabajo cooperativo. De este modo la dinamización metodológica deberá fomentar el trabajo autónomo del alumnado, estimular las capacidades para el trabajo colaborativo, potenciar las técnicas de indagación y descubrimiento y conseguir la transferencia de lo aprendido a la situación de la vida real.

### **Estrategias de atención a la diversidad:**

Cada alumno y cada alumna es distinto de los demás. Sus conocimientos, ideas y creencias previas son distintos; también lo son sus capacidades, sus ritmos de desarrollo y de trabajo y su estilo de aprendizaje.

Atender a la diversidad del alumnado es la única alternativa al aprendizaje no comprensivo de muchos alumnos y alumnas. Si queremos que todos aprendan no podemos pensar que todos saben lo mismo, adquieren las mismas capacidades, tienen los mismos intereses o la misma manera de aprender.

Atendiendo a estas características, el libro digital permite desarrollar al máximo las capacidades del alumnado pues, las TIC suelen ser herramientas de sencillo uso para las nuevas generaciones y de fácil accesibilidad para las personas con discapacidad.

### **Estrategias de atención a la convivencia:**

- Aprender a relacionarse a través del buen empleo de las TIC (redes sociales).
- Respetar el trabajo propio y ajeno elaborando críticas constructivas.
- Trabajar de forma conjunta, compartir ideas.

- Valorar la diversidad de opiniones, métodos de trabajo y manifestaciones culturales.
- Desarrollar las inteligencias emocionales.

### **Empleo del libro digital:**

El proyecto se compone de 7 módulos, todos están basados en el libro digital que incluye actividades insertadas excepto el último que se trata de una presentación, fragmentada en tres partes, para hacer un itinerario presencial por las calles de Santiago de Compostela. Además del libro digital con las actividades interactivas, cada módulo posee otras actividades fuera de este libro. Algunas de ellas son interactivas y otras para desarrollar de manera tradicional.

Cada libro posee una portada en la que después de presionar en ella se accede a los contenidos de forma ordenada. Estos contenidos siempre se aparecen en una columna vertical que hay a la izquierda. Se va presionando en cada pestaña empezando por arriba para visualizar cada apartado. En estos apartados hay información textual pero también gráfica a partir de imágenes, vídeos y enlaces.

En la parte final de la columna de la izquierda estarán las actividades interactivas insertadas en el libro. Cada actividad posee un enunciado que describe la tarea a realizar.

El libro interactivo es de fácil lectura e intuitivo, así como el resto de tareas que están fuera de este.

Portada de uno de los módulos del proyecto.

Mitología.

IOVI

# II. MITOLOGÍA

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

**Mitología.**

Leer

Reutilizar <> Embeber H:P

## Estructura del libro interactivo

Mitología

1 / 22


Mitología

- Mitología
- Cosmogonía I
- Cosmogonía II
- Jerarquía de los dio...
- Moradas de los dioses
- Árbol genealógico d...
- Griegos y Romanos
- Dioses
- Otros cultos
- Plegarias, sacrificio...
- Calendario sagrado
- Glosario
- Bibliografía
- Webgrafía
- Actividad 1
- Actividad 2
- Actividad 3
- Actividad 4
- Actividad 5
- Actividad 6

### Mitología

La Mitología es la historia que trata sobre la vida y hazaña de dioses, semidioses y héroes de la antigüedad pagana. Lo que en ella se cuenta no siempre es mentira o ficción, sino que algunas de estas historias están basadas en hechos históricos.

Son narraciones tradicionales de gran originalidad que, desde hace siglos, han fascinado al mundo entero inspirando e influyendo a toda la cultura europea. En estas historias o narraciones, los antiguos griegos y romanos, intentaban explicar el origen del mundo y la humanidad, fenómenos naturales, así como la historia de divinidades y héroes.



Rueda de dioses clásicos en <https://pixabay.com/es/vectors/griego-grecia-marco-mitolog%C3%ADa-3223553/>.CC0.

1 / 22

Mitología

## 12. EVALUACIÓN

- **Evaluación formativa:** Consiste en evaluar el progreso y los conocimientos de los/as alumnos/as de manera frecuente e interactiva a través de las numerosas actividades que oferta el programa H5P. El software educativo permite evaluar de manera lúdica a partir de todo tipo de actividades interactivas, con múltiples opciones para personalizar y adaptar al gusto y necesidades del nivel y tipo de alumnado. La amplia variedad de ejercicios incluye juegos de hacer parejas, arrastrar palabras, ejercicios de completar, clasificar u ordenar, poseen un sistema de autoevaluación en la que el propio alumno puede observar sus errores en el momento de realizar las tareas.

- **Evaluación del proceso de búsqueda de información e investigación, relacionando épocas, estilos, costumbres e ideologías:** Es el seguimiento de la evolución de cada alumno/a en la manera de investigar y buscar información, aplicada a la realidad tangible haciendo uso de las TICs y aprendiendo de una manera lúdica con las mismas.

- **Evaluación por competencias:** Desde las siete competencias básicas citadas anteriormente se evaluará a cada alumno/a.

### Instrumentos de evaluación:

#### **-Manejo del libro interactivo-digital:**

Empleo de los iconos del libro digital y busca a través del navegador para abrir el libro.

#### **-Las actividades interactivas en H5P:**

Resolver actividades de arrastrar palabras, de llenar huecos en un texto, juegos de memoria, cuestionarios, preguntas de verdadero o falso, visionados de audiovisuales, consultas de páginas webs, presentaciones de diapositivas, galerías de imágenes, sopas de letras, crucigramas, etc.

**- Las actividades analógicas presentadas de forma virtual en H5P:**

Resolver actividades de tipo artístico y de investigación según la filosofía peripatética y errante descrita en el primer módulo del proyecto y también haciendo búsquedas en internet y otras fuentes analógicas.

**-Observación del alumnado:**

Colaboración y respeto con los compañeros y con el profesorado. Cuidado por el material utilizado, puntualidad, atención en clase, realización de actividades y participación tanto en el aula como online. Habilidad para tomar iniciativa, organizar y persistir en el aprendizaje analógico y digital, etc.

**-Manejo del material TIC (hardware y software):**

Uso de ordenadores, manejo del proyecto H5P, aula virtual Moodle, empleo de los diferentes navegadores, uso de los dispositivos periféricos (teclado, auriculares, ratón, *pen drive*...), y uso de las distintas herramientas digitales.

**-Las competencias clave:** con las que están relacionada los estándares de aprendizaje.

Se podrá emplear la siguiente rúbrica para evaluar al alumnado.

RÚBRICA DEL PROYECTO						
ÍTEMS	COMP.	EXCELENTE (10 ptos)	MUY BEN (9-8 ptos)	ACEPTABLE (7-5 ptos)	ESCASO (4-3 ptos)	NULO (2-1ptos)
<b>Manejo del libro interactivo digital:</b> interacción con el mundo digital. Empleo de los iconos del libro, consulta de enlaces, audiovisuales...	CD CMCCT CCEC					
<b>Manejo del material TIC (<i>hardware y software</i>):</b> Interacción del mundo digital. Uso de ordenadores, aula virtual, navegadores, dispositivos periféricos (teclado, auriculares, ratón, <i>pen drive</i> ...).	CD CMCCT					
<b>Comprensión de contenidos:</b> nivel de adquisición dos contenidos del libro interactivo.	CCL CCEC					
<b>Realización de las tareas interactivas:</b> nivel de ejecución para resolver actividades de arrastrar palabras, de rellenar huecos en un texto, juegos de memoria, cuestionarios, preguntas de verdadero o falso...	CD CMCCT CCEC					
<b>Realización de las tareas analógicas:</b> nivel de ejecución para resolver actividades de tipo artístico y de investigación.	CAA CCEC CSIEE					
<b>Participación:</b> nivel de implicación y colaboración en el aula.	CSC CAA CSIEE					
<b>Atención:</b> Valoración de la atención e interés.	CAA CSIEE					
<b>Comportamiento:</b> individual y a nivel grupal.	CSC					



Licencias por formación para profesorado de Educación Secundaria 2021-2022  
Proyecto individual para la creación de materiales curriculares digitales  
Modalidad 1

Ana Delia Rodríguez Dorrego  
Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional y Universidades