# OLIM: CUIDAR EL VIAJE PARA LLEGAR A LA META

Alejandro Pastor del Castillo
Colegio San Ramón y San Antonio - Madrid

OLIM *es un proyecto competencial enfocado a la enseñanza de la asignatura de* Cultura Clásica *en la* Educación Secundaria Obligatoria *que busca favorecer la igualdad de oportunidades entre los alumnos, mejorar el rendimiento, enriquecer la formación en valores y en conductas morales y fomentar el estudio de las humanidades en general y del mundo clásico en particular, base indiscutible para el conocimiento de la sociedad contemporánea. A través de una metodología activa, las* TIC, *la* Flipped Classroom, *la recreación de objetos y lugares históricos y las visitas y viajes culturales, se van desarrollando proyectos, talleres y actividades de diversa índole que acercan a los alumnos a la realidad del mundo clásico, al tiempo que desarrollan y potencian todas las competencias clave, la igualdad de oportunidades y su formación humana en valores. La creación de materiales propios que sirven no sólo para nuestro colegio, sino para otros centros, hacen de* OLIM *un proyecto sostenible y útil para toda la comunidad educativa*.

## 0.- Introducción

### 0.1 Significado

*OLIM* es un adverbio latino que significa ‘una vez’, ‘en otro tiempo’, érase una vez’, adverbio más que indicado para dar nombre a un proyecto cuyo fin es acercar la cultura grecorromana a alumnos de las etapas de Primaria, Secundaria y Bachillerato. Pretende que los alumnos sientan esta cultura viva, asequible, cercana y tan actual que puedan encontrar en su estudio soluciones capaces de resolver los problemas y necesidades de hoy en día, aportándoles una formación humana en valores.

### 0.2 Contexto social

El Colegio San Ramón y San Antonio, fundado en 1926, es un centro educativo concertado y confesional con todas las etapas concertadas, desde Educación Infantil hasta Bachillerato.

Cuenta con 850 alumnos de más de treinta nacionalidades con situaciones sociales, económicas y culturales muy diversas. Atiende a alumnos con Necesidades Educativas Especiales y a otros que necesitan medidas de apoyo como PMAR, Educación Compensatoria o Refuerzo Educativo.

Dispone, asimismo, de una residencia femenina con 72 internas de entre los tres y los diecisiete años, muchas de ellas con importantes carencias familiares y socioeconómicas. Un elevado porcentaje procede de países como Perú, Colombia, Ecuador, República Dominicana, Guinea Ecuatorial, Filipinas o China.

Este factor enriquece la convivencia y compromete a garantizar la igualdad de oportunidades, la incorporación e integración social y educativa de todos ellos.

El claustro está formado por 61 profesores: 29 conforman la etapa de Educación Infantil y Primaria y 32, los de la ESO y Bachillerato, que, junto al personal no docente, se esfuerzan tanto por la calidad educativa como por la atención a las necesidades del alumnado y de sus familias.

### 0.3 Desarrollo

*OLIM* es un proyecto competencial ideado por el *Departamento de Lenguas y Cultura Clásicas* para la enseñanza de las asignaturas de Cultura Clásica de 3º y 4º de ESO, los bloques culturales de La-

tín de 4º de ESO y Griego I y Latín I de 1º de Bachillerato y los temas de historia de Grecia y Roma y del Renacimiento de Ciencias Sociales de 1º y 3º de ESO.

Dado el carácter tan diverso de nuestro alumnado, hemos ido desarrollando un proyecto que contribuya a conseguir cuatro objetivos:

1 | Favorecer la igualdad de oportunidades entre los alumnos de referencia y los que tienen cualquier dificultad de aprendizaje y la incorporación e integración social y educativa de todos ellos.

2 | Mejorar el rendimiento de los alumnos y disminuir el fracaso académico y el abandono escolar.

3 | Enriquecer la formación en valores y conductas morales de nuestros alumnos.

4 | Fomentar el estudio de las Humanidades en general y del mundo clásico grecorromano en particular en nuestro centro educativo.

Es por esto por lo que hemos optado por cambiar el enfoque de estas materias por uno más innovador y motivador, diseñando, así, un proyecto de creación propia al que hemos llamado *OLIM*.

Fue en el curso 2012/13 cuando, debido a la crisis económica mundial que, sin duda, también afectó a muchos de nuestros alumnos, el departamento decidió prescindir del libro de texto de las asignaturas de *Cultura Clásica* de 3º y 4º de ESO y reducir los gastos que supone el inicio del curso escolar, desarrollando un manual propio, descargable por internet e imprimible a muy bajo costo y que se ajusta al currículo oficial y a los contenidos abarcables durante un curso académico. Este manual fue complementado con material multimedia empleado en clase y actividades grupales.

En el curso 2014/15, se empiezan a combinar los contenidos teóricos con talleres cuya finalidad era que los alumnos sintiesen cercana la cultura grecorromana y con otras actividades de visibilización de las buenas prácticas de clase: desde ese mismo curso, mediante exposiciones en la entrada del colegio; a partir del curso 2016/17, con un canal propio de divulgación en *YouTube* con carácter didáctico, útil para docentes, alumnos y, en general, amantes del mundo clásico.

En el curso 2015/16, valorada positivamente la experiencia, el departamento decidió aplicar esta metodología al bloque cultural de *Latín* de 4º de ESO sobre “Historia, cultura y civilización” y a los bloques culturales de *Latín I* y *Griego I* de 1º de Bachillerato sobre “Historia, cultura, arte y civilización”.

También en el curso 2016/17, el *Departamento de Ciencias Sociales* decide enfocar por proyectos algunos de los tema de las asignaturas de *Geografía e Historia* de 1º y 3º de ESO. Es a partir del curso 2017/18 cuando empezamos a trabajar juntos este proyecto *OLIM*, involucrando asignaturas con contenidos afines que pueden complementarse y trazando líneas de trabajo semejantes y objetivos comunes.

Durante el curso 2020/21, asentado el proyecto y evaluado de forma positiva el trabajo y los resultados conseguidos durante los cursos anteriores, hemos hecho partícipes, de forma experimental, a los alumnos de 6º de Primaria con *Quirón*, un proyecto aún incipiente sobre mitología y fábula griegas y educación en valores que iremos desarrollando y dando forma en los cursos sucesivos hasta conseguir adaptarlo a las necesidades y exigencias de la etapa de Primaria.

## 1.- Justificación pedagógica

Desde el punto de vista pedagógico, somos conscientes de que los nuevos planes educativos instan a reemplazar la pedagogía tradicional, donde los alumnos son sólo meros receptores de contenidos e ideas, por una en la que sean sujetos activos capaces de hacer frente a los contenidos fijados en el curriculum y de transmitirlos.

Planteamos con *OLIM* una metodología activa que no sólo renueva la práctica docente y discente del aula, sino que también tenga en cuenta la diversidad del alumnado, las nuevas tecnologías, las TAC, las réplicas de materiales, monumentos y lugares antiguos, la adaptación del entorno de aprendizaje, la evaluación competencial y la enseñanza en valores que desprende el mundo clásico.

### 1.1 METODOLOGÍA ACTIVA, VIVENCIAL, CONSTRUCTIVISTA

Esta metodología activa constructivista nos permite atender a la diversidad cada vez más presente en las aulas, favorece que los alumnos tengan la oportunidad de aceptar al distinto, de aprender y aportar según sus capacidades y de adquirir un compromiso personalizado para con el grupo.

Las actividades manuales favorecen la concentración, el trabajo cooperativo, la confrontación y la coordinación con el resto del grupo y la toma de decisiones. Desarrollan la psicomotricidad, promueven la creatividad, la imaginación, las artes y el sentido de la estética. Además, el empleo, en la mayoría de los casos, de materiales reciclables conciencia en el cuidado del medio ambiente.

### 1.2 USO DE LAS TIC Y LAS TAC

Vemos indispensable el uso de las TIC, que facilita el acceso a la información y a abundantes recursos educativos, desarrolla la capacidad de búsqueda y de selección de información. A su vez, son una herramienta clave fuera y dentro del aula y del centro para garantizar la personalización del aprendizaje, el trabajo cooperativo y el intercambio de ideas.

Aunando la metodología activa y el uso de las TIC, nos esforzamos en hacer concebir el mundo audiovisual como herramienta perfectamente válida para madurar la expresión oral y corporal, estimular las destrezas de elaboración, estructuración, redacción y declamación de discursos y aportar un material didáctico propio que sirve para el estudio personal.

Estos proyectos audiovisuales son compartidos en redes sociales, contribuyendo tanto a crear contenido como a la visibilización de la enseñanza y de las buenas prácticas de aula.

Las RRSS, además, facilitan el intercambio de materiales y de prácticas de aula entre docentes y mantiene informadas a las familias sobre las actividades llevadas a cabo y el rendimiento diario de sus hijos, sintiéndose involucradas en su formación académica.

Para darles a las TIC una funcionalidad más formativa y pedagógica, las TAC enseñan a explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición continua de los conocimientos y habilidades, a mejorar la competencia digital, a otorgarle una nueva conceptualización a la enseñanza, a generar entornos virtuales de aprendizaje y a transformar los roles tradicionales del profesor y del alumno.

### 1.3 EVALUACIÓN COMPETENCIAL

La evaluación competencial mide el grado de eficiencia en el que un estudiante desarrolla y mejora sus habilidades. Por ello, se deben evaluar no sólo los conocimientos adquiridos o el resultado final de un proyecto, sino, sobre todo, todo su proceso de elaboración, las habilidades, la creatividad, la búsqueda y uso de recursos, la actitud individual y grupal y la presentación de un producto final.

Para conseguir todo esto, se han ido desarrollando a lo largo de estos años distintos materiales, proyectos, talleres, … que estimulan la participación activa del alumno y el desarrollo de las competencias clave.

### 1.4 LA CULTURA GRECORROMANA Y SU VALOR INSPIRADOR

Sólo una visión amplia y profunda de las civilizaciones griega y romana en los diversos ámbitos literario, artístico, filosófico, científico, social, mitológico, … y de su contribución al progreso moral de

la humanidad es capaz de conseguir que los alumnos tomen conciencia de que, sin un conocimiento básico de la cultura clásica, no es posible comprender ni su pervivencia e importancia a lo largo de los siglos ni los orígenes de nuestra cultura europea en general y española en particular.

A través del estudio de la cultura grecorromana el alumno es capaz de hacer un ejercicio de reflexión y análisis acerca de las bases sobre las que se cimientan las características de nuestro mundo contemporáneo, confrontándolas con todo el legado clásico conocido y estableciendo relaciones de correspondencia entre éste y aquellas.

Por la necesidad de cubrir todas estas nuevas necesidades y consideraciones que nos muestra el nuevo paradigma educativo del S. XXI, hemos desarrollado *OLIM*, un proyecto competencial que, como hemos esbozado, se ajusta a todas estas nuevas exigencias y que, indiscutiblemente, exige la formación continua del profesorado, ya que le obliga a trazar líneas de investigación, a cambiar las dinámicas, las estrategias, los procesos, las herramientas y los materiales de aula y a darle un enfoque continuo y más objetivo a la evaluación.

## 2.- Objetivos didácticos

*OLIM* persigue los siguientes objetivos:

1 | Acercar a los alumnos al estudio de la cultura de Grecia y Roma para que tomen conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de ésta en nuestra cultura contemporánea.

2 | Dar a conocer la importancia del legado clásico como fuente inagotable de pautas atemporales que fortalecen nuestra condición de individuos sociales que sienten las bases de la identidad del patrimonio cultural material e inmaterial de Europa en general y de España en particular.

3 | Aproximar a los alumnos a las fuentes literarias provenientes directamente de Grecia y Roma de donde extraer la información necesaria para cada proyecto.

4 | Entender, valorar y gozar de la aportación del legado grecorromano al mundo contemporáneo.

5 | Conocer y transmitir por medio del comportamiento los valores éticos y morales que encierra el mundo antiguo, cruciales para la convivencia y el desarrollo social al que debe hacer frente la sociedad del siglo XXI.

6 | Potenciar la interdisciplinariedad entre diferentes áreas de conocimiento afines (Lengua, Literatura, Geografía, Historia, Arte, Griego, Latín) o de otros campos (Tecnología, TIC, Economía, Educación Plástica Visual y Audiovisual, Educación Física, Música, …).

7 | Favorecer la integración y la igualdad de oportunidades entre los alumnos con diferentes capacidades, mejorar el rendimiento y la motivación de los alumnos dentro y fuera del aula, disminuir el fracaso escolar y el abandono de asignatura por medio de metodologías innovadoras que pongan en relieve el trabajo y la aportación de los alumnos con propuestas creativas, originales, motivadoras y atractivas.

8 | Recurrir al aprendizaje basado en proyectos que favorece el desarrollo de todas las competencias clave, pone a los alumnos ante situaciones y problemas a los que deben dar resolución, estimula el pensamiento crítico, lógico, analítico y creativo, mejora la capacidad de organización, exposición de ideas y conclusiones, organizando y mostrando discursos coherentes, evalúa todo el proceso de aprendizaje y favorece la coordinación y la organización con los demás compañeros hasta obtener un resultado común que sea expresión del grupo.

9 | Desarrollar y potenciar el valor didáctico de la expresión oral y corporal con las pautas más básicas de elaboración, estructuración, redacción y declamación de discursos simplificados en registro coloquial, familiarizando a los estudiantes con el lenguaje de nuestro tiempo, presente en la mayo-

ría de actividades del ámbito de la vida contemporánea.

10 | Fomentar en el aula las TIC, los medios y recursos audiovisuales y los artísticos para favorecer la búsqueda, selección, tratamiento y exposición de información por medio de la imaginación, la creatividad, la originalidad y la expresión artística, estética, creativa, humanista y cultural.

11 | Impulsar el uso de las TAC a fin de adquirir competencias de trabajo colaborativo y de resolución de conflictos en grupo, poniendo a los alumnos ante situaciones y problemas cotidianos a los que deben dar respuesta.

12 | Crear materiales y recursos propios que respeten el medio ambiente y que sirvan a promociones posteriores y a profesores y alumnos de cualquier centro. promoviendo las actividades manuales para el desarrollo de la psicomotricidad, la imaginación, la creatividad, la originalidad y la expresión artística y estética,

13 | Visibilizar las buenas prácticas de aula y compartirlas con otros docentes de dentro y fuera del centro de manera que puedan ser evaluadas externamente a fin de aportar ideas de mejora e intercambiar experiencias.

14 | Fomentar el uso de las redes sociales como medio perfectamente válido para difundir la cultura, el conocimiento y las relaciones humanas.

15 | Hacer partícipes a las familias de la marcha diaria en el aula y de la progresión de los diferentes proyectos planificados y su resultado final.

## 3.- Metodología

### 3.1 La *Flipped Classroom*

La *Flipped Classroom*, o clase invertida, permite utilizar una doble estrategia de aprendizaje:

1| la virtual transfiere una parte del aprendizaje fuera del aula. El alumno, como si fuese una tarea más, visualiza desde casa los vídeos de los contenidos teóricos publicados en nuestro canal de *YouTube* y aprende el tema. Esto le confiere un papel autónomo y activo, le obliga a gestionar los tiempos de su aprendizaje, a organizar los materiales complementarios, …

En estos dos últimos cursos, debido a la COVID-19, los alumnos han empleado la plataforma de videoconferencias *Meet* para realizar desde su casa esta tarea en grupo.

2| la presencial aprovecha el tiempo de clase para resolver dudas, realizar preguntas, lecturas complementarias, análisis de ideas y los diversos proyectos propuestos.

### 3.2 Aprendizaje basado en proyectos

Para llevar adelante *OLIM*, decidimos optar por la estrategia de aprendizaje basado en proyectos, en la que los clásicos roles del profesor, como experto y portador de información, y los alumnos, como simples receptores, se rompen, pasando éste a ser guía del alumno y el alumno responsable de su aprendizaje.

Así, hemos observados que los alumnos sienten curiosidad por lo que están aprendiendo y esto desarrolla su autonomía y su creatividad, aprenden a gestionar tiempos y recursos, a colaborar en equipo, a solucionar problemas y conflictos y a diseñar y planificar soluciones.

Se convierten, por lo tanto, en los protagonistas de su formación académica, desde que se les plantea un reto a resolver hasta que presentan y exponen al resto del grupo o a toda la comunidad educativa el producto resultante de sus investigaciones.

Todos nuestros proyectos (los detallaremos más adelante) se adecuan a los contenidos curriculares y a las capacidades y disposición del profesor, al número de alumnos, a los espacios y recursos de

aula y del centro, al presupuesto, etc.

Y es fundamental el papel de los profesores, ya que la mayoría, antes de ponerlo en práctica en el aula, requiere de mucha información, investigación, formación, consultas a expertos, meses de prueba, ensayos y rectificaciones... y no siempre salen a la primera.

Esta estrategia presenta la novedad de que no sólo permite evaluar el producto final resultante de sus investigaciones, sino toda la secuencia y el método empleado, el proceso de aprendizaje, la aportación, integración e implicación con su grupo, la profundización en el tema y, por consecuencia, el desarrollo de todas las competencias clave.

Durante todo el proceso, conviene ir revisando diariamente los avances que se van realizando en el aula y en casa para conseguir una evaluación justa y acorde al trabajo realizado y no sólo respecto del producto final o de unos contenidos adquiridos.

### 3.3 L.I.E. Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Como ya hemos apuntado anteriormente, *OLIM* es un proyecto competencial destinado a los estudios de la cultura grecorromana dirigido a alumnos de Primaria, Educación Secundaria y de Bachillerato.

Entendemos por proyecto competencial aquel proyecto, en nuestro caso escolar, que cumple las pautas marcadas en el apartado anterior y que pone en marcha tres destrezas necesarias para desarrollar todas las competencias clave, la formación académica y la formación para la vida: la lectura, la investigación y la escritura (L.I.E.).

1| Lectura: hemos llamado así a la recepción y adquisición de todos los conocimientos necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto. El alumno, tras una evaluación inicial, se convierte en receptor de unos conocimientos transmitidos desde diferentes fuentes [*Comp. Lingüística y Comp. Digital*].

Estas fuentes pueden ser: internas del centro, como el profesor, vídeos, libros, mapas, maquetas, …, externas al centro, que colaboran en proyectos aportando conocimientos y experiencia; *Flipped Classroom*: el propio alumno prepara desde casa la información necesaria para afrontar el nuevo tema.

4º ESO. Visita de Dª Pilar González Serrano, profesora titular jubilada de Arqueología por la Universidad Complutense de Madrid.

3º ESO. Visita a la exposición 'Músicas en la Antigüedad' en CaixaForum, Madrid.

2| Investigación: recibida a modo de introducción la información básica, se procede a ampliarla. Para esto, realizan un trabajo individual consistente en una batería de preguntas (🖱) a las que deben dar respuesta o una actividad de investigación y/o creatividad determinantes para el desarrollo del proyecto (🖱)). También, consultan diferentes documentos, visualizan vídeos, gráficos, mapas, buscan imágenes, … y evalúan, seleccionan los aspectos que más interesen, los sintetizan y les dan el formato deseado: un ensayo, una explicación teórica, un guion, un cómic, un *podcast*, un tutorial, un mural,… [Comp. Lingüística y Comp. Digital].

Búsqueda de información.

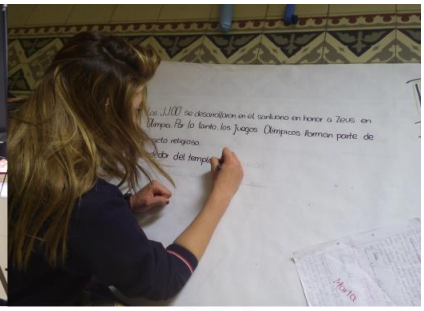
Reparto de roles.

Puesta en común de la información obtenida.

Revisión del guion de un vídeo.

Hecho esto, se trazan las líneas de un producto propio [Comp. Aprender a aprender]. Todo este proceso estimula el pensamiento crítico, que desarrolla los pensamientos lógico, analítico y creativo y, además, se consigue potenciar la capacidad de organización, de búsqueda de relaciones o diferencias entre acciones u objetos por medio de la comparación, el análisis y la imaginación [Comp. Matemática, Ciencias y Tecnología y Comp. Sentido Iniciativa y Espíritu Emprendedor].

Expresión oral.



Expresión escrita.

Expresión visual.

Expresión audiovisual.

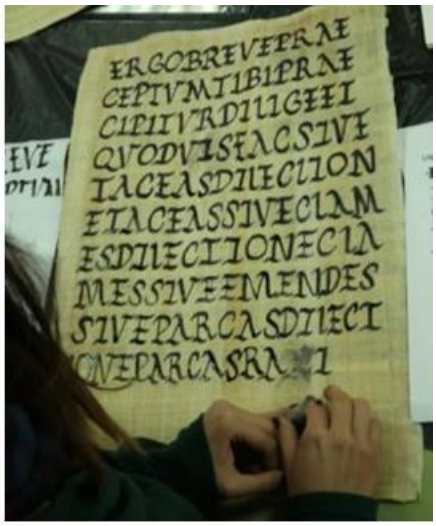
Para lograr un proyecto completo, el trabajo cooperativo y colaborativo ayuda a compartir información, a aceptar los roles y los diversos puntos de vista de cada miembro, a aprender a resolver conflictos, a coordinarse y organizarse con los demás compañeros hasta obtener un resultado común expresión del grupo [Comp. Social y Cívica].

3| Escritura: Tras haber buscado y tratado la información y esbozado con detalle el producto final, llega el momento de la escritura, esto es, de ser capaces de transmitir el resultado del proceso de investigación por medio de diferentes soportes de naturaleza oral, escrita, visual o audiovisual [*Comp. Lingüística*]. Es importante elegir el resultado de manera coherente y estructurarlo y presentarlo de forma lógica y comprensible [Comp. Matemática, Ciencias y Tecnología].

Es aquí donde entra en juego la imaginación para plasmar de forma artística, estética, creativa, cultural, visual, audiovisual, … las conclusiones alcanzadas tras el proceso de investigación [*Comp. Digital, Comp. Sentido Iniciativa y Espíritu Emprendedor* y *Comp. Conciencia y Expresiones Culturales y Artríticas*]. *OLIM* estimula a los alumnos a elaborar un producto final que sea práctico, útil para toda la comunidad y, ante todo, novedoso, de ahí que muchos proyectos varíen cada año: maquetas, murales, teatralizaciones, recreaciones de cuadros, mosaicos, templos, escritura antigua, agencia de viajes (), mapas (), un canal de *YouTube* (), el *podcast* () de emisora de radio, entre otros.

1º Bachillerato. Cerámica griega.

3º, 4º de ESO y 1º Bachillerato. Maqueta de la Acrópolis de Atenas.

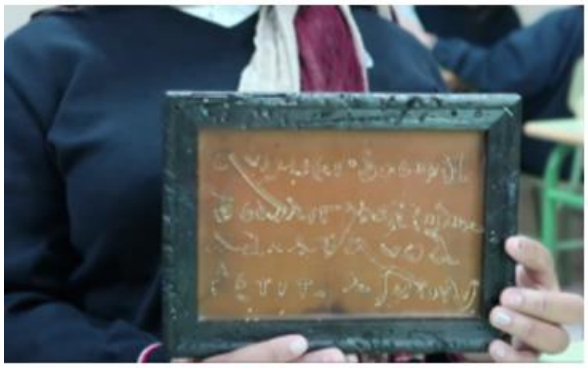


1º Bachillerato. Escritura en papiro.

3º ESO. Laberinto.

3º ESO. Mural sobre los Juegos Olímpicos.

1º Bachillerato. Mosaicos.



1º ESO. Tablillas de cera.

3º ESO. Video-cómic.

Hemos descubierto que la presentación del producto es más motivadora si va dirigida a una audiencia (compañeros de clase, de otros grupos y/o etapas, comunidad educativa, padres, suscriptores de nuestro canal de *YouTube*, …).

## 4.- Resultados

### 4.1 CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Como ya hemos dicho anteriormente, el proyecto *OLIM* está enfocado a las asignaturas Cultura Clásica de 3º y 4º de ESO, los contenidos culturales de Latín de 4º de ESO, de Latín I y Griego I de 1º de Bachillerato y a los temas de historia de Grecia y Roma y Renacimiento de Ciencias Sociales de 1º y 3º de ESO.

Los contenidos trabajados con *OLIM* en cada curso son los siguientes

*Geografía e Historia de 1º de ESO*

GEOGRAFÍA: Grecia y Roma
HISTORIA: Grecia y Roma
ESCRITURA: nacimiento de la escritura / Tipos de escritura.
RELIGIÓN y MITOLOGÍA: Mitología / Dioses / Mitos
ARTE: Grecia y Roma
SOCIEDAD y VIDA COTIDIANA: Grecia y Roma
DEPORTES, JUEGOS y ESPECTÁCULOS: Grecia y Roma

*Geografía e Historia 3º de ESO*

ARTE: Influencia del arte grecorromano en el Renacimiento.
RELIGIÓN y MITOLOGÍA: Mitología y temas religiosos en las obras renacentistas.

*Cultura Clásica 3º ESO*

GEOGRAFÍA: Grecia y Roma
HISTORIA: Grecia y Roma
ESCRITURA: Historia de la escritura / Materiales
RELIGIÓN y MITOLOGÍA: Mitología / Dioses / Mitos
ARTE: Grecia y Roma
SOCIEDAD y VIDA COTIDIANA: Grecia y Roma
DEPORTES, JUEGOS y ESPECTÁCULOS: Grecia y Roma
LENGUA y LÉXICO: Aforismos / Evolución fonética del latín al español

*Cultura Clásica 4º de ESO*

GEOGRAFÍA: Hispania romana
HISTORIA: Hispania romana
ESCRITURA: Historia de la escritura / Paleografía
RELIGIÓN y MITOLOGÍA: Mitología / Cultos mistéricos / Dioses / Mitos
ARTE y URBANISMO: Arte en Hispania / Las ciudades y sus elementos urbanísticos
LITERATURA: Épica, lírica y teatro: Grecia y Roma / Autores hispanos
EL CÓMPUTO DEL TIEMPO: Roma
LENGUA y LÉXICO: Terminología científica / Referentes clásicos en el lenguaje de la publicidad y los negocios

*Latín 4º ESO: Bloque 5 "*Roma: Historia, cultura y civilización*"*

Geografía del Imperio Romano
Períodos de la historia de Roma
Organización política y social de Roma
Vida cotidiana
Mitología y religión

*Latín 1º Bachillerato: Bloque 5 "*Roma: Historia, cultura, arte y civilización*"*

Períodos de la historia de Roma
Organización política y social de Roma
Mitología y religión
Arte romano
Obras públicas y urbanismo

*Griego 1º Bachillerato: Bloque 5 "*Grecia: Historia, cultura, arte y civilización*"*

Períodos de la historia de Grecia
Organización política y social de Grecia
La familia. El trabajo y el ocio: los oficios, la ciencia y la técnica
Fiestas y espectáculos
Mitología y religión

Sobre todos estos temas versan todos los proyectos realizados con este proyecto.

Hemos de aclarar:

1| No todos los años se realizan los mismos proyectos, sino que varían en función del número de alumnos, la disposición del material, el presupuesto, las necesidades del departamento y, sobre todo, el desarrollo de este proyecto *OLIM*, ya que la mayoría de los materiales que se producen, tanto el material online como el manual, sirve para la marcha diaria de la asignatura (del tema de Escritura de 3º y 4º de ESO, un año se realiza un taller sobre escritura micénica; otro año, sobre escritura en papiro; al siguiente año, sobre tablas de Vindolanda; al siguiente, sobre escritura mural, de tal manera que, con los años, nuestro departamento pueda contar con réplicas en diferentes soportes que ayuden a ilustrar las explicaciones de la asignatura a futuras promociones).

2| Los proyectos pueden ser desarrollados por un grupo (1º ESO A trabaja el mito de Apolo y Dafne; 1º ESO B, el de Perseo y Medusa), por un curso (4ºA y 4ºB realizan un proyecto común sobre los viajes en la Antigüedad. En este caso no se trata de que cada curso hace su propio proyecto, sino que los dos grupos trabajan el mismo proyecto y cada uno retoma donde lo dejó el otro) o por diversos cursos (3º y 4º de ESO y 1º de Bachillerato realizan un proyecto común sobre las Acrópolis griegas).

3| En ocasiones un único proyecto puede englobar varios temas de uno o varios cursos (el proyecto 'En las paredes de Pompeya' corresponde a los temas de Escritura de 3º y 4º de ESO, al tema de Arte de 3º de ESO y de 1º de Bachillerato y al tema de Urbanismo de 1º y 4º de ESO y 1º de Bachillerato. Conseguimos, así, proyectos más integradores, más complejos y de mayor calidad).

4| Algunos de nuestros proyectos toman como base proyectos realizados en los cursos anteriores, que se amplían, se complementan o se desarrollan (el proyecto *Quirón* orientado a 6º de Primaria es el desarrollo de los proyectos de Mitología realizados los años anteriores con 3º y 4º de ESO y 1º de

Bachillerato; el proyecto de *YouTube* sirve para explicar los contenidos teóricos a alumnos de otros grupos o de cursos posteriores e introducen a nuevos talleres o proyectos).

5| Hay proyectos que son transversales y colaboramos con otros departamentos aportando datos e información que contribuya a un resultado común (el *Departamento de Ciencias Sociales* participa en el programa *Escuelas Embajadoras del Parlamento Europeo*. Nosotros hemos colaborado contando el mito de Europa y realizando un mural y un mosaico que ilustra su *Infopoint*).

De esta manera, organizando proyectos cuyos productos pervivan en el tiempo o que sirvan para la ilustrar y enriquecer las clase de las promociones futuras, hemos conseguido hacer de *OLIM* un proyecto sostenible. De esto hablaremos en la valoración final.

### 4.2 Recursos

Para llevar adelante *OLIM*, hemos elaborado diversos materiales útiles que apoyan y facilitan la impartición de los contenidos y el estudio en casa. Este material, elaborado íntegramente en el centro, no es obra únicamente del departamento, sino también de los alumnos que cursan las asignaturas y, por lo tanto, aumenta anualmente.

Los recursos empleados por *OLIM* son:

1| *OLIM I*: manual (🖱) de Cultura Clásica de 3º de ESO, sobre Grecia y Roma.

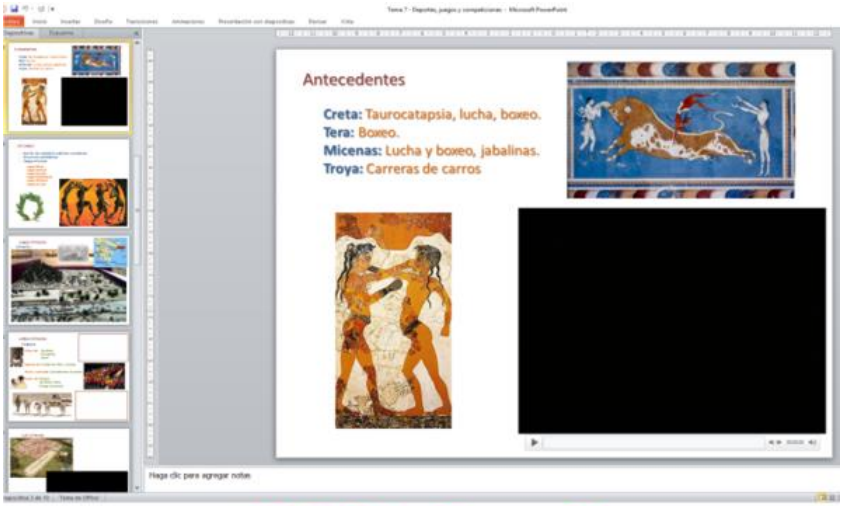
2| *OLIM II*: manual (🖱) de Cultura Clásica de 4º de ESO, centrado en la Hispania Romana.

Estos dos manuales han sido elaborados íntegramente por el departamento. Para el resto de asignaturas, se usa el libro de texto habitual.

Ambos manuales se pueden consultar *online* desde el blog departamental y son descargables e imprimibles. Los ocho temas de los que consta cada manual contienen el desarrollo teórico de la unidad, imágenes, mapas, lecturas, fotografías, enlaces a *YouTube* y diversas propuestas de ejercicios, talleres, proyectos, etc.

Además, se puede acceder independientemente a cada tema, donde se ofrece la edición online de *OLIM I* y *II* y una selección de vídeos de apoyo (🖱).

3| *Power Point*: los contenidos de *OLIM* quedan complementados por diversas presentaciones de diapositivas que ayudan a entender mejor las explicaciones de clase.




3º ESO. Tema 7:
Deportes, juegos y espectáculos.

4| *Cuestionarios* (🖱): son un recurso online realizado por el departamento que permite a los alumnos verificar la adquisición de los contenidos adquiridos y preparar los exámenes.

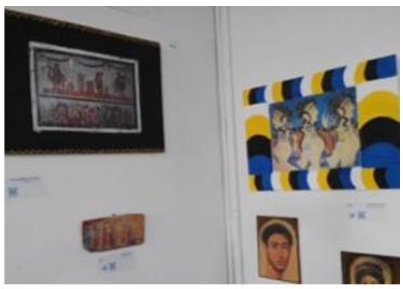
5| *Material audiovisual*: es el material necesario para nuestro canal de *YouTube* y nuestras RRSS: cámaras de foto y vídeo, focos, cromas, teleprómpter, …

6| *ClásicasVlogs* (): nuestro propio canal de *YouTube* nos sirve como recurso creado por nosotros para introducir, explicar o enseñar a los alumnos los contenidos curriculares contados por sus propios compañeros.

7| *Réplicas*: consta de objetos y réplicas de escritura antigua, el panteón olímpico, una familia romana, mosaicos, templos, objetos de arte, juegos de mesa, … y demás recreaciones de obras antiguas realizadas por nuestros alumnos que ilustran las explicaciones, de manera que pueden tocar un papiro, una tesela, observar las partes de un templo, … Estos materiales se amplían cada curso escolar con el trabajo de los alumnos.

*1º Bachillerato. Réplicas de escritura.*

*3º ESO. Panteón olímpico.*



*3º ESO y 1º Bachillerato. Objetos de arte.*

*1º ESO. Familia romana.*

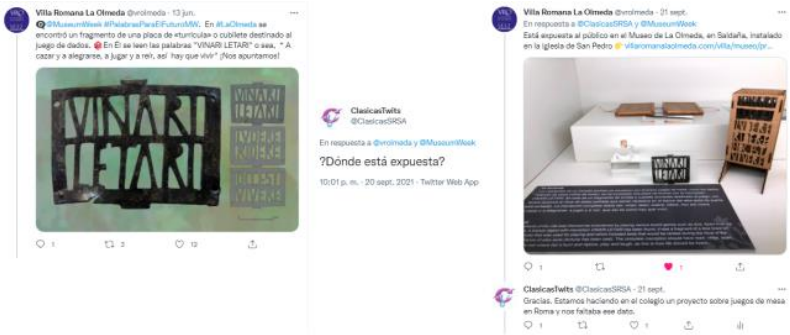
*3º y 4º ESO. Juegos de mesa.*

8| *Aula* (): es un espacio ambientado para conocer el mundo clásico y con un mobiliario capaz de adaptase a las circunstancias necesarias de cada proyecto.

9| *Recursos de centro*: ordenadores, tabletas, Internet, pizarras digitales, libros, material de papelería, manualidades, ferretería, limpieza, …

## 4.3 PROYECTOS

La mayoría de nuestros proyectos son complejos y requieren de bastantes sesiones de clase o de distintos grupos de diferentes niveles para poder realizarlos. Además, para poder trabajar con datos fieles y conseguir los objetivos que nos marcamos recurrimos a expertos que nos proporcionan la información que necesitamos.




*Consulta al Museo de la Villa Romana de La Olmeda sobre la* Turricula Palentina *para el proyecto de juegos de mesa.*

Todos nuestros proyectos siguen la misma línea de trabajo competencial explicada anteriormente: lectura, investigación y escritura, de tal manera que garantizamos el desarrollo de todas las competencias clave y la elaboración de un producto expresión de un grupo.

Ofrecemos a continuación, distribuidos por temas, una lista de los proyectos que hemos realizado en el aula en los últimos años.

GEOGRAFÍA

a) Mapas individuales. Cada alumno buscan en internet los lugares propuestos y señala en un mapa en DinA3 en diferentes colores regiones, provincias, ciudades, accidentes geográficos, …

b) Geolocalización (). *Google Maps* y otras aplicaciones nos permiten digitalizar los mapas anteriores y crear uno online a disposición de todo el mundo.

c) Competiciones (). Nos sirven para comprobar la adquisición de contenidos: preguntas y respuestas, pruebas de agilidad, un *challenge*, …

3º ESO.

d) *Kahoot!* (). Esta herramienta gusta bastante a los alumnos y nos da la oportunidad de evaluar los contenidos de forma objetiva. Todos los que usamos, tanto en 3º como en 4º, están elaborados por nuestro departamento.

3º ESO.

HISTORIA

a) Eje cronológico (). Lo hemos construido con planchas de poliestireno extruido divididas por épocas de la etapa de Grecia y de Roma a la que hemos insertado una brocheta con una tarjeta informativa. Permite realizarlo en diferentes colores, alturas, etc., incluir fotos, dibujos y gráficos.

Es un adorno muy original para las clases o los pasillos del colegio.

4º ESO.

b) La escritura y el comercio en Micenas: un juego de rol. Este taller pretende acercar a los alumnos a la organización social, económica y comercial de las sociedades micénicas, prestando, además, una especial atención al sistema de escritura silábico, llamado Lineal B, que ha sido el utilizado para este taller.

Cada grupo representa un polis y cada miembro asume un papel de un grupo social. Deberán calcular la oferta y demanda de los productos necesarios para la vida en la polis en un período de un año y establecer relaciones comerciales con las otras polis para lograr abastecerse.

1º ESO

HISTORIA DE LA ESCRITURA

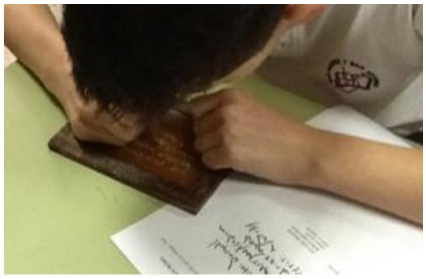
a) Taller de grafitos pompeyanos. Hemos replicado algunos de los escritos encontrados en las paredes de Pompeya: un profesor reclmando su sueldo, una denuncia por una urna robada, acusaciones, el menú de una tienda de comida rápida, …

3º, 4º ESO y 1º de Bachillerato.

b) Réplica de materiales de escritura (). Es de los talleres más versátiles y atractivos para los alumnos y del que se obtiene resultados bastante óptimos. Durante estos años hemos recreado todo tipo de materiales de escritura antiguos: tablillas de cera, tablillas de arcilla, *óstraca*, papiros, pergaminos, tablillas de Vindolanda, escritura mural, …

1º Bachillerato. Escritura en papiro.

3º ESO. Escritura en arcilla.



1º ESO. Escritura en tablillas de cera.

4º ESO. Escritura en madera.

1º Bachillerato. Escritura mural.

1º Bachillerato. Escritura en pergamino.

c) Fabricación de tinta. Hemos elaborado nosotros mismos la tinta ferrogálica () y la tinta a base de hollín ().

4º ESO. Fabricación de tinta de hollín.

4º ESO. Fabricación de tinta ferrogálica.

RELIGIÓN Y MITOLOGÍA

Todos los proyectos relacionados con la mitología, además de ofrecer un importante bagaje cultural, nos brinda la oportunidad de trabajar la formación en valores. Para sacarle partido a nuestros vídeos, hemos desarrollado para 6º de Primaria un proyecto de mitología, fábula y educación en valores llamado Quirón y que explicamos más adelante.

a) 25 motivos a favor de las Clásicas (🖱). Con motivo de la aprobación de la LOMLOE, los alumnos de 2º de Bachillerato han tomado conciencia de la importancia de los estudios humanísticos. Tras ver la poca relevancia que la nueva ley de educación concede a las Humanidades, hemos recopilado las enseñanzas morales aprendidas durante estos años con los mitos y las traducciones hechas de los textos griegos y latinos traducidos en 1º y 2º de Bachillerato y hemos creado un vídeo demandando que, más allá de la indiscutible formación académica, conocer el mundo griego y romano, su mitología, su literatura, su historia, … nos aporta los grandes valores y las enseñanzas atemporales que nos pueden guiar durante toda nuestra vida.

b) Dibújame un mito (🖱). Es uno de los mitos que componen el Proyecto *Quirón*, del que hablaremos más adelante. Nos hemos servido del mito de Pegaso y Belerofonte para trabajar en el aula la precaución contra el bullying.

c) Recreación de cuadros (🖱). La recreación de famosos cuadros de temática mitológica es una buena opción que hacer ver a los alumnos el influencia de la mitología más allá del mundo clásico. Esta representación la hemos realizado creando a los personajes con fofuchas.

*3º ESO. Las bodas de Tetis y Peleo.*

d) Del logos al mito (🖱). Tras analizar en 1º de Bachillerato la pérdida de valores de nuestra sociedad actual y el rechazo del saber, del raciocinio y del conocimiento, proponemos el conocimiento de los mitos griegos para recuperar los grandes valores del ser humano.

e) Y llegó la Navidad (🖱). Estudiado los ritos religiosos en Roma y las festividades que los romanos celebraban a finales y a principios de año, hemos hecho una comparativa con nuestros ritos cristianos y con nuestras fiestas natalicias. El resultado lo hemos plasmado en un vídeo.

f) Teatro de sombras. Este proyecto se puede hacer de varias formas: a la manera tradicional (), donde se proyecta un paisaje fijo sobre el que se representan las sombras; con un paisaje dinámico que puede ir variando según las escenas; sobre un croma () e ir añadiendo los elementos de escena con algún programa informático.

1º Bachillerato. Representación de Apolo y Dafne para 6º de Primaria 4º ESO. Aracne. 3º ESO. El rapto de Perséfone.

g) Vídeo-cómic (). Además del típico cómic dibujado, hemos representado mitos donde cada escena está representada por muñecos u otros elementos. De cada escena sacamos una foto y por ordenador montamos las escenas del cómic ().

3º ESO. Atenea y Poseidón. 3º ESO. Teseo y el Minotauro. 3º ESO. Dédalo e Icaro.

h) *Below Motion* (). Es un tipo de animación () que hemos inventado recreando diferentes escenas y moviendo a los personajes desde abajo mediante un sistema de imanes.

1º Bachillerato. El rapto de las sabinas.

i) *Un paseo por el Olimpo*. Hemos conocido los diferentes referentes clásicos que nos podemos encontrar en la zona centro de Madrid. Hemos digitalizado un mapa () del casco histórico de Madrid donde recogemos la ubicación de cada referente y dos vídeos ( y ) recorriendo y visitando cada monumento.

1º Bachillerato.

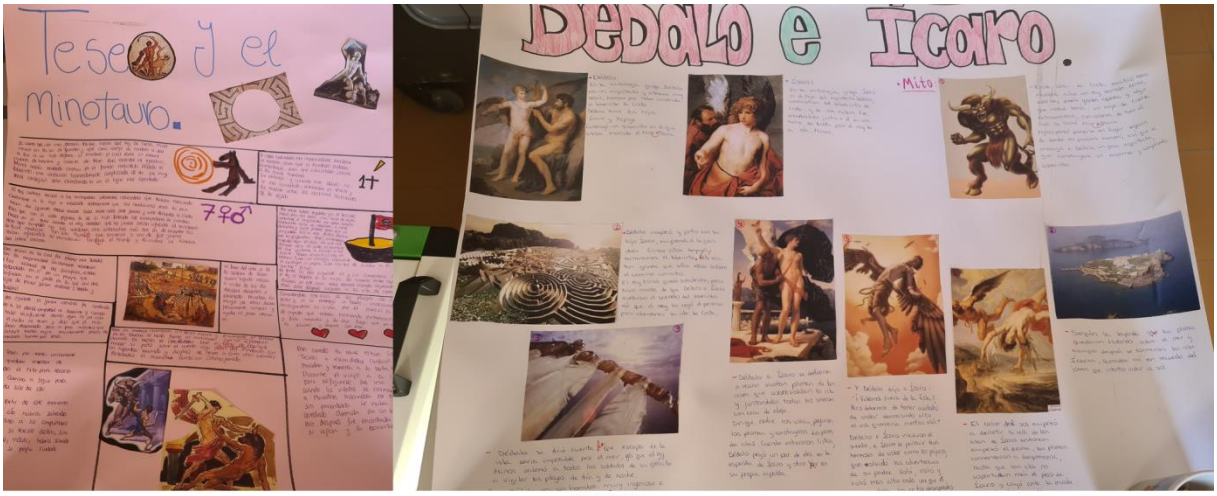
j) *Percy Jackson y el ladrón del rayo*. Es un cuestionario (🖱) con el que trabajamos dicha película y que nos ayuda a conocer mucho mejor la mitología griega.

k) Rapto de Europa. Hemos colaborado con el *Departamento de Ciencias Sociales* en el programa *Escuela embajadora del Parlamento Europeo* con tres actividades: 1ª) la grabación (🖱) de un teatro de sombras sobe el mismo mito, tomando, como texto, nuestra propia versión hecha a partir de las fuentes clásicas las *Metamorfosis* de Ovidio, las *Fábulas* de Higinio y los *Idilios* de Mosco de Siracusa; 2ª) la confección de un mural donde se narra muy brevemente el mito griego de "El rapto de Europa"; 3º) Una réplica del mosaico del Rapto de Europa del S. II d. C. que se encuentra en el Museo Romano de Mérida. El mosaico tiene una medida de 51x58cm y cuenta con más de 4.500 teselas de piedra caliza y pasta vítrea que van desde los 2x2mm hasta los 8x8mm.

3º ESO y 1º de Bachillerato.

l) Versiones propias de mitos. Tras las lecturas de diversos autores clásicos grecorromanos, hemos creado nuestras propias versiones (🖱) de diferentes mitos y hemos extraído sus enseñanzas morales.

m) Murales mitológicos. Tras estudiar las diferentes versiones que existen de los mitos griegos, hemos compuesto nuestra propia versión del mito y la hemos plasmado en un mural para adornar la clase.



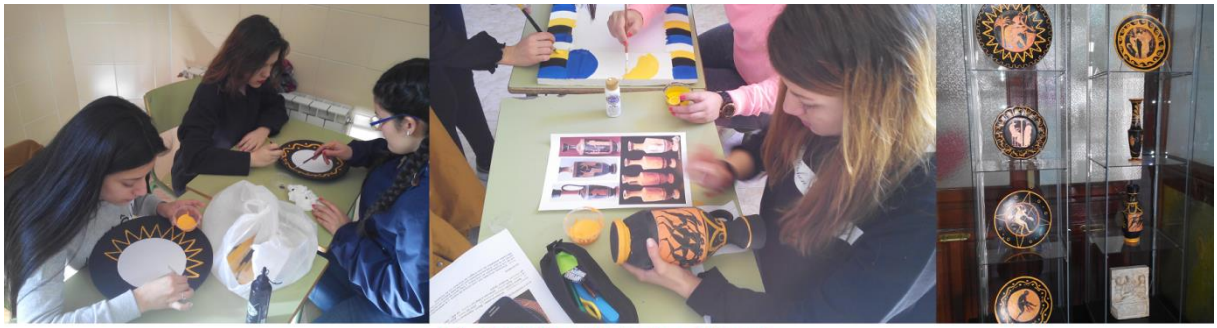

1º ESO

ARTE

a) Mosaicos (). Es un proyecto bastante costoso, ya que hemos empleado teselas de mármol, caliza y pasta vítrea con un tamaño de entre 3x3 mm y 8x8 mm.

3º ESO y 1º de Bachillerato.

b) Cerámica. Esta actividad nos ha servido para conocer la cerámica griega del S. V a. C. Las réplicas las hemos realizado con platos de cerámica, pintura acrílica negra y naranja, barniz para acrílico y la imagen de un plato griego impresa a color.



3º, 4º ESO y 1º de Bachillerato

c) Pintura al fresco. A través de la técnica de transferencia de imagen transferimos sobre escayola o madera la imagen de un fresco griego o romano. Es una actividad muy sencilla y que da resultados bastante realistas.

3º, 4º ESO y 1º de Bachillerato.

d) Maquetas (). Nos permiten tener una réplica muy detallada de cualquier obra arquitectónica clásica. Están hechas con cartón pluma, espigas de madera estriadas y las cenefas se buscan en internet y otros materiales.

e) Comentarios de obras de arte (). En 3º de ESO hemos trabajado la influencia de la cultura grecorromana en el arte renacentista. Organizados por parejas, hemos trabajado las características de una obra escultórica, pictórica o arquitectónica de los S. XV y XVI. Primero, hemos investigado sobre el autor y las características principales de la obra elegida. Posteriormente, hemos llevado a cabo un análisis de la misma y elaborado una presentación para explicar las características principales. La influencia del mundo clásico se ponía de manifiesto en la temática de las obras pictóricas y escultóricas (mitología, religiosa,...) al igual que el tratamiento del cuerpo, el canon de belleza, o los ór-

denes arquitectónicos. Finalizada la presentación, los alumnos realizaban un *Kahoot!* y otras dinámicas y juegos que permitían afianzar los contenidos trabajados.

f) Viaje a Grecia (). Tras varios años estudiando el mundo antiguo, en febrero de 2020 cuarenta y tres nosotros visitamos Grecia durante seis días para conocer los lugares que estudiamos en clase.

3º, 4º de ESO, 1º y 2º de Bachillerato.

g) Arte urbano. Las paredes de Pompeya están llenas de dibujos que anuncian las actividades de ocio de la ciudad: lucha de gladiadores o con animales, carreras de carros, caricaturas. Hemos recreado algunos de estos grafitos.

1º de Bachillerato Dibujo infantil. 3º ESO. Caricatura 1º Bachillerato. Anuncio de lucha de gladiadores.

h) Proyecto *Acrópolis*. Con motivo del *Año Europeo del Patrimonio Cultural 2018*, hemos realizado un proyecto de cuatro vídeos sobre las acrópolis griegas: el primero sobre las () acrópolis griegas en general; el segundo sobre la Acrópolis de Atenas (); el tercero, un tutorial cómo hemos hecho nuestra Acrópolis (); el cuarto sobre la conserva-

ción y el impacto (🖱) de la Acrópolis de Atenas sobre la sociedad, el urbanismo y la economía de Grecia. Este proyecto fue seleccionado para ser presentado en el *IV Congreso Internacional de Educación Patrimonial* organizado por el Instituto del Patrimonio Nacional en el Museo Arqueológico Nacional.

SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA

a) *Ludite, Romani! Ludite securi!* (🖱). Con arcilla, escayola, madera, pizarra, madera y cuero hemos recreado once juegos de mesa romanos para aprender a jugar cómo jugaban los niños en la antigua Roma. Hemos recreado también los dados, las fichas, los cubiletes y las torres de dados. Además, hemos grabado un vídeo hablando sobre los juegos de mesa en Roma (🖱) y las reglas y la demostración de los once juegos (🖱).

b) *Prisca Roma Æterna* (🖱). Es uno de los proyectos más complejos y completos que hemos llevado adelante y lo hemos realizado junto a la asignatura de *Economía*. Se trata de crear la web de una agencia de viajes *online* que organiza viajes por el antiguo Imperio Romano. Además de conocer la cartografía, la red de carreteras, las posadas y los medios de transporte, ha servido también para estudiar y trabajar las monedas, la vestimenta, el calzado, los materiales de supervivencia, el clima, la fauna, los productos agrícolas, las costumbres culinarias, la distribución urbanística y la oferta de ocio de las ciudades romanas.

c) Las villas romanas en Hispania. Hemos colaborado con el *Museo de las Villas Romanas* de Almenara de Adaja-Puras, Valladolid, para la realización de un proyecto en dos vídeos: sobre las casas en el Imperio Romano (🖱) y sobre las villas romanas en la Hispania del Bajo Imperio (🖱). La directora del museo, Margarita Ana Sánchez Simón, fue guiándonos durante todo el proceso.

d) Las casas romanas. Hemos estudiado la influencia de la cultura grecorromana en la Península Ibérica. Una de esas influencias son las casas romanas. Hemos investigado, escrito sobre ellas y recreado una maqueta que nos ayudaba a conocer cómo eran.

e) La familia romana. En grupos de 4-5 compañeros, hemos trabajado diferentes aspectos de la sociedad y vida cotidiana de Grecia y Roma: la familia, la casa, la comida, los juegos, han sido algunos de los aspectos sobre los que han investigado y han realizado, en diferentes soportes, la exposición de los contenidos para sus compañeros mediante. maquetas, teatro de guiñol, … La creatividad ha sido la nota dominante.

*1º ESO*

URBANISMO

a) Segóbriga. Tras haber trabajado en clase las ciudades romanas, hemos visitado en varias ocasiones los restos arqueológicos de la ciudad de Segóbriga, Cuenca.

*3º, 4º ESO y 1º de Bachillerato.*

b) Ciudades y urbes y viceversa. Es un proyecto con el que hemos comparado las infraestructuras y los distintos servicios de las ciudades actuales, en nuestro caso Madrid, con las ciudades romanas.

*4º ESO*

c) Una ciudad romana (). También es fácil realizar la planta de nuestra propia ciudad romana. A partir de los criterios empleados por los ingenieros y arquitectos romanos para construir nuevas ciudades, hemos hecho un mural de una ciudad romana propia. Se evalúa el correcto trazado de la ciudad, la ubicación y distribución de los edificios e inventar la historia de la ciudad sobre datos reales de la Romanización de la Península Ibérica.

4º ESO

d) Las ciudades romanas. Con este proyecto enfocado a 1º de ESO hemos estudiado la influencia de las ciudades romanas en la Península Ibérica. Hemos investigado, escrito sobre la importancia del legado romano y realizado una exposición de lo aprendido.

DEPORTES, JUEGOS Y ESPECTÁCULOS

a) Murales (). Diseñar un bonito mural explicativo sobre los Juegos Olímpicos o los espectáculos de gladiadores o carreras de cuadrigas en Roma es una oportunidad excelente para dar a conocer a todo el centro el mundo antiguo.

3º ESO

b) *Podcast* (). Es un proyecto de una emisora radiofónica que retransmite durante cinco días el boletín informativo de noticias deportivas al término de la jornada olímpica: la crónica del desarrollo diario de las diferentes pruebas, entrevistas, informe de los ganadores, incidencias, etc. Todos los datos y nombre de deportistas son reales. Las plegarías las hemos extraído de poetas líricos griegos. El logo es creación nuestra. La sintonía ha sido compuesta, armonizada, instrumentalizada, cantada, grabada y masterizada por nosotros.

3º ESO

EL CÓMPUTO DEL TIEMPO

a) Reloj de sol. La web *sundialzone.com* ( ) nos permite generar nuestro propio reloj de sol personalizado. Cada alumno realiza el suyo propio orientado según las coordenadas de su habitación y otro para el aula. Esta actividad nos ha servido para explicar su uso y su papel fundamental en el mundo antiguo.

CIENCIA Y TÉCNICA

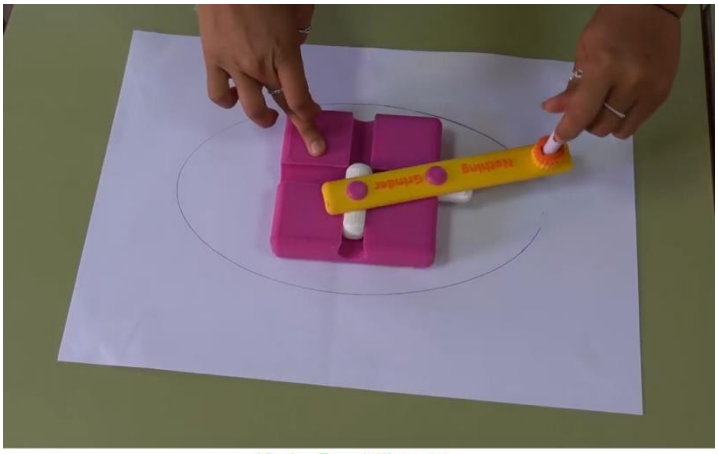
a) Tornillo de Arquímedes. Es un mecanismo cilíndrico helicoidal utilizado para la elevación de agua y otros materiales.

1º de Bachillerato.

b) Stomachion. Es el puzle geométrico más antiguo y se cree que lo creó Arquímedes en el siglo III a.C. Se trata de un cuadrado del que se recortan 14 piezas poligonales. El juego consiste en volver a construir el cuadrado recombinando todas las piezas y además encontrar varias maneras de hacerlo.

1º de Bachillerato.

c) Elipsógrafo. Es un instrumento mecánico que permite trazar elipses con un movimiento continuo por medio de dos lanzaderas que se mueven de un lado a otro dentro de un canal, trazando trayectorias elípticas.



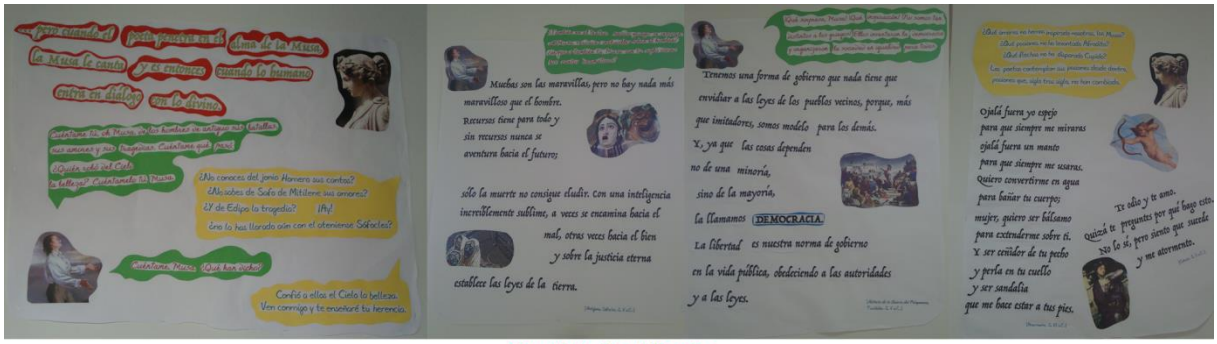
1º de Bachillerato.

LITERATURA

d) Teatralización (). Consiste en teatralizar fragmentos de obras literarias o representar un mito creando los diálogos entre los personajes.

3º ESO, 1º y 2º de Bachillerato.

e) Murales. Unos de nuestros primeros proyectos fue una exposición de fragmentos de obras literarias grecorromanas de distintos géneros, una oportunidad para que todo el colegio leyera fragmentos de literatura clásica ().




1º y 2º de Bachillerato.

f) Eje cronológico (). El eje cronológico que hemos realizado para los temas de historia, lo hemos ampliado con las diferentes etapas y autores de las literaturas griega y romana, colocando los datos históricos encima de la línea temporal y los literarios, debajo.

g) Taller de tópicos literarios. Hemos estudiado cómo se manifiestan diferentes tópicos literarios (*carpe diem*, *vulnus amoris*, *locus amoenus*, …) a través de la historia de la literatura, desde Grecia hasta la literatura contemporánea, y de la música actual.

*QUIRÓN*

*Quirón* () es el proyecto de "mitología y fábula griegas para la educación en valores" con el que hemos hechos partícipes de *OLIM* a los alumnos de 6º de Primaria. Este proyecto, incipiente aún, pretende enseñar los valores éticos del mundo griego encarnados en sus grandes héroes épicos y en sus personajes míticos.

La idea surge cuando en el curso 2018/19 propusimos a los alumnos de Secundaria y Bachillerato que enseñasen a sus compañeros de 6º de Primaria los mitos trabajados en clase y publicados en nuestro canal de *YouTube* (). Elaboraron ejercicios, actividades y dinámicas con las que ayudar a la comprensión del mito, sus lugares y personajes y trabajar los valores éticos y enseñanzas morales que los propios griegos quisieron transmitir. Para ayudar en esta formación en valores, cada mito viene acompañado de una fábula de Esopo que contiene la misma enseñanza. Tras meses de elaboración, lo hemos puesto en práctica en el curso 2020/21.

El proyecto consta de tres materiales: los vídeos de los mitos (), el cuaderno del profesor () (una la guía didáctica con indicaciones y un solucionario) y el cuaderno del alumno ().

El trabajo de cada mito está estructurado en cinco ejes:

1| *Conoce y analiza*: invita a visualizar cada vídeo. Ofrece, además, actividades con las que comprobar la comprensión del mito y conocer los lugares en los que transcurre y los personajes y objetos que lo protagonizan. En el cuaderno del profesor se facilita el texto del mito; en el del alumno, en cambio, no, a fin de desarrollar la comprensión de mensajes orales.

2| *Investiga*: plantea actividades, por lo general, de tipo cultural con las aprender sobre la antigua Grecia y potenciar, sobre todo, el uso de las TIC y la búsqueda y selección de información.

3| *Desarrolla tu creatividad*: propone al alumno diversas actividades con las que desarrollar la imaginación y la creatividad.

*6º Primaria.*

4| *Reflexiona y comunica*: pretende que los alumnos descubran la enseñanza que encierra cada mito. Se plantean diferentes situaciones para las que el alumno deberá reflexionar y justificar su reflexión.

5| *Evalúa*: tiene por objetivo que el alumno sea consciente del aprendizaje adquirido y crítico con el procedimiento empleado.

Con *Quirón* proponemos trabajar valores morales que ayuden a cambiar conductas y nos eduquen para la paz y la convivencia dentro y fuera del aula y del centro.

Estos valores que encierran los mitos griegos son atemporales, ya que sirven para todas las épocas y para toda la vida. Nos referimos a valores tales como estar siempre unidos, valorar a la familia, la importancia del trabajo y del esfuerzo para obtener frutos, el control de las emociones, asumir y tolerar las derrotas y los fracasos, valorar a las personas por lo que son y no por lo que tienen, considerar que la inteligencia es un arma mucho más poderosa que la fuerza, no caer en vicios o adicciones, la resiliencia, la prevención contra el *bullying*, …

### 4.4 Criterios de evaluación

Los criterios para evaluar el trabajo realizado con *OLIM* guardan un equilibrio entre la adquisición del conocimiento y su aplicación práctica, lo que garantiza una evaluación mucho más rica y objetiva.

Los contenidos se evalúan mediante pruebas de carácter mixto (académico y competencial). El examen trimestral da constancia del conocimiento adquirido por los alumnos.

Los proyectos se evalúan durante todo su proceso, desde que se plantea en clase hasta que se expone o se presenta al grupo o a la comunidad educativa. Esta evaluación se realiza mediante la observación diaria (interés, implicación, atención, participación, esfuerzo, integración,…), el análisis del trabajo (desarrollo, estructura, información elegida, ideas creativas, exposición, …) y el resultado.

Los instrumentos de evaluación son el cuaderno del profesor y de diferentes rúbricas ().

4.5 VISIBILIZACIÓN

La educación del S. XXI apuesta por la visibilización de las buenas prácticas de aula. Para ello, el departamento ha creado diferentes iniciativas con las que mostrar nuestro trabajo en clase y transmitir al público en general los conocimientos adquiridos.

1| Exposiciones internas: son pequeñas exposiciones temáticas que realizamos bien en el aula, bien en los pasillos del colegio.

*3º, 4º ESO y 1º Bachillerato.*
*Exposición 'En las paredes de Pompeya'. 2019.*

*1º Bachillerato.*
*Exposición 'Día de Europa'. 2013.*

2| *EXPOCLÁSICA*: hemos llamado así a la exposición anual, amplia y detallada, que realizamos en la entrada del colegio. Su finalidad es presentar uno de los proyectos realizados durante el curso y enseñar a toda la comunidad algún aspecto del mundo grecorromano.

*3º, 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato*
*Ludite, Romani! Ludite securi! 2022*

*3º, 4º ESO y 1º Bachillerato.*
*Escritura antigua. 2014.*

*3º ESO y 1º Bachillerato.*
*Mosaicos romanos. 2015.*

*3º, 4º ESO y 1º Bachillerato.*
*La Acrópolis de Atenas. 2018.*

3| Blog Departamental (🖱): recoge las diferentes actividades, proyectos y exposiciones organizados anualmente desde el departamento. Además, ofrece la edición online de *OLIM I* y *II*, una selección de vídeos que complementan los contenidos y sus cuestionarios.

4| *Instagram* (🖱): nos sirve para dar visibilidad casi a diario de todo el proceso de nuestro trabajo en clase y a mantener el contacto con tantos amigos que nos siguen.

5| *ClásicasVlogs* (🖱): es nuestro canal de *YouTube* (🖱), un proyecto audiovisual con el que hacemos visibles los contenidos y proyectos realizados en el aula. Este proyecto nace de la propuesta hecha a los alumnos de dejar de ser meros consumidores de *YouTube* para convertirse en creadores de contenido audiovisual, cuyas temáticas son los contenidos curriculares de las asignaturas. Para ello, investigan sobre cada tema que posteriormente es redactado, explicado, narrado y grabado con un vocabulario acorde a su edad. Se encargan también de seleccionar las imágenes, preparar el set de grabación, manejar las cámaras, la grabadora de sonidos y controlar el proceso de grabación. Los contenidos son variados: temas académicos, escenificación de mitos, tutoriales de recreación de materiales antiguos, visitas a yacimientos arqueológicos, actividades de clase, … Con este proyecto pretendemos ofrecer una forma distinta de enseñar las Clásicas y de divulgar la cultura grecorromana contada por y para escolares.

Grabación de un making of. Grabación del trabajo en clase. Grabación de un vídeo. Grabación en el Museo de las Villas Romanas, Grabación en el Paseo de Recoletos, Madrid.

Para la grabación de los contenidos de *YouTube*, disponemos de varios cromas de diferentes colores, un set-up, siete focos, un aro de luz, cuatro cámaras, un dron, una grabadora externa, micrófonos de corbata, un teleprómpter y diversos *software* para el tratamiento y la producción de audio, vídeo y música. Nuestro objetivo para los próximos años es grabar y publicar en *YouTube* la totalidad de los contenidos teóricos de *OLIM I* y *II*, de manera que en un margen de ocho o diez años se pueda ofrecer a los alumnos futuros en la totalidad del método la técnica de la clase invertida, contada por sus compañeros de los cursos anteriores.

Nuestros vídeos se dividen en cuatro tipos: didácticos (🖱), mitológicos (🖱), tutoriales (🖱) y temas variados (🖱).

6| *Facebook*: hemos creado dos grupos: *Didasclásica* (🖱) es un grupo donde profesores de Clásicas de diferentes países compartimos recursos y experiencias de aula; en *Filología Clásica* (🖱), en cambio, compartimos publicaciones, noticias, recursos, experiencias o dudas a un público compuesto no sólo por profesores, sino también por amantes de la cultura grecorromana en general.

7| *Twitter* (🖱): nos sirve para compartir material, experiencias de aula y noticias.

## 5.- Evaluación del proyecto

La evaluación la hemos centrado en cuatro aspectos: la sostenibilidad, la pertinencia, la relevancia y el impacto.

Hemos pretendido que *OLIM* sea un proyecto **sostenible** que se ajuste a la diversidad presente en las aulas de la enseñanza preuniversitaria y que, además, desarrolle y potencie las capacidades de cada alumno en particular y del grupo en general.

Es por ello por lo que, como hemos explicado, hemos diseñado un proyecto que se puede poner en práctica de modo sistemático, con el que los alumnos se sientan partícipes y protagonistas de su propio aprendizaje, que desarrolle las competencias clave, que integre tanto a alumnos de referencia como a los de necesidades educativas, donde se dé preferencia a la investigación y a la innovación educativa y que sea un proyecto de una calidad tan óptima que sirva para la formación de las futuras promociones de alumnos.

Esta sostenibilidad que pretende nuestro proyecto *OLIM* impulsa la participación consciente y responsable de todos los alumnos, la coordinación de proyectos competenciales comunes entre las etapas de Primaria, Secundaria y Bachillerato, el contacto permanente con otros centros a través de las redes sociales, con las administraciones públicas, museos, … y la visibilización de la enseñanza a fin de dar a conocer el trabajo de aula a otros docentes para crear opinión, diálogo e intercambiar de ideas.

Para evaluar la **pertinencia** de *OLIM*, ha sido necesario ir conociendo año tras año el contexto en el que trabajábamos: la realidad de nuestros alumnos y sus posibilidades, sus virtudes y sus carencias, sus inquietudes y sus capacidades, ya que "la pertinencia", como afirman Vázquez, Parodi, Figueroa y Aramburú, "*observa la congruencia entre los objetivos del proyecto, las necesidades identificadas y los intereses de la población*"[1].

Y así, en una época en la que se torna complejo captar la atención de los alumnos mediante contenidos curriculares, la metodología activa que proponemos con *OLIM* resulta más que pertinente para llamar su atención, haciéndoles que tomen cada día más el control de su propio aprendizaje, cambiando el rol del profesor de expositor a guía. Además, también son pertinentes el trabajo por proyectos, que fomenta valores como la innovación y el emprendimiento, el trabajo en grupo, que favorece la integración, la igualdad de oportunidades, la cooperación, el respeto y la tolerancia, y la educación en valores que, por su parte, los sensibiliza y les ayuda a dar una respuesta ante las necesidades del mundo actual.

Su **relevancia** radica en el hecho de que el resultado de su aplicación ha contribuido a que los alumnos hayan comprendido mejor el proceso de enseñanza-aprendizaje y esto los vuelve más independientes. Asimismo, ha mejorado su resultado académico, ha favorecido la integración de todos en el aula, ha incrementado su motivación y los prepara para el mundo laboral, cada vez más basados en la innovación y el emprendimiento, y para las relaciones humanas.

En esta línea de visibilizar, como ya apuntamos anteriormente, el trabajo de aula, *OLIM* tiene desde hace años **impacto** fuera de nuestro colegio, debido a que está sirviendo para que otros profesores desarrollen iniciativas en otros centros (🖱) y numerosos profesores utilizan nuestro material para sus clases o nos escriben preguntándonos cómo poner en marcha algunos talleres o qué materiales son necesarios para llevarlos a cabo. Y por esto, en nuestro canal de *YouTube* hemos grabado numerosos tutoriales (DIY: *Do It Yourself* -Hazlo tú mismo-) con los que explicamos cómo poder realizar muchos de nuestros talleres (🖱).

---

[1] *Gerencia social: diseño, monitoreo y evaluación de proyectos sociales*.

Además, nueve de nuestros talleres han recibido premios de innovación educativa, otros cuatro han sido subvencionados, hemos participado en cuatro congresos de innovación a exponer nuestros trabajos en el aula (, , y ), nos han publicado tres artículos (, y ) y hemos sido invitados por la Universidad Autónoma de Madrid a presentar este proyecto a los alumnos del *Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato* ().

Como ya hemos señalado, *OLIM* comenzó en el curso 2012/13 y, a partir de ese curso, se han ido sumando ideas e iniciativas de diversa índole hasta la última, *Quirón*, desarrollada a partir del curso 2020/21.

En los próximos cursos, cuando hayamos asentado el proyecto *Quirón*, tenemos la intención de desarrollar un proyecto de presentación y aproximación del mundo clásico para la etapa de Educación Infantil.

La entrada en vigor de la *LOMLOE* augura para Primaria contenidos referentes al mundo clásico en las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura, Conocimiento del Medio, Lengua Extranjera, Educación Artística, Educación Física, Valores Cívicos y Éticos y Matemáticas. También nos fijamos como objetivo llegar a involucrar estos contenidos en nuestro proyecto.

A día de hoy, ya que es un proyecto competencial en constante desarrollo que complementa y trabaja los contenidos curriculares de varias asignaturas, *OLIM* no tiene prevista fecha de finalización.

**7.- Conclusión**

Después de varios años de trabajo con este proyecto, hemos conseguido identificar y dar respuesta a los cuatro objetivos iniciales: contribuir a la integración y a la igualdad de oportunidades entre el alumnado de diferentes capacidades, disminuir el fracaso escolar mejorando su rendimiento, contribuir en su formación en valores e inculcar en los adolescentes unos contenidos humanísticos que proporcionen un mejor conocimiento de nuestras raíces culturales e históricas para un mejor y completo desarrollo de nuestro mundo actual.

Además, gracias a este nuevo planteamiento dado a todos estos contenidos referidos al mundo clásico, hemos reforzado aspectos como la comprensión lectora, la búsqueda y selección de información, el trabajo en grupo, la resolución de conflictos, la autonomía, hemos potenciado la curiosidad y la creatividad, el uso académico de las TIC, de las TAC y de las redes sociales y la formación en valores éticos y cívicos.

Todo este cambio en la educación puede parecer una excusa para conocer mucho mejor y sentir vivo el mundo grecorromano, pero, en realidad, hemos encontrado en el mundo grecorromano y su cultura la excusa perfecta para promover un cambio ya necesario en la educación.

Podéis ver un resumen de nuestro proyecto en nuestro canal de *YouTube* ().