

# GUÍA DIDÁCTICA

---

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

## TÁBOA DE CONTIDOS

1. Título.....	Páx. 3
2. Materia e recursos aos que vai dirixido o proxecto.....	Páx. 3
3. Descrición do proxecto.....	Páx. 3
4. Descrición do soporte e ferramentas do libro dixital.....	Páx. 6
5. Obxectivos.....	Páx. 6
6. Número mínimo de obxectivos dixitais educativos.....	Páx. 8
7. Competencias crave.....	Páx. 9
8. Contidos.....	Páx. 12
9. Disposición de contidos do libro interactivo.....	Páx. 20
10. Paquete de actividades interactivas do libro.....	Páx. 22
11. Metodoloxía.....	Páx. 25
12. Avaliación.....	Páx. 30

## 1. TÍTULO

“Asseconia, o pasado clásico de Santiago de Compostela”

## 2. MATERIA E CURSOS AO QUE VAI DIRIXIDO O PROXECTO

O proxecto vai destinado á **área de Cultura Clásica** e está dirixido a:

- Alumnos/as de **3º e 4º de ESO**, xa que todos os contidos desenvoltoos están recollidos no currículo destes niveis.
- Profesorado que queira empregar esta materia como recurso educativo.
- Toda persoa que estea interesada na Cultura Clásica e na Arte e Cultura Galega.

## 3. DESCRICIÓN DO PROXECTO

Os que temos o privilexio de vivir en Compostela disfrutamos, a cada paso, dunha cidade que nos sorprende e fala a través da pedra. Compostela, aquela que foi calificada como “la bien compuesta”, transmítenos mensaxes, que as veces, resúltannos difíciles de descodificar, se a miramos baixo o prisma dunha ollada contemporánea. Unha mirada, que soe descoñecer o legado clásico, base sobre a cal descansan as bases da nosa cultura.

O obxectivo deste proxecto e achegar ó alumnado, profesorado e todo aquel que estea interesado na cultura clásica, arte e patrimonio galego, coñecementos do ámbito artístico, filosófico, mitolóxico, relixioso, histórico, social e da vida cotiá, que vinculan a nosa cultura coa grecolatina, centrándonos máis concretamente na cidade de Santiago de Compostela, antigamente chamada *Asseconia* (termo romano), coa finalidade de que o espectador sexa capaz de descodificar estas mensaxes ocultas.

Santiago de Compostela ou Asseconia, lugar máxico e único, pois é unhas das poucas cidades, con presenza noutras do marco europeo grazas ao fenómeno da peregrinación. Son múltiples os roteiros xacobeos que teñen como meta a catedral de Santiago de Compostela, un dos principais símbolos de Galicia polo seu valor patrimonial, natural e pola súa importancia histórica na conformación da propia identidade europea e pola súa proxección para a imaxe da comunidade galega no exterior.

Todos estes campos, abórdanse neste proxecto no cal, van enfocados a iniciar ó alumnado no coñecemento dos aspectos máis característicos da cultura grecorromana, de xeito que a través do seu estudo sexa quen de analizar, comprender, valorar e interpretar a herdanza clásica e respectar o patrimonio cultural galego.

Para sentar as bases deste estudo, pártese da necesidade de coñecer o marco xeográfico e histórico en que se desenvolveron as civilizacións grega e romana ao longo do tempo, orixe da civilización occidental, a súa pegada en Santiago de Compostela e comparación co marco pertencente ao medievo e a actualidade.

O estudo da relixión grecorromana presta atención ás manifestacións máis significativas da relixiosidade oficial, os cultos públicos e privados, as festividades relixiosas e os valores culturais asociados a ela. Dentro deste apartado sitúase o campo da mitoloxía, no que se aborda a construción do imaxinario colectivo europeo, grazas ás narracións míticas e lendarias, o mundo dos deuses e dos heroes, e o seu mantemento na cultura galega contemporánea.

Especial atención merecen as manifestacións artísticas que nos legou a civilización grecorromana, e que deixou a súa impronta na cidade de Compostela e arredores. Entre elas cómpre salientar, por unha banda, as relativas ás artes plásticas, concretamente á arquitectura, ao urbanismo, á escultura e ás artes decorativas.

O proxecto tamén trata á sociedade e á vida cotiá (pública e privada), dentro do cal se tratan aspectos como o camiñar, o observar, as costumes, os valores ... que entran tamén no campo da filosofía.

Todos estes coñecementos do proxecto “Asseconia, o pasado clásico de Santiago de Compostela” conformarán o material didáctico dixital que se pretende elaborar. Dito material, exponse coma un libro interactivo que servirá de guía para descubrir o pasado clásico de Compostela a partires de vestixios e rituais, que aínda a día de hoxe, se seguen a celebrar.

O material é por unha banda, o libro dixital feito en H5P no que se expoñen todos os contidos teóricos presentados dun xeito dinámico con actividades interactivas, e por outra banda actividades interactivas ou non fóra do libro dixital.

#### **4. DESCRIPCIÓN DO SOPORTE E FERRAMENTAS DO LIBRO DIXITAL**

O libro dixital máis os paquetes de actividades están realizados en H5P. Esta é unha ferramenta de creación de actividades, presentacións e libros interactivos compostos por vídeos, audios e cuestionarios de diferentes mecánicas, que funciona sobre Html5 e permite crear exercicios cunha retroalimentación inmediata.

H5P posúe un código aberto en JavaScript que require a conexión a internet xa que está baseado nun sitio web para poder compartir distintos tipos de contidos, polo que para a súa execución necesítase un navegador actualizado que cumpra os últimos estándares como Mozilla Firefox, Chrome, Opera ou Safari, con JavaScript activado para consultar a información e realizar as actividades propostas.

Actualmente está integrado nas plataformas Drupal, WordPress, Tiki e Moodle que é a plataforma virtual que utiliza a Xunta de Galicia para xestionar os espazos de aprendizaxe en liña.

#### **5. OBXECTIVOS**

A través de este proxecto se pretende que tanto alumnado como profesorado e toda persoa interesada na cultura clásica e patrimonio cultural galego acade os seguintes obxectivos.

**-Para o alumnado e persoal interesado:**

- Identificar os aspectos máis importantes da historia de Grecia e Roma e a súa presenza en Santiago de Compostela e arredores e recoñecer as pegadas da cultura romana en diversos aspectos da civilización actual.
- Coñecer a pervivencia da mitoloxía e os temas lexendarios nas manifestacións artísticas doutras épocas e actuais.
- Coñecer os principais deuses da mitoloxía grecolatina.
- Coñecer os mitos e os heroes grecolatinos, e establecer semellanzas e diferenzas entre os mitos e os heroes antigos e os actuais.
- Coñecer a partires da emoción, da busca e curiosidade por civilización pasadas que entroncan directamente coa nosa.
- Facer fincapé na cultura clásica como base do noso coñecemento e tradicións.
- Concienciar ó alumnado de que a arte é o vehículo que os conduce a descubrir o mundo en el pódese deixar constancia dunha filosofía, cultura, espiritualidade, ideoloxía propia dunha época e contexto.
- Coñecer os diferentes periodos da Historia da Arte (época clásica, idade media, contemporaneidade) e saber diferenciar as súas características estilísticas.
- Explicar os fundamentos da relixiosidade romana e distinguir a relixión oficial das manifestacións do culto privado.
- Coñecer e utilizar con propiedade terminoloxía científico-técnica de orixe grecolatina.
- Coñecer as creacións urbanísticas romanas, así como a súa rede viaria.
- Ampliar o emprego das novas tecnoloxías á didáctica da materia de Cultura Clásica.
- Adquirir destrezas no manexo de recursos e na súa rendibilidade educativa.
- Poder facilitar ó alumnado unha ferramenta que lle permita ampliar as súas diferentes fontes informáticas e procedimentais.

- Desenvolver a denominada competencia dixital, a prendendo a empregar diferentes ferramentas da Web 2.0 e aplicalas no proceso de aprendizaxe.
- Desenvolver unha aprendizaxe motivada, lúdica e activa potenciando a súa iniciativa e o desenvolvemento de habilidades para as novas tecnoloxías.

**-Para o profesorado:**

- Achegar o coñecemento á cultura clásica dun xeito moi persoal e cercano a nosa realidade máis próxima.
- Ter uns recursos artístico-educativo interactivos para empregar co alumnado.
- Aborden a materia de Cultura clásica dun xeito lúdico dende o goce e o disfrute.
- Potencien o emprego das TICs ao seu procedemento pedagóxico.
- Compartamos experiencias.
- Sacarlle partido a nosa arte e patrimonio cultural.

**6. NÚMERO MÍNIMO DE OBXECTIVOS DIXITAIS EDUCATIVOS**

- Ampliar o emprego das novas tecnoloxías á didáctica da materia de Cultura Clásica.
- Adquirir destrezas no manexo de recursos e na súa rendibilidade educativa.
- Poder facilitar ó alumnado unha ferramenta que lle permita ampliar as súas diferentes fontes informáticas e procedimentais.



- Desenvolver a denominada competencia dixital, a prendendo a empregar diferentes ferramentas da Web 2.0 e aplicalas no proceso de aprendizaxe.
- Saber empregar a linguaxe visual-dixital correctamente.

## **7. COMPETENCIAS CRAVE**

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

O proxecto “Asseconia, o pasado clásico de Santiago de Compostela” contribúe de modo directo á adquisición da competencia en comunicación lingüística empregando unha terminoloxía específica para falar da arte e o patrimonio cultural así como o uso de certos latinismos e cultismos á hora de abordar os temas dos que trata o traballo.

Hai tamén unha aproximación ao grego e ao latín, a través de lectura de inscricións que podemos atopar nas pedras de Santiago e arredores así como as letras gregas que están presentes no emblema de Cristo, o crismón trinitario.

### **Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT):**

O bo desenvolvemento da actividade comunicativa favorece e axuda á mellora da adquisición de coñecementos. A adecuada comprensión lectora e a fluidez verbal son elementos importantes na resolución de problemas. Doutra banda, o desenvolvemento tecnolóxico dos nosos días ten a súa orixe no mundo romano. Coñecer os avances e descubrimentos desta época no campo da enxeñería, arquitectura ou xeografía, entre outros, axudará aos alumnos para comprender a importancia destes coñecementos e a súa relación co medio ambiente.

Tamén se deberá facer fincapé na interpretación de mapas, signos convencionais e escalas ou táboas cronolóxicas, estatísticas, así como calquera outra información visual que se propoña.

### **Competencia dixital (CD):**

Con este proxecto contribúese á competencia dixital xa que, a investigación persoal ou colectiva, é moi axeitada para fomentar a procura, selección e tratamento da información sobre os múltiples aspectos das sociedades (grega, romana, medieval, actual...). Ademais, as actividades relativas á recollida, selección e análise da información e outras que esixen a aplicación de Tecnoloxías da Información e da Comunicación achegan instrumentos básicos para a adquisición da competencia dixital.

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

Esta competencia refórzase desde a área de Cultura Clásica na medida en que pretende a aplicación por parte do alumnado de técnicas adecuadas de traballo intelectual. Tamén propicia a disposición e a habilidade para organizar as aprendizaxes e favorece as destrezas de disciplina e reflexión sobre o propio proceso de aprendizaxe. Ademais, contribúe á autonomía e iniciativa persoal na medida en que se utilizan procedementos que esixen planificar actividades, valorar diferentes opcións e tomar decisións propias. O traballo cooperativo de procura de información ou de resolución de problemas e a posta en común dos resultados ensinará a valorar as achegas alleas, aceptar os erros propios, aprender a forma de corrixilos e non renderse ante un resultado inadecuado.

### **Competencias sociais e cívicas (CSC):**

A contribución a desenvolver esta competencia lógrase mediante o coñecemento do amplo e rico patrimonio cultural, artístico e arqueolóxico grego e romano en comparación co medieval e actual en Compostela. Este coñecemento da herdanza clásica potencia o aprecio e gozar da arte como produto da creación humana e como testemuño da historia, á vez que fomenta o interese pola súa conservación e goce. Así mesmo, coñecer a cultura e a arte clásicos proporciona referencias para facer unha valoración crítica de creacións culturais e artísticas posteriores dado que, ao longo de toda a historia, o mundo clásico foi motivo de inspiración tanto de producións pictóricas como escultóricas, literarias, musicais e mesmo cinematográficas. Igualmente, mediante o coñecemento dos grandes clásicos da literatura grega e latina permítense unha mellor interpretación da literatura posterior, na que perduran temas, arquetipos, mitos e tópicos, á vez que se desenvolve o interese pola lectura e o amor pola literatura.

### **Competencia de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE):**

O proxecto contribúe ao desenvolvemento do estudante na medida en que se realizan actividades individuais e colectivas que esixen planificar, organizar, avaliar distintas posibilidades e tomar decisións. O estudo, como actividade individual, e a participación en actividades esixen autoestima, seguridade nun mesmo, xuízo crítico, espírito emprendedor, capacidade de esforzo e habilidades sociais. Doutra banda, o estudo do rico patrimonio arqueolóxico de Compostela pode servir tamén para que o alumnado coñeza o seu impacto na economía rexional.

### **Competencia de conciencia e expresións culturais (CCEC):**

A contribución á competencia social e cidadá establécese desde o coñecemento da organización social, institucións políticas e modo de vida de gregos e romanos como referente ao longo da historia de moitos dos pobos de Europa. A participación dos cidadáns na vida pública, a delimitación dos dereitos e deberes dos individuos e das colectividade, a organización social e os modos de vida cotiá, no ámbito europeo, ten as súas raíces en Grecia e Roma. Os seus esquemas de comportamento individual e social foron coñecidos a través da lectura dos clásicos e, en ocasións, foron presentados como modelos de conduta. Aínda hoxe o seu estudo pode servir de ocasión para realizar unha reflexión e unha valoración crítica sobre os comportamentos sociais e cidadáns apropiados ao noso modelo social e político baseado na democracia. Paralelamente, o coñecemento das desigualdades existentes nesas sociedades antigas pode favorecer unha visión crítica ante as mesmas. A clase de Cultura clásica convértese así no espazo adecuado para fomentar unha valoración positiva da participación cidadá, a negociación e a aplicación de normas iguais para todos como instrumentos válidos na resolución de conflitos sociais e individuais.

### **8. CONTIDOS**

Os contidos reflectidos no libro interactivo “Asseconia, o pasado clásico de Santiago de Compostela” organízanse en cinco bloques interrelacionados: Historia e Cronoloxía, Arte e Patrimonio Cultural, Filosofía, Mitoloxía e Relixión e Sociedade e Vida cotiá. Estes cinco bloques temáticos configurarán un mapa de coñecemento colectivo que acercará o pasado clásico de Santiago de Compostela ó alumnado facendo que teñan un coñecemento máis profundo da súa cultura e tradicións desde o coñecemento pasado aplicado ao presente a partires das TICs.

## BLOQUE I: HISTORIA E CRONOLOXÍA

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE
<p>- B1.1 Marco histórico da civilización grega e romana.</p> <p>- B1.1 Cronoloxía e distinción de épocas.</p> <p>- B2.1 A fundación e o desenvolvemento social, político e económico da cidade de Santiago de Compostela.</p> <p>- B2.2 Identificar algúns fitos esenciais na historia de Grecia e Roma e coñecer as súas repercusións.</p> <p>- B1.2 Observación, interpretación e descrición do calendario romano: semellanzas e diferenzas co calendario cristián actual.</p> <p>- B2.3 Historia de Grecia e Roma e a súa presenza no noso país.</p>	<p>- B2.1 Identificar os aspectos máis importantes da historia de Grecia e Roma e a súa presenza no noso país e recoñecer as pegadas da cultura romana en diversos aspectos da civilización actual.</p> <p>- B2.3 Realizar traballos de investigación sobre a pervivencia da civilización clásica na contorna, utilizando as tecnoloxías da información e a comunicación.</p> <p>- B2.4 Clasificar, analizar e comentar obras significativamente aplicando un método que abrangue diferentes enfoques (técnico, formal, semántico, cultural, sociolóxico e histórico).</p> <p>- B2.5 Identificar os aspectos máis importantes da historia de Grecia e Roma e a súa presenza no noso país e recoñecer as pegadas da cultura romana en diversos aspectos da civilización actual.</p> <p>- B2.6 Realizar traballos de investigación sobre a pervivencia da civilización clásica na contorna, utilizando as tecnoloxías da información e a comunicación.</p>	<p>- CCB1.1.1. Sinala e describe algúns aspectos básicos da cultura e a civilización grecolatina que perviviron até a actualidade, demostrando a súa vixencia nunha e outra época mediante exemplos.</p> <p>- CCB2.1.2 Establece relacións entre determinados fitos da historia de Grecia e Roma e outros asociados a outras culturas.</p> <p>- CCB2.1.3 Razona as ideas propias analizando o aprendido.</p> <p>- CCB2.1.4 Distingue, a grandes liñas, as diferentes etapas da historia de Grecia e Roma, nomeando os principais fitos asociados a cada unha delas.</p> <p>- CCB2.1.5 Establece relacións entre determinados fitos da historia de Grecia e Roma e outros asociados á cultura galega.</p>

<p>- B3.4 Traballos de investigación sobre a civilización clásica na nosa cultura.</p>		<p>- CCB2.1.6 Sitúa dentro dun eixo cronolóxico o marco histórico no que se desenvolven as civilizacións grega e romana, identificando as conexións máis importantes que presentan con outras civilizacións anteriores e posteriores.</p> <p>- CCB2.1.7 Enumera e explica algúns exemplos concretos nos que se pon de manifesto a influencia que o mundo clásico tivo na historia e as tradicións do noso país.</p> <p>- CCB2.1.8 Utiliza as Tecnoloxías da Información e a Comunicación para solicitar información e realizar traballos de investigación acerca da pervivencia da civilización clásica na nosa cultura.</p>
--	--	--

## BLOQUE II: ARTE E PATRIMONIO CULTURAL

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE
<p>- B4.1 Fundamentos da arte clásica.</p> <p>- B4.2 Arquitectura en Grecia e Roma:</p>	<p>- B4.1 Coñecer as características fundamentais da arte clásica e relacionar manifestacións artísticas actuais cos seus modelos clásicos.</p>	<p>- CCB41.1 Recoñece os trazos básicos da arte clásica nas manifestacións artísticas antigas e actuais.</p>

<p>tipos de edificios.</p> <p>- B4.3 Escultura en Grecia e Roma: etapas, estilos e temáticas.</p> <p>- B4.4 Enxeñería romana: obras públicas e urbanismo. Vías romanas.</p> <p>- B4.5 Herdanza clásica no patrimonio artístico.</p>	<p>- B4.2 Identificar as características máis salientables da arquitectura grecorromana en relación coa arte e patrimonio galego..</p> <p>- B4.3 Coñecer as manifestacións escultóricas da arte grega e romana ao longo da e identificar a súa temática.</p> <p>- B4.4 Coñecer as creacións urbanísticas romanas, así como a súa rede viaria en relación con Santiago de Compostela.</p> <p>- B4.5 Coñecer e saber localizar os principais monumentos clásicos do patrimonio galego.</p>	<p>- CCB41.2 Realiza eixes cronolóxicos e sitúa neles aspectos relacionados coa arte grecolatina, asociándoos a outras manifestacións culturais ou a fitos históricos.</p> <p>- CCB42.1 Recoñece as características esenciais das arquitecturas grega e romana, identificando en imaxes a orde arquitectónica á que pertencen distintos monumentos, para razoar a súa resposta.</p> <p>- CCB4.3.1 Recoñece esculturas gregas e romanas en imaxes, encádraas nun período histórico e identifica nelas motivos mitolóxicos, históricos ou culturais.</p> <p>- CCB4.4.1 Describe as características, os principais elementos e a función das grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con exemplos a súa importancia para o desenvolvemento do Imperio e a súa influencia en modelos urbanísticos posteriores.</p> <p>- CCB4.5.1 Localiza nun mapa os principais monumentos clásicos do patrimonio español e europeo, identificando a partir de elementos</p>
---	--	---

		concretos o seu estilo e súa cronoloxía aproximada.
--	--	---

### BLOQUE III: FILOSOFÍA

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE
<p>- B3.4 Ideoloxía na antigüidade sobre a fin do mundo, o máis alá, o ocaso e a morte.</p> <p>-B3.4 Análise de lendas, rituais ou cultos arredor da ideoloxía na antigüidade sobre a fin do mundo, a máis alá, o ocaso e a morte.</p> <p>- B3.4.1 O camiñar, a filosofía da vida errante, limpeza da alma, fenómeno de peregrinación.</p> <p>- B3.4.2 Busca, curiosidade, sabedoría.</p> <p>-B3.4.3 Os cambios sociais. Pensamento na antigüidade, idade media e contemporaneidade.</p>	<p>- B3.4 Argumentar con claridade e capacidade crítica a visión propia das formas de pensar na antigüidade, idade media e actualidade.</p> <p>- B3.4 Realizar traballos de investigación sobre a ideoloxía na época clásica, medievo e actualidade sobre a concepción do mundo, a morte, o máis alá, a aprendizaxe a partires do camiñar, a observación, a limpeza da alma e a peregrinación.</p> <p>- B3.4 Ter como referente os feitos e sucesos históricos para comprender a filosofía de cada estilo.</p>	<p>-CCB3.4.1 Aprende a filosofía do momento.</p> <p>- CCB3.4.2 Sintetiza correctamente a filosofía de cada época e estilo.</p> <p>- CCB3.4.3 Argumenta as súas propias opinións con claridade e coherencia.</p> <p>- CCB3.4.4 Entende o marco histórico para expoñer as ideas.</p>



--	--	--

#### BLOQUE IV: MITOLOGÍA E RELIXIÓN

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE
<p>- B.3.1 Mitos grecolatinos. Deuses e heroes. Animais mitolóxicos.</p> <p>- B.3.2 Cristianismo. Apóstolo Santiago, Santos, Cristo.</p> <p>- B.3.3 Relixión grega e romana en relación a relixión cristiana.</p> <p>- B.3.4 Relixión clásica: culto público e privado en relación coa cristiana.</p>	<p>-B3.1 Coñecer os principais deuses e heroes da mitoloxía grecolatina. Animais mitolóxicos.</p> <p>- B3.2 Coñecer os mitos e os heroes grecolatinos, e establecer semellanzas e diferenzas entre os mitos e os heroes antigos e os actuais.</p> <p>- B3.2Coñecer e comparar as características da relixiosidade e da relixión grega coas actuais.</p> <p>- B3.3Explicar os fundamentos da relixiosidade romana e distinguir a relixión oficial das manifestacións do culto privado.</p>	<p>- CCB3.1.1Pode nomear coa súa denominación grega e latina os principais deuses e heroes da mitoloxía grecolatina, sinalando os trazos que os caracterizan, os seus atributos e o seu ámbito de influencia, explicando a súa xenealoxía e establecendo as relacións entre os diferentes deuses.</p> <p>- CCB3.2.2 Identifica dentro do imaxinario mítico deuses, semideuses, heroes e animais mitolóxicos e explica os principais aspectos que os diferencian.</p> <p>- CCB3.2.1 Identifica dentro do imaxinario relixioso cristian, santos e apóstoles, e explica os principais aspectos que os diferencian.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCB3.3.1 Sinala semellanzas e diferenzas entre os mitos da antigüidade clásica e os pertencentes a outras culturas, comparando o seu tratamento na literatura ou na tradición relixiosa.</li>   <li>- CCB3.3.2 Recoñece e ilustra con exemplos o mantemento do mítico e da figura do heroe na nosa cultura, analizando a influencia da tradición clásica neste fenómeno e sinalando as principais semellanzas e diferenzas que se observan entre ambos os tratamentos, asociándoas a outros trazos culturais propios de cada época.</li>   <li>- CCB3.3.4 Recoñece referencias mitolóxicas nas artes plásticas, sempre que sexan claras e sinxelas, describindo, a través do uso que se fai destas, os aspectos básicos que en cada caso se asocian á tradición grecolatina.</li>   <li>- CCB3.3.5 Enumera e explica as principais características da relixión grega, póndoas en relación con outros aspectos básicos da cultura helénica e establecendo comparacións con manifestacións relixiosas propias doutras culturas</li> </ul>
--	--	--

		- CCB3.3.6 Distingue a relixión oficial de Roma dos cultos privados, e explica os trazos que lles son propios.
--	--	--

### BLOQUE V: SOCIEDADE E VIDA COTIÁ

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE
<p>- Sociedade en Grecia, Roma, Medievo e actualidade: estilo de vida, costumes.</p> <p>- B5.1 Celebracións públicas ou privadas de carácter relixioso ou non.</p> <p>- B5.2 Vida cotiá en Grecia e Roma, Idade Media e actualidade.</p>	<p>- Coñecer as características e a evolución das clases sociais en Grecia, Roma, Medievo e actualidade.</p> <p>-B5.1 Coñecer os trazos máis salientables da vida cotiá en Grecia, Roma, Medievo e actualidade.</p> <p>- B5.2 Coñecer as celebracións públicas ou privadas de carácter relixioso ou non em Grecia, Roma, Medievo e actualidade.</p>	<p>- CCB5.1.1 Describe a organización das sociedades grega, romana, medievo e actualidade explicando as características das clases sociais e os papeis asignados a cada unha, relacionando estes aspectos cos valores cívicos das diferentes épocas.</p> <p>-CCB5.2.1 Identifica e describe os diferentes tipos de vida e costumes da época clásica, medievo e contemporaneidade.</p> <p>-CCB5.2.2 Identifica e describe formas de traballo e relaciónaas cos coñecementos científicos e técnicos da época, e explica a súa influencia no progreso da cultura occidental</p>

## 9. DISPOSICIÓN DOS CONTIDOS NO LIBRO INTERACTIVO

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA						
MÓDULOS DO LIBRO DIXITAL						
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 "Merlí"	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		Bibliografía	
	Webgrafía		La Asseconia abandonada		Webgrafía	
	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 DO LIBRO

Cada libro dixital ten un paquete de actividades interactivas que versan sobre os contidos explicados no libro. Ditas actividades irán desde actividades sinxelas como encher ocos en textos, preguntas interactivas insertadas en vídeos, xogos de memoria, cuestionarios, preguntas de verdadeiro ou falso, cartas de diálogo, sopa de letras, tours interactivos, crucigramas, arrastrar palabras, etc.

As actividades que están fóra do libro poden ser interactivas e outras son de busca ou investigación sobre temas acordes aos contidos abordados no libro dixital.

ASSECONIA, EL PASADO CLÁSICO DE SANTIAGO DE COMPOSTELA		
MÓDULOS	ACTIVIDADES INSERTADAS NO LIBRO DIXITAL	ACTIVIDADES FÓRA DO LIBRO DIXITAL
<b>0.INTRODUCCIÓN</b>	- <b>Dialog cards.</b> Preguntas variadas sobre a información aprendida no libro dixital.	- <b>Poniéndonos en camino.</b> Actividade para que o/a alumno/a faga de xeito independente sen presenza do profesor/a. Trátase de deambular polas rúas de Compostela tomando notas e apuntamentos sobre as observación, percepcións e sensacións do estudante no seu errar.
<b>I. MITO VS LOGOS</b>	- <b>Verdadeiro ou falso.</b> Preguntas variadas. - <b>Encher ocós.</b> Texto de Aristóteles. - <b>Ensaio.</b> Actividade de redactar. - <b>Drag and drop.</b> Cultos místéricos. - <b>Preguntas insertadas nunha imaxe.</b> Paisaxe de Compostela.	- <b>Los montes que rodean Compostela en My Maps.</b> Actividade para facer de xeito autónomo seguindo o tutorial para empregala app "My Maps" e marcar o polígono que debuxan os montes que rodean Compostela e ver as súas distancias e onde se encontran ubicados. - <b>Crucigrama.</b> Preguntas variadas.
<b>II. MITOLOGÍA</b>	- <b>Drag and drop.</b> Clasificación de deuses. - <b>Drag and drop.</b> Clasificación de deusas. - <b>Memory game.</b> Emparellar cada deus co seu campo de acción. - <b>Dialog cards.</b> Preguntas variadas sobre a información aprendida no libro dixital. - <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a ocós dun texto. - <b>Drag and drop.</b> Clasificación de deuses segundo a súa xeraquía.	- <b>Hagamos un sacrificio en honor a Júpiter.</b> Actividade para facer en conxunto na clase. Trátase de facer unha performance ou unha pequena representación teatral para representar como se facían os sacrificios na antigüidade. - <b>Sopa de letras.</b> Deuses romanos.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>True or false.</b> Preguntas de verdadeiro ou falso sobre os contidos do libro interactivo.</li> </ul>	
<b>III. ASECONIA</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a ocios dun texto.</li> <li>- <b>Drag and drop.</b> Clasificación de topónimos.</li> <li>- <b>Drag and drop.</b> Clasificación das características dunha cidade romana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Construyamos un ara.</b> Actividade para facer de xeito individual ou en conxunto na clase. Trátase dunha tarefa artística coa finalidade de construír un ara a un deus seguindo as características das aras romanas.</li> <li>- <b>Cuestionario sobre Asseconia.</b> Cuestionario interactivo sobre a información presentada no libro. Para facer de xeito interactivo e 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> Emparellar cada obra de arte co seu nome.</li> <li>- <b>Question set.</b> Varias actividades cuestionario sobre os contidos do libro interactivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Abocetando Asseconia.</b> Actividade para facer de xeito individual na clase. Trátase dunha tarefa artística coa finalidade de facer un bosquejo de cómo sería a cidade de Asseconia segundo a imaxinación e o aprendido no libro dixital.</li> <li>- <b>Cuestionario sobre los estudios Carlos Sánchez Montaña.</b> Cuestionario interactivo sobre a información presentada no libro. Para facer de xeito interactivo e con retroalimentación interactiva.</li> <li>- <b>Tour virtual 360°.</b></li> </ul>
<b>V.RITUALES Y SÍMBOLOS OCULTOS</b>	<b>Y</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Memory game.</b> Emparellar cada sol ou lua de obras de arte co seu nome.</li> <li>- <b>Drag the words.</b> Arrastrar palabras a ocios dun texto.</li> <li>- <b>Record an audio.</b> Grabar un audio explicando que se produce en Compostela nos solsticios na torre do tesouro.</li> <li>- <b>Single choice set.</b> Cuestionario sobre contidos do libro interactivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Diseña un nuevo rosetón para la catedral de Santiago de Compostela.</b> Actividade para facer de xeito individual na clase. Trátase dunha tarefa artística coa finalidade de facer un novo deseño para a catedral segundo a imaxinación e o aprendido no libro dixital.</li> <li>- <b>Cartas parlantes.</b> Actividade interactiva con retroalimentación interactiva. O alumno le a pregunta e responde oralmente, logo xira a carta e comproba a resposta.</li> </ul>
<b>VI.PEROSNAJES MITOLÓGICOS</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Identificando personajes mitológicos en Santiago de Compostela.</b> Tarefa interactiva que se ten que facer despois de facer o percorrido polas rúas de Santiago para ver se o alumnado é capaz de recordar e identificar os persoaxes mitolóxicos representados nos edificios compostelanos.</li> </ul>



<b>EN SANTIAGO DE COMPOSTELA</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Collage mitolóxico.</b> Actividade para facer de xeito individual na clase. Trátase dunha tarefa artística coa finalidade de facer unha colaxe sobre os persoaxes mitolóxicos dos edificios de Compostela.</li> <li>- <b>Ginkana virtual.</b></li> <li>- <b>Actividade de repaso final a partir de imaxes.</b></li> </ul>
--------------------------------------	--	---

## 11. METODOLOXÍA

Este proxecto ten unha dobre finalidade metodolóxica; unha, que o docente poida empregalo como recurso didáctico na aula e outra, que o alumnado poida xestinar dun xeito autónomo o seu propio aprendizaxe, marcando o seu ritmo de adquisición de contidos e realización de tarefas.

Con profesor ou sen él, o que este libro dixital e con correspondente paquete de actividades, pretende é estimular ó alumno para que coñeza o seu pasado a través da arte e o patrimonio cultural recurrido as TICs como fonte de coñecemento, contacto, comunicación e descubrimento.

O método do libro é versátil (flexible), globalizada (versión integrada da realidade), personalizada (de acordo á aprendizaxe dos estudantes) e socializadora (integración de todo o alumnado) na que se pretenderá un aprendizaxe entre iguais a partires do traballo cooperativo. Deste xeito a dinamización metodolóxica deberá fomentar o traballo autónomo do alumnado, estimular as capacidades para o traballo colaborativo, potenciar as técnicas de indagación e descubrimento e conseguir a transferencia do aprendido a situación da vida real.

### **Estratexias de atención á diversidade:**

Cada alumno e cada alumna é distinto dos demais. Os seus coñecementos, ideas e crenzas previas son distintos; tamén o son as súas capacidades, os seus ritmos de desenvolvemento e de traballo e o seu estilo de aprendizaxe.

Atender á diversidade do alumnado é a única alternativa á aprendizaxe non comprensiva de moitos alumnos e alumnas. Se queremos que todos aprendan non podemos pensar que todos saben o mesmo, adquiren as mesmas capacidades, teñen os mesmos intereses ou a mesma maneira de aprender.

Atendendo a estas características, o libro dixital permite desenrolar o máximo as capacidades do alumnado pois as TIC son ferramentas de sinxelo uso para as novas xeracións e de fácil accesibilidade para as persoas con discapacidade.

### **Estratexias de atención á convivencia:**

- Aprender a relacionarse a través do bo emprego das TIC (redes sociais).
- Respetar o traballo propio e alleo elaborando críticas constructivas.
- Traballar de forma conxunta, compartir ideas.
- Valorar a diversidade de opinións, métodos de traballo e manifestacións culturais.
- Desenvolver as intelixencias emocionais.

### **Emprego do libro dixital:**

O proxecto componse de 7 módulos, todos están basados no libro dixital que inclúe actividades insertadas agás o último que é unha presentación para facer un itinerario presencial por las rúas de Santiago de Compostela. Ademáis do libro dixital coas actividades interactivas, cada módulo posúe outras actividades fóra deste libro. Algunas de elas son interactivas e outras para desenvolver de xeito tradicional.

Cada libro posúe unha portada na que despois de premer nela se accede aos contidos de forma ordeada. Estes contido sempre se ven nunha columna vertical que hai á esquerda. Vaise premendo en cada pestana desde arriba para visualizar cada apartado. Nestes apartados hai información textual pero tamén gráfica a partir de imaxes, vídeos e ligazóns.

Na parte final da columna da esquerda estarán as actividades interactivas insertadas no libro. Cada actividade posúe un enunciado describindo a tarefa a realizar.

O libro interactivo e de fácil lectura e intuitivo así como o resto de tarefas que están fóra de este.

Portada dun dos módulos do proxecto.

Mitología.



**Mitología.**

[Leer](#)

Mitología

Mitología


Mitología

- Mitología
- Cosmogonia I
- Cosmogonia II
- Jerarquia 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>.

Mitología

## 12. AVALIACIÓN

- **Avaliación formativa:** Consiste en avaliar o progreso e os coñecementos dos/das alumnos/as de xeito frecuente e interactivo a través das numerosas actividades que oferta o programa H5P. O software educativo permite avaliar de xeito lúdico a partires de todo tipo de actividades interactivas, con múltiples opcións para personalizar e adaptar ao gusto e necesidades do nivel e tipo de alumnado. A ampla variedade de exercicios inclúe xogos de facer parellas, arrastrar palabras, exercicios de completar, clasificar ou ordenar, posúen un sistema de autoavaliación na que o propio alumno pode orbservar os seus erros no momento de realizar as tarefas.

- **Avaliación do proceso de busca de información e investigación, relacionando épocas, estilos, costumes e ideoloxías:** É o seguimento da evolución de cada alumno/a no xeito de investigar e buscar información, aplicala á realidade tanxible facendo uso das TICs e aprendendo dun xeito lúdico coas mesmas.

- **Avaliación por competencias:** Desde as sete competencias básicas citadas anteriormente avaliarase a cada alumno/a.

### **Instrumentos de avaliación:**

#### **-Manexo do libro interactivo-dixital:**

Emprego das iconas do libro dixital e busca a través do navegador para abrir o libro.

**-As actividades interactivas en H5P:**

Resolver actividades de arrastrar palabras, de encher ocos nun texto, xogos de memoria, cuestionarios, preguntas de verdadeiro ou falso, visionados de audiovisuais, consultas de páxinas webs, presentacións de diapositivas, galerías de imaxes, sopas de letras, crucigramas, etc.

**- As actividades analóxicas presentadas de forma virtual en H5P:**

Resolver actividades de tipo artístico e de investigación ao xeito da filosofía peripatética e errante descrita no primeiro módulo do proxecto e tamen facendo buscas en internet e outras fontes analóxicas.

**-Observación do alumnado tanto na clase:** Colaboración e respecto polos compañeiros e o profesorado. Coidado do material, puntualidade, atención na clase, realización de actividades e participación tanto na aula coma *online*. Habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe analóxica e dixital, etc.

**-Manexo do material TIC (*hardware e software*):** uso de computadores, proxecto H5P, aula virtual Moodle, emprego dos diferentes navegadores, uso dos dispositivos periféricos (teclado, auriculares, rato, *pen drive*...), uso das distintas ferramentas dixitais.

**-As competencias crave:** cos que están relacionado os estándares de aprendizaxe.

Poderase empregar a seguinte rúbrica para avaliar o alumnado.

RÚBRICA DO PROXECTO						
ÍTEMS	COMP.	EXCELENTE (10 ptos)	MOI BEN (9-8 ptos)	ACEPTABLE (7-5 ptos)	ESCASO (4-3 ptos)	NULO (2-1ptos)
<b>Manexo do libro interactivo dixital: interacción co mundo dixital. Emprego das iconas do libro, consulta de ligazóns, audiovisuais...</b>	CD CMCCT CCEC					
<b>Manexo do material TIC (<i>hardware e software</i>):</b> Interacción do mundo dixital. Uso de computadores, aula virtual, navegadores, dispositivos periféricos (teclado, auriculares, rato, <i>pen drive</i> ...).	CD CMCCT					
<b>Comprensión de contidos: nivel de adquisición dos contidos do libro interactivo.</b>	CCL CCEC					
<b>Realización das tarefas interactivas:</b> nivel de execución para resolver actividades de arrastrar palabras, de encher ocos nun texto, xogos de memoria, cuestionarios, preguntas de verdadeiro ou falso...	CD CMCCT CCEC					
<b>Realización das tarefas analóxicas:</b> nivel de execución para resolver actividades de tipo artístico e de investigación.	CAA CCEC CSIEE					
<b>Participación: nivel de implicación e colaboración na aula.</b>	CSC CAA CSIEE					
<b>Atención: Valoración da atención e interese.</b>	CAA CSIEE					
<b>Comportamento:</b> individual e a nivel grupal.	CSC					



Licencias por formación para profesorado de Educación Secundaria 2021-2022  
Proxecto individual para a creación de materiais curriculares dixitais  
Modalidade 1

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