

Introducción

Acercarse a la cultura clásica es aproximarse a la historia de una gran parte de los pueblos europeos y de la civilización occidental para fortalecer nuestra identidad y nuestra conciencia histórica, y poder así interpretar mejor el mundo que nos rodea; y es, además, indagar en las principales fuentes para el conocimiento del mundo clásico: las fuentes literarias. Los géneros literarios griegos y latinos, y sus contenidos, en especial los de temas mitológicos, forman parte fundamental de la literatura europea. Es en las mencionadas fuentes clásicas donde se recogen los más famosos relatos protagonizados por personajes reales o ficticios que nos podrán ayudar a comprender cómo eran, cómo vivían y cómo sentían nuestros antepasados griegos y romanos. Su conocimiento no sólo coadyuva a interpretar nuestra propia literatura, sino la de numerosos países de nuestro entorno. Un estudio incipiente de los textos griegos y latinos se hace, por tanto, necesario a la hora de leer determinadas obras de la literatura universal, de contemplar una obra de arte o de expresarnos o comprender a los demás en diversos contextos, entre otros aspectos.

Tanto los seres mitológicos, sobrenaturales o no, creados por la imaginación literaria de los autores griegos y romanos, como las figuras de carne y hueso, artífices, en unos casos, de una acción mítica relevante, y en otros, de alguna obra literaria o científica, o de una proeza con trascendencia histórica (cultural, social, científica, militar...), han servido como modelos para los habitantes de las ciudades más representativas del mundo griego y romano, y han pervivido arraigados a nuestra cultura hasta el momento presente.

En efecto, las sociedades siempre han necesitado modelos con los que identificarse y a partir de los cuales formar su propia idiosincrasia. Éstos son necesarios, incluso para superarlos; y los que tenemos, tanto sociales como culturales, son de manera fundamental griegos y latinos o derivan, de una forma u otra, de ellos. Vienen de la Antigüedad grecolatina y permanecen vivos: son o se han hecho generalmente humanos; afectan no sólo al entorno europeo, sino también a la cultura universal; y deben ser conocidos por los hombres y las mujeres de hoy.

Por eso, la materia de Cultura Clásica, optativa de 3.º de Educación Secundaria Obligatoria, pretende poner en contacto al alumnado con aquellas figuras de ficción y reales que han perdurado en la actualidad a través de las manifestaciones literarias, artísticas (pictóricas, esculturales, musicales...) y científicas, en especial. Será necesario que el alumnado de la etapa obligatoria adquiera este tipo de conocimientos, al menos de una forma básica.

El aprendizaje de los mitos que protagonizan dioses y héroes constituye un instrumento para reconocer y comprender las fuentes del conocimiento del ser humano (arte, literatura, música, cine, etc.) y, al mismo tiempo, para ahondar en la problemática del pensamiento a lo largo de los tiempos con el objetivo de observar su desarrollo y las distintas soluciones halladas.

El estudio de las referencias mitológicas del Archipiélago canario deberá tener un apartado especial. Para comprender y entender nuestro pasado será importante conocer los textos de los autores que tratan de los tópicos de los Campos Elíseos, del Jardín de las Hespérides, de la Atlántida, de las Islas Afortunadas..., tanto clásicos (Homero,

Hesíodo, Platón Horacio, etc.), como canarios (Tomás Morales, Viera y Clavijo...) y otros no canarios (Torriani...).

Las obras literarias y artísticas, las acciones y proezas, las innovaciones y los logros de los personajes históricos más relevantes de Grecia y Roma ofrecen al alumnado un sentido histórico y unas pautas para la crítica de comportamientos heredados, pero evolucionados. Asimismo, se intentará que entienda el mundo en el que vive y sus contradicciones preferentemente las originadas por razones sociales, de género e incluso étnicas, al comparar el comportamiento y la forma de vida, de ser y de actuar de estos personajes, propios del mundo antiguo grecorromano, con los modos de vida de este momento. Habrá de recalcarse la profunda personalidad de las sociedades griega y romana, que crearon y transmitieron concepciones y un legado capaces de perdurar a través de los siglos y de configurar lo que se ha llamado el “pensamiento y la cultura occidental”.

El mundo del ocio es cada día más necesario e imprescindible en los tiempos en que vivimos. El conocimiento de algunos aspectos del modo de vida de los antiguos griegos y romanos puede ser un apoyo para que el alumnado entienda su evolución. Ellos supieron limitar muy bien los términos de *otium* y *negotium*. En la lectura de los clásicos se puede observar el relevante papel que se le daba a las fiestas, al teatro, a los espectáculos, a las diversiones, a las reuniones, a la conversación, al deporte y a todo lo que consideraban recreo del espíritu.

Así pues, el estudio de las fiestas religiosas, deportes y espectáculos permitirá, entre otras cosas, que el alumnado comprenda cómo la religión de la Antigüedad clásica se caracterizó por la mezcla de toda clase de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras. Esto lo ayudará a valorar y respetar la diversidad religiosa y cultural de la sociedad de hoy en día. Le posibilitará, además, enjuiciar los espectáculos actuales, minoritarios como el teatro o mayoritarios como los campeonatos deportivos, al tener como referentes la actividad dramática, las manifestaciones deportivas y los espectáculos de masas de Grecia y Roma.

Con la introducción al estudio de las etimologías se quiere que el alumnado aprenda a precisar el sentido de las palabras que utiliza y a hacer de ellas un uso apropiado. Podrá mejorar, así, la comprensión oral y escrita de los diferentes tipos de mensajes, tanto científico-técnicos, como de comunicación en general; y establecer paralelismos y contrastes entre su propia lengua y otras lenguas modernas.

Los contenidos de esta materia se encuentran estructurados en cinco bloques: I, «Divinidades y seres mitológicos»; II, «Personajes literarios del mundo grecorromano»; III, «Personajes históricos del mundo grecorromano»; IV, «Fiestas religiosas, deportes y espectáculos»; y V, «Etimologías griegas. Introducción al léxico latino». Con los cuatro primeros bloques se pretende mostrar la pervivencia de la cultura grecorromana en diversos aspectos del mundo actual. El último bloque trata del conocimiento del alfabeto y de los étimos más usuales del léxico griego. El alumnado tratará de familiarizarse con la lectura y escritura del griego y los procedimientos de derivación y composición de palabras españolas relacionadas con raíces griegas. Del léxico latino se trabajarán preferentemente los prefijos latinos, dejando para la materia de Latín de 4.º de ESO la ampliación del estudio del léxico latino.

Hay que señalar que el alto grado de generalización con que se ha decidido enunciar los contenidos de los bloques I, II y III responde a la idea de permitir que el propio profesorado realice las concreciones curriculares oportunas en función de su alumnado

y de su contexto específico, y fomento en él actitudes de interés y aprecio hacia la cultura clásica que le puedan generar una motivación especial para ampliar su conocimiento bien en cursos futuros o bien por su cuenta. En este sentido, el profesorado podrá trabajar el panteón olímpico y divinidades menores como las Moiras-Parcas, Eros-Cupido o las Hespérides, y elegir, por ejemplo, entre seres mitológicos terrestres como el centauro (Quirón) o el cíclope (Polifemo), o voladores como las Harpías o el caballo Pegaso. Igualmente podrá dedicar más tiempo, según la conveniencia, al ciclo troyano y dentro de él a personajes como Aquiles y Ulises o a las mujeres del ciclo (Helena, Casandra...), o al ciclo heraclida con los doce trabajos de Hércules y, en especial, con el relacionado con Canarias. Con esta misma idea se plantea el trabajo con los personajes históricos: Homero, Safo, Sófocles, Aristófanes, Platón Aristóteles, Arquímedes, Plauto, Vitruvio, Pericles, Aspasia, Alejandro Magno, Julio César, Mesalina, podrán ser, por ejemplo, algunos de ellos.

Los criterios de evaluación están interrelacionados con las competencias básicas, con los objetivos y con los bloques de contenido de la materia. De esta manera, la evaluación tendrá en cuenta los aprendizajes del alumnado, centrándose en el grado de adquisición de las citadas competencias y objetivos, a través del desarrollo de los contenidos. Para saber si el alumnado ha conseguido los objetivos de Cultura Clásica, es recomendable utilizar diversas formas o instrumentos de evaluación. Los trabajos que se realicen pueden ser de carácter individual o grupal, escritos y orales, y se basarán, en general, en la búsqueda de información y datos sobre cuestiones mitológicas y de personajes históricos en manuales, revistas científicas, Internet...; en grabaciones en las que el alumnado intervenga, dramatizando acontecimientos históricos de Grecia y Roma, o mitos y leyendas destacadas; en la confección y diseño de presentaciones electrónicas o sencillas páginas webs, acerca de las fiestas, deportes y espectáculos de los griegos y romanos, en las que estén integrados sistemas de audio y vídeo, imágenes fijas y animadas, citas, textos, hipertextos... entre otras opciones. En estos trabajos se valorará, por ejemplo, el grado de elaboración personal o colectivo, la forma de expresión, la originalidad, la creatividad, la claridad en la exposición, el manejo de las tecnologías de la información y comunicación... Para las cuestiones de léxico griego el cuaderno de clase podrá ser un adecuado instrumento de evaluación.

Mediante el estudio de la materia optativa Cultura Clásica el alumnado podrá conseguir, de modo satisfactorio, las capacidades y competencias que se proponen en la Educación Secundaria Obligatoria, así como adquirir una formación cultural de carácter humanístico y una mínima formación básica lingüística, fundamentalmente de carácter léxico, que lo capacite y lo prepare para seguir su proceso de aprendizaje.

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

La materia optativa de Cultura Clásica puede contribuir a desarrollar muchos aspectos y dimensiones de las siguientes competencias básicas: competencia en expresión cultural y artística, competencia social y ciudadana, competencia en comunicación lingüística, competencia en el tratamiento de la información y competencia digital, competencia de aprender a aprender y competencia para la autonomía e iniciativa personal. Con el fin de garantizar la contribución de esta materia al desarrollo de las capacidades que subyacen en cada una de tales competencias básicas, se va a sugerir en su explicación considerar una serie de principios didácticos y estrategias, para trabajar los contenidos prioritarios que permitan la consecución de las citadas competencias.

De entre éstas, la aportación de Cultura Clásica a la *competencia cultural y artística* es especialmente relevante. Cuatro de los cinco bloques de contenidos están orientados a la aproximación del alumnado a la pervivencia del patrimonio cultural y artístico gracias a la interpretación y valoración de las obras de la literatura griega y romana. Se intenta despertar en el alumnado no sólo el interés por los más famosos personajes históricos y de ficción con todo lo que encierra su marco histórico, político y social, sino también el deseo de desarrollar su capacidad estética y creadora que demuestre su conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas. Aquí resulta interesante programar actividades que permitan establecer comparaciones entre las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de la antigüedad con los de la actualidad, para facilitar la identificación del alumnado con las manifestaciones del pasado como germen de las de hoy.

Esta competencia se alcanza también mediante el trabajo colaborativo o en grupo, con la realización de trabajos y actividades del tipo “Árboles genealógicos sobre los dioses”, “Elementos icónicos de la mitología en los medios de comunicación (prensa, publicidad...)”, “La mitología a través de la pintura”, “Reflejos del mito clásico en la literatura europea”, “La astronomía y el mundo clásico”, “Héroes y heroínas de la Mitología Clásica”, “Perfiles de personajes históricos”, “Los juegos olímpicos”, “Los juegos romanos”, “El teatro: ayer y hoy”, etc.

En este punto podrá ser de especial interés para el alumnado la realización de algún trabajo sobre lo que la crítica especializada denomina “el imaginario canario grecolatino”, del que derivan los temas de Océano, Campos Elisios, Islas de los Bienaventurados, Islas afortunadas, Jardín de las Hespérides, Paraíso, Jardín de las Delicias, Atlántida y San Borondón; y en el que aparecen personajes míticos como Hércules, Gerión, las Amazonas, las Hespérides y las Gorgonas, entre otros.

Se completará esta parte con trabajos sobre textos, de modo particular, de los historiadores de Canarias (Abreu Galindo y Torriani, por ejemplo) que recogen, a su vez, diversos temas del citado “imaginario”.

A través de esta materia se favorece también el progreso en la *competencia social y ciudadana*, al hacer posible comprender el contexto social en el que vivían y actuaban los personajes míticos y, en especial, los históricos del mundo grecorromano. El enjuiciamiento de las acciones míticas y de las obras y gestas históricas de los personajes de la mitología e históricos, respectivamente, permite realizar razonamientos críticos y válidos sobre los comportamientos sociales de hoy.

Por otro lado, al estudiarse diversas manifestaciones sociales como son las fiestas religiosas, deportes y espectáculos se ayuda a comprender las aportaciones que Grecia y Roma han hecho en este ámbito a la evolución y progreso de la humanidad, y ofrece un sentimiento de pertenencia a la cultura occidental europea.

A este respecto, ejemplos de convivencia y de tolerancia no faltan en Grecia y Roma, dos pueblos que inventaron y perfeccionaron la democracia, y que constituyen un referente histórico de organización social, de participación de la ciudadanía en la vida pública y de delimitación de los derechos y deberes de los individuos y de las colectividades.

La lectura de traducciones de textos griegos y latinos implica entender, además, otras realidades sociales que favorecen la correcta interpretación de las obras literarias en su contexto histórico, constituyendo un gran instrumento para la educación en valores.

Trabajos como “Elaboración de un periódico o cómic con temas del mundo clásico”, “Construcción de maquetas de los lugares más importantes donde se realizan las manifestaciones culturales de estas civilizaciones”; o del tipo “Las mujeres de la guerra de Troya”, “Aspasia: la mujer más importante de Atenas”, “Las conquistas de Julio César”, “Viriato: los lusitanos contra Roma”... podrán permitir el desarrollo de esta competencia.

A la adquisición de la *competencia en comunicación lingüística* se contribuye desde el bloque V de esta materia. El estudio del léxico de origen griego y de los procedimientos para la formación del vocabulario básico y culto que forma gran parte de la terminología científica y técnica actual, y el aprendizaje de los prefijos latinos permite que el alumnado mejore su comprensión y expresión oral y escrita no sólo en español, sino también en la lengua o lenguas extranjeras que estudia, potenciando de esta manera la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación.

Para desarrollar también esta competencia es fundamental conocer el alfabeto griego, las reglas de transcripción y los principales étimos griegos que se presentan en el bloque V de contenidos. Se propone trabajar estos contenidos elaborando listados de raíces, prefijos y sufijos más usuales.

La contribución de la materia a la competencia en el *tratamiento de la información y competencia digital* se logra mediante el especial empleo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta no sólo para el aprendizaje del léxico griego a través de glosarios elaborados por el profesorado y disponibles en la red, sino también para la búsqueda, selección, registro y tratamiento de la información y para su posterior producción visual, oral y escrita. Estos recursos como los repertorios digitales didácticos (bases de imágenes, entornos de autor, enciclopedias y diccionarios en línea, *webquest*...) y proyectos o portales educativos en la red de carácter específico (*Palladium*, web de la Sociedad Española de Estudios Clásicos, etc.) pueden ser especialmente útiles para la documentación e información sobre los contenidos de este currículo.

La *competencia para aprender a aprender* se establece en cuanto que la materia de Cultura Clásica desarrolla capacidades como la atención, la concentración, la memoria y la motivación. Es necesario que el alumnado sea consciente del esfuerzo que realiza para lograr sus objetivos y, en su caso, reconducir su propio proceso de aprendizaje; así como de lo que sabe, lo que necesita saber para mejorar y de cómo optimizar lo aprendido para aplicarlo en la vida diaria. Trabajos y actividades realizados a través de centros de interés, núcleos temáticos o proyectos de carácter interdisciplinar relacionados con otras materias de la Etapa, como las que se citan a continuación, pueden permitir alcanzar esta competencia: “La importancia del ejercicio físico en Grecia y Roma”, “Términos de las Ciencias Naturales con raíz griega”, “Origen y significado de algunos elementos químicos”, “El origen grecolatino de la terminología médica”... Con ellos el alumnado tiene la posibilidad de consultar, buscar y contrastar información, aceptando los errores y aprendiendo de los demás.

El desarrollo de la responsabilidad, la perseverancia, la creatividad y la capacidad de elegir, así como de utilizar procedimientos que exigen planificar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones a la hora de trabajar los contenidos de Cultura Clásica contribuye a potenciar la *competencia en autonomía e iniciativa personal* y permite al alumnado aprender a lo largo de toda su vida, tal y como recomienda el Consejo de Europa. Con esta competencia se pretende, además, que el alumnado sea capaz de emprender, desarrollar y evaluar proyectos en los que trabaje de forma individual o en

equipo sobre los contenidos culturales de la materia. En este sentido trabajos y actividades como los indicados más arriba para otras competencias obligan a que el alumnado disponga de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo, destrezas que favorecen la consecución de esta competencia.

Por último, la adquisición y ampliación del vocabulario por parte del alumnado gracias al conocimiento de las raíces de origen griego le proporciona confianza en sí mismo que conlleva el desarrollo de habilidades relacionales y sociales propias de tal competencia.

Objetivos

1. Conocer el mundo de los dioses griegos y romanos que nuestra tradición cultural ha heredado del mundo clásico, partiendo de los textos y adaptaciones de autores clásicos.
2. Descubrir el papel que han desempeñado los seres mitológicos más conocidos del mundo antiguo en las distintas manifestaciones artísticas (literatura, música, artes plásticas y visuales...).
3. Mejorar la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, valorando las historias míticas que protagonizan dioses, héroes y otros personajes legendarios, y mostrando interés por conocer los textos clásicos como una fuente de acceso a la información.
4. Interpretar, analizando textos seleccionados de la literatura española, en general, y de la canaria, en particular, cómo han pervivido los personajes mitológicos más importantes del mundo grecorromano en la cultural local, nacional y europea.
5. Familiarizar al alumnado con los personajes más relevantes de las historias de metamorfosis y catasterismos que forman parte de la literatura universal.
6. Desarrollar los hábitos de organización, trabajo y disciplina, estudiando el papel que han desempeñado los personajes históricos más importantes de Grecia y Roma, y el ambiente social y político de la época.
7. Razonar sobre la obra literaria, científica y artística, y sobre la trayectoria política, social o militar de personajes históricos relevantes en la antigüedad clásica, y juzgarla de forma crítica.
8. Valorar a los personajes reales y ficticios del mundo grecorromano como modelos para una educación humanística del alumnado.
9. Desarrollar estrategias, habilidades y destrezas que permitan al alumnado ser autónomo en su proceso de aprendizaje, para llevar a cabo proyectos individuales o colectivos sobre las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de Grecia y Roma.
10. Comparar las manifestaciones sociales y religiosas actuales con las de las civilizaciones griega y romana, para valorar el desarrollo colectivo de las personas y de los pueblos.
11. Aproximarse a los textos clásicos y actuales, empleando especialmente las tecnologías de la información y de la comunicación.
12. Mejorar y ampliar el vocabulario con nuevos conceptos y términos adquiridos a través del estudio de los étimos griegos y latinos para la elaboración y emisión de discursos orales y escritos.

Contenidos

I. Divinidades y seres mitológicos

1. Divinidades mayores.
2. Divinidades menores.
3. Seres mitológicos.
4. Valoración de los dioses y diosas del mundo grecorromano como recurso inagotable en la literatura y arte a través de los siglos.

II. Personajes literarios del mundo grecorromano

1. Ciclos míticos:
 - 1.1. Ciclo troyano.
 - 1.2. Ciclo tebano.
 - 1.3. Ciclo argonáutico.
 - 1.4. Ciclo cretense.
 - 1.5. Ciclo heraclida.
2. Personajes de metamorfosis y catasterismos.
3. Personajes y leyendas relacionados con Canarias.
4. Análisis del valor simbólico de los mitos en la actualidad.

III. Personajes históricos del mundo grecorromano

1. Personajes más relevantes de la Grecia de época clásica.
2. Personajes más relevantes de la Roma de épocas republicana e imperial.
3. Otros personajes importantes del mundo grecorromano.
4. Utilización de diccionarios, enciclopedias en línea, repertorios digitales didácticos... para la búsqueda de información sobre personajes históricos de Grecia y Roma.

IV. Fiestas religiosas, deportes y espectáculos

1. Fiestas religiosas más conocidas del Mundo Clásico.
2. Deportes: Las Olimpiadas.
3. Espectáculos:
 - 3.1. *Ludi*.
 - 3.2. Representaciones teatrales.
4. Valoración de las aportaciones culturales de Grecia y Roma a la cultura occidental.

V. Etimologías griegas. Introducción al léxico latino

1. El alfabeto griego.

2. Reglas de transcripción: identificación de palabras españolas transcritas del griego.
3. Étimos griegos más usuales.
4. Interés por emplear fuentes griegas de escritura para trabajar el alfabeto griego y diversas cuestiones de léxico griego.
5. Prefijos latinos más usuales.
6. Relación entre el léxico griego y latino, y su aplicación al lenguaje cotidiano.

Criterios de evaluación

1. Identificar los principales personajes de la mitología griega y romana.

Este criterio trata de comprobar si el alumnado sabe reconocer las principales divinidades del panteón griego y romano, así como los más relevantes héroes y seres mitológicos. Para ello habrá de trabajar diversos textos (traducciones de autores grecolatinos, en especial), en los que deberá reconocer a los personajes estudiados por sus descripciones literarias, atributos, etc.

2. Descubrir las historias míticas más importantes de las civilizaciones griega y romana en las obras literarias, musicales, plásticas y visuales, empleando entre otras fuentes las relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación.

Este criterio pretende constatar si el alumnado es capaz de averiguar la pervivencia de las historias míticas de las divinidades griegas y romanas, y sus héroes y heroínas más famosos en las artes actuales, identificándolos en las manifestaciones literarias, musicales, plásticas y visuales. El alumnado tendrá que mostrar su competencia, pudiendo elaborar, de forma individual o grupal, trabajos sobre este tema, en los que deberá emplear diversos tipos de fuentes (enciclopedias, revistas, sistemas multimedia, Internet...).

3. Establecer semejanzas y diferencias entre mitos y héroes antiguos y actuales.

Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de extraer semejanzas y diferencias entre la mitología clásica y la actual, comprobando cuánto hay de los mitos de la antigüedad clásica en los mitos nuevos y cómo la mayor parte de éstos son una actualización de aquéllos. Deberá definir lo que es un mito y una leyenda, y lo contrastará con la idea de lo que es un mito en la actualidad. Detallará, además, los mitos griegos y romanos más importantes y establecerá las funciones que desempeñan en ellos sus personajes.

4. Elaborar un trabajo temático sencillo sobre cualquiera de los personajes históricos del mundo grecorromano, destacando su pervivencia histórica hasta la actualidad.

Este criterio pretende determinar si el alumnado conoce a los principales personajes históricos de la época clásica antigua y el ambiente político-social e histórico en el que se desarrollaron. Para ello elaborará fichas o trabajos en los que presente los perfiles de los personajes históricos estudiados en los que destaque por qué han trascendido históricamente o por qué son conocidos (ámbito literario, científico,

artístico o político). Podrá debatir en clase como medio para presentar tales trabajos, valorando las opiniones personales y el respeto al contraste de pareceres.

5. Conocer los principales personajes mitológicos que aparecen en las fuentes literarias relacionadas con Canarias y elaborar breves composiciones creativas sobre ellos.

Este criterio está dirigido a averiguar si el alumnado es capaz de relacionar la cultura clásica con Canarias a través de su mitología y hacer ver la influencia que sigue teniendo el mundo grecorromano. Se evaluará si sabe componer textos propios en los que refleje el conocimiento de estos personajes y si sabe reconocerlos en textos históricos, literarios, periodísticos... de diversos autores canarios.

6. Resumir de forma oral o escrita el contenido de los textos (literarios o no) que se trabajen en clase sobre los personajes históricos, utilizando los medios informáticos actuales para su presentación.

Con este criterio se busca determinar si el alumnado sabe hacer un resumen claro y conciso de lo que ha estudiado. Para ello deberá hacer una descripción sencilla de los perfiles históricos de los personajes e indicar las acciones principales por las que han sido más conocidos. Igualmente, hará breves exposiciones orales en las que se valorará, entre otras cosas, la claridad en la exposición, la selección de contenidos expuestos, y el empleo de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a la exposición.

7. Conocer y comprender la función que las fiestas religiosas, deportes y espectáculos (*ludi*, representaciones teatrales...) desempeñaban en la vida diaria de los griegos y romanos.

A través de este criterio se evaluará si el alumnado ha adquirido los conocimientos básicos sobre la religión y la religiosidad de los griegos y romanos, para valorar sus características más importantes y sus cultos. Se observará también si conoce las principales competiciones deportivas y los más reconocidos espectáculos de Grecia y Roma. Igualmente se tratará de comprobar si es capaz de entender la relación del teatro como un hecho religioso y espectáculo público al mismo tiempo.

8. Relacionar las fiestas religiosas, deportes y espectáculos de las civilizaciones griega y romana, estableciendo una comparación con los que se producen en la actualidad en España, en general, y en Canarias, en particular, y empleando los nuevos sistemas tecnológicos para la investigación y elaboración de trabajos.

Este criterio pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar las diversas manifestaciones religiosas, deportivas y de ocio, en general, de Grecia y Roma, comparándolas con las de la actualidad. El alumnado, de forma individual o en grupo, deberá indagar en diversas fuentes (diccionarios, enciclopedias, revistas especializadas, sistemas multimedia, portales educativos en la red...) y elaborar trabajos sobre estas manifestaciones, presentándolos a través de murales, paneles, maquetas, medios audiovisuales o digitales, sencillas páginas webs..., entre otros.

9. Reconocer y usar los étimos griegos más importantes y los prefijos latinos que forman parte de nuestro vocabulario.

A través de este criterio se quiere constatar si el alumnado es capaz de identificar las principales raíces griegas y los prefijos latinos de su lengua y de otras que conozca. Se sugiere que el alumnado utilice el cuaderno de clase para recoger

aquellas palabras de origen o raíz griega o que tengan como formante un prefijo latino que encuentre en los libros de texto y explicar su significado. Deberá igualmente conocer en su totalidad el alfabeto griego y las principales reglas de transcripción. Para hacer efectivo este criterio el alumnado realizará sencillos ejercicios como poner su propio nombre o escribir una carta con caracteres griegos, para el caso del alfabeto griego, empleando, en lo posible, las fuentes griegas de escritura de los ordenadores; o de relacionar palabras, para el caso de la transcripción.