

# Cultura clasica · 3.º ESO · Galicia

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

**Normativa** Decreto 156/2022, de 15 de septiembre

**Generado** 26/05/2026 19:58

<b>6</b> Competencias	<b>30</b> Criterios	<b>32</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de profundización: la complejidad de los saberes básicos aumenta significativamente y se introducen criterios que exigen razonamiento abstracto y modelización. Se acerca la toma de decisiones de itinerario para 4.º ESO.

## Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

---

<b>Materia</b>	Cultura clasica
<b>Curso</b>	3.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Galicia
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 156/2022, de 15 de septiembre
<b>Particularidad</b>	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

---

### Cultura Clásica

#### **OBJ1 · Describir el mundo grecorromano desde las facetas geográfica e histórica, localizándolo en el espacio y en el tiempo med...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Describir el mundo grecorromano desde las facetas geográfica e histórica, localizándolo en el espacio y en el tiempo mediante el uso de la cartografía y los ejes cronológicos para que sirva de punto de partida del resto de conocimientos. - Se pretende así que el alumnado pueda tener una idea clara de las localizaciones principales del mundo grecorromano. También es importante que entiendan el paso del tiempo, la magnitud de los períodos históricos, la organización de los calendarios y la importancia de personajes fundamentales.

#### **OBJ2 · Reconocer las influencias de la mitología clásica analizando la literatura, el cine, el teatro, la publicidad, el arte e...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Reconocer las influencias de la mitología clásica analizando la literatura, el cine, el teatro, la publicidad, el arte en general e incluso aspectos de la vida cotidiana, para entender el origen de esos elementos heredados y usarlos correctamente. - Siendo este uno de los aspectos más reconocidos del mundo clásico por parte del alumnado, es necesario dejar clara la funcionalidad y origen del mito en el mundo antiguo. Asimismo, es importante reconocer la influencia de la mitología no solo en las manifestaciones artísticas, sino también en otras de tipo más cotidiano como la publicidad, empleo de refranes y expresiones en las que la mitología dejó su huella, el horóscopo, la fraseología, los elementos químicos, etc.

#### **OBJ3 · Identificar de manera general etapas y estilos a través de obras destacables del arte grecolatino para reconocer e inter...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Identificar de manera general etapas y estilos a través de obras destacables del arte grecolatino para reconocer e interpretar esos elementos en ejemplos de otras épocas o movimientos artísticos y culturales. - El arte grecorromano y sus obras más importantes deben ser reconocidas por el alumnado como uno de los elementos esenciales de nuestra cultura.

#### **OBJ4 · Reconocer los elementos presentes del pasado grecolatino en aspectos actuales tales como la política, los usos y costumb...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Reconocer los elementos presentes del pasado grecolatino en aspectos actuales tales como la política, los usos y costumbres de la sociedad, la situación de la mujer, el derecho, la educación y las formas de ocio, estableciendo comparaciones para comprender mejor el mundo que nos rodea. - Hace falta que el alumnado sea consciente del patrimonio heredado de las lenguas clásicas en lo que concierne a las formas de gobierno, las instituciones y otros aspectos de nuestra sociedad como el derecho, los usos sociales o la vivienda.

**OBJ5 · Tomar conciencia del valor de las lenguas clásicas, a través de su perspectiva etimológica y como elemento transmisor de...**

**TEXTO OFICIAL**

Tomar conciencia del valor de las lenguas clásicas, a través de su perspectiva etimológica y como elemento transmisor de las civilizaciones griega y romana, para no olvidar que fueron lenguas vivas y que, en alguna medida, siguen siéndolo. - Se procurará la profundización en la comprensión de las lenguas del repertorio del alumnado y en el uso de las mismas como elemento esencial para la comunicación y la adquisición de conocimientos.

**OBJ6 · Appreciar el mundo grecorromano mediante la investigación de su herencia actual de forma que se respete y valore lo que r...**

**TEXTO OFICIAL**

Appreciar el mundo grecorromano mediante la investigación de su herencia actual de forma que se respete y valore lo que representa el legado y el patrimonio del mundo clásico y el deber como ciudadanos que tenemos de preservarlo y transmitirlo a la posteridad. - Puesta en valor de nuestro patrimonio cultural, que se aloja en los restos arqueológicos, en los museos y mismo en el entorno cotidiano, así como en las manifestaciones más inmateriales de la cultura grecorromana, como el pensamiento, las creencias, la mitología, la estética y la ética. - De este modo podrá tomar conciencia de la influencia, el mantenimiento y la presencia de estos aspectos en la cultura occidental, y comprender su identidad cultural, así como las manifestaciones que la definen. - En este sentido, la preservación del patrimonio cultural grecolatino requiere el compromiso de una ciudadanía interesada en conservar su valor como memoria colectiva del pasado y en revisar y actualizar sus funciones sociales y culturales, para ser capaz de relacionarlos con los problemas actuales y mantener su sentido, su significado y su funcionamiento en el futuro.

### 3. Criterios de evaluación

#### Cultura Clásica

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Describir los marcos geográficos en que se desarrollan las civilizaciones griega y romana a lo largo de su historia.	
CE1.2	OBJ1	Localizar en un mapa en soporte papel y digital hitos geográficos y enclaves concretos relevantes para el conocimiento de las civilizaciones griega y romana.	
CE1.3	OBJ1	Identificar, describir y explicar el marco histórico y las etapas en que se desarrollan las civilizaciones griega y romana.	
CE1.4	OBJ1	Identificar las principales características de cada período de la historia de Grecia y Roma, el papel que desempeñan sus protagonistas y saber situar en un eje cronológico hechos históricos.	
CE1.5	OBJ1	Identificar las características fundamentales de la romanización de Hispania y Gallaecia.	
CE2.1	OBJ2	Identificar los principales dioses y diosas de la mitología grecolatina.	
CE2.2	OBJ2	Reconocer los mitos y los héroes grecolatinos y las heroínas grecolatinas y establecer semejanzas y diferencias con los mitos y los héroes y las heroínas de otras culturas y los actuales. Orígenes y funciones.	
CE2.3	OBJ2	Comparar las características de la religiosidad y de la religión griega con las actuales.	
CE2.4	OBJ2	Describir los fundamentos de la religiosidad romana y distinguir la religión oficial de las manifestaciones del culto privado.	
CE3.1	OBJ3	Distinguir las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos clásicos.	
CE3.2	OBJ3	Identificar las características más destacables de la arquitectura grecorromana en relación con los edificios más singulares.	
CE3.3	OBJ3	Reconocer las manifestaciones escultóricas del arte griega y romana a lo largo de la Antigüedad e identificar su temática en obras representativas.	
CE3.4	OBJ3	Diferenciar las creaciones urbanísticas romanas de las otras épocas, así como su red viaria, haciendo hincapié en el entorno del alumnado.	
CE3.5	OBJ3	Saber localizar los principales monumentos clásicos del patrimonio español y europeo.	
CE4.1	OBJ4	Identificar las características de las principales formas de organización política presentes en el mundo clásico, y establecer semejanzas y diferencias entre ellas y con los sistemas políticos actuales.	
CE4.2	OBJ4	Distinguir las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma.	
CE4.3	OBJ4	Describir la composición de la familia y los papeles asignados a sus miembros.	
CE4.4	OBJ4	Conocer los rasgos más destacables de la vida cotidiana en Grecia y Roma.	
CE4.5	OBJ4	Identificar las principales formas de ocio de la Antigüedad y compararlas con las actuales.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>CE4.6</b>	OBJ4	<b>Relacionar y establecer semejanzas y diferencias entre las manifestaciones deportivas de la Grecia clásica y las actuales.</b>	
<b>CE5.1</b>	OBJ5	<b>Distinguir diversos tipos de escritura, comprender sus funciones y el origen del alfabeto y de los tipos de sistemas de escritura usados en la actualidad y reconocer la presencia de elementos de los alfabetos griego y latino en los alfabetos actuales.</b>	
<b>CE5.2</b>	OBJ5	<b>Identificar el origen común de las lenguas indoeuropeas, distinguir las lenguas europeas romances de las no romances y reconocer el origen grecolatino del léxico de las lenguas de España y de otras lenguas modernas.</b>	
<b>CE5.3</b>	OBJ5	<b>Distinguir e identificar latinismos, cultismos, semicultismos y términos patrimoniales y hacer evoluciones desde el latín al gallego y al castellano, teniendo en cuenta los fenómenos fonéticos.</b>	
<b>CE5.4</b>	OBJ5	<b>Utilizar con propiedad terminología científico-técnica de origen grecolatina y constatar el influjo de las lenguas clásicas en lenguas no derivadas de ellas.</b>	
<b>CE5.5</b>	OBJ5	<b>Identificar las principales características de los géneros literarios grecolatinos, su influencia en la literatura posterior y los hitos esenciales de las literaturas griega y latina como base literaria de la cultura europea y occidental.</b>	
<b>CE5.6</b>	OBJ5	<b>Usar las fórmulas de saludo y presentación en latín y griego y fraseología básica del aula.</b>	
<b>CE6.1</b>	OBJ6	<b>Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes y en la organización social y política.</b>	
<b>CE6.2</b>	OBJ6	<b>Conocer la perduración de la mitología y los temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales.</b>	
<b>CE6.3</b>	OBJ6	<b>Identificar los aspectos más importantes de la historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país y reconocer las huellas de la cultura romana en diversos aspectos de la civilización actual.</b>	
<b>CE6.4</b>	OBJ6	<b>Investigar sobre la perduración de la civilización clásica en el entorno, utilizando las tecnologías de la información y de la comunicación.</b>	

## 4. Saberes básicos

---

### Cultura Clásica

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Marco geográfico de las civilizaciones griega y romana.	
2	Marco histórico de la civilización griega: de las civilizaciones minoica y micénica al mundo helenístico. Etapas, hechos importantes y mujeres y hombres relevantes.	
3	Marco histórico de la civilización romana: monarquía, república e imperio. Etapas, hechos importantes y mujeres y hombres relevantes.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Cosmogonía. Teogonía. El panteón griego y romano.	
2	Mitos grecolatinos. Orígenes y funciones. Los héroes y heroínas. Perduración de la mitología en las manifestaciones artísticas, literarias y en la publicidad.	
3	Religión griega: cultos, santuarios y oráculos.	
4	Religión romana: culto público y privado.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fundamentos y etapas del arte clásica.	
2	Arquitectura en Grecia y Roma: tipos de edificios y órdenes arquitectónicas.	
3	Escultura en Grecia y Roma: etapas, estilos y temáticas.	
4	Ingeniería romana: obras públicas y urbanismo. Vías romanas.	
5	Herencia clásica en el patrimonio artístico en Europa en general y en Galicia en concreto.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Organización política en Grecia y en Roma: formas de gobierno e instituciones.	
2	Sociedad en Grecia y Roma: clases sociales. La esclavitud.	
3	La familia en Grecia y Roma. Roles de sus miembros; situación de la mujer.	
4	Vida cotidiana en Grecia y Roma: vivienda, higiene, alimentación, atuendo y trabajo.	
5	Los espectáculos públicos en Grecia y Roma.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Historia de la escritura. Tipos de escritura, materiales y soportes.	
2	Origen del alfabeto. El alfabeto griego y el abecedario latino.	
3	Las lenguas del mundo. El indoeuropeo y sus familias lingüísticas.	
4	Las lenguas romances.	
5	Composición y derivación culta de origen griego y latino.	
6	Latinismos, palabras patrimoniales, cultismos y semicultismos.	
7	Principales reglas de evolución fonética del latín al gallego y al castellano.	
8	Léxico grecolatino en el lenguaje común y en la científica y técnica.	
9	Presencia de las lenguas clásicas en las lenguas modernas.	
10	Géneros literarios grecolatinos: autores y obra principales.	
11	Fórmulas básicas de saludo y presentación en latín y griego, y fraseología básica del medio escolar.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Presencia de la civilización grecolatina en las artes y en la organización social y política actual.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Mitología y temas legendarios en las manifestaciones artísticas actuales.	
3	Historia de Grecia y Roma y su presencia en nuestro país. La presencia de Grecia y Roma en la península ibérica. La romanización de Hispania y la de la Gallaecia.	
4	Investigación sobre la perduración de la civilización clásica en nuestra cultura.	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

---

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

## Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la herencia latina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas interactivos de capas que permitan superponer las calzadas romanas y las provincias imperiales sobre las redes de transporte y fronteras de la Unión Europea actual.</li> <li>• Glosarios etimológicos visuales que utilicen iconos y códigos de color para rastrear la evolución de términos latinos hacia las distintas lenguas romances y germánicas (ej. 'Lex' &gt; Ley, Loi, Law, Legge).</li> <li>• Infografías comparativas que vinculen instituciones romanas (Senatus, Comitia) con sistemas democráticos europeos contemporáneos, utilizando organizadores gráficos de contraste.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la comprensión de la identidad europea.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de un videoblog o podcast de 'corresponsales en el tiempo' donde se analice una noticia actual (ej. un juicio o una ley) utilizando terminología jurídica y política de origen latino.</li> <li>• Creación de un 'Pasaporte Cultural Europeo' digital donde el alumnado recoja evidencias fotográficas y explicativas de huellas romanas en su entorno cercano (arquitectura, inscripciones, toponimia).</li> <li>• Diseño de un árbol genealógico lingüístico creativo en formato físico o digital que conecte expresiones latinas de uso común con sus equivalentes y derivados en al menos tres lenguas europeas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para conectar el pasado clásico con el presente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulación de una 'Agencia de Branding' donde los alumnos deben justificar el uso de nombres latinos o mitológicos en marcas comerciales y misiones espaciales europeas actuales.</li> <li>• Debates de rol (Role-Playing) sobre dilemas de ciudadanía, comparando los derechos de un 'civis romanus' con los de un ciudadano de la UE, permitiendo elegir el nivel de complejidad del argumento.</li> <li>• Proyectos de investigación por centros de interés donde el alumnado elija un área de la herencia latina para profundizar: desde la ingeniería y el urbanismo hasta la gastronomía o el derecho.</li> </ul>

### CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas etimológicos dinámicos que utilicen códigos de color para trazar la evolución fonética desde el étimo latino hasta el castellano y otras lenguas romances (ej. 'oculum' &gt; 'ojo', 'olho', 'oeil').</li> <li>• Audios comparativos de textos breves (como el Padre Nuestro o máximas jurídicas) leídos en latín clásico, latín eclesiástico y lenguas modernas para identificar patrones de acentuación y sonoridad.</li> <li>• Glosarios visuales interactivos que vinculen raíces latinas con iconografía de ámbitos profesionales actuales (medicina, derecho, botánica) para visualizar la pervivencia del léxico técnico.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de un 'Árbol Genealógico de Palabras' en formato digital o físico, donde el alumnado rastree una raíz latina hasta sus derivados en al menos tres lenguas diferentes del repertorio del aula.</li> <li>• Grabación de un micro-podcast o vídeo tipo 'reels' explicando el significado y uso correcto de locuciones latinas habituales en el lenguaje periodístico o jurídico actual.</li> <li>• Diseño de un panel comparativo sintáctico-visual que utilice bloques de colores para emparejar funciones gramaticales entre una oración latina y su traducción, destacando la transición de casos a preposiciones.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafío 'Detective de Marcas': Búsqueda y análisis del origen latino en nombres de productos comerciales, videojuegos o marcas de coches (ej. Volvo, Nike/Victoria, Asus/Pegasus) para conectar con su entorno cotidiano.</li> <li>• Proyecto 'Lupa Lingüística': Elección libre por parte del alumno de una lengua de interés personal (puede ser su lengua materna si es distinta al castellano) para buscar préstamos latinos ocultos.</li> <li>• Simulación de un 'Museo de la Lengua Viva' donde los alumnos exponen objetos cotidianos etiquetados con su nombre latino y la evolución lingüística que ha sufrido hasta hoy, actuando como guías.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido textual y lingüístico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de textos latinos con codificación de colores para funciones sintácticas (ej. nominativos en azul, acusativos en rojo) y glosarios hipervinculados que conecten el término latino con su evolución fonética al castellano.</li> <li>• Presentación de los textos en formato 'papiro digital' acompañado de paisajes sonoros de la época y reconstrucciones 3D del contexto arqueológico donde se habría leído originalmente dicho texto (ej. el Foro o una domus).</li> <li>• Mapas conceptuales dinámicos que vinculen términos clave del texto con su pervivencia en el léxico científico, jurídico o cotidiano actual mediante organizadores gráficos de 'familia de palabras'.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la comprensión del texto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un 'árbol genealógico de palabras' (etimología visual) partiendo de verbos o sustantivos del texto para mostrar su evolución semántica y formal hacia las lenguas romances.</li> <li>• Recreación del sentido del texto mediante un guion de 'micro-podcast' o hilo de red social que traduzca el mensaje pragmático del latín a un registro comunicativo juvenil contemporáneo.</li> <li>• Creación de una 'guía de lectura comentada' en formato digital donde el alumnado inserte notas de voz o comentarios laterales explicando el proceso lógico seguido para descifrar las estructuras sintácticas complejas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de itinerarios de lectura por centros de interés (misterio, vida cotidiana, mitología) permitiendo que el alumnado elija el bloque textual que más le atraiga para su análisis.</li> <li>• Desafíos de 'Arqueología Textual' mediante un breakout digital donde la resolución de enigmas gramaticales en inscripciones reales (grafitos de Pompeya) permite avanzar en una narrativa histórica.</li> <li>• Simulación de un 'Scriptorium' donde el alumnado asume el rol de copista y traductor, compitiendo por la fidelidad y belleza de la interpretación para 'salvar' el legado clásico de la desaparición.</li> </ul>

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples medios para percibir y procesar la estructura morfosintáctica y el léxico latino.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar textos con códigos de colores dinámicos para identificar funciones sintácticas (sujeto en azul, complemento directo en rojo) facilitando el reconocimiento de la estructura oracional.</li> <li>• Proporcionar glosarios visuales y etimológicos que vinculen el léxico latino con derivados romances para agilizar el acceso al significado mediante la asociación lingüística.</li> <li>• Ofrecer versiones del texto en formato audio con pronunciación restituida junto a organizadores gráficos que esquematicen la acción narrada para apoyar la comprensión auditiva.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Facilitar diversas modalidades para que el alumnado demuestre su razonamiento filológico y su capacidad de traducción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar un diagrama de flujo que ilustre el proceso lógico de toma de decisiones seguido durante el análisis y la traducción del pasaje latino.</li> <li>• Diseñar una infografía comparativa que relacione las estructuras sintácticas latinas analizadas con sus equivalentes funcionales en la lengua de enseñanza.</li> <li>• Grabar un vídeo breve o podcast explicando las estrategias utilizadas para resolver las ambigüedades morfológicas encontradas en el enunciado.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Fomentar el interés mediante la autonomía en la elección de textos y la conexión con contextos históricos reales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear retos de descifrado de inscripciones reales (grafitis de Pompeya o epigrafía local) para aplicar las estrategias de traducción en contextos arqueológicos auténticos.</li> <li>• Permitir la elección entre diversos niveles de complejidad textual y temáticas (mitología, vida cotidiana o ciencia) para ajustar el desafío a la competencia individual.</li> <li>• Integrar el uso de herramientas digitales de consulta y diccionarios interactivos para que el alumnado gestione su propio proceso de investigación lingüística.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar modelos 3D interactivos y reconstrucciones virtuales de yacimientos romanos (como el Teatro de Mérida o las casas de Pompeya) que permitan alternar capas de información: estado actual frente a reconstrucción hipotética.</li> <li>• Ofrecer glosarios visuales de términos arquitectónicos (opus caementicium, clave de arco, friso) vinculados a ejemplos reales presentes en la arquitectura contemporánea de la localidad del alumnado para facilitar la transferencia.</li> <li>• Proporcionar diagramas de flujo táctiles o visuales que desglosen los procesos técnicos de conservación y restauración, diferenciando claramente entre anastilosis, consolidación y reconstrucción.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un 'Plan de Sostenibilidad' para un monumento romano local o imaginario, permitiendo elegir el formato: un informe técnico, un podcast de concienciación ciudadana o un mapa interactivo de riesgos.</li> <li>• Crear un diario de un arqueólogo ficticio que documente el proceso de excavación y hallazgo de una pieza artística, utilizando narrativa escrita, dibujos técnicos de campo o registros de audio.</li> <li>• Elaborar un catálogo de 'Influencias Romanas' en el arte posterior, donde el alumnado pueda demostrar la pervivencia de modelos clásicos mediante un collage digital, una presentación comparativa o una maqueta física.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular un comité de expertos de la UNESCO donde los alumnos deben debatir y votar la inclusión de un resto arqueológico en la lista de Patrimonio de la Humanidad basándose en criterios de autenticidad y valor histórico.</li> <li>• Plantear un reto de 'Arqueología de Rescate' donde deban resolver dilemas éticos reales: ¿debe primar la construcción de una infraestructura moderna o la preservación de un resto romano hallado en las obras?</li> <li>• Organizar una 'Cápsula del Tiempo' inversa, donde los alumnos seleccionen qué elementos del patrimonio romano actual consideran imprescindibles para que las generaciones del siglo XXV comprendan la historia de su región.</li> </ul>

## Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

### Paso 1 · Leer el decreto vigente 1 hora

Obtén el decreto autonómico que desarrolla el RD 217/2022 para 3.º ESO y localiza el apartado de Cultura Clásica. Identifica los 5 CE, los 16 criterios de evaluación y los 4 bloques de saberes básicos. Comprueba si tu comunidad añade algún elemento propio, como saberes opcionales o recomendaciones metodológicas específicas.

**Tip:** Busca el anexo específico de la materia; a menudo está en un documento separado. Fíjate en la numeración oficial: CC1, CC2... y sus correspondencias con criterios.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1,5 horas

Elabora una tabla de doble entrada: en filas, las 5 competencias específicas (CE1 a CE5); en columnas, los 16 criterios de evaluación. Marca qué criterios pertenecen a cada CE (suelen ser 3-4 por CE). Incluye al lado los saberes básicos numerados (SB1 a SB34) que desarrollan cada criterio.

**Tip:** Imprime la tabla y tenla a mano; la usarás en los pasos siguientes. No te limites a copiar: asocia cada criterio con su verbo evaluable (analizar, interpretar, valorar...).

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1,5 horas

De los 16 criterios, selecciona los 6-8 que consideres esenciales para el curso (los que permiten evaluar las CE de forma competencial). Para cada uno, define 1-2 instrumentos de evaluación concretos: rúbrica de análisis de un mito, trabajo cooperativo sobre el legado romano, prueba oral de pronunciación de términos latinos, etc.

**Tip:** No intentes evaluar todos los criterios en cada trimestre. Elige un criterio por CE para la primera evaluación y ve rotando. Ejemplo: CE1 (localizar fuentes) evalúa con una tarea de búsqueda en museos virtuales.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1,5 horas

Reparte los 34 saberes básicos en tres bloques trimestrales, teniendo en cuenta los 4 bloques oficiales (A: Geografía e historia; B: Mitología; C: Vida cotidiana; D: Legado cultural). Cada trimestre debe cubrir al menos 2 bloques. Ajusta la carga:  $3\text{h/semana} \times 12\text{ semanas} = 36\text{h}$  por trimestre, así que asigna unos 11-12 saberes por trimestre.

**Tip:** Secuencia los saberes de manera lógica: empieza por geografía e historia (bloque A) como contextualización, luego mitología (B), después vida cotidiana (C) y legado (D) al final. No aisles el bloque D; intégralo en los proyectos finales.

### Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Para cada trimestre, elabora una Situación de Aprendizaje (SdA) que integre 3-4 saberes y desarrolle al menos 2 criterios de evaluación. La SdA debe partir de un reto real o simulado (p. ej., organizar una exposición sobre la romanización de la zona). Incluye actividades variadas: investigación, análisis de fuentes, creación de productos y reflexión metacognitiva.

**Tip:** Aprovecha los recursos locales: restos arqueológicos, topónimos, museos. La SdA 'Eco de un imperio' funciona muy bien: los alumnos diseñan una ruta turística por los vestigios romanos de tu CCAA.

### Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Reúnete con el departamento (o, si estás solo, decide y anota). Asigna porcentajes a los criterios de evaluación y a los instrumentos de cada trimestre. Por ejemplo: 30% SdA trimestral, 30% pruebas objetivas (análisis de textos, mapas), 20% trabajo diario (cuaderno, participación), 20% proyecto final. Asegúrate de que la suma sea 100% y que cada CE esté evaluada al menos una vez por trimestre.

**Tip:** La inspección espera ver coherencia entre la ponderación y las CE. No ponderes un criterio de la CE5 (divulgar) igual que uno de la CE1 (localizar); dale más peso a los procedimientos complejos.

### Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora

Redacta en la programación las medidas de atención a la diversidad (DUA, adaptaciones curriculares no significativas, enriquecimiento) y el plan de recuperación para quienes no superen criterios. Especifica cómo se re-evaluarán (pruebas específicas, trabajos adicionales, SdA de refuerzo). Incluye ejemplos concretos para Cultura Clásica: uso de textos con glosario, tareas de apoyo con mapas visuales.

**Tip:** Para recuperación, diseña una 'cápsula remedial' de dos semanas: un proyecto pequeño que repase los saberes no adquiridos. Por ejemplo, si falla mitología, que el alumno cree un cómic de un mito con los héroes y sus atributos.