



Tendiendo puentes desde el mundo clásico

Recursos educativos para el diálogo
interdisciplinar

Mónica Durán Mañas
(coord.)



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

eug EDITORIAL
UNIVERSIDAD
DE GRANADA





Mónica Durán Mañas
(coordinadora)

Entendiendo Puentes desde el mundo clásico

Recursos educativos para el diálogo interdisciplinar

Granada · 2025

CONSEJO DE REDACCIÓN:

Paula Caballero Sánchez (Universidad de Málaga), Cláudia Raquel Cravo da Silva (Universidade de Coimbra), Mónica Durán Mañas (Universidad de Granada), Pedro Pablo Fuentes González (Universidad de Granada), Helena Gozalbes García (Universidad de Granada), Juan Carlos Jiménez del Castillo (Universidad de Granada), Laura Jiménez Ríos (Universidad de Granada), Joaquín López González (Universidad de Granada), Delia Macías Fuentes (Universidad de Málaga), Susana Marques (Universidade de Coimbra), Eva María Morales Rodríguez (Universidad de Granada), José Ortiz Córdoba (Universidad de Granada), Inmaculada Rodríguez Moreno (Universidad de Cádiz), Alberto Quiroga Puertas (Universidad de Granada)

REVISIÓN: Elisabeth Aranda Moreno, Laura Fandila Libreros, Cristian Ortiz Moya y David Villaseca Díaz.

CON LA FINANCIACIÓN DE: Proyecto de innovación docente 2022/2024 Tendiendo puentes desde el mundo clásico: el diálogo como recurso educativo, Proyecto Avanzado 22-219, del Programa de Innovación y Buenas Prácticas Docentes de la Universidad de Granada.

CON LA COLABORACIÓN DE: Asociación Internacional Alma Clásica (AIAC), www.almaclasica.org.

Proyecto de I+D+i PI21_00046 La cultura de la invectiva en la literatura imperial y tardo-antigua, financiado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación de la Junta de Andalucía.

Proyecto de I+D+i Mujer, medicina y salud en la Grecia antigua: un acercamiento interdisciplinar a través de la edición de textos (C-HUM-302-UGR23) de la Universidad de Granada, cofinanciado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación y por la Unión Europea con cargo al Programa FEDER Andalucía 2021-2027.

LICENCIA: Esta obra tiene licencia CC BY-NC-ND 4.0.

Para ver una copia de esta licencia, ir a <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



© COORDINACIÓN: Mónica Durán Mañas (Universidad de Granada).

© DE LOS TEXTOS: María del Carmen Alcalde Reyes, Mayte Alonso Martín, Gloria Álvarez Hinojosa, Elisabeth Aranda Moreno, Azahara Aranda Rivero, Juan Antonio Barraón Pérez, Ana María Bazuelo Galisteo, Jaime Campillos Cañas, Irene del Carmen Romero Agis, Adrián José Cocera Vargas, Mattia Cosimo Chiriatti, Mónica Durán Mañas, Laura Fandila Libreros, Cecilia Fernández Expósito, Dolores Galindo Ruiz, Ángeles García Flores, Yolanda García González, Jimena García Mínguez, Beatriz García-Torres Robles, Carmen Giménez Puentes, Ana Godoy Pedrajas, Diego González López, Helena Gozalbes García, Alberto de la Guardia García, Rafael José Gutiérrez Muñoz, Drake Guzmán Martín, Alexis Hernández-Quintas, Álvaro Hervás Aguilar, Pedro José Hormigo Codes, María Iniesta López, Lidia Izquierdo Torrontera, Daniel Jiménez Martín, María Jiménez Martínez, Nerea Jiménez Moral, Juan Esteban Jordi Páez, Pablo Lizana Rodríguez, Francisco Javier López Pérez, Encarna López Sánchez, Carmen López Serrano, Christopher Manzano García, Hugo Martín Isabel, Ainara Martínez Bocharán, Susanna Martínez Llopart, Rosa Martínez Romero, Lluís Menéndez Cuesta, María Molina Salas, Eva María Morales Rodríguez, Laura Moreno Castillo, Pablo Navarro Márquez, José Ortiz Córdoba, María del Carmen Ortiz Sánchez, Elia Otranto, Carles Prados Navarro, Alberto J. Quiroga Puertas, Andrea María Ramírez Blandón, Ángela Rivas Fernández, Paula Roldán Medina, Elena Ruiz Quero, Genoveva Ruiz Ruiz, M^a Montserrat Serrano de Castro, Alejandro Trillo Pérez, Marina Villanueva Dávila, Irene Villaseca Sánchez, Victoria Zurita Figueroa.

© Universidad de Granada

ISBN: 978-84-338-7406-1

Edita: Editorial Universidad de Granada
Campus Universitario de Cartuja
Colegio Máximo, s.n., 18071, Granada
Telf.: 958 243930-246220
[www: editorial.ugr.es](http://www.editorial.ugr.es)

Maquetación: Raquel L. Serrano/Atticus Ediciones.

Diseño de cubierta: David Villaseca Díaz

Imagen de cubierta: Antikythera Mechanism Research Project / www.leventisfoundation.org

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

ÍNDICE GENERAL

	Página
Presentación	9
1. Educación Primaria	13
1.1. El mito rap de Apolo y Dafne	15
1.2. Las musas del pasado y del presente: en busca de la creatividad	21
1.3. ¿Cómo se comunicaban en secreto los éforos espartanos?	27
1.4. Los mitos que se ocultan en las plantas	31
2. Educación Primaria y Educación Secundaria	35
2.1. Teatro de títeres para el aprendizaje de la mitología grecorromana	37
2.2. Viajando a la antigua Grecia con la danza de Isadora Duncan	43
3. Educación Secundaria	55
3.1. Orquesta de monocordios	57
3.2. Desafío olímpico: tras las huellas de Heracles	63
3.3. Los artesanos de monedas	71
3.4. ¿Seréis capaces de raptar al can Cerbero a tiempo sin que se entere Hades?	77
3.5. <i>Escape room</i> : la maldición de Seikilos	85
3.6. Leyendas y gestas de Hispania contadas por el folk metal	95
3.7. Roma, una historia narrada a través de sus monedas	101
3.8. <i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
3.9. Cartas nunca escritas	111
3.10. La cosmogonía del horóscopo	117
4. Educación Secundaria y Bachillerato	121
4.1. Torquetor: el twister romano	123
4.2. Creatividad clásica. Explorando la antigua Roma a través de los mosaicos	129
4.3. El paso al más allá en la antigüedad clásica	135
4.4. Serigrafía romana moderna	141
4.5. Telecircus: ¿cuánto sabes del Imperio romano?	147



4.6. Romanízame Deluxe	159
4.7. Historia del insulto desde la Antigüedad hasta nuestros días	165
4.8. Maratón de mitología clásica.....	171
4.9. <i>De gustibus</i> : taller de <i>Cibus</i> Romano.....	179
4.10. Descubriendo mi nombre. Un viaje desde Egipto hasta Roma.....	185
4.11. Ingeniería y arquitectura en la antigua Roma.....	193
4.12. Mimos y pantomimos.....	201
4.13. Rolea a la Romana.....	209
5. Bachillerato	215
5.1. Médicos por un día.....	217
6. Todos los niveles educativos	221
6.1. Entre martillos y yunques, Acuñando Historia	223
Bibliografía.....	229
Índice temático.....	245

Anexos en la nube:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zL-H3YZCSYjkQMFxotRM3a6Oo-htOrC8?usp=sharing>



*A María José,
quien puso la semilla que, al crecer, se convirtió en este proyecto.*

PRESENTACIÓN

Este libro es resultado de un proyecto del Programa de Innovación y Buenas Prácticas Docentes de la Universidad de Granada en su edición 2022-2024. No se trata de un producto efímero, sino que propone acciones educativas inspiradoras vertebradas por el mundo clásico. Lo hemos concebido como un tren al que todo el mundo está invitado a subir. Sus pasajeros son fundamentalmente miembros del profesorado y estudiantes con vocación docente e inquietudes comunes, que han reflexionado sobre los retos de su quehacer profesional y que buscan soluciones realistas y útiles. En el recorrido de este tren hay muchas paradas: Conocimiento, Coordinación, Cooperación, Interdisciplinariedad, Igualdad, Inclusión, Emprendimiento, Empleabilidad, Internacionalización, Digitalización y Transferencia, entre otras muchas. Sus viajeros son bien conscientes de ello y les encanta porque queda mucho por hacer y la satisfacción que produce la mejora es altamente motivadora. Como combustible, contamos con el apoyo institucional de la Unidad de calidad, innovación docente y prospectiva de la Universidad de Granada.

Esta andadura surge de una iniciativa que nació hace muchos años, cuando llegué en el año 2002 a mi primer destino en enseñanza secundaria como profesora interina. En una de las reuniones de coordinación que tuve con la profesora titular, María José Ramírez Dorado, esta me habló de una actividad que hacía con sus estudiantes de Cultura Clásica en la que se vestían de romanos. Me dio una sábana blanca y unos impermeables y me enseñó a hacer un traje muy rudimentario, pero resultón. Enseguida se me iluminó el rostro porque, estando en una ciudad aún desconocida para mí, su propuesta me abría la posibilidad de pasar el día de mi cumpleaños, un lunes laborable, de una manera bonita y diferente: revestiría el día de contenido didáctico y mis estudiantes celebrarían conmigo el Día de la Fundación de Roma, el 21 de abril. Durante muchos cursos repetí esta actividad sin confesar nunca el trasfondo personal del asunto. Para mí era una manera de celebrar sin ser protagonista y esto me agradaba, especialmente por mi carácter reservado. Ahora es ya *vox populi* desde que la sagaz autora de *Torquetor: el twister romano* lo descubrió en un autobús que terminó cantando el cumpleaños feliz a los pies del acueducto de Segovia.

Con los años, la actividad fue incorporando nuevos invitados. Primero, salimos del aula y nos instalamos en la biblioteca, lugar abierto a toda la comunidad educativa del centro. Luego, incorporamos un paseo por la localidad para valorar qué habían hecho los romanos por nosotros. Aun así, seguíamos siendo un reducido núcleo quienes

íbamos vestidos de romanos celebrando nuestro aprendizaje sobre el mundo clásico. Finalmente, en el año 2016 el paradigma cambió. Por primera vez, invité a mis estudiantes de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid a diseñar talleres lúdico-didácticos para jóvenes estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato del IES Andrés Laguna de Segovia, donde también daba clases aquel curso. Paralelamente, fundé, junto con otros dos colaboradores, la Asociación Internacional Alma Clásica (AIAC), que fue, junto con el IES Andrés Laguna, promotora de la actividad. Desde entonces se han desarrollado nueve ediciones del Día de la Fundación de Roma y, año tras año, el profesorado participante demanda modelos de talleres para poder desarrollar con su alumnado.

Con el fin de homogeneizar las propuestas de talleres, le pedí a un buen socio de la AIAC, David Villaseca, que esbozara un modelo de plantilla, que ha servido no solo para organizar las nueve ediciones que hasta ahora se han hecho del Día de la Fundación de Roma, sino que puede encontrarse ya en no pocos trabajos de fin de máster de formación del profesorado, pues es un documento que utilizo habitualmente en el aula. Es precisamente una evolución de esta plantilla la que sirve de punto de partida para la presentación de todos los talleres de este libro.

Así pues, su contenido es el resultado de la sinergia de un gran número de personas. Estudiantes y profesorado procedentes de diversas instituciones y niveles educativos (CEIP Virgen de Loreto de Almería, IES Iturralde de Madrid, IES Puerta del Mar en Almuñécar, Universidad Autónoma de Madrid, Universidad de Cádiz, Universidade de Coimbra, Universidad Complutense de Madrid, Universidad de Granada, Universidad de Málaga) han trabajado en estrecha e intensa colaboración, dando como fruto unos talleres que logran apasionar e ilusionar tanto a quienes los imparten como al alumnado destinatario.

UTILIDAD

Como se puede intuir a partir de lo dicho, este libro es un manojo de ideas creativas aplicables a casi cualquier contexto educativo. Tiene el mundo clásico como hilo conductor porque lo griego y lo romano perviven como sustrato en la mayor parte de las esferas de la vida. Los autores de los talleres han experimentado un aprendizaje tanto con su diseño como con su implementación con alumnado real. Presentan aquí su experiencia, que va más allá del ejercicio teórico que hicieron inicialmente al diseñar sus propuestas. La mayoría de ellos han tenido la oportunidad de poner en práctica sus talleres y de hacer los ajustes necesarios para mejorarlos a tenor de los resultados obtenidos. Son, pues, fruto de la reflexión y la experiencia.

El libro puede utilizarse de dos formas. La primera es la manera en la que nosotros lo hemos construido, es decir, proponiendo a nuestro estudiantado que diseñe talleres lúdico-didácticos creativos. Con ello, los hacemos partícipes de la construcción de su aprendizaje, dándoles, en gran medida, las riendas de su propio proceso

formativo. En este sentido, los talleres de este libro ofrecen ideas sobre cómo enfocar esta tarea. El profesorado que desee emplear de este modo el libro iniciará una cadena de aprendizaje en la que sus estudiantes se convertirán en docentes de otros estudiantes. Hacer de profesor afianza la adquisición del conocimiento, dado que requiere de una preparación mayor para que todo salga bien. Por añadidura, si el estudiantado tiene la posibilidad de realizar sobre el terreno sus talleres —ya sea en el marco del Día de la Fundación de Roma o en otro contexto—, podrá acercarse a la realidad docente, de suerte que la actividad constituirá asimismo una iniciación a la vida profesional. Además, el hecho de haberlo invitado a colaborar en la elaboración de este manual le ha permitido enfrentarse a las tareas que requiere la edición y a los distintos filtros del proceso editorial.

La otra manera de usar este libro es eligiendo alguna de las propuestas que contiene para ponerla en práctica con alumnado, ya sea en el marco de las clases o de celebraciones como el Día de la Fundación de Roma. Los monitores de la actividad pueden ser los docentes o, nuevamente, hacer que el propio alumnado sea responsable del taller, lo cual pone en marcha mecanismos de autonomía y emprendimiento. En este sentido, puede incluso proponerse un “mundo al revés” en el que estudiantes de etapas educativas más tempranas “enseñen” a alumnado “mayor”. Esto contribuye a fortalecer cualidades que van más allá de los saberes básicos. Dicho de otro modo: promueve un aprendizaje competencial.

Los talleres se presentan agrupados, en orden ascendente, por el nivel educativo al que están dirigidos, comenzando por Educación Primaria y terminando en Bachillerato o Universidad. Sin embargo, la mayoría de ellos son flexibles, de manera que, con pequeños ajustes, pueden aplicarse también a otras etapas educativas. Así, por ejemplo, el taller *Los mitos que se ocultan en las plantas* está pensado para los cursos de 4º a 6º de Educación Primaria, pero puede dirigirse también a alumnado de ESO y Bachillerato. En este mismo sentido, cabe destacar *Entre martillos y yunques, acunando Historia*, que puede adaptarse a cualquier curso de Educación Primaria, Secundaria o Bachillerato. Estas particularidades se recogen en el “Índice por niveles”.

Todos los talleres tienen además un enfoque interdisciplinar, de suerte que pueden utilizarse en distintas asignaturas, pues son flexibles y adaptables al contexto. Proponen una metodología colaborativa en la que la creatividad tiene un papel protagonista para tender puentes. Así, por ejemplo, el taller *Médicos por un día* puede emplearse para enseñar aspectos transversales sobre alimentación y salud en consonancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 3 (Salud y Bienestar) de la Agenda 2030; etimología, contribuyendo a ampliar vocabulario en una asignatura como Lengua y Literatura o primeros cursos de Grados en la rama de Ciencias de la Salud, entre otras; o mitología clásica. Por esta razón, además del “Índice general”, que permite encontrar los talleres en función de su —siempre relativo— nivel, incluimos un “Índice temático” que permite elegirlos según su contenido didáctico.

Además, si bien estos talleres están diseñados para aplicarse en contextos de enseñanza Primaria, ESO, Bachillerato y Universidad, son asimismo extrapolables



a otros sectores de la sociedad, como muestra, por ejemplo, la experiencia del taller *Historia del insulto*, realizado en el marco de la Noche Europea de los Investigadores 2023, con el que enseñamos a los participantes, mediante un acercamiento etimológico, el sentido original de palabras ampliamente arraigadas en nuestro vocabulario. De este modo, tendemos puentes de transferencia no solo mediante la puesta en acción de los talleres con alumnado, estimulando con ello el desarrollo de prácticas de orientación personal, académica y profesional innovadoras e implantando la cultura del emprendimiento y la inclusión de todas las personas, sino que potenciamos la divulgación de la actividad académica a la sociedad. Esto es posible porque el mundo clásico se halla presente en nuestras calles, nuestra lengua, nuestras casas... Es evidente que lo clásico es de todos y que todos somos, en mayor o menor medida, clásicos. A veces solo hay que aprender a mirar para verlo.

AGRADECIMIENTOS

Este libro existe gracias al impulso y la financiación del proyecto de innovación docente 2022/2024 *Tendiendo puentes desde el mundo clásico: el diálogo como recurso educativo*, Proyecto Avanzado 22-219, del Programa de Innovación y Buenas Prácticas Docentes de la Universidad de Granada. Pero no se trata solo del resultado de un proyecto de innovación docente, sino que sus miembros se han coordinado con otros investigadores para tender puentes, enriquecer las propuestas y activar sinergias de transferencia. Así, por ejemplo, el mencionado taller *Historia del insulto* se ha realizado en colaboración con el proyecto de I+D+i PI21_00046 *La cultura de la invectiva en la literatura imperial y tardo-antigua*, financiado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación de la Junta de Andalucía y los talleres *Los mitos que se ocultan en las plantas o Médicos por un día* se alinean con el proyecto de I+D+i *Mujer, medicina y salud en la Grecia antigua: un acercamiento interdisciplinar a través de la edición de textos* (C-HUM-302-UGR23) de la Universidad de Granada, cofinanciado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación y por la Unión Europea con cargo al Programa FEDER Andalucía 2021-2027. A todos ellos este libro debe reconocimiento y gratitud.

Por último, deseo hacer llegar mi más sincero agradecimiento a todas las personas –estudiantes de las especialidades de Latín y Griego, Música e Historia del Máster en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, del Grado de Educación Infantil y Primaria, del Grado en Filología Clásica, del programa de Doctorado en Filología Clásica y profesorado de Primaria, ESO, Bachillerato y Universidad–, y miembros de la AIAC, que desinteresadamente han puesto su granito de arena para acercar el mundo clásico a las personas con ese toque de ilusión que transforma desde dentro el fascinante devenir de nuestra sociedad.

Mónica Durán Mañas
Granada, 12 de mayo de 2024



1. Educación Primaria

1.1. EL MITO RAP DE APOLO Y DAFNE

— IRENE VILLASECA SÁNCHEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Segundo y tercer ciclo de Primaria.
- Adaptable a primer ciclo de Primaria y primer curso de Educación Secundaria Obligatoria.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Cultura Clásica, Educación musical.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Conocer el mito de Apolo y Dafne e interpretar un rap. Durante el proceso, el alumnado también debe adquirir el conocimiento sobre los términos de “mito” y de “ninfa”. Al finalizar, el alumnado debe ser capaz de narrar con sus propias palabras el mito de Apolo y Dafne y cantar el estribillo del rap enseñado.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: comprender vocabulario como “ninfa” y “mito”. Leer la letra del rap y comprender la lectura.
- Educación Física: jugar al pilla-pilla.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad está organizada en cuatro subactividades. En la primera subactividad se hace un calentamiento corporal, se introduce la música y se pone el mito en contexto. En la segunda subactividad se explica mediante un juego el mito de Apolo y Dafne. En la tercera subactividad se trabaja la educación musical mediante la prosodia rítmica para aprenderse la letra del rap que habla sobre el mito y la percusión corporal para seguir el ritmo de la música. En la última subactividad se interpreta de una manera más avanzada el rap de Apolo y Dafne. Se busca llamar la atención del alumnado por la cultura clásica mediante un género de música llamativo y actual, y trabajar también de esta manera la educación musical.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 4.
- Máximo: 25.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Mínima: 30 minutos.
- Máxima: 45 minutos.

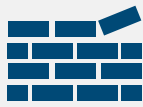
8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Crear las flechas dorada y plateada (Anexo 2).
- Crear los collares con las plantillas (Anexo 3).
- Imprimir la fotografía del laurel (Anexo 4).
- Imprimir la letra del rap (Anexo 7).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- ✓ Audio actividad 1 (Anexo 1).
- ✓ Flecha dorada (Anexo 2).
- ✓ Flecha plateada (Anexo 2).
- ✓ 15 collares de flechas doradas (Anexo 3).
- ✓ 15 collares de flechas plateadas (Anexo 3).



- ✓ Foto de laurel impresa (Anexo 4).
- ✓ Altavoz.
- ✓ Dispositivo para reproducir los audios.
- ✓ Ritmo (Anexo 5).
- ✓ Audio rap (Anexo 6).
- ✓ 25 copias de letra del rap impresa (Anexo 7).
- ✓ 25 diplomas (Anexo 8).
- ✓ Cuestionario de evaluación (Anexo 9).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Aula espaciosa que permita la distribución y movimiento de los participantes, por ejemplo, un gimnasio. Debe ser amplio para hacer actividades en las que el alumnado tiene que correr, pero que esté alejado de otros grupos para poder escuchar los audios con facilidad y poder cantar y hacer percusión corporal sin interrumpir otras actividades.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de segundo y tercer ciclo de Primaria

→ **Paso 1.** PASEO POR EL BOSQUE. El/la instructor/a comienza la actividad reproduciendo la canción indicada en el Anexo 1 pidiendo al alumnado que se mueva por toda el área, ocupando los espacios libres, y moviéndose según vayan sintiendo la música. También se indica que pueden hacer sonidos que acompañen al movimiento.

Esta primera parte de la actividad sirve de calentamiento corporal. Después de un minuto, se introducen las siguientes variaciones, dejando unos segundos entre ellas para que el alumnado exprese lo que se le pide en cada consigna:

- Imaginar que se encuentran en un bosque y van caminando por él.
- Imaginar que se sienten felices caminando por el bosque.
- Imaginar que sienten que alguien les persigue por el bosque.
- Imaginar que se convierten en un árbol del bosque.

Una vez el alumnado se haya imaginado la última situación, se pide que se queden quietos y en silencio y se guía la imaginación con un discurso que ayude al alumnado a ser consciente de su

cuerpo: de la posición de sus pies y piernas, hablando de las raíces del árbol; de la posición corporal, pidiendo que estiren su espalda desde la parte trasera de su cabeza, para tener un tronco del árbol fuerte; de sus brazos, comparándolos con las ramas del árbol, y dándoles la posibilidad de que elijan cómo están las ramas (caídas, levantadas, con hojas, etc.).

- **Paso 2.** LOS APOLOS PILLAN A LAS DAFNES. El/la instructor/a pide al alumnado que se sienta en círculo. Primero se hace una pequeña evaluación inicial para saber el conocimiento del alumnado respecto al tema que se trabaja en el taller. El/la instructor/a pregunta al alumnado si sabe lo que es un mito y si conoce alguno. Tras las respuestas del alumnado, el/la instructor/a explica de manera clara qué es un mito: una historia ficticia con personajes divinos (dioses o héroes) que explican aspectos de los humanos. Después de esta breve introducción, se explica de forma teatralizada el mito de Apolo y Dafne, y se introduce un juego en el que al alumnado se le reparten collares con flechas plateadas o doradas indistintamente a niños y niñas y según esto, tiene que jugar al pillar-pilla. Después de este juego se explica el final del mito y se añade una variación al anterior juego en la que el alumnado con el collar de flecha plateada se puede salvar y convertirse en laurel.

- **Paso 3.** APOLO, DIOS DE LA MÚSICA... MODERNA. En esta actividad se trabaja el mito de Apolo y Dafne con un rap. Se explica que Apolo es el dios de la música y que intentaba enamorar a Dafne cantando. Se muestra al alumnado la letra de una canción (Anexo 6) que le cantaba Apolo a Dafne con prosodia rítmica, y el alumnado tiene que hacer gestos sobre esa letra. Se repite en varias ocasiones hasta que el alumnado sea capaz de cantar el estribillo de la canción.

A continuación, se pregunta al alumnado qué estilo de música cree que usaba Apolo para cantar esa canción. Como es un mito clásico, se espera que la respuesta sea “música clásica”. Se comienza a hacer un ritmo (véase Anexo 5) con percusión corporal que el alumnado debe imitar y se canta la letra aprendida. Después se escucha el rap completo (véase Anexo 6), se hace el ritmo en las estrofas y los gestos inventados en el estribillo.

- **Paso 4.** UNOS DAFNE, OTROS APOLO. En esta actividad se reparten las copias con la letra del rap (véase Anexo 7) y se pide que se

pongan los Apolos a un lado de la clase y las Dafnes a otro lado. Se va a volver a cantar el rap y en el estribillo, durante el diálogo, cada personaje debe decir su respectivo verso. El resto del estribillo debe cantarlo todo el alumnado al unísono.

Para terminar, se hacen unas preguntas para confirmar que han comprendido el mito, y se reparten unos diplomas con coronas de laurel (véase Anexo 8) ya que han superado esta actividad, y se explica la última parte del mito, en la que Apolo elige las hojas de este árbol como símbolo de victoria porque el laurel se convirtió en su árbol preferido.

Las explicaciones para el alumnado se pueden observar en el Anexo 10.

Adaptaciones para alumnado de primero de ESO

- No hacer la segunda sub-actividad.
- Aprender más partes del rap.
- Crear un verso propio para el rap.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGO !

- Riesgo de no tener espacio amplio para que el alumnado corra. Solución: se sustituye la actividad del “pilla-pilla” por el juego tradicional “la zapatilla por detrás”, adaptándola al mito: se ponen dos flechas detrás de dos participantes y cuando termine la canción el que tenga la flecha dorada persigue al que tiene la flecha plateada.
- Riesgo de no disponer de un altavoz o dispositivo para reproducir la canción. Solución: la canción puede ser interpretada por el responsable de la actividad.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (véase Anexo 9)

14. CONCLUSIONES

El taller busca acercar la cultura clásica al alumnado de Educación Primaria y Secundaria, y para ello se mezclan elementos modernos (rap) con la temática



clásica, consiguiendo un resultado diferente y llamativo para la gente joven. Además, se utiliza la música como recurso principal, que invita a los presentes a participar, y mejora la adquisición de los conocimientos.

La música y las actividades lúdicas son los dos elementos clave que hacen que el alumnado se divierta y aprenda sobre el mundo clásico a la vez.



1.2. LAS MUSAS DEL PASADO Y DEL PRESENTE

— ENCARNA LÓPEZ SÁNCHEZ, DOLORES GALINDO RUIZ,
YOLANDA GARCÍA GONZÁLEZ Y ÁNGELES GARCÍA FLORES —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



— 3º y 4º de Educación Primaria.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Lengua, Educación Artística y Conocimiento del Medio.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Estimular la creatividad del alumnado a partir de las nueve musas clásicas y tres musas del mundo contemporáneo mediante la representación de una obra de teatro.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua Española: lectura y comprensión de mitos. Búsqueda de información en Internet. Redacción del texto teatral y creación de personajes de la obra de teatro.
- Ciencias Sociales: estudio de la Antigüedad clásica. Estudio del teatro grecorromano.
- Música: búsqueda de canciones adaptadas a la obra de teatro.
- Plástica: elaboración de máscaras de teatro clásico y del decorado de la obra.

- Educación para la Paz: tratamiento de los valores (rechazo de la violencia, solidaridad, resolución de conflictos, etc.) y del trabajo en equipo por medio del ensayo de la obra.
- Educación Ambiental: explicación de la importancia del cuidado del medio ambiente a través de la música del medio ambiente.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad tiene una parte teórica y otra práctica. En primer lugar, se explican las características de un texto teatral. A continuación, el alumnado elige un tema motivador de una lista proporcionada previamente por el profesorado relacionada con la Antigüedad clásica, en este caso, relacionado con las musas. El profesorado prepara el guión teatral (Anexo 4) adaptado para el alumnado en el que aparecen las nueve musas de la mitología clásica y tres nuevas musas actuales (Tecnología, Cine y Medio Ambiente). Entonces, se reparten los papeles de la obra. En ella participará todo el alumnado desempeñando diversos trabajos (actores y actrices, música, elaboración de decorados y máscaras, vestuario, maquillaje...). Posteriormente, comienzan los ensayos y los preparativos. Cuando todo está preparado, se pone en escena la obra para el alumnado del colegio y para las familias.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Número mínimo 20.
- Número máximo: 50.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



Duración de la obra: 45 minutos (aproximadamente).

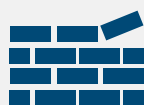
8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Buscar mitos y textos sobre las musas adaptados al alumnado de Primaria. (Sánchez, 2020) (“Musa”, 2023).
- Elaborar el guion. (Transeduca, 2019) (AlfabetizArte, 2020).
- Repartir los papeles de la obra.

- Elaborar el cartel de la representación teatral y elegir posterior del favorito por parte del alumnado.
- Organizar al alumnado en grupos para preparar el decorado, las máscaras, etc.
- Ensayar la obra.
- Preparar el vestuario con la colaboración de las familias.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Vestuario y objetos con los que se representan a las musas.
- Máscaras para el coro.
- Decorado.
- Equipo de sonido.
- Equipo de iluminación.
- Carteles de la obra.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Salón de actos o similar con escenario.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Lectura del guion teatral. Se reparte el guion teatral entre el alumnado y se hace una primera lectura en voz alta. Se resuelven dudas de comprensión (1 hora aprox.).
- **Paso 2.** Reparto de los distintos papeles. El alumnado elige el personaje o el trabajo que le gustaría realizar en la obra (protagonista, coro, decoración, etc.). Si varios estudiantes coinciden en un mismo papel, se realiza una audición y se selecciona a quien lo ha hecho mejor (1 hora aprox.).
- **Paso 3.** Ensayo. Los ensayos se llevan a cabo en distintas aulas, dependiendo del papel que desempeñe el alumnado en la obra. Se realizan durante los recreos principalmente. Los ensayos finales se desarrollan en el escenario durante la hora de alguna de las asignaturas ya citadas.
- **Paso 4.** Representación. Se efectúa en el salón de actos del colegio, en varias sesiones, frente al alumnado de todos los ciclos de Primaria y las familias.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- El primer riesgo es que pudiera faltar uno de los actores el día de la representación. La solución es que lo sustituyera uno de los actores del coro, pues cada miembro del coro tiene asignado el papel de uno de los personajes y se sabrá su papel de memoria y podrá representarlo.
- El segundo riesgo sería que faltara una de las docentes el día de la representación. No habría problema, porque las docentes restantes serían capaces de dirigir la obra igualmente.
- El tercer riesgo sería que fallara el equipo de sonido. Tener preparado otro equipo de sonido auxiliar.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 2)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 3)



15. MEMORIA



El taller comenzó la semana del 21 de abril (Día de la Fundación de Roma) y se representó durante los días 18 y 19 de mayo, dentro de las actividades programadas en la semana cultural del centro. Se representó tres veces para los distintos ciclos de Primaria y una vez más, en horario de tarde, para las familias del alumnado participante. Durante la parte teórica, el alumnado mostró interés en la mitología y cultura clásicas. Durante la parte práctica, el alumnado se implicó y demostró esfuerzo. La colaboración de las familias fue notable. La acogida del público fue muy buena, incluso, hubo que repetir algunas escenas porque gustaron mucho. (Ver imágenes en Anexo 1.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

La actividad tuvo muy buen resultado. Como potencial mejora, se pueden incluir otras musas modernas, o es posible cambiar la música de la representación.



17. CONCLUSIONES



Ha resultado interesante relacionar las musas griegas inspiradoras de las artes con las actuales (la de la tecnología, la del cine y la del medio ambiente) y cómo interactúan con el público para que sea “creativo”.

El alumnado ha estado muy motivado, potenciando su autoestima, mejorando su expresión oral... y ampliando su conocimiento sobre el mundo clásico (forma de representar, musas, artes...)

1.3. ¿CÓMO SE COMUNICABAN EN SECRETO LOS ÉFOROS ESPARTANOS?

— CARMEN GIMÉNEZ PUENTES Y ELENA RUIZ QUERO —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Desde 3º a 5º de Primaria.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Cultura Clásica, Historia, Conocimiento del Medio.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo de esta actividad es dar a conocer cómo los éforos espartanos enviaban mensajes secretos a través de las escítalas. Al final del taller, el alumnado será capaz de elaborar la suya propia.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua: elaboración de textos escritos.
- Historia: conocer cómo se enviaban mensajes secretos en la antigua Esparta.
- Educación Plástica: elaborar una escítala.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



En esta actividad el alumnado podrá conocer el funcionamiento de la escítala como forma de comunicación entre los éforos espartanos. Elaborarán la suya propia e intentarán descifrar los mensajes encriptados que otros compañeros hayan elaborado.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 2.
- Máximo: 20.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



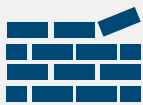
- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Preparar los materiales. En este sentido, se ha de avisar al alumnado de que será necesario traer de casa rollos de papel de cocina y unas tijeras.
- Distribuir al alumnado por parejas.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ 1 cartón de rollo de papel de cocina por pareja.
- ✓ Folios. Uno por pareja.
- ✓ Material de escritura.
- ✓ Tijeras. Unas por pareja.
- ✓ Pegamento de barra. Uno por pareja.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio grande con mesas, preferiblemente cerrado.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Breve introducción a los éforos y las escítalas.
- **Paso 2.** Preparar los materiales, algunos de los cuales debe traer el alumnado, como se indicó en el apartado 8.
- **Paso 3.** Formar las parejas.
- **Paso 4.** Distribuir un cartón, un folio, unas tijeras y un pegamento a cada pareja.
- **Paso 5.** Recortar el folio en forma de tiras.
- **Paso 6.** Unir con pegamento dos o tres tiras en una (Anexo 2, imagen 1), enrollarla sobre el cartón (sin pegarla) y escribir un mensaje en horizontal sobre la tira (Anexo 2, imagen 2).
- **Paso 7.** Desenrollar la tira y rellenar los huecos con letras aleatorias (Anexo 2, imagen 3).
- **Paso 8.** Intercambiar la tira de una pareja a otra, volver a enrollarlas e intentar descifrar el mensaje de la otra pareja.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Riesgo de corte con las tijeras. Solución: intervención o supervisión de los docentes o responsables.
- Indisponibilidad de algún material. Las responsables del taller dispondrán de tijeras y de rollos de cartón en caso de que a alguno de los participantes se le olvide traerlos de casa.
- Ausencia sobrevenida de una de las monitoras. Solución: aunque el taller puede llevarse a cabo con una sola monitora, podría solicitarse la ayuda de otro docente.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Encuesta de valoración de la actividad (Anexo 1).

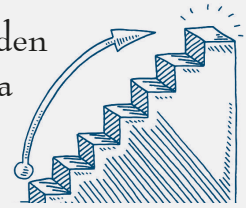
14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

No son necesarios.



15. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Este taller aún no se ha puesto en práctica. Sin embargo, pueden realizarse cambios para adaptarlo a cursos superiores, como la creación de oraciones más complejas en castellano o cualquier lengua cooficial, o, incluso, en griego.



16. CONCLUSIONES



Este taller puede ser un primer acercamiento de los estudiantes de Primaria al mundo clásico, contribuyendo, a su vez, a desarrollar de manera lúdica destrezas comunicativas. Incluso, podría trabajarse de manera interdisciplinar aplicando en los mensajes, por poner solo un ejemplo, estructuras sintácticas o morfológicas, refranes, etc. que se hayan impartido en clase de Lengua y Literatura. Otro aspecto positivo es que puede adaptarse a cursos superiores de ESO y Bachillerato para asignaturas como Cultura Clásica, Ampliación a Cultura Clásica, Griego I o Griego II.

17. IMÁGENES

Simulación de una escítala original.



1.4. LOS MITOS QUE SE OCULTAN EN LAS PLANTAS

— ELISABETH ARANDA MORENO Y AINARA MARTÍNEZ BOCHARÁN —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Desde 4º a 6º de Primaria.
- Adaptable a cursos de ESO y Bachillerato (ver punto 11).

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura clásica y Biología.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer algunos mitos relacionados con el origen de las plantas. Al finalizar, el alumnado debe ser capaz de identificar las plantas y relacionarlas con sus mitos. Para ello, se llevan a cabo distintos juegos.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: leer los mitos y comprenderlos.
- Conocimiento del Medio: reconocer las plantas y explicar conceptos relacionados (p.ej. fotosíntesis).
- Lengua Extranjera: realizar la actividad en una lengua extranjera.
- Educación Plástica: dibujar las plantas o crearlas con otros materiales (p.ej. cartón, papel, plastilina).

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: una teórica y otra práctica. En la parte teórica, se explica el mito sobre el origen de cada planta. En la práctica, se realizan juegos para consolidar los conocimientos. De esta manera, se busca despertar el interés por la cultura clásica y por la naturaleza.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 4.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



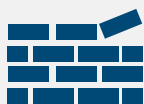
- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Conseguir las plantas para la actividad.
- Imprimir los Anexos 1 y 2 (Juegos).
- Imprimir el Anexo 3 y enviar a los padres para su firma (Autorizaciones).
- Imprimir y traer firmado el Anexo 6 (Diplomas).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Plantas de los mitos elegidos (girasol, laurel, rosa, margarita, pino, etc.).
- ✓ Cartas para los juegos (Anexos 1 y 2).
- ✓ Autorizaciones (Anexo 3).
- ✓ Texto de los mitos escogidos (Anexo 4).
- ✓ Diplomas, uno para cada estudiante (Anexo 6).
- ✓ Caja de madera o de cartón de un tamaño mayor que las plantas.
- ✓ Guantes hipoalergénicos.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio con la menor contaminación acústica posible para facilitar las explicaciones. Debe ser lo suficientemente amplio para albergar dos grupos de estudiantes de modo que puedan realizar las actividades prácticas sin interrumpirse. Por ejemplo, un aula o un patio con poco ruido.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de 4º a 6º de Primaria:

- **Paso 1.** Mostrar al estudiantado las plantas seleccionadas.
- **Paso 2.** Pedir al alumnado que identifique de forma oral las plantas.
- **Paso 3.** Explicar el mito sobre el origen de estas plantas.
- **Paso 4.** Indicar qué uso tienen estas plantas en la actualidad.

Adaptaciones para alumnado de ESO y/o Bachillerato:

- Mostrar el nombre científico en latín de cada planta.
- Mostrar el nombre griego en el mito (si cursan o tienen nociones de griego).
- Emplear un lenguaje más técnico.

- **Paso 5.** Dividir al alumnado en dos grupos:

Grupo 1:

- Colocar una planta dentro de la caja y pedir al alumnado que, sin mirarla, la identifique mediante el tacto (usar guantes en caso de alergias) y/o el olfato.
- Pedir al alumnado que señale las siguientes cuestiones: nombre común (o científico) de la planta, color de la planta y personaje mitológico con que se asocia.

Grupo 2:

- Dividir el grupo en dos equipos y repartir las tarjetas (Anexo 1) de forma equitativa.
- Un integrante de cada equipo lee una de sus tarjetas y el otro equipo debe averiguar de qué planta o personaje del mito se trata.

Actividad alternativa para el alumnado de ESO y/o Bachillerato:

- Repartir las tarjetas (Anexo 2) de forma equitativa a cada equipo.
- Un integrante de cada grupo debe describir la palabra de su tarjeta sin usar el vocabulario indicado en la misma.

- **Paso 6.** Intercambiar los grupos para que ambos realicen las dos actividades del paso 5.

- **Paso 7.** Concluidas las actividades, hacer entrega de los diplomas (Anexo 6).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

- Riesgo de alergia o de heridas por espinas. Solución: usar guantes hipoalergénicos.
- Dificultad para conseguir alguna planta. Solución: dibujar la planta, hacerla de cartón u otro material, conseguir una foto, etc.
- Ausencia sobrevenida de alguno de los monitores. Solución: realizar la actividad sin dividir al grupo o con la ayuda de algún tutor.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 5).



14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 3).

15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en el CEIP Villalpan-do de Segovia. Participaron alrededor de 32 estudiantes y la actividad duró una hora y media aproximadamente. Durante la parte teórica, el alumnado se mostró muy interesado en la explicación, realizando preguntas y respondiendo a las cuestiones que se le plantearon. A su vez, durante la parte práctica, el alumnado tenía gran interés en participar en los juegos (todos querían ser los primeros). Concluida la actividad, el alumnado recibió su diploma por haberla realizado de manera óptima.

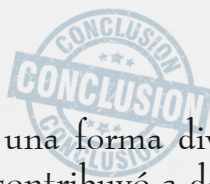
16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Posible mejora: se puede hacer un glosario de plantas en el que se muestre en qué época del año florecen. De esta manera, sería posible contar mitos acerca de las plantas primaverales, veraniegas, otoñales o invernales.



17. CONCLUSIONES

La actividad logró ser una forma divertida y educativa de acercar el mundo clásico al alumnado y contribuyó a despertar su curiosidad por los mitos y las plantas de su entorno.





2. Educación Primaria y Educación Secundaria

2.1. TEATRO DE TÍTERES PARA EL APRENDIZAJE DE LA MITOLOGÍA GRECORROMANA

— HUGO MARTÍN ISABEL —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



La actividad se dirige al alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria (10-11 años) y al primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria (12-13 años). También puede desarrollarse como actividad interetapa. En ese caso debe dividirse en dos partes: una primera, en la que se trabajará sobre textos, para alumnado de Bachillerato (16-17 años); una segunda, en la que se trabajará con los títeres, para los grupos antes indicados. El alumnado de Bachillerato puede explicar los textos sobre los que ha trabajado al alumnado de Primaria o primer ciclo de Secundaria.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



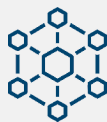
La actividad se dirige a las áreas de conocimiento de Latín, Griego y Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Aprender mitos de la tradición grecolatina a través de un trabajo de creación de teatro de títeres basado en textos de autores clásicos.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



La actividad presenta una triple vertiente: un trabajo plástico en la creación de los títeres (vinculado con asignaturas de Dibujo o Artes Plásticas); un trabajo escénico en la puesta en escena de la obra de teatro (Teatro o Lengua Castellana); y un trabajo sobre los textos que sirven de base (Latín, Griego y Cultura Clásica). Se pretende de este modo que se trabajen todas estas disciplinas durante el desarrollo de la actividad, con el posible trabajo interetapa indicado en el apartado 1.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad propone el aprendizaje de mitos de la tradición grecolatina a través del teatro de títeres, en tres fases o bloques:

- Elaboración de un guion o dramaturgia a partir de textos de autores clásicos (mitógrafos) como Luciano de Samósata, Higino u Ovidio. Los textos pueden ser trabajados en lengua original por el alumnado de Bachillerato o trabajarse en traducción/adaptación por el profesorado para el alumnado de Primaria y primer ciclo de Secundaria.
- Construcción y realización de títeres que representen a los personajes implicados en los mitos a aprender.
- Puesta en escena de una representación de teatro de títeres con el trabajo sobre los textos y los títeres contruidos en las dos fases anteriores.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES



La primera fase implica al menos 5 participantes y se considera que podrían trabajar un máximo de 15. Si son más, pueden trabajar en grupos de 2 o 3.

La segunda y tercera fase implica el desarrollo de trabajo en grupos de 4 o 5 participantes. Pueden trabajarse unos 3 o 4 mitos por sesión, por lo que 20 participantes sería un número adecuado.

7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



La primera fase puede tener una duración de dos sesiones de 50 minutos.

La segunda fase tiene un desarrollo más largo, según el grupo y nivel del alumnado. Se considera adecuado un desarrollo en cinco sesiones de 50 minutos.

La tercera fase se desarrolla en una sesión de 50 minutos para el montaje de la puesta en escena y otra sesión de 50 minutos para la muestra de la representación.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



Para la primera fase:

- Búsqueda y selección de los textos sobre los que se va a trabajar. Se recomiendan autores como Luciano, Higino u Ovidio, de una dificultad adecuada para el alumnado de Bachillerato.
- Adaptación de los textos por el profesorado si se requiere para el correcto trabajo del alumnado.
- Traducción o adaptación de los textos para la escena por parte del profesorado cuando se trabaje únicamente con alumnado de Primaria o primer ciclo de Secundaria.

Para la segunda fase:

- Búsqueda y adquisición de los materiales necesarios para la construcción de los títeres. En el apartado 11 se proponen algunas técnicas sencillas para la aplicación en el aula.
- Impresión o fotocopia de las plantillas contenidas en los Anexos 2 y 3, cuando sean necesarias.

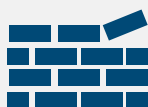
Para la tercera fase.

- Búsqueda de un espacio adecuado para la representación.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para la primera fase: antologías de textos. Se proponen algunas en el Anexo 1, pero el profesorado puede seleccionar los textos que considere oportunos.

Para la segunda fase: materiales necesarios para la construcción de los títeres.



- ✓ Títeres con cucharas: cucharas u otros utensilios de cocina (se prefiere que sean de madera); planchas de fieltro o goma eva tamaño A4 para recortar los elementos que se pegarán a las cucharas; ojos de plástico (una o varias bolsas); telas o vestidos de muñeco para hacer el cuerpo de los personajes (pueden utilizarse recortes o ropa vieja).
- ✓ Títeres de sombra: fotocopias de las plantillas propuestas en el Anexo 2; plancha de cartulina negra tamaño A3, para dibujar los personajes según las plantillas del anexo; palillos de madera largos (tipo brocheta) con los que

hacer las sujeciones; tijeras; pegamento o cinta adhesiva. Para la representación se necesitará una sala oscura, un foco de luz blanca (flexo o similar) y una sábana blanca o pantalla de proyección sobre la que se harán las sombras. También puede utilizarse un cañón proyector en blanco.

- ✓ Títeres tipo *karagiozis*: fotocopias de las plantillas propuestas en el Anexo 3; plancha de cartulina (cualquier color) tamaño A3, para pegar las plantillas una vez coloreadas por el alumnado; pinturas; rotuladores; tijeras; pegamento; encuadernadores o elemento similar para unir las partes del muñeco; punzones; palillos de madera largos (tipo brocheta) con los que hacer las sujeciones.

La cantidad de estos materiales debe ser estimada por el profesorado según el número de participantes.



10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS

Todas las fases de la actividad pueden desarrollarse en el aula. Para la fase 3 puede utilizarse un salón de actos o espacio para representaciones, si cuenta con él el centro educativo.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Fase 1.

- **Paso 1.** Presentar al alumnado los textos y los autores sobre los que se va a trabajar. Dar las herramientas clave para el trabajo sobre los textos propuestos.
- **Paso 2.** El alumnado traduce y adapta los textos para la representación escénica. El profesorado debe servir de apoyo en este proceso. Puede trabajarse en grupo.
- **Paso 3.** Lectura de los textos elaborados como conclusión del paso 2. Validación y revisión por parte del profesorado.

Fase 2.

El profesorado puede seleccionar crear sus títeres siguiendo tres opciones o modelos:

Títeres con cucharas.

- **Paso 1.** Seleccionar el utensilio que mejor se adecúe al personaje que se va a realizar.
- **Paso 2.** Recortar los elementos necesarios para caracterizar al personaje y pegarlos al utensilio. En el Anexo 5 se muestran fotografías a modo de ejemplo.

- **Paso 3.** Realización del vestido para cubrir la parte baja del utensilio (por donde se sujetará).

Títeres de sombras.

- **Paso 1.** Calcar o copiar los dibujos de las plantillas en la plancha de cartulina negra.
- **Paso 2.** Recortar las siluetas y pegar los palillos de madera con los que se sujetarán.
- **Paso 3.** Probar la proyección de las sombras.

Títeres tipo *karagiozis*.

- **Paso 1.** Pegar las plantillas en la plancha de cartulina y colorear.
- **Paso 2.** Recortar los personajes y unir las diferentes partes con encuadernadores.
- **Paso 3.** Pegar los palillos de sujeción y probar el movimiento de los personajes.

Fase 3.

- **Paso 1.** El profesorado guiará y dará al alumnado las herramientas necesarias para el montaje de la representación.
- **Paso 2.** El alumnado ensayará la representación bajo la dirección del profesorado.
- **Paso 3.** Se presentará el trabajo ante el resto de la clase u otro alumnado del centro.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

Para el correcto desarrollo de la actividad es preciso preparar todos los materiales y recursos expresados en el apartado 9. En caso de no contar con algunos de los materiales necesarios para la construcción de los títeres, este material puede sustituirse por otro equivalente. Para la correcta ejecución del teatro de sombras es necesario asegurarse de que la sala en la que se realice puede dejarse completa o parcialmente a oscuras, tanto como sea suficiente para que se vean las proyecciones de sombras.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



La medición de resultados de la actividad debe realizarse mediante una encuesta. Proponemos dos modelos de encuesta, según el desarrollo del alumnado que queramos valorar:

- Encuesta dirigida al alumnado de Bachillerato. El alumnado debe indicar su percepción del aprendizaje adquirido.
- Encuesta dirigida al profesorado de Primaria y primer ciclo de Secundaria. El profesorado debe indicar su percepción del nivel de competencias adquirido por el alumnado.



14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Para la evaluación de resultados, proponemos dos modelos de encuesta en el Anexo 4.



15. CONCLUSIONES

La actividad propuesta permite un aprendizaje transversal de disciplinas vinculadas con la capacidad de expresión y la creatividad del alumnado. El aprendizaje de la mitología clásica a través del teatro de títeres permite el desarrollo, de manera lúdica, de competencias lingüísticas, artísticas y creativas del alumnado. Además, posibilita el trabajo interetapa y la conexión entre el alumnado de diferentes ciclos de la Enseñanza Básica y Bachillerato.

2.2. VIAJANDO A LA ANTIGUA GRECIA CON LA DANZA DE ISADORA DUNCAN

— CHRISTOPHER MANZANO GARCÍA Y LIDIA IZQUIERDO TORRONTERA —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- 1º ESO y cursos adyacentes.
- Al ser una actividad con afluencia limitada se propone un criterio de edad para la selección de participantes. Para el correcto desarrollo del taller, es preferible un grupo homogéneo en la medida de lo posible pudiendo adaptarse, y tomando como criterio de selección la edad: de mayor a menor edad.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Música, Danza, Educación Física, Historia, Teatro, Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Comprender el compás ternario mediante los principios del movimiento natural de Isadora Duncan.

Discriminar la estructura formal tripartita de la música y la danza: A-B-A.

Entender la relación entre Isadora Duncan y la Grecia Clásica.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Música: percibir el sentido rítmico de la obra a través de la audición y expresión corporal.
- Danza: aprender los pasos mostrados en relación con la música basados en la interpretación de Isadora Duncan.
- Educación Física: realizar calentamiento y estiramiento, adquirir conciencia corporal y desarrollar capacidad física.
- Historia: comprender los mitos clásicos mostrados y los dioses (Apolo, Artemisa, Afrodita) y el contexto de Isadora Duncan.
- Teatro: interpretar con presencia escénica.
- Cultura Clásica: acercarse y entender la mitología griega.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: teórica y práctica. En la parte teórica, se explica el contexto de la danza y se visualiza el vídeo. En la práctica, se realiza una demostración de la danza por parte del profesorado y posteriormente se involucra al alumnado en su realización y aprendizaje. De esta manera, se busca despertar el interés por la cultura clásica y por la danza.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

Mínimo: 8.
Máximo: 14.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



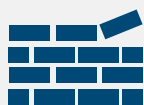
- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Descargar el vídeo.
- Preparar el vestuario.
- Preparar los medios de reproducción audiovisual.
- Aportar los instrumentos musicales (flauta travesera).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Proyector
- ✓ Espacio para bailar (interior con piano o exterior)
- ✓ Música: Schubert - *Waltz in A flat major*, D. 779, No. 18 (Around the Linden Tree)

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio con la menor contaminación acústica posible para facilitar las explicaciones. Debe ser lo suficientemente amplio para dar cabida a la danza. Por ejemplo, un aula o un patio con poco ruido.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de 1º ESO.

→ Paso 1. PRESENTAR ACTIVIDAD.

- Hemos recibido noticia de que nuestra cultura está siendo abandonada por la sociedad actual, queremos recuperarla.
- ¿Cómo? No tenemos grabaciones, no tenemos música, no podemos escucharla.
- ¿Por qué es importante la danza? ¿Su historia?

→ Paso 2. EXPLICAR EL MITO.

- (Mito del origen de la danza, opcional, hay que contarlo resumido)
- Se cree que nació cuando Teseo, quien se metió en el laberinto Knossos para rescatar a su amada Ariadna, regresó a su país, se dirigió al dios Delos y como ofrenda bailó como una serpiente en representación de todo a lo que se había enfrentado en su camino. El apogeo de la danza se efectuó durante la edad clásica, en que más de 200 danzas religiosas, atléticas, dramáticas y populares eran ejecutadas en el teatro, en el estadio y en el templo; siendo cuando Terpsícore, la musa de la danza, era más apreciada y honrada. La música es fundamental en los ritos griegos, en honor a Apolo, dios de la música. También en los banquetes, con la danza incluida. La interpretaban profesionales o incluso los propios asistentes a la fiesta.

- ¿Cómo podemos, entonces, recuperar esas danzas, hacer que los seres humanos puedan
- Había una mujer, en el siglo XIX, que recuperó estas danzas, las clásicas... Pero murió hace mucho tiempo...

→ **Paso 3.** VISUALIZAR EL VÍDEO DE LA DANZA.

- Vídeo de Isadora Duncan y su propuesta de danza (Afrodita).
- Isadora Duncan, bailarina americana, nació en San Francisco en mayo de 1877 y falleció en Niza (Francia) ya cumplidos los 50 años.
- Estudió danza clásica de niña, pero posteriormente la rechazó por considerarla artificial, es sabido que el ballet es una danza de gran exigencia física y no muy respetuosa con el cuerpo femenino.
- Isadora Duncan buscó su inspiración en el arte griego, visitando siempre en sus danzas túnicas al estilo de las clásicas estatuas griegas, llegando a visitar la ciudad de Atenas, su Partenón, Acrópolis...
- Isadora Duncan siempre fue considerada una figura controvertida por tratar de escapar de las convenciones, no solo en la danza, sino también en su vida privada, y por tratar de liberar el cuerpo femenino a través de este arte.
- Se considera una de las precursoras de la danza moderna, habiendo influido también en coreógrafos de ballet.
- Su vida terminó abruptamente, muriendo asfixiada por el pañuelo que llevaba en el cuello al quedarse enganchado en una de las ruedas del automóvil.

→ **Paso 4.** DEMOSTRACIÓN Y REALIZACIÓN DE LA DANZA POR PARTE DEL PROFESORADO.

- Baile de los tres con música (Artemisa)
- Isadora Duncan fue una humana casi diosa, que consiguió trasladar la danza de los dioses a los mortales. Igual que las nueve musas de la música, ella consiguió reencarnar su espíritu en nuestra vida actual.
- Vosotros podéis llegar a convertiros en semidioses, pero solo a través de la danza.
- Eligió una obra de Schubert (vals), compositor romántico, ya que hasta nuestros días no ha llegado nada de música griega ni romana. No sabemos cómo sonaba su música, pero al menos si podemos bailar como ellos.



- En la actualidad, hemos visto que se ha perdido esta danza. Queremos recuperarla, y qué mejor grupo con vosotros. Deberéis transmitirla a vuestros sucesores, familias, amigos...

→ Paso 5. REALIZACIÓN DE LA DANZA.

- PARTE 1: TODOS JUNTOS (buscar música para esta introducción):
 - Concienciación corporal: caminar en círculo (5 min.)
 - Concienciación corporal y musical: caminar a un pulso de 60. (5 min.)
 - Concienciación métrica: caminar en círculo a compás $\frac{3}{4}$ (5 min.)
- PARTE 2: DIVIDIDOS EN 3 GRUPOS
 - Paso 1: *pas de vals* (10 min.)
 - Paso 2: *grandjeté* (10 min.).
- Montaje de la danza en círculo (25 min.)
- Todos juntos en un gran círculo.
- Círculos dentro de otros círculos.
- Dos parejas en el centro y los demás alrededor.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



- Riesgo de caídas o lesiones
- Dificultad para conseguir el piano. Solución: interpretación musical de flauta a solo o con reproductor de música.
- Ausencia sobrevenida de parte del personal encargado de la actividad. Solución: realizar la actividad sin dividir al grupo o con la ayuda del profesorado del grupo.
- En caso de meteorología adversa: aula para danza preferiblemente con piano.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación.

Indicador	Nivel de logro		
	Bajo (0 a 3)	Medio (4 a 7)	Alto (8 a 10)
1. Adecuación y viabilidad del taller	El taller no es adecuado para desarrollar con el estudiantado seleccionado, no se muestra una actividad clara y concreta. El estudiantado tendrá complicaciones para llevarla a cabo	El taller es adecuado para desarrollarla con el estudiantado seleccionado, aunque no se muestra una actividad clara y concreta que el estudiantado podría llevar a cabo sin complicaciones y sería de utilidad para su aprendizaje	El taller es adecuado para desarrollar con el estudiantado seleccionado, se muestra una actividad clara y concreta que el estudiantado podría llevar a cabo sin complicaciones sería de utilidad para su aprendizaje
2. Formato	El taller se desarrolla según lo previsto y no se realizan todos los puntos que engloba	El taller se desarrolla según lo previsto, aunque se realizan todos los puntos que engloba	El taller desarrolla según lo previsto y se realizan todos los puntos que engloba
3. Concreción curricular	La concreción curricular inviable para la duración del taller, no se podrían alcanzar los objetivos. Además, no se formulan adecuadamente. Falta alguno de los elementos de concreción curricular	El Número de objetivos es Adecuado, aunque no se formulan correctamente, y de los elementos de concreción curricular	El número de objetivos es adecuado para el desarrollo de la tarea y se han formulado correctamente. Además, se centra en el alumnado y no en el profesorado. Se recogen todos los elementos de concreción curricular
4. Secuenciación de la actividad	La actividad planteada en el taller no se ha estructurado respecto a sus partes	Falta alguna de las partes del taller	El taller tiene sus partes bien diferenciadas y desarrolladas
5. Temporización	La duración del taller no se ajusta al contenido y/o cumplimiento de los objetivos. No se contemplan o estructuran adecuadamente los tiempos	La duración del taller es adecuada para desarrollar el contenido y cumplir los objetivos, pero no se estructuran adecuadamente los tiempos	La duración del taller es adecuada para desarrollar el contenido y cumplir los objetivos. Además, se estructuran adecuadamente los tiempos

Total

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (a cargo del profesorado).

15. MEMORIA

La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 para alumnado del IES Carpe Diem, Fuenlabrada (Madrid) en el Salón de actos de la Biblioteca Pública de Segovia. Participaron alrededor de 32 estudiantes de 1º ESO y la actividad duró una hora aproximadamente. Durante la parte teórica, el alumnado mostró gran interés gracias a la performance mitológica teatral del profesorado.

Por otra parte, durante la parte práctica, el alumnado mostró gran iniciativa y curiosidad por el aprendizaje de la danza y su relación con el vals de Schubert.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Potencial mejora: ampliación de la plantilla instrumental, asesoramiento y perfeccionamiento para vestuario, y del teatro con participación de todo el alumnado en el teatro, haciendo que cobre protagonismo.



17. CONCLUSIONES



El taller consiguió, de manera lúdica y educativa, acercar los clásicos al alumnado, despertar su curiosidad por la figura de Isadora Duncan, revivir el espíritu de esta coreógrafa y bailarina e incentivar la actividad física y percepción corporal, así como el compañerismo e interacción entre iguales.

18. IMÁGENES

Taller
Bailando al son de los dioses

Biblioteca
Pública de Segovia

Lugar

Hora

Localización Google Maps

Centros participantes

Biblioteca Pública (Salón de actos)

10:00 - 12:00

<https://goo.gl/maps/uFkt28NAzV7hhrxm7>

IES Carpe Diem (Fuenlabrada - Madrid)

Ilustración 1. Anuncio del taller (denominación del taller modificado para la ocasión).



Ilustración 2. *Debate en el Olimpo y explicación del mito y la danza.*



Ilustración 3. *Calentamiento colectivo.*



Ilustración 4. Trabajo en grupo.



Ilustración 5. Foto final del taller.



Ilustración 6. *Isadora Duncan International Institute.*



Ilustración 7. *Alumnado de MAES especialidad de Música (UGR) en el acueducto de Segovia.*



*Ilustración 8. Fotografía de la Edición 2023 del proyecto
Tendiendo puentes desde el Mundo Clásico.*



3. Educación Secundaria

3.1. ORQUESTA DE MONOCORDIOS

— ROSA MARTÍNEZ ROMERO Y ÁNGELA RIVAS FERNÁNDEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Primer ciclo de ESO: 1º, 2º o 3º curso.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Música, Matemáticas, Historia y Dibujo.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Acercar al alumnado la música y los instrumentos utilizados en la antigua Grecia, haciendo especial hincapié en el monocordio, para comprender a partir de él como se organizan los intervalos y la escala musical.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Matemáticas: el sonido es presentado como un fenómeno físico utilizando para ello fracciones.
- Historia: la práctica musical de la época y los diferentes instrumentos son contextualizados.
- Educación Plástica: el monocordio es elaborado de forma manual con diferentes materiales.
- Lengua extranjera: las actividades pueden ser llevadas a cabo en otro idioma (p.ej. inglés o francés).

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



Teoría y práctica se entrelazan a lo largo del presente taller en la búsqueda de un aprendizaje significativo. De esta forma, la descripción de los instrumentos utilizados en la Grecia clásica se realiza en constante interacción con el estudiantado, sirviendo esta como base para la posterior construcción de uno de ellos, el monocordio, con el que, además de comprender de manera empírica los intervalos y la escala musical, se interpretará la pieza más antigua de este periodo que se conserva completa: el *Epitafio de Seikilos*.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 8.
- Máximo: 16.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Duración mínima: 1 h.
- Duración máxima: 1:30 h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS

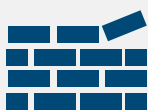
- Impresión de las plantillas para dividir el monocordio (Anexo 2).
- Elaboración de monocordios (ver punto 11, paso 12).



Acciones preparatorias adicionales para la realización al aire libre (ver punto 10)

- Impresión de las fichas/carteles (tamaño A4).
- Impresión de la partitura en notación actual del Epitafio de Seikilos (tamaño A4).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Teoría sobre los instrumentos griegos (Anexo 1).
- ✓ Tabla de intervalos (Anexo 3).
- ✓ Partitura Epitafio de Seikilos (Anexo 4).

- ✓ Proyector y pantalla.
- ✓ Acceso a internet.
- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ 4 rectángulos de cartón de 20x10 cm aprox.
- ✓ 3 trozos de cartón pequeños de 10x2,5 cm.
- ✓ 2 tapones de botella de Ø 42.
- ✓ 2 escarpas de 30 mm.
- ✓ Hilo de pescar (30 cm).
- ✓ Cinta adhesiva de embalaje.
- ✓ Tijeras.
- ✓ Pegamento instantáneo.
- ✓ Rotulador permanente negro.
- ✓ Regla de, al menos, 30 cm.

Materiales adicionales a aportar por el profesorado para la realización al aire libre (ver punto 10)

- ✓ Fichas/Carteles con las imágenes de los instrumentos y la partitura en lugar de pantalla y proyector.
- ✓ Folios en blanco/Pizarra portátil en lugar de la pizarra fija del aula.
- ✓ Móvil/Tablet/Ordenador y altavoces portables en lugar de equipo de sonido.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Las actividades propuestas están pensadas para realizarse dentro del aula, pero pueden ser adaptadas a cualquier lugar que cuente con un espacio relativamente amplio, tanto interior como exterior. Es importante que este se encuentre lo más aislado posible de cualquier tipo de contaminación acústica para que las explicaciones, los ejemplos auditivos y la práctica instrumental puedan llevarse a cabo de manera correcta. Si se desarrolla dentro de un aula, será conveniente que esta disponga de ventanas que permitan observar con claridad todo lo que se anote en la pizarra, así como con cortinas/persianas que puedan bajarse para que las imágenes y el contenido proyectado se vea con la mayor nitidez posible. El lugar deberá igualmente contar con un pupitre para cada estudiante o, en su defecto, mesas de tamaño suficiente como para que construyan los instrumentos cómodamente.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Las monitoras presentarán los diferentes instrumentos utilizados en la Grecia clásica. Durante la exposición se formularán preguntas al estudiantado para hacer la actividad más interactiva, así como se visionará material audiovisual (ver punto 20) de cara a una mayor comprensión.
- **Paso 2.** El alumnado comenzará a elaborar, de manera individual, el monocordio. En primer lugar, se anudará cada extremo del hilo de pescar a una de las esarpas, de manera que la atadura quede justo en el codo. Se aplicará pegamento en uno de estos dos codos para que el hilo quede inmóvil. Mientras tanto, se pegarán los cuatro rectángulos de cartón, uno sobre otro, hasta conseguir una base sólida sobre la que colocar el resto de elementos. Lista la estructura, se forrará con cinta adhesiva de embalaje. Ahora, con ayuda del rotulador permanente y la regla, se dibujarán las posiciones de cada una de las notas de la escala musical usando la plantilla (Anexo 2). A continuación, se harán dos hendiduras laterales en los tapones (el tamaño de estas dependerá del grosor de dicha base, siendo aproximadamente de 2 cm) y una central por la que se introducirá la esarpia. Se acoplarán los tapones a cada uno de los lados y se comenzarán a insertar dichas esarpas, girando aquella que tiene fijado el hilo de pescar hasta que se tense lo máximo posible. Por último, se construirá el plectro. Para ello se unirán los tres trozos de cartón pequeños, de nuevo uno sobre otro utilizando pegamento y recubriendo el rectángulo obtenido con cinta adhesiva.
- **Paso 3.** Las monitoras explicarán la escala musical sirviéndose de la tabla de intervalos (Anexo 3) como apoyo. El estudiantado será el encargado de llevar a cabo ejemplos prácticos al final de cada breve intervención con los monocordios contruidos.
- **Paso 4.** De nuevo, las monitoras realizarán una breve exposición sobre el Epitafio de Seikilos, a la que seguirá su audición (Anexo 4).
- **Paso 5.** El alumnado interpretará, ayudado por las monitoras, el Epitafio. Al tratarse de un instrumento monódico se le asignará a cada uno una nota de la escala (colocando el plectro en la marca que corresponda) y se agruparán y ubicarán según esta.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



- Material poco común: los tapones presentan un tamaño mucho mayor al de las botellas estándar, así como una rigidez que los hace difíciles de marcar y cortar. Por otra parte, el sonido y afinación del hilo dependerá también del grosor y el material. Por ello, serán las monitoras las que proporcionarán los tapones y el hilo de pescar ya marcados y cortados.
- Cortes o heridas: para evitar cualquier tipo de accidente se utilizarán tijeras de punta redondeada y las monitoras supervisarán en todo momento el proceso de construcción, sobre todo cuando se trabaje con las escarpas o el pegamento instantáneo.
- Temporalización: las monitoras habrán elaborado previamente algunos monocordios por si algún estudiante no pudiera terminarlo o surgiese cualquier imprevisto. De igual manera, si la construcción del monocordio ocupa más tiempo del esperado, puede obviarse el paso 3. Con el mismo fin, dentro del paso 1 es posible omitir los instrumentos que se consideren necesarios.
- Desconocimiento de aspectos básicos del lenguaje musical: las monitoras dirigirán al alumnado marcando el pulso e indicando la duración y el sonido que se ha de escuchar.
- Ausencia de alguna de las monitoras: se reducirá el número de participantes al mínimo o se pedirá la colaboración del tutor o la tutora del grupo.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario para el estudiantado (Anexo 5).

14. CONCLUSIONES



El presente taller supone un acercamiento sencillo y divertido al mundo clásico a través de los instrumentos y melodías que habrían sonado en la antigua Grecia. Además, permite desarrollar destrezas en torno a la interpretación musical, al igual que afianzar conocimientos previamente adquiridos en relación con otros campos y asignaturas como Historia o Matemáticas. Todo ello mediante actividades prácticas que persiguen llamar la atención y aumentar el interés e implicación del alumnado.

3.2. DESAFÍO OLÍMPICO: TRAS LAS HUELLAS DE HERACLES

— AZAHARA ARANDA RIVERO Y AINARA MARTÍNEZ BOCHARÁN —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Curso: 2º de ESO
- Adaptable a otros cursos de la ESO, Bachillerato y Educación Primaria.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego y Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Introducir al alumnado en la mitología griega a través una yincana de los doce trabajos de Heracles.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Educación Física: porque la actividad es una yincana, y, por tanto, los participantes deberán estar constantemente en movimiento.
- Educación para la Ciudadanía: porque se promueve el trabajo en equipo y el respeto por los compañeros.
- Educación Plástica: porque los participantes tendrán que realizar algunos materiales, como es el caso de las pelotas de arroz.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consistirá en una yincana con doce pruebas en las que se tendrá que ir alternando ejercicio físico con ingenio.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 15.
- Máximo: 25.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



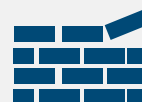
- Tiempo mínimo de 1 hora.
- Tiempo máximo de 1:30 horas.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Ponerse en contacto con el centro escolar para la adquisición de materiales (indicados en el punto 9).
- Pedir previamente al tutor del curso correspondiente la realización de pelotas de arroz por parte del alumnado.
- Imprimir los carteles informativos (Anexo 1).
- Imprimir los diplomas (Anexo 2).
- Imprimir los pines para los vencedores de las pruebas (Anexo 3).
- Imprimir la tabla de puntos con las normas (Anexo 4).
- Imprimir las caretas de yeguas (Anexo 5).
- Imprimir la foto la para la prueba número seis (Anexo 6).
- Distribuir los materiales que corresponden a cada prueba en un espacio al aire libre.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Recursos generales:

- ✓ Libretas para anotar resultados.
- ✓ Silbatos para marcar el comienzo y final de cada prueba.
- ✓ Carteles para especificar el tipo de trabajo de Heracles.

- ✓ Hoja, que se repartirá a cada grupo, con las normas del juego y espacio para añadir pegatinas de colores y verificar el cumplimiento del ejercicio.
- ✓ Pines con una imagen de la prueba superada para el equipo vencedor.
- ✓ Diplomas para repartir a todo el alumnado al finalizar el taller.

Recursos específicos de cada prueba:

Prueba 1: matar al león de Nemea.

- ✓ 5 pelotas medicinales de 5 kg.

Prueba 2: matar a la hidra de Lerna.

- ✓ 5 cubos o papeleras y 5 pelotas de arroz que debe realizar cada estudiante (un total de 25).

Prueba 3: capturar vivo al jabalí de Erimanto.

- ✓ Tarjetas con acertijos (Anexo 7).
- ✓ Peluche figurando el jabalí.

Prueba 4: capturar a la cierva de Cerinia.

- ✓ 5 aros, 5 cuerdas, 5 conos, 5 testigos para el circuito de relevos (materiales globales para toda la actividad).

Prueba 5: expulsar a las aves del Estínfalo.

- ✓ 5 aros.
- ✓ De 10 a 20 antifaces o pañuelos, en función de los grupos, para vendar los ojos a 4 componentes del grupo, mientras son guiados por un capitán.

Prueba 6: limpiar los establos de Augías.

- ✓ 5 bolígrafos, 5 libretas, 5 botellas de plástico vacías, 5 reglas, 5 estuches, 5 lápices (un material de cada por grupo).

Prueba 7: domar al toro de Creta.

- ✓ 5 petos (para cada miembro de un solo grupo).

Prueba 8: robar las yeguas de Diomedes.

- ✓ 5 caretas de caballo, celo, y 5 conos.

Prueba 9: robar el cinturón de Hipólita.

- ✓ De 15 a 20 lazos o pañuelos, en función de los grupos: 5 rojos, 5 amarillos, 5 azules, 5 verdes, 5 blancos, para que el alumnado lo sitúe en la parte trasera del pantalón y evitar que el resto lo coja.

Prueba 10: robar el ganado de Gerión.

- ✓ 50 (10 para cada grupo) ladrillos de plástico reforzado (material usual en la asignatura de Educación Física) para realizar las columnas.

Prueba 11: raptar al perro de Hades, Cerbero.

- ✓ 2 pañuelos para realizar el juego del pañuelo.

Prueba 12: robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides.

- ✓ 50 bolas de Navidad a repartir entre el espacio al aire libre: 5 rojos, 5 amarillos, 5 azules, 5 verdes, 5 blancos. Además, se necesitarán de 15 a 25 cucharillas de plástico, en función de los grupos, para sujetarlas con la boca y desplazarlas hacia los cubos.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Se necesitará un espacio físico al aire libre lo suficientemente amplio para el desarrollo satisfactorio de las doce pruebas y para albergar todo el material y el grupo numeroso de participantes. Además, es conveniente utilizar un espacio en el que puedan estar estudiantes con alergias.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Se hará una presentación del taller, donde se abordará la explicación de la yincana.
- **Paso 2.** Se dividirá a los 25 participantes en 5 grupos de 5 personas, aunque puede ser adaptable al número de estudiantes que participen, y se les otorgará un nombre relacionado con la mitología griega.
- **Paso 3.** Se repartirá al alumnado el material necesario para comenzar con la actividad, como es el caso de una hoja donde aparezcan las normas a seguir en el juego y donde asignar un espacio para fijar pegatinas de colores con el fin de verificar el cumplimiento de la actividad (Anexo 4).
- **Paso 4.** Contextualizar la figura de Heracles¹.

1. Para los contenidos mitológicos del taller relacionados con la figura de Heracles y sus doce trabajos se ha seguido el manual de Hard (2009) y el diccionario de Grimal (1981).

→ **Paso 5.** Antes de comenzar la primera prueba, se leerá el cartel correspondiente a ella para situar al alumnado en la historia (así con cada prueba²).

→ **Paso 6.** Se dará comienzo a las pruebas.

Prueba 1: matar al león de Nemea.

Se reunirán los grupos para establecer el orden de cada miembro en la actividad. Consistirá en una carrera de relevos en la que se pondrá un punto de origen y otro punto que indique dónde tienen que girar para regresar con el grupo. Además, tienen que cargar con un balón medicinal de 5 kg, que será el objeto que se irán pasando entre unos y otros. El balón siempre tendrá que llegar hasta el último de los componentes del grupo que se encuentre en el punto de origen y entonces será cuando este pueda salir. Tiene una duración máxima de 3 minutos y se harán 2 rondas. El grupo vencedor será el primero que haya llegado al punto de origen después de que el balón haya pasado por todos los componentes. El peso en esta prueba representa la fuerza de Heracles.

Prueba 2: matar a la Hidra de Lerna.

Los componentes del grupo, por turnos, deberán encestar las pelotas de arroz, previamente elaboradas, en los cubos situados a distancia. Cada pelota vale 1 punto, por lo que el equipo que más pelotas introduzca en los 5 minutos que dura la prueba será el vencedor. De esta manera se simula la puntería que tuvo Heracles para matar a la Hidra de Lerna.

Prueba 3: capturar vivo al jabalí de Erimanto.

Consiste en capturar al jabalí. Las monitoras repartirán una tarjeta con un acertijo, y los grupos, en caso de resolverlo, serán conducidos a otra localización donde encontrarán otro acertijo; así hasta llegar a 5, siendo este último el que muestre dónde se encuentra el jabalí de peluche. Esta prueba tiene una duración máxima de 10 minutos. En ella se simula la caza del jabalí que tuvo que realizar el héroe.

Prueba 4: capturar a la cierva de Cerinia.

Consistirá en un circuito de relevos que albergará una carrera, prueba de aros, de conos, de cuerdas y, de nuevo, carrera. Puesto que los materiales de cada prueba estarán separados, los componentes de cada grupo se colocarán en una prueba siguiendo la siguiente dinámica. El que comienza el juego llevará un testigo que, tras la realización de la carrera, tendrá que pasar al compañero si-

2. A cada componente del grupo que quede en primer lugar en cada una de las pruebas se le repartirá un pin con la imagen de aquella que ha sido superada. Además, las monitoras llevarán un silbato para marcar el comienzo y final de cada prueba.

tuado en la prueba de aros, donde tendrá que pisar mediante saltos por el centro de cada aro. Este, superada la prueba, se la deberá dar al compañero situado en la prueba de conos, donde tendrá que realizar un ejercicio de zig-zag, y este último se la pasará a aquel componente preparado para realizar la prueba de cuerda, donde tendrá que poner a prueba su equilibrio avanzando por encima de la cuerda, extendida sobre el suelo, con el talón de un pie pegado a la delantera del otro. Finalmente, este deberá entregar el testigo al último compañero, que deberá volver al lugar de origen mediante una carrera. La duración de esta prueba será de 3 minutos. Esta prueba se relaciona con el trabajo de Heracles por la velocidad, pues el grupo que menor tiempo tarde en realizar la prueba será el vencedor. El tiempo será cronometrado por las monitoras.

Prueba 5: expulsar a las aves del Estínfalo.

Los grupos elegirán un capitán. A los 4 componentes restantes se les vendará los ojos, simulando las aves. El que haya sido elegido capitán será el único que tenga los ojos descubiertos, y, por tanto, el que guíe a su grupo para llevarlo hacia el lugar que estará indicado con el nombre de cada grupo. Este componente simula, por tanto, a Heracles. El primer grupo que llegue al lugar será el vencedor. Esta prueba tendrá una duración máxima de 6 minutos.

Prueba 6: limpiar los establos de Augías.

Se dispondrán en el suelo 5 aros de diferente color, y cada uno pertenece a un grupo. Se les enseñará una foto de una serie de elementos ordenados de una determinada manera, y los grupos, teniendo como referencia esta imagen, deberán buscar los materiales por la zona, volver a donde está su aro y recrear esa misma imagen. Durará 3 minutos aproximadamente. Se relaciona con la prueba de Heracles porque se simula el orden y la limpieza que realiza el héroe en este trabajo.

Prueba 7: domar al toro de Creta.

Se va a tener de referencia la actividad del “torito en alto”. Aquí, dos de los cinco grupos, designados por sorteo, serán el toro, mientras que el resto de grupos tendrá que correr para evitar que el toro les pille. El toro no podrá pillar a ningún compañero si este se encuentra sobre una superficie (en alto). Los grupos vencedores serán los toros si quedan más de ellos en el juego cuando finalice el tiempo estipulado, que en este caso son 6 minutos, o bien el resto de grupos que no eran toros, si son estos los que predominan.

Prueba 8: robar las yeguas de Diomedes.

Cada grupo se situará, guardando distancia, enfrente de un cono, que tendrá adherida una careta de una yegua. Los componentes de cada grupo tienen que intentar colocar los aros sobre los conos lanzándolos a modo de *frisbee*. De esta manera, el cono que más aros tenga cuando hayan pasado los 5 minutos destinados a este juego será el vencedor. Esta prueba se relaciona con el trabajo

de Heracles porque los aros simulan el acto de apresar o robar las yeguas de Diomedes.

Prueba 9: robar el cinturón de Hipólita.

Todos los participantes se engancharán a la parte trasera del pantalón un lazo o pañuelo, siendo un elemento distintivo de cada grupo el color de este material. La prueba consiste en coger de los equipos rivales el mayor número de lazos o pañuelos posibles. Cuando hayan pasado los 3 minutos que se estipulan para esta prueba, el grupo vencedor será quien posea más lazos de los grupos contrincantes. Los materiales que aquí se emplean simulan el cinturón que se presenta en este trabajo de Heracles.

Prueba 10: robar el ganado de Gerión.

Cada grupo deberá construir dos columnas apilando unos ladrillos de plástico reforzado verticalmente. El grupo vencedor será aquel que levante dos columnas duraderas, tras elaborarlas durante 5 minutos. Las columnas representan la separación de África y la Península Ibérica.

Prueba 11: raptar al perro de Hades, Cerbero.

Se va a realizar el juego del pañuelo. Dos grupos se irán con una monitora, mientras que los tres grupos restantes se irán con la otra. De esta manera se realizará el juego, pero, en lugar de decir números, se dirán nombres de personajes importantes de la mitología griega relacionados con Heracles (Cerbero, Zeus, Heracles, Euristeo y Yolao), previamente asignados a cada estudiante. Cada monitora designará como vencedor a uno de sus grupos, por lo que la final será entre esos dos grupos. La duración de esta prueba es de 8 minutos. Atrapar el pañuelo simula el rapto del que se habla en este trabajo de Heracles.

Prueba 12: robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides.

Se colgarán o se distribuirán, en función del espacio, bolas de diferentes colores (5 rojas, 5 amarillas, 5 azules, 5 verdes, 5 blancas). Cada equipo tiene un color, previamente asignado. Los grupos tendrán que estar posicionados desde un punto de origen y sujetar la cuchara con la boca hasta llegar al lugar en el que se encuentran las bolas, las deberán coger y colocar encima de la cuchara, intentando que no se caiga, puesto que, si esto sucede, se invalidará ese intento. El objetivo es llegar con la bola encima de la cuchara hasta el punto de origen y depositarla en un cubo para poder dar el relevo al siguiente compañero, y así sucesivamente. El vencedor será el grupo que haya introducido más bolas en el cubo una vez hayan finalizado los 10 minutos que durará la prueba. De esta manera, las bolas representan las manzanas y estas tienen que ser robadas por los participantes, simulando la figura de Heracles.

Al final del taller, el grupo que haya obtenido más pines será el equipo vencedor. No obstante, se repartirá a todos los participantes un diploma para agradecer su participación en esta actividad.

Adaptación para Educación Primaria y Bachillerato

El transcurso de la actividad se llevará a cabo de la misma manera para estos ciclos, incrementando o disminuyendo el nivel de dificultad de las pruebas en función del curso. Ahora bien, sí habría modificaciones en los acertijos formulados en la prueba número tres (Anexo 7).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



El riesgo fundamental que puede presentarse durante la realización de este taller es la caída de algún alumno y las heridas que esta pueda ocasionar. Solución: se dispondrá de botiquín para sanar aquellas heridas más leves.

Mal uso del material. Solución: se intentará tomar medidas al respecto para solventar este tipo de actitudes entre el alumnado.

Posibles participantes con alergias. Solución: avisar al centro escolar para que lleven su tratamiento habitual.

Ausencia de una de las monitoras. Solución: se procurará encontrar otro monitor disponible para la fecha con conocimiento de la actividad.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación para el alumnado (Anexo 8).

Cuestionario de satisfacción para las monitoras (Anexo 9).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 10).



15. CONCLUSIONES



Este taller tiene como objetivo acercar al alumnado a la mitología clásica, especialmente a través de personajes famosos como Heracles. Con esta serie de pruebas, con las que se pondrán en movimiento y utilizarán el ingenio, se pretende que los participantes aprendan a la vez que se divierten.

3.3. LOS ARTESANOS DE MONEDAS

— GLORIA ÁLVAREZ HINOJOSA Y M.^A MONTSERRAT SERRANO DE CASTRO —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Preferiblemente 2º ESO, pues supuestamente ya conocen la historia de Roma, pero también puede orientarse a un grupo de 1º ESO.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Geografía e Historia, Latín y Griego

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Con este taller el alumnado aprenderá a distinguir las monedas romanas y se buscará avivar su curiosidad ante la información que estas pueden ofrecer (creencias, poderes, núcleos poblacionales y su importancia en ese contexto, etc.).

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Educación Plástica: moldear una moneda con arcilla y decorarla mediante la incisión con un palillo.
- Matemáticas: hacer una compra en el mercado romano y conocer el valor del dinero en época antigua.
- Latín y Griego: conocer la etimología de las palabras relacionadas con el dinero y la economía de uso cotidiano, así como otras palabras que aparecen en las monedas romanas y sus abreviaturas.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad se organiza en dos partes. En primer lugar, se hace una breve explicación sobre el origen del dinero y todo lo relacionado con el proceso de elaboración y la iconografía de las monedas. A continuación, se procederá a la parte práctica, en la que el alumnado realizará su propia moneda.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

Entre 5 y 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



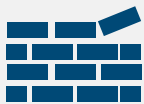
La duración del taller será de 1h como mínimo y 1:30h como máximo.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Asegurar el correcto funcionamiento del proyector o la pantalla donde se va a exponer la presentación.
- Llevar el material (la arcilla y los palillos) para la realización de la actividad.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Pizarra digital o proyector para la presentación.
- ✓ Plastilina o arcilla de secado al aire (tipo *funny gummy*) en color marrón, gris o amarillo.
- ✓ Palillos de dientes o brocheta.
- ✓ Réplicas de monedas romanas.
- ✓ Códigos QR con la presentación y el cuestionario.
- ✓ Toallitas para limpiarse las manos después de la actividad.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Espacio con mesas y sillas, amplio y silencioso.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de 2º ESO y/o 1º ESO

- **Paso 1.** A modo de introducción haremos un *brainstorming*. Los asistentes deberán nombrar tantas palabras relacionadas con el dinero como sean capaces. Podrán surgir palabras como salario, dinero, moneda e incluso tarjeta de crédito, con lo que aprenderán el origen de estos términos.
- **Paso 2.** Con ello se pasará a hacer una explicación sobre las monedas en época romana, en la que se tratarán los siguientes temas:
 - El legado de las monedas antiguas. Comparación de las monedas de euro con las monedas romanas para observar su influencia y herencia de la cultura clásica en la actualidad.
 - Por qué aparece la moneda y cuáles fueron sus precedentes. ¿Para qué servía?
 - Cómo, quién y dónde se hacía.
 - Los materiales que se usaban; los distintos tipos de moneda que existían en el Imperio Romano.
 - Su valor. Aquí se haría un juego, vinculado con las matemáticas, consistente en hacer la compra en Roma para que conozcan el uso del dinero en la vida cotidiana.
 - Los motivos que se representaban en su anverso y reverso: la iconografía (religiosa, construcciones, retratos) e inscripciones. Para ello se realizará un juego relacionado con las abreviaturas latinas de las monedas para comprender su significado. Se puede hacer un juego para que sepan qué significa cada abreviatura en las monedas.
- **Paso 3.** Por último, una vez aprendidos los motivos iconográficos y los materiales que caracterizan a las monedas romanas, se le propondrá al alumnado diseñar su propia moneda, la cual podrá llevarse a casa como recuerdo del taller de numismática.

Adaptaciones para alumnado NEAE

Para el alumnado con TDA o TDAH se resaltarán las palabras y partes más importantes de la explicación y se recurrirá a los cambios de tono para llamar su atención. Para facilitar la comprensión a quienes pueden presentar algún tipo de dificultad en el aprendizaje se utilizará un lenguaje sencillo y claro.

El alumnado con movilidad o visión reducida recibirá la ayuda de una de las monitoras para que pueda tener también su propia moneda.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

En esta actividad no hay riesgos a tener en cuenta para adolescentes de esta edad (11-13 años). Sin embargo, sí que tenemos que tener presente la posibilidad de que no haya un proyector o una pizarra digital disponible, por lo que tendremos que tener preparadas unas fotocopias de todo lo que queremos explicar para que se vea con facilidad lo que decimos.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de comprensión y asimilación de los conceptos (Anexo 3).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 4).



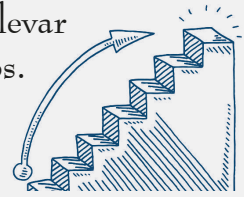
15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023, en la Biblioteca Pública de Segovia. Participó el alumnado del IES Pío del Río Hortega (Portillo, Valladolid), con un total de 15 estudiantes de 2º ESO y 4º ESO. La actividad duró una hora y media, a lo largo de la cual el alumnado se mostró participativo y con una actitud positiva hacia la actividad práctica. Hubo quienes quisieron hacer incluso más de una moneda. Al finalizar, los participantes se llevaron su moneda de recuerdo.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

De cara a una futura repetición del taller, sería conveniente llevar toallitas para que los participantes se puedan limpiar las manos. Por otra parte, también se puede cambiar el cuestionario y hacerlo más interactivo, tipo *kahoot*.



17. CONCLUSIONES



Con este taller se consiguió llamar la atención del alumnado acerca de la herencia del mundo clásico en la vida cotidiana actual, despertando su interés.

18. IMÁGENES



Imagen 1. Fotografía de taller monedas con alumnado (fuente: elaboración propia).

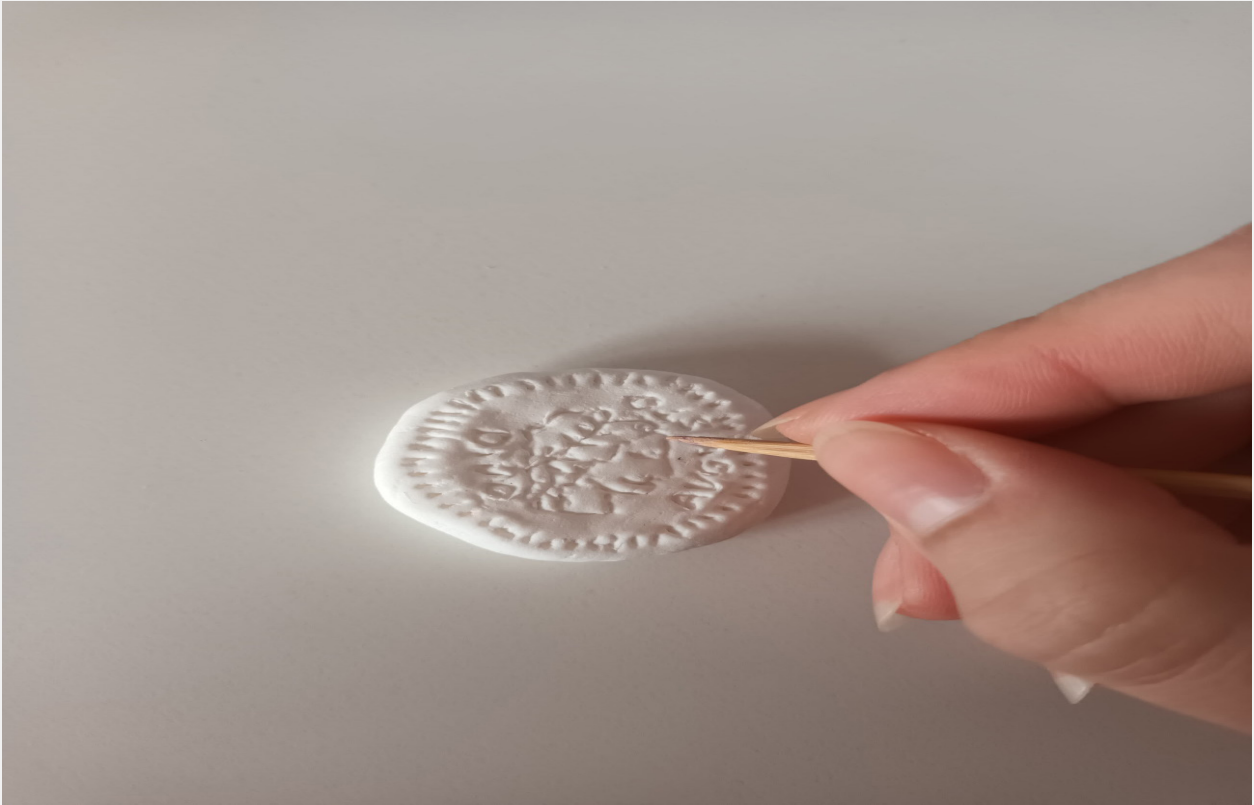


Imagen 2. *Fotografía de diseño moneda (fuente: elaboración propia).*

3.4. ¿SERÉIS CAPACES DE RAPRAR AL CAN CERBERO A TIEMPO SIN QUE SE ENTERE HADES?

— ANA MARÍA BAZUELO GALISTEO, CARMEN LÓPEZ SERRANO,
ANDREA MARÍA RAMÍREZ BLANDÓN E IRENE DEL CARMEN ROMERO AGIS —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- 3º de ESO
- Adaptable a otros cursos de ESO.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Cultura Clásica.

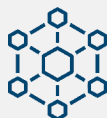
3. OBJETIVO DIDÁCTICO



La actividad lúdico-didáctica “¿Seréis capaces de raptar al can Cerbero a tiempo sin que se entere Hades?” es una yincana sobre los doce trabajos de Heracles, cuya finalidad es enfrentarse a once pruebas para obtener la respuesta: ¿seréis mejores héroes que Heracles y podréis sacar a Cerbero del Inframundo antes de que se acabe el tiempo? Los objetivos perseguidos son los siguientes:

1. Afianzar los conocimientos concernientes a los doce trabajos de Heracles y la mitología grecorromana.
2. Fomentar el trabajo en equipo.
3. Prestar atención y saber escuchar a los compañeros.
4. Saber gestionar el tiempo.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



Podría realizarse en colaboración con la asignatura de Educación Física, puesto que una yincana requiere ejercicio físico; por consiguiente, las pruebas podrían adaptarse y elaborarse de forma más dinámica.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La presente propuesta está dividida en dos partes: la primera, destinada a su preparación a través de la creación de grupos, la explicación de la actividad y la exposición de saberes básicos necesarios sobre los doce trabajos de Heracles de cara a la puesta en práctica; la segunda, la realización de la yincana con sus respectivos ejercicios, que explicaremos *a posteriori*.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo 8.
- Máximo 30



(Grupos de 4 a 8 participantes dependiendo del número total).

7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Duración mínima 45 minutos.
- Máxima 1 hora y 30 minutos

(15 minutos de preparativos y explicaciones y 10 reservados al final en el caso de no ser resuelta a tiempo).

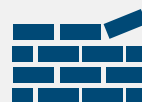
8. ACCIONES PREPARATORIAS



Conseguir los recursos materiales citados en el siguiente apartado e imprimir los anexos.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- ✓ Guía paso a paso y hoja de los trabajos (Anexo 1).
- ✓ Tarjetas de apoyo (Anexo 2).
- ✓ Material imprimible: rasca y gana, episodio armable, rompecabezas, imagen para unir con puntos, crucigrama, cartas tabú, acertijo con imágenes y comecocos (Anexo 3).



- ✓ Bolos (botellas de agua con piedras) y pelota.
- ✓ Vasos y pelota.
- ✓ Caja de los sentidos: una caja, una venda, hojas que simulan un jardín, colonia de manzana (con la indicación de que debe ser olida), una manzana y tres muñecas (las tres Hespérides).
- ✓ Caja, candado con llave y perro de peluche.
- ✓ Autorizaciones (Anexo 5).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio preferiblemente al aire libre, que sea lo suficientemente amplio para albergar los grupos previstos de trabajo, de modo que puedan realizar las actividades prácticas. Sin embargo, si las condiciones meteorológicas no lo permitieran, el pabellón o el gimnasio del centro educativo sería apto para ello, así como varias aulas.

11. DESARROLLO PASO A PASO

→ **Pasos 1-3.** Los primeros 10-15 minutos estarán dedicados a la creación de grupos (1), la explicación de la actividad (2) y la exposición de conocimientos básicos necesarios sobre los doce trabajos de Heracles de cara a la puesta en práctica (3).

Dispondrán de una guía para adoptar el papel de héroes y heroínas y, de este modo, poder realizar en orden la yincana y los doce trabajos propuestos. Como apoyo en caso de necesidad en el transcurso de las pruebas, el alumnado dispondrá de unas tarjetas a modo de comodín, en las que estarán explicados los mitos de forma resumida con la información necesaria a modo de pista (no evidente) para cumplimentar el reto.

El material con el que contarán, además de las fichas de apoyo, será 1) la guía que deben seguir paso a paso y 2) una hoja a doble cara (en el anexo), en la que por un lado se encontrarán los títulos de los doce trabajos desordenados (con un espacio de notas por si desean apuntar algo) y por el otro la lista numerada que deben cumplimentar.

→ **Paso 4.** La yincana consiste en la realización de las pruebas que vienen en la guía mencionada con anterioridad, en la que el monitor procurará que se sigan las reglas establecidas. En el caso de que dos o más

grupos completen la yincana al mismo tiempo, se realizará una confrontación entre ellos para obtener un vencedor.

En la actividad didáctica, el alumnado deberá averiguar de qué trabajo se trata la prueba a la que se está enfrentando y, una vez finalizada, apuntarla en la hoja mencionada. Los doce trabajos se realizarán en el orden en el que Heracles fue realizando las distintas pruebas. Por consiguiente, después de cada una, el alumnado apuntará en la ficha del 1 al 11 el puesto en el que se ha enfrentado a dicha hazaña.

La gran prueba final, que corresponde a la duodécima, consiste en mostrar la ficha con la enumeración de las pruebas al monitor y, si es la correcta, recibirán la llave para abrir las puertas del Inframundo y liberar al can Cerbero.

Las actividades que tendrán que realizar para adivinar a qué trabajo de Heracles se enfrentan son las siguientes:

1. Rasca y gana. Debajo de la superficie que hay que rascar, se encuentra una imagen de gran utilidad; con ella podrán adivinar a qué trabajo se enfrentó Heracles en primer lugar. Para ir rascando las baldosas enumeradas, deberán responder correctamente a las cuestiones planteadas por el monitor sobre mitología grecorromana.

Solución: Trabajo 1. El león de Nemea.

2. Los bolos correctos. La siguiente actividad consiste en derribar las botellas rojas que representan la cabeza mortal de la hidra. Para ello, dispondrán de una pelota. En el caso de derribar una botella de distinto color, se sumarán dos botellas más. La actividad concluirá una vez hayan derribado las botellas de color rojo.

Solución: Trabajo 2. Matar a la hidra de Lerna

3. Episodio armable. El alumnado dispondrá de unas imágenes que deberá ordenar, ya que estas mostrarán el nuevo trabajo que tiene que adivinar. Antes de ello, en cada una de ellas deberá seleccionar el elemento correcto.

Solución: Trabajo 3. Capturar vivo al jabalí de Erimanto.

4. Rompecabezas. El alumnado tendrá a su disposición unas piezas con el fin de armar un rompecabezas.

Solución: Trabajo 4. Capturar a la cierva de Cerinea.

5. Tira y gana. Este juego será realizado usando vasos de plástico con aves dibujadas y una pelota, y consistirá en derribarlos todos desde lejos.

Solución: Trabajo 5. Expulsar a las aves del Estínfalo.

6. Unir los puntos. Para acertar de qué trabajo se trata, el alumnado deberá unir los puntos y averiguar qué figura se esconde tras ellos.

Solución: Trabajo 6. Domar al toro de Creta.

7. Crucigrama. El alumnado deberá rellenar con letras las casillas de una cuadrícula de modo que formen, en sentido horizontal y vertical, una serie de palabras interconectadas que han sido definidas anteriormente y que guardan relación con el trabajo en cuestión.

Solución: Trabajo 7. Limpiar los establos de Augías.

8. Cartas tabú. El objetivo de esta actividad es que un integrante de cada grupo haga que sus compañeros adivinen la palabra de la carta sin usar la palabra en sí o las palabras adicionales que estén en la tarjeta.

Solución: Trabajo 8. Robar las yeguas de Diomedes.

9. Un acertijo. El grupo se enfrentará a un acertijo y a una serie de imágenes. Cada grupo deberá adivinar que la palabra oculta es cinturón y deducir que el cinturón que el monitor lleva es la clave para pasar a la siguiente prueba.

Solución: Trabajo 9. Robar el cinturón de Hipólita.

10. Comecocos. El monitor será el encargado de abrir y cerrar el comecocos de papel. Para ello, el equipo deberá decir un número del 1 al 10, que será el número de veces que abra y cierre alternativamente el comecocos. Deberán seleccionar un color cada ronda para así adivinar el trabajo que está oculto en él. Cada grupo dispondrá de dos oportunidades y podrá resolverse en el momento que decidan, ya sea tras haber observado un color o varios.

Solución: Trabajo 10. Robar al ganado de Gerión.

11. Caja de los sentidos. Para resolver este trabajo, tendrán que ser privados de ciertos sentidos y servirse de otros. Por consiguiente, deben prestar atención y seguir las instrucciones para descubrir de qué trabajo se trata. 1) Uno del grupo debe taparse los ojos y tocar lo que hay dentro de la caja; 2) los demás no podrán decir de qué objeto se trata; 3) solamente podrán dar alguna indicación si el objeto en cuestión posee alguna señal escrita que deba ser leída para el estudiante vendado. En esta actividad hay dos roles: los compañeros que ven pero no hablan, y el individuo que no ve pero posee el privilegio del tacto y la adivinación del trabajo que deben completar en la ficha.

El orden de los objetos en la caja es el siguiente:

1. Hojas por toda la caja, que simulan un jardín.
2. Tres muñecas que hacen referencia a las Hespérides.
3. Colonia de manzana (con la indicación de que debe ser olida).
4. Una manzana.

Solución: Trabajo 11. Robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides.

12. La llave del Inframundo (listado sobre los trabajos de Heracles). Una vez resuelto el orden de los trabajos de Heracles tras la realización de cada prueba, el alumnado deberá entregar la ficha a cambio de la llave que abrirá las puertas del Inframundo. Cerbero se encontrará encerrado con un candado en una caja que simboliza el Hades.

Solución: Trabajo 12. Raptar al perro de Hades, Cerbero.

→ **Paso 5.** En el caso de no finalizar a tiempo las pruebas, los últimos 5-10 minutos estarán dedicados a la resolución de las actividades.

Como adaptaciones al alumnado NEAE tenemos:

- Las actividades contienen instrucciones y algunas de ellas son visuales, por tanto, están adaptadas a aquellos estudiantes con TEA que tienen rutinas estables y funcionales con ayudas visuales.
- Las pruebas físicas serán más apropiadas para el alumnado que presente TDAH.
- Para la actividad de la caja de los sentidos la vista no es necesaria, por tanto, puede ser realizada por estudiantes con discapacidad visual.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- En caso de pérdida o rotura del material, habrá fotocopias y recursos por duplicado. De igual manera ocurre con los recursos tangibles.
- En caso de climatología adversa, siempre puede cambiarse el escenario, puesto que la puesta en práctica es viable en espacios amplios y cerrados.
- En caso de ausencia sobrevenida de algún instructor, existe la posibilidad de reducir el número de grupos, aunque la cantidad de integrantes será mayor en cada uno de ellos, con el fin de poder tutorizar e inspeccionar el trabajo de todas las agrupaciones.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 4).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 5).



15. MEMORIA



La actividad fue realizada el día 21 de abril de 2023, correspondiente al Día de la Fundación de Roma, en la que participó el IES Gómez Pereira de Valladolid con un total de 40 estudiantes. El profesorado acompañante facilitó la labor, puesto que conformaron los grupos previamente. La estimación de duración de la actividad correspondía a una hora y media según lo estipulado, pero fue solicitado dejar unos 20 o 30 minutos para que el alumnado pudiera almorzar antes de la vuelta a su ciudad; por consiguiente, el primer inconveniente fue la reducción del tiempo de realización de la actividad, hecho que no impidió su puesta en práctica y cumplimiento de la yincana. Las actividades fueron desarrolladas con gran entusiasmo por parte del alumnado, a través de un trabajo cooperativo y de resolución de enigmas, con una profunda concentración, iniciativa e interés. Además, al finalizar la actividad los estudiantes pusieron de manifiesto que disfrutaron de la realización de las actividades y juegos planteados, a pesar de que algunos grupos no pudieron finalizar algunas de las pruebas por esa limitación de tiempo. En definitiva, conformaron un grupo muy competitivo y demostraron un gran dominio de conocimiento del mito de Heracles.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Para mejorar el desarrollo de las actividades se sugieren algunos cambios y arreglos, entre ellos, la diversificación de las pruebas para abarcar diferentes estilos de aprendizaje, garantizar adaptaciones adecuadas para la diversidad funcional, y ajustar el tiempo y ritmo de ciertas actividades, así como reforzar los conocimientos adquiridos al finalizar la yincana a través de una lluvia de ideas o una puesta en común. La actividad que debería ser adaptada para ajustar el tiempo sería el rompecabezas (*vid. supra* “11. Desarrollo paso a paso; Paso 4; 4”), considerada ardua debido a la cantidad de piezas y al desconocimiento del resultado pictórico; por consiguiente, se facilitaría una visualización previa de la imagen para favorecer la adquisición de la solución. Asimismo, se debería ofrecer retroalimentación constructiva al concluir la actividad y asegurarse de mantener actualizados y precisos los contenidos sobre mitología grecorromana. Estas mejoras buscan enriquecer la experiencia educativa, adaptándola a las necesidades y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes.



17. CONCLUSIONES



Esta actividad lúdico-didáctica basada en los doce trabajos de Heracles presenta una propuesta innovadora para el aprendizaje, combinando elementos teóricos y prácticos en un contexto interactivo y colaborativo. Se busca no solo transmitir conocimientos, sino también fomentar habilidades como el trabajo en equipo, la atención, la resolución de problemas y la gestión del tiempo.

Asimismo, se ofrece al alumnado una propuesta de aprendizaje diferente e innovadora, con la que puede poner en práctica lo aprendido y comprobar sus conocimientos sobre el tema. Además, hay mucha variedad de pruebas creativas, de tal manera que algunas les resulten más motivadoras o de fácil de realización por sus capacidades, para que así todos tengan oportunidades.

Finalmente, la culminación en la liberación simbólica de Cerbero agrega un elemento emocionante y motivador a la actividad con el que se consigue que todo el alumnado esté implicado y centrado en la correcta elaboración de las pruebas.

18. IMÁGENES

La selección de imágenes aparece en el Anexo 6.

3.5. *ESCAPE ROOM*:

LA MALDICIÓN DE SEIKILOS

— MARINA VILLANUEVA DÁVILA Y CECILIA FERNÁNDEZ EXPÓSITO —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



La actividad ha sido concebida para el alumnado de 3º de la ESO. No obstante, su estructura flexible permite realizar ajustes para los distintos niveles de madurez, conocimiento y destrezas propias de cursos posteriores. Esto lo convierte en una herramienta pedagógica versátil que puede ser aprovechada para enriquecer la experiencia educativa en consonancia con los objetivos pedagógicos propios de la ESO.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



El *escape room* «La maldición de Seikilos» está intrínsecamente ligado a diversas áreas de conocimiento que se presentan a continuación:

- Música: el eje central es la transcripción e interpretación con flauta dulce de la melodía del *Epitafio de Seikilos*, implicando la lectura de partituras en cuanto a duración y altura del sonido.
- Historia: la trama de Seikilos y Euterpe (musa de la música) supone un anclaje tangible para explorar la vida y expresiones culturales de la antigua Grecia. Además, se hacen referencias a eventos históricos como la Guerra de Troya y figuras emblemáticas como Sócrates, Platón y Apolo.
- Cultura Clásica: el *escape room* está imbuido de símbolos y referencias que sumergen al alumnado en el trasfondo cultural de la antigua civilización griega.
- Matemáticas: la resolución de problemas y la aplicación de conceptos matemáticos son esenciales para avanzar en la dinámica del *escape room*.

- Lengua y Literatura: se involucran habilidades lingüísticas y literarias mediante la comprensión lectora de las pistas, la inscripción en griego y la referencia a libros como *La Ilíada*.
- Filosofía: la perspectiva filosófica se introduce a través de referencias a pensadores como Sócrates y Platón.
- Otras: las Artes y la Educación Física se entrelazan de manera secundaria en el *escape room*. Aunque no son el enfoque principal, se requiere la interpretación de elementos artísticos de forma visual. Además la comparación entre música y gimnasia, según Platón, ofrece una oportunidad para discutir la importancia de la actividad física en la antigua Grecia.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo didáctico de “La maldición de Seikilos” es que el alumnado desarrolle habilidades para transcribir partituras musicales, utilizando para ello el *Épitafo de Seikilos*. A través de la resolución de enigmas interdisciplinarios mediante la participación activa y el aprendizaje cooperativo, se busca estimular el desarrollo de competencias propias de la ESO. La interpretación de la melodía en conjunto otorga un cierre emocional satisfactorio de la experiencia lúdica, reforzando el aprendizaje significativo en un entorno educativo innovador.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



El *escape room* destaca por ser una actividad interdisciplinar que promueve el desarrollo de las siguientes competencias clave de acuerdo con la LOMLOE:

- Comunicación lingüística: el alumnado debe interpretar de manera contextual las pistas proporcionadas, fomentando una comprensión ajustada al texto para avanzar en el reto.
- Matemáticas, ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): la resolución de problemas matemáticos y la aplicación de conceptos matemáticos fomenta habilidades de razonamiento y lógica.
- Personal, social y de aprender a aprender: habilidad para gestionar de manera autónoma el *escape room*, siendo los estudiantes los protagonistas de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Ciudadana: la habilidad para afrontar desafíos mediante el trabajo en equipo refuerza la cooperación para alcanzar un objetivo común.

- Conciencia y expresión cultural: apreciación de la importancia cultural de la antigua Grecia y del *Epitafio de Seikilos* como manifestación musical histórica, contribuyendo a la apreciación del patrimonio cultural.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



El *escape room* «La maldición de Seikilos» sumerge a los estudiantes en una aventura interdisciplinar. Este tendrá la misión de liberar al fantasma de Euterpe, que ha quedado atrapado en un limbo entre el mundo de los vivos y los muertos. Guiados por una serie de pistas, trabajarán en equipo para decodificar la melodía del *Epitafio de Seikilos*. Al interpretarla juntos con la flauta dulce, podrán liberar a la musa de la música y completar el desafío con éxito.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE LOS PARTICIPANTES



El grupo debe contar con un mínimo de 6 participantes y un máximo de 10, buscando mantener un equilibrio óptimo entre colaboración y gestión eficaz. En caso necesario, se contempla la posibilidad de realizar el *escape room* por varios grupos de forma simultánea. Es crucial gestionar adecuadamente el tiempo para evitar superposiciones, sugiriendo un margen de aproximadamente 15 minutos entre grupos. Además, para una supervisión efectiva se requerirá un número de monitores directamente proporcional al total de grupos participantes.

7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



La duración estimada para la actividad del *escape room* varía entre un mínimo de 60 minutos y un máximo de 90 minutos. Aun así, se sugiere adaptar la duración en función de la naturaleza del grupo participante para garantizar que cada uno de sus integrantes tenga la oportunidad de disfrutar y completar la actividad.

8. ACCIONES PREPARATORIAS

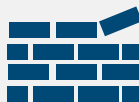


Las acciones preparatorias para el desarrollo del *escape room* implican la adecuación del espacio físico para garantizar una experiencia inmersiva. Las pistas se deben colocar de manera estratégica para facilitar el avance.

Asimismo, se requerirá de una persona encargada de interpretar el papel del fantasma de Euterpe, que guiará al grupo durante la experiencia. También es necesario contar con la colaboración de monitores adicionales que se encarguen de supervisar y garantizar un desarrollo fluido del proceso.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

A continuación, se deja una lista de los materiales necesarios por orden de aparición en el transcurso del *escape room*:



- ✓ Tres cofres
- ✓ Tres candados numéricos
- ✓ 1 bolígrafo y 5 folios necesarios para escribir las pistas
- ✓ 1 sobre pequeño para contener la pista del puzzle de la inscripción griega
- ✓ 1 columna (maqueta propia o columna disponible en clase)
- ✓ 1 paquete de masilla para la pared
- ✓ 1 ábaco romano
- ✓ 7 Post-its para indicar la nota y su símbolo correspondiente en la transcripción del *Epitafio de Seikilos*
- ✓ 1 reloj despertador
- ✓ 1 dibujo del Minotauro en el Laberinto de Creta
- ✓ 1 faro (maqueta o dibujo)
- ✓ 1 libro de Sócrates
- ✓ 5 anillos olímpicos (hechos a mano con 1 cartulina A4 de cada color: azul, negro, rojo, amarillo y verde)
- ✓ 1 llama olímpica simulada con 1 cartulina A4 de cada color: marrón, roja y naranja
- ✓ 1 libro para la pista de la democracia; por ejemplo, *Apología de Sócrates* de Platón
- ✓ 1 folio para la inscripción completa de la obra del *Epitafio de Seikilos*
- ✓ 1 papel de pentagrama
- ✓ 1 bolígrafo de tinta invisible
- ✓ 1 lápiz y 1 goma para que el alumnado transcriba la obra.
- ✓ 1 flauta dulce para el fantasma de Euterpe, cada estudiante debe llevar la suya propia
- ✓ Post-it para poner la nota musical y su símbolo correspondiente en el *Epitafio*

Los textos de las pistas son de autoría propia y, en el caso de no poder hacer un dibujo del Laberinto de Creta y el faro, se recomienda imprimir una imagen de internet y libre de derechos.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



El *escape room* “La maldición de Seikilos” ha sido pensado para su realización en una única sala. Preferiblemente, se requerirá de una sala amplia donde los participantes puedan moverse libremente. Esta se dividirá en estaciones o zonas designadas para cada fase del juego, distribuyendo los materiales estratégicamente. Además, se sugiere un entorno con buena iluminación y acústica para facilitar la experiencia. Aunque puede adaptarse para su realización al aire libre, es imprescindible delimitar un área específica.

11. DESARROLLO PASO A PASO

La finalidad de este *escape room* es que el alumnado consiga transcribir e interpretar la melodía del *Epitafio de Seikilos*, la composición más antigua que se conserva después del *Himno de culto hurrita*. En esta experiencia inmersiva el alumnado tendrán que superar los pasos marcados a continuación.

- **Paso 1.** El grupo de estudiantes (acompañados de un monitor/a) entran en la sala y se cierra la puerta, pues no podrán salir hasta haber superado la prueba. Entonces, se encontrarán al fantasma de Euterpe junto a una columna y tres cofres con un candado numérico. Ella les explicará brevemente qué es el *Epitafio de Seikilos* y les contará que, por culpa de una maldición que ha borrado la inscripción de la columna, se ha quedado atrapada en un limbo entre el mundo de los vivos y de los muertos y solo si consiguen interpretar la obra con la flauta podrá descansar en paz. La fantasma les comentará que lo único que tiene es un papel con la letra en español, donde el alumnado leerá: «Mientras vivas, brilla, no sufras nada en absoluto. La vida dura poco, que el tiempo todo lo reclama». La palabra “brilla” está señalada porque constituye la primera pista.
- **Paso 2.** El grupo seguirá la pista de la palabra “brilla” y encontrará junto al faro un sobre. Dentro contiene la inscripción del Epitafio de Seikilos en griego en papeles desordenados y cortados que tendrán que unir como si fuera un puzzle. Al pegarlo en la columna con la masilla (también dentro del sobre) se darán cuenta de que detrás hay un número escrito con el que podrán abrir el candado del primer cofre.
- **Paso 3.** El primer cofre les ayudará a descifrar el ritmo de la canción. Para ello, contendrá un ábaco romano con tres líneas que tendrán respectivamente una bola, dos bolas y tres bolas, habiendo debajo

de cada una de ellas el símbolo que en el *Epitafio de Seikilos* corresponde a corchea, negra y negra con puntillo. La leyenda les ayudará a asociar un símbolo con una figura rítmica porque dice: «Si [símbolo de corchea en el epitafio] = una bola = ♪... ¿qué significa [símbolo de negra en el epitafio] = dos bolas? ¿y [símbolo de negra con puntillo en el epitafio] = tres bolas?». Una vez resuelto, encontrarán la siguiente pista: «Ahora que tenéis el ritmo, querréis saber la altura de las notas, pero esto no iba a ser tan fácil. Las encontraréis en elementos griegos que empiecen por la misma letra. Consiguiendo todas, tendréis el número del siguiente cofre, que es el mismo número que el de las cuerdas de la lira de Apolo. ¿No sabéis por dónde empezar a buscar? Os daré una pista... dijo Platón que la música es para el alma lo que la gimnasia para el cuerpo».

→ **Paso 4.** Esto les conducirá a una zona donde estén los anillos olímpicos y la llama, que por la inicial de L les ofrecerá el símbolo de la nota La en un post-it. A partir de aquí deberán buscar por toda la clase las iniciales en elementos que tienen relación con la antigua Grecia de forma que:

Re (agudo y grave) = Reloj despertador.
 Mi = Mitología (dibujo del Minotauro en el laberinto de Creta)
 Fa = Faro (maqueta o dibujo)
 Sol = Sócrates (en un libro)
 La = Llama olímpica (maqueta hecha a mano)
 Si = Sículo (estaría en la columna)
 Do = Democracia (estaría en el libro)

Una vez conseguido esto, tendrán que deducir que el número del candado del segundo cofre es el siete porque es el número de notas de una escala y el de las cuerdas de la lira. Si están un poco perdidos, el fantasma les ayudará haciéndole la pregunta de: ¿cuántas notas hay en la escala?

→ **Paso 5.** El segundo cofre dispondrá la inscripción de la canción, un papel de pentagramas y un boli de tinta invisible, con el que podrán descubrir cómo se ha transcrito el primer compás utilizando los símbolos del ritmo y de la altura que ya han recopilado en pruebas anteriores. Junto a esto, verán un lápiz y un boli por lo que al fin ha llegado el momento de descubrir la canción del *Epitafio de Seikilos*. Una vez terminado, leerán la pista que les llevará al último cofre: “Adivina, adivinanza... ¿En cuántos cantos se cuenta el último año de la guerra de Troya? La respuesta siempre está en los

libros“. Esto podrán encontrarlo revisando el índice de *La Ilíada*, que en realidad han podido incluso ver antes junto a otros libros buscando las pistas de las iniciales.

- **Paso 4.** Al abrir el último cofre con el número 24 encontrarán una flauta, el instrumento de Euterpe. Así ella podrá tocar la canción, lo cual servirá de guía para que todos consigan tocarla con su flauta dulce (o en su defecto cantarla) y por fin, ella podrá descansar en paz en el mundo de los muertos.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGO !

A continuación se exponen algunos aspectos a tener en cuenta en cuanto a la identificación y gestión de riesgos:

- Disponibilidad de materiales: si alguno de los materiales clave no está disponible se podría alterar el desarrollo del *escape room*. La solución sería buscar alternativas que puedan cumplir la misma función o diseñar estrategias de contingencia para adaptar la actividad a las circunstancias específicas.
- Problemas informáticos o tecnológicos: no se usan elementos tecnológicos como proyectores o dispositivos digitales pero, en caso de fallo eléctrico, se propone el uso de linternas, lo cual da un mayor aura de misterio al juego.
- Ausencia inesperada de instructores: si alguno de los monitores o facilitadores no puede asistir, esto podría afectar a la supervisión y dirección de los estudiantes. Por eso, es esencial contar con un personal suplente que conozca la dinámica del *escape room*, dada su complejidad.
- Manipulación de recursos materiales: existe el riesgo de que los materiales puedan dañarse, por lo que es necesario un control de calidad previo y dedicar un tiempo a la preparación del espacio. Asimismo, sería conveniente disponer de materiales de sobra que puedan servir de respaldo en caso de que se tenga que reparar algo.
- Condiciones climáticas en actividades al aire libre: en el caso de tomar la opción de realizar la actividad al aire libre es imprescindible revisar las condiciones climáticas previamente. Además, deberá priorizarse un terreno sin obstáculos, seguro, accesible y sin interferencia de personas ajenas.
- Emergencias médicas: ante la posibilidad de lesiones o emergencias médicas imprevistas, es conveniente contar con un kit de primeros auxilios y personal capacitado. Además, es fundamental recopilar información sobre los participantes (alergias, restricciones dietéticas, lesiones, enfermedades y patologías,...).

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE CONTENIDOS



El método de medición combinará datos cuantitativos y cualitativos recabados durante la actividad, lo cual permitirá ajustar y mejorar futuras ediciones del *escape room*. Por un lado, se evaluará el logro de los objetivos (transcribir e interpretar la melodía del *Epitafio de Seikilos*) y se considerará la eficacia de cooperación en la resolución de problemas. Por otro lado, se recopilará el *feedback* de las personas participantes, pues rellenarán un cuestionario al cumplimentar la actividad (Anexo 1).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



Los formularios y documentos necesarios para la gestión del *escape room* “La maldición de Seikilos” incluirán:

1. Modelos de Medición de Resultados y Evaluación: se proporciona un formulario de evaluación que incluye preguntas específicas para evaluar cada aspecto clave de la actividad (Anexo 2).
2. Autorizaciones legales: se incluirán los documentos de autorización parental para la participación del alumnado en la actividad, así como de la toma de fotografías (Anexo 3).

15. MEMORIA



La actividad se llevó a cabo el 21 de abril de 2023 en la zona exterior que rodea la Iglesia de San Millán de Segovia. Participaron estudiantes de Bachillerato, demasiado mayores para este tipo de dinámicas. Al principio se mostraron tímidos y desconectados, pero gracias a la implicación adicional de las monitoras consiguieron la motivación para adentrarse en la experiencia inmersiva. Guiados correctamente por las pistas, trabajaron en equipo para superar las pruebas establecidas, consiguiendo cumplimentar los objetivos planteados en el *escape room* con éxito.

Bien es cierto, que los estudiantes llevaban varios años sin cursar la materia de Música y habían olvidado conceptos básicos como los nombres de las notas y figuras rítmicas. Por ello, fue necesario que las monitoras les dieran indicaciones para refrescar estos conocimientos hasta que pudieron hacerlo por sí mismos. Además, el espacio proporcionado para la realización era en sí demasiado amplio, aunque este reto logístico se solventó rápidamente acotando un área determinada.

El *feedback* final del grupo de estudiantes y su profesora fue altamente positivo. Reconocieron que la actividad les permitió aprender sobre notación musical, cultura griega y el *Epitafio de Seikilos* de forma dinámica. En general, la actividad logró captar el interés del alumnado, promover su participación activa mediante la resolución de problemas. Cabe añadir que no fue posible tomar fotografías durante el transcurso de la actividad debido a una atención constante requerida por las monitoras para el correcto funcionamiento de la misma.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

La actividad fue cumplimentada con éxito, pero aún así se propone algunos potenciales cambios y mejoras basados en la experiencia. Es importante considerar la edad para el que está destinado el *escape room*. En el caso de encontrar un nivel musical bajo en el estudiantado es conveniente implementar una breve introducción musical para refrescar conceptos olvidados y diversificar la complejidad de las pruebas; por ejemplo, seleccionar un fragmento más corto para transcribir. Aunque es posible realizar la dinámica al aire libre, un espacio cerrado facilitará la distribución de los materiales. Por último, si se quiere documentar la actividad con fotos y vídeos del proceso es necesario contar con personal adicional, ya que un monitor/a y la actriz que interpreta el fantasma de Euterpe deben acompañar al grupo de participantes en el proceso.



17. CONCLUSIONES



La implementación del *escape room* “La Maldición de Seikilos” ha demostrado ser una experiencia educativa enriquecedora. Desde un enfoque interdisciplinar que fusiona elementos históricos, culturales y musicales de la civilización griega proporciona aprendizaje significativo, siendo la gamificación y la cooperación las principales estrategias metodológicas implementadas.

La participación activa del alumnado en la resolución de problemas promueve no solo el trabajo en equipo, sino también el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Además, se pretende despertar el interés por aspectos menos conocidos de la historia de la antigua Grecia a partir de referencias en todas las pistas y elementos involucrados.

El *escape room* “La Maldición de Seikilos” destaca como una herramienta efectiva para consolidar el aprendizaje en la notación musical de una forma dinámica. A través de esta dinámica, el alumnado se sumergirá gradualmente en el

proceso de transcribir e interpretar el *Epitafio de Seikilos*. Esta inmersión práctica les permitirá además apreciar la música antigua como parte del patrimonio.

Tras haberla puesto en práctica, se considera que la actividad es un método efectivo para fomentar el aprendizaje musical aprovechando el contexto histórico-cultural de la antigua Grecia. La adaptabilidad y flexibilidad de este *escape room* permiten su implementación en diversos contextos educativos, posicionándolo como un recurso valioso y versátil para la enseñanza en Educación Secundaria Obligatoria.

18. IMÁGENES

A continuación, se ofrece una imagen que sirve de apoyo para la preparación de materiales y realización de la actividad.



Epitafio de Seikilos



Nivel Conocimientos Musicales: 1,5 - Nivel Razonamiento Lógico: 2

Es la composición musical más antigua que se conserva completa. Data de Grecia en el siglo I-II a. C. Fue hallado en una columna de mármol puesta sobre la tumba que había hecho construir Seikilos para su esposa Euterpe, cerca de Éfeso, en la actual Turquía.

C Z̄ Z̄̇ K I Z İ	K̄ I Z̄ İK̄ O C̄ Q̄̇	C K Z İ K̄ I K̄ C̄ Q̄̇	C K O İ Z̄ K̄ C̄ C̄X̄İ
Ὁ σον ζῆς, φαί νου,	μη δέν ὀλ ως σύ λυ ποῦ.	πρὸς ὀλ ἰ γον ἐ στί τὸ ζῆν,	τὸ τέ λος ὁ χρόνος ἀπαι τεῖ.

Analicemos su escritura:*

- En la parte superior los símbolos representan la duración.



Hay valores cortos (1 pulso/crono), medios (2 pulsos) y largos (3 pulsos).

Cuando aparece una ligadura, el valor aplica a todo grupo ligado, repartido entre sus notas.

El punto se usa para enfatizar, pero no lo transcribiremos.

- En la parte central están representadas las notas, así como las ligaduras



Esta estructurada en cuatro versos con una duración de 12 pulsos cada uno, con una línea melódica en un ámbito de 8ª.

- En la parte inferior está la letra. Su significado es:

"Mientras vivas, brilla, no sufras por nada en absoluto. La vida dura poco, que el tiempo todo lo reclama"

Transcribe la partitura:

C Z̄ Z̄̇ K I Z İ	K̄ I Z̄ İK̄ O C̄ Q̄̇	C K Z İ K̄ I K̄ C̄ Q̄̇	C K O İ Z̄ K̄ C̄ C̄X̄İ
Ὁ σον ζῆς, φαί νου,	μη δέν ὀλ ως σύ λυ ποῦ.	πρὸς ὀλ ἰ γον ἐ στί τὸ ζῆν,	τὸ τέ λος ὁ χρόνος ἀπαι τεῖ.



* La correspondencia entre los valores y las notas es aproximada. Existen múltiples interpretaciones de la transcripción.



por Carlos Sax Alcázar



musicacriptada.es

Nota: tomado de Epitafio de Seikilos [Fotografía], por Música Encriptada, 2020.

<https://tinyurl.com/ym32jx3w>

3.6. LEYENDAS Y GESTAS DE HISPANIA CONTADAS POR EL FOLK METAL

— ÁLVARO HERVÁS AGUILAR Y PAULA ROLDÁN MEDINA —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



4.º de ESO.

Adaptable a cualquier curso de ESO y Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura Clásica, Música.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer algunos mitos y leyendas relacionadas con la presencia de Roma en Hispania, así como conocer la cultura y las tradiciones de los pueblos celtíberos como Numancia por medio de las fuentes grecorromanas, así como por los grupos de folk metal español. Para ello se contarán algunos mitos que no suelen ser conocidos.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: leer los mitos y comprenderlos.
- Latín: leer algunos fragmentos en latín y saber lo que significan.
- Educación Física: practicar la danza, intercalando movimientos que combinan el ritmo, la sincronización y el espacio entre el alumnado.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: una parte teatralizada (Anexo 1) y otra más práctica. En la parte teatralizada, se explica el mito, la leyenda o la tradición a través de un diálogo entre varios personajes. Tras la introducción al mito, se procede a insertar la canción que se acompaña de una danza para contextualizar al alumnado. De esta manera, se pretende crear un interés por la historia antigua en la Península Ibérica.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 4.
- Máximo: 35.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



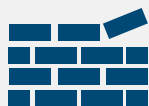
- Mínimo: 45 minutos.
- Máximo: 1:15 h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir las letras de las canciones empleadas para la actividad (Anexo 2)
- Descargar la música empleada para la actividad (Anexo 2)
- Imprimir secuenciación de la danza (Anexo 3)
- Imprimir diplomas

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Letras de las leyendas escogidas del grupo Salduie
- ✓ Sistemas de imagen y sonido (altavoces, proyector)
- ✓ Guitarra, pandero y pandereta de pie (al menos pandero y la pandereta)
- ✓ Canciones descargadas
- ✓ Texto de Silio Itálico acerca de la tradición de la *Descarnatio*

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Necesidad de un espacio amplio y con la menor contaminación acústica posible para facilitar las explicaciones, la escucha activa de las piezas musicales y la posterior interpretación de la danza. La amplitud es importante para albergar al alumnado, así como para desarrollar la danza, con la finalidad de que se puedan realizar actividades prácticas sin interrupción y controlar fácilmente al alumnado. Por ejemplo, un aula con sillas plegables, un gimnasio o un salón de actos. Se necesita también otro docente que tenga conexión eléctrica para poder conectar el sistema de imagen y sonido.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Comprobar que el sistema de imagen y sonido funciona correctamente.
- **Paso 2.** Comenzar con el teatro e interactuar con el público.
- **Paso 3.** Explicar las distintas leyendas y costumbres tanto romanas, como celtíberas a través de las canciones.
- **Paso 4.** Invitar al alumnado para que cante o siga el ritmo de la última canción interpretada en directo.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



Si el espacio donde se va a impartir la actividad es muy amplio, se podría incluir un sistema de microfonía para que se pueda escuchar bien la canción que se va a interpretar en directo. Solución: añadir un micrófono al sistema de sonido. Si el sistema de imagen y sonido falla. Solución: todo el material se llevará en papel por si ocurre algún problema con la tecnología. Asimismo se dispone de un altavoz de carga inalámbrico para conectarlo mediante bluetooth al móvil y así poder reproducir la música.

Ausencia de alguno de los instructores. Solución: se contacta con otro docente de alguna de las materias interdisciplinarias o en última instancia un profesor de guardia que ayude a organizar al alumnado y esté para ayudar a solventar cualquier situación.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 4)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

- Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 5)
- Análisis de resultados y evaluación de la actividad



15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 22 de abril de 2022 en el Centro Cultural San José de Segovia. Participaron alrededor de 30 estudiantes y la actividad tuvo una duración de una hora y cuarto. Durante la parte teatral, el alumnado tuvo una actitud correcta, se mostró muy interesado en las explicaciones y, en las partes donde se reproducían las distintas canciones también se mostró muy participativo acompañando con palmas. Del mismo modo, al final de la actividad, se interpretó la canción “Caelia”, de la banda zaragozana Salduie, donde una parte del alumnado se animó a cantar con los organizadores de la actividad.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Mejoras: se puede hacer un vídeo animado en cada canción para que el alumnado entienda mejor la historia que se le está contando.



17. CONCLUSIONES



La actividad logró ser una forma educativa, divertida e interesante de contar la historia antigua de Hispania al alumnado, además de acercar y dar a conocer el género folk metal a un público mucho más joven del habitual.

18. IMÁGENES



Imagen 1: *Realización de la parte coreográfica en el Centro Cultural San José el 22 de abril de 2022.*



Imagen 2: *Realización de la parte teatralizada en el Centro Cultural San José el 22 de abril de 2022.*

3.7. ROMA, UNA HISTORIA NARRADA A TRAVÉS DE SUS MONEDAS

— JUAN ANTONIO BARRAJÓN PÉREZ Y PABLO NAVARRO MÁRQUEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



De 4º de la ESO en adelante.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Arqueología, Historia, Cultura clásica y Latín.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer la historia de la antigua Roma a través de su historia monetaria repasando las piezas más significativas. Al finalizar la actividad, el alumnado deberá ser capaz de identificar en las monedas sus elementos básicos como los tipos, las leyendas, las marcas y los metales, además de sus técnicas de fabricación.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Historia del Arte: identificar los tipos de la moneda y su iconografía.
- Matemáticas: calcular los divisores de las monedas según su sistema ponderal.
- Economía: realizar una comparativa entre el sistema económico romano con elementos de la actualidad.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

La actividad dispondrá de dos partes: una teórica, en la que se desarrollarán los conceptos principales relacionados con la numismática antigua; y otra práctica, en la cual el alumnado realizará una catalogación de las monedas seleccionadas y una reflexión sobre las diferencias y semejanzas con la economía de nuestro tiempo.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 10.
- Máximo: 15.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA

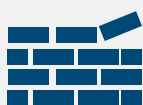


- Mínimo: 1 hora
- Máxima: 1 hora y media.

8. ACCIONES PREPARATORIAS

- Colocar una mesa en la que se pueda distribuir correctamente el material.
- Imprimir las imágenes de las piezas y de las técnicas de fabricación (Anexo 1).
- Imprimir apuntes orientativos para el docente sobre el contenido teórico del taller (Anexo 2).
- Imprimir la ficha de catalogación (Anexo 3).
- Imprimir el cuestionario de evaluación (Anexo 4).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Impresiones de las piezas monetarias y de las técnicas de fabricación (Anexo 1).
- ✓ Apuntes orientativos para el docente (Anexo 2).
- ✓ Ficha de catalogación (Anexo 3).
- ✓ Cuestionario de evaluación (Anexo 4).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Lugar al aire libre con el suficiente espacio para colocar la mesa y para albergar al número máximo de participantes.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Presentación de la actividad. Se explicará a los participantes en qué consiste el taller y cómo se desarrollará paso a paso, es decir, serán informados de los pasos posteriores a este.
- **Paso 2.** Principales elementos de las monedas: sus principales tipos, leyendas y marcas, metales, contextualización. Dichos elementos se explicarán usando como ejemplo las monedas impresas del Anexo 1.
- **Paso 3.** Formas de acuñación: a martillo y fusión. Tras haber señalado los elementos destacables de las piezas, se procederá a la explicación de estas dos formas de producción monetaria en la Antigüedad usando, a modo de ejemplo, las ilustraciones incluidas en el Anexo 1.
- **Paso 4.** Sistemas ponderales romanos. Se explicarán los sistemas de medida de peso monetarios de la Antigüedad romana usando las monedas impresas. Las monedas más pertinentes para explicar estos sistemas son el as y sus divisores.
- **Paso 5.** Explicación expositiva de las monedas propuestas y su contexto histórico, atendiendo a la identificación y descripción de sus diferentes elementos.
- **Paso 6.** Tarea propuesta el estudiantado: habrá de catalogar las monedas cumplimentando la ficha de catalogación (Anexo 3).
- **Paso 7.** Breve coloquio final sobre lo aprendido, reflexionando sobre la economía antigua y estableciendo comparaciones con la actual.
- **Paso 8.** Entrega a los participantes del cuestionario de evaluación (Anexo 4) para su cumplimentación.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- En caso de pérdida o robo del material, siempre se tendrá más material disponible que no será expuesto en la mesa y que será guardado en un lugar donde no corra peligro.
- Si se diese la ausencia de alguno de los instructores, una de las posibilidades consistiría en reducir el aforo permitido a la actividad. La otra, en contar con el apoyo de un tutor o voluntario.
- Ante la posibilidad de adversidades meteorológicas se buscaría un espacio cubierto donde poder realizar el taller.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



La medición y evaluación de resultados se realizará a través de un cuestionario de evaluación (Anexo 4).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

No procede.



16. CONCLUSIONES



La actividad servirá, en definitiva, para crear conciencia temprana de la importancia de los objetos monetales como piezas de un importante valor histórico que aportan información sobre la política, la ideología, la cultura y la religión de un estado en un momento concreto.

3.8. *AQVA ET EPIGRAPHIA.*

LA MANIFESTACIÓN DEL PODER DE ROMA

— EVA MARÍA MORALES RODRÍGUEZ Y HELENA GOZALBES GARCÍA —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)

- Ciencias Sociales 1º E.S.O.
- Cultura Clásica 4º E.S.O.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO

Geografía, Historia, Historia del Arte, Arqueología, Filología Latina y Filología Griega.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Presentar la importancia del agua en la ingeniería y arquitectura de las ciudades romanas. En este sentido, resaltar el valor patrimonial del acueducto de Segovia como exponente de obra hidráulica en el panorama hispano, y resaltar el papel de la epigrafía monumental a través de las inscripciones que albergaba en letras de bronce dorado. Según este texto sabemos que fue rehabilitado por los magistrados del municipio flavio de Segovia en época del emperador Trajano en el 98 d.C.

En el taller se pretende reproducir este epígrafe conservado en el sotabanco, concretamente, tres líneas de agujeros que servían para fijar las espigas de las letras bronceíneas doradas fijadas en los sillares de granito.

Se explica la tipología de escritura, en este caso, la capital clásica como tipo ideal para una escritura del poder, por su elegancia y la facilidad de su lectura; así como mostrar la técnica de este epígrafe realizado mediante letras recortadas.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: lectura de textos.
- Educación Plástica: diseñar, dibujar, recortar y montar las letras para la lectura del texto epigráfico. Una alternativa es hacer uso de los modelos ya propuestos (Anexo 1), que se podrían también pintar en color dorado.
- Matemáticas: medidas y proporción de las letras.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



En esta actividad se explica al alumnado los tipos de escritura y soportes empleados por Roma; sobre todo, se trata de que el alumnado entienda el porqué del empleo de una tipología concreta en los monumentos. La letra capital clásica es el tipo perfecto para manifestar la autoridad, dado su refinamiento y la sencillez de su interpretación, y es la que se evidencia en el acueducto de Segovia.

En este taller se propone como actividad el conocimiento de la técnica de las *litterae caelatae* (letras recortadas) y para su puesta en práctica se pretende que disfruten creando la inscripción del sotabanco del Azoguejo de la cartela dedicatoria del acueducto de Segovia.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 8.
- Máximo: 20.



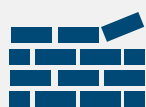
7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA

- Mínimo: 45 minutos
- Máximo: 90 minutos

8. ACCIONES PREPARATORIAS

- ✓ Opción a. Imprimir letras del epígrafe del acueducto con fuente Trajan Pro (<https://sp.maisfontes.com/trajan-pro.fuente>) utilizando papel dorado (Anexo 1)
 - Procurarse tijeras escolares punta roma para recortar.
 - Preparar bloques o láminas de corchos.
 - Adquirir chinchetas de latón dorado o sujetadores de papel latonado.
 - Adquirir grapas o cinta adhesiva.
 - Imprimir autorización de actividad para padres/madres/tutores (Anexo 6).
- ✓ Opción b. Confeccionar plantilla letras capital romana en papel cuadriculado y adquirir rotulador metálico dorado para colorear letras (Anexo 2).
 - Procurarse tijeras escolares punta roma para recortar.
 - Imprimir folios con base imagen de bloque de granito
 - Preparar cartones o cartulinas y adhesivos de cola en barra.
 - Adquirir grapas o cinta adhesiva
 - Imprimir autorización de actividad para padres/madres/tutores (Anexo 6).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Plantilla letras (Anexos 1 y 2)
- ✓ Tijeras escolares punta roma
- ✓ Láminas de corcho, cartones o cartulinas
- ✓ Chinchetas de latón dorado
- ✓ Autorización (Anexo 7)

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Es aconsejable realizar la actividad en un espacio cerrado, donde haya un proyector para apoyar la introducción con imágenes, y mesas para realizar la inscripción monumental. Es importante que dicho espacio sea amplio, para poder reconstruir la inscripción completa con los sillares de corcho, y permita su lectura, interpretación y comentario.

Se podría adaptar al aire libre, si las condiciones meteorológicas lo permiten o si es un espacio con bancos, donde el alumnado se pueda apoyar para hacer las manualidades de pintado, recortado y pegado de letras.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Lluvia de ideas sobre la ingeniería romana para evaluar los conocimientos previos: ¿Qué sabéis sobre la Historia de Roma? ¿Cómo se construye una ciudad romana? ¿Cómo llegaba el agua a las ciudades? ¿Sabéis qué es un acueducto romano? ¿Qué mensaje ofrecen los monumentos? ¿Podríais nombrar algún ejemplo? Para aclarar conceptos básicos o profundizar en aspectos concretos se puede proporcionar un glosario de términos a los /las participantes. (10 minutos).
- **Paso 2.** Muestra de ejemplos de monumentos donde se documenta el uso de la técnica de letras recortadas (*litterae caelatae*) (Anexo 3). (10 minutos).
- **Paso 3.** Planteamiento de la actividad y formación de grupos. Se reparte el texto epigráfico y los materiales necesarios entre el alumnado. (Anexo 4) (5-10 minutos)
- **Paso 4.** Confección del epígrafe por grupos, a modo de juego. (30 minutos).
- **Paso 5.** Unión de todos los fragmentos grupales (10 minutos).
- **Paso 6.** Transcripción, traducción y comentario del epígrafe monumental (Anexos 5) (20 minutos).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



- Falta de proyector. Proyectar imágenes desde el dispositivo móvil de los monitores o llevar preparadas las imágenes en fotocopias a color.
- El alumnado no conoce ningún acueducto. Se proporciona al alumnado información de los ejemplos más destacados del Imperio romano.
- El alumnado no ha realizado la parte de la inscripción adjudicada. Los monitores llevarán la inscripción completa (Anexo 1) o ayudarán al grupo, incluso si los/las estudiantes han realizado la suya.
- Ausencia de alguno de los monitores: reducción del número de grupos.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación.

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 6).



15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2024 en el IES María Moliner de Segovia en el marco de las actividades del Día de la Fundación de Roma. En ella participó alumnado de primero de ESO y de segundo de Bachillerato. Se propusieron dos actividades en función del nivel educativo: una consistió en recortar las letras del acueducto de Segovia, para revelar la importancia de la inscripción de este monumento; y otra, donde se realizó la traducción y la creación de un epígrafe personal que iría ubicado en foro de Segovia. El alumnado se mostró muy activo y colaborativo.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS



- La actividad podría plantearse como un proyecto más amplio y confeccionar otros epígrafes monumentales hispanos (arquitabe del templo de Marte en Mérida, mausoleo de Fábara, arco de Medinaceli, teatro de Emerita, foro de Sagunto, foro de Torreparedones, etc.).
- Pueden crear su propio epígrafe para así incentivar la creatividad.

17. CONCLUSIONES



La actividad puede ser muy satisfactoria, tanto para el alumnado como para el equipo docente. El alumnado no solo conoce la epigrafía monumental, sino que comienza a valorar el patrimonio histórico-arqueológico.

16. IMÁGENES



Imagen 1. Muestra de la inscripción a realizar por el alumnado.



Imagen 2. Ejemplo de littera caelata a realizar por el alumnado.

3.9. CARTAS NUNCA ESCRITAS

— ALBERTO DE LA GUARDIA GARCÍA Y FRANCISCO JAVIER LÓPEZ PÉREZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Desde 1º a 4º de ESO.
- Adaptable a algunos cursos de Primaria y Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Cultura Clásica, Latín, Griego.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Conocer los principales personajes mitológicos a partir de la creación de cartas “aberrantes” entre estos mismos para fomentar la creatividad del alumnado.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura Castellana: redacción y comprensión lectora.
- Educación para la Ciudadanía: aprender a respetar, comprender y valorar a los/as compañeros/as.
- Lengua Extranjera: realizar la actividad en una lengua extranjera en caso de una educación bilingüe.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

La actividad está dividida en dos partes: una parte teórica y otra práctica. En la parte teórica, se dará una explicación general de los personajes mitológicos más relevantes, además de ofrecer al alumnado una exposición con una breve descripción de todos. En la práctica, el alumnado redactará una carta amorosa, amistosa o de odio destinada a su pareja desde el punto de vista del personaje que le haya tocado. Con esto se pretende animar y motivar al alumnado a conocer de manera lúdica diversos aspectos de la cultura clásica, especialmente la mitología.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 10.
- Máximo: 20.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS

- Realizar una presentación de PowerPoint con la información de los Anexos 1 (biografías de personajes mitológicos) y 2 (ejemplo de carta).
- Imprimir el Anexo 3 (diplomas).
- Imprimir el Anexo 4 (encuestas de evaluación).
- Imprimir unas alitas recortables para colocarlas en el sombrero del instructor y caracterizarlo como el dios Hermes.
- Preparación de un espacio suficientemente amplio que cuente con proyector o pizarra digital, pantalla y altavoces.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- ✓ Gorro de Hermes.
- ✓ Mesas y sillas.
- ✓ Materiales de escritura: hojas de papel, lápices y gomas de borrar, bolígrafos y lápices de colores y rotuladores.

- ✓ Una bolsa.
- ✓ Un recipiente pequeño para depositar los papelitos para hacer el sorteo.
- ✓ Pizarra digital o proyector.
- ✓ Fichas descriptivas de los personajes mitológicos (Anexo 1).
- ✓ Hoja que contenga un modelo para hacer una carta (Anexo 2).
- ✓ Diplomas (Anexo 3).
- ✓ Encuesta de evaluación (Anexo 4).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un aula con mesas y sillas disponibles para todos los estudiantes (al menos 20), con un espacio amplio que permita la posterior lectura de cartas. Debe contar con un proyector o pizarra digital, así como ventanas con persianas que puedan cerrarse para la correcta visualización del contenido proyectado. Es necesario además que el aula esté suficientemente aislada para evitar la contaminación acústica.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Los monitores realizan la contextualización de la actividad. Desde este momento los monitores llevan el gorro de Hermes (5 minutos).
- **Paso 2.** Los monitores explican algunos apartados teóricos acerca de la mitología. Para esta explicación se hará uso del proyector y se usará una presentación ilustrativa que ayude a su comprensión (10 minutos).
- **Paso 3.** Los monitores dividen al alumnado en parejas (2 minutos).
- **Paso 4.** Cada participante escoge un papel del recipiente que contiene el nombre de su personaje mitológico. No debe comunicárselo a nadie, solamente a su pareja. Se le entregará también un folio con la biografía de todos los personajes y un modelo de carta (2 minutos).
- **Paso 5.** El alumnado escribirá una carta a su pareja de tipo amorosa, amistosa, de odio, etc. Para este paso contará con folios, lápices, bolígrafos y otros materiales, pudiendo decorar la carta a su gusto. Es muy importante fomentar por parte de los monitores la imaginación del alumnado y permitirles también adquirir autonomía para

la realización de su trabajo. Supervisarán, por tanto, la realización de las cartas, dando respuesta a las posibles dudas. Se recordará que el alumnado no debe escribir en su carta el nombre del personaje que representa. Durante la realización de la actividad se puede ambientar el aula con música. (25 minutos).

- **Paso 6.** Cada participante depositará su carta en la bolsa que llevará uno de los monitores (2 minutos).
- **Paso 7.** Los monitores repartirán las cartas aleatoriamente. (1 minuto).
- **Paso 8.** Cada participante leerá la carta que le ha tocado y entre todos tratarán de adivinar qué participante la ha escrito (35 minutos).
- **Paso 9.** Los monitores entregarán dos premios correspondientes al participante que ha realizado la carta más original y a la pareja que haya adivinado más personajes (2 minutos).
- **Paso 10.** Los monitores entregarán una encuesta sobre la realización de la actividad (5 minutos).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- En caso de que no haya proyector o no funcionen los medios tecnológicos se puede hacer la explicación teórica sin la proyección.
- Si faltase uno de los monitores, el otro puede realizar la actividad sin perjuicio o solicitar la ayuda de otro instructor.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Se realizará una encuesta tipo test con breves preguntas para saber el grado de satisfacción del alumnado (Anexo 4)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 5).





15. CONCLUSIONES



Este taller pretende poner en práctica conocimientos sobre la Mitología Clásica, donde el alumnado pueda aprender de una manera más lúdica. Aparte de trabajar aspectos como la expresión escrita y oral, se pretende fomentar algunos aspectos como el respeto mutuo y el trabajo en parejas, además de trabajar los contenidos de manera creativa desde una perspectiva de género e identidad sexual.

3.10. LA COSMOGONÍA DEL HORÓSCOPO

— MARÍA JIMÉNEZ MARTÍNEZ Y LLUIS MENÉNDEZ CUESTA —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Desde 1º a 4º de ESO.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura Clásica y Ciencias de la Naturaleza.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer algunos mitos relacionados con el origen de las constelaciones del horóscopo. Al finalizar, el alumnado debe ser capaz de identificar las constelaciones y relacionarlas con sus mitos. Para ello se llevan a cabo distintas actividades lúdico-didácticas.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua Castellana y Literatura: leer los mitos y comprenderlos.
- Biología y Geología: reconocer las principales constelaciones y explicar para qué son útiles (p. ej. orientación).
- Lengua Extranjera: realizar la actividad en una lengua moderna.
- Educación Plástica: crear un firmamento con las principales constelaciones (p.ej. goma eva, cartón, cartulina, arcilla, papel, etc.).

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: una teórica y otra práctica. En la parte teórica, se explica el mito correspondiente al origen de cada constelación. En la parte práctica, se realizan distintas actividades para consolidar los conocimientos. De esta manera, se busca despertar el interés en la cultura clásica y la astronomía.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 2.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



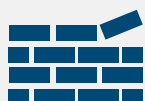
- Mínima: 1 hora (adaptable).
- Máxima: 2 horas (adaptable).

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Conseguir imágenes de las constelaciones.
- Descargar “Star Walk 2”, una aplicación que permite ver el firmamento.
- Imprimir los Anexos 1 y 2 (actividades lúdicas).
- Imprimir el Anexo 3 y enviar a los padres para su firma (Autorizaciones).
- Imprimir y traer firmado el Anexo 4 (Diplomas).
- Imprimir o preparar para su proyección en el aula con ayuda de las TICs el Anexo 6 (Imágenes correspondientes a los mitos).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Imágenes sobre los mitos, en este caso, las correspondientes a los horóscopos (Anexo 6).
- ✓ Vídeos sobre dioses y héroes (Anexo 8).
- ✓ Tarjetas del juego de cartas (Anexo 1).
- ✓ Tarjetas del tabú (Anexo 2).
- ✓ Diplomas: uno para cada estudiante (Anexo 4).
- ✓ Texto de los mitos escogidos (Anexo 5).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Es necesario un espacio con la menor contaminación acústica posible. Es necesario que puedan cerrarse las ventanas para evitar que entre luz natural para la reproducción de material audiovisual. Por ejemplo, un aula con proyector y poco ruido.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Mostrar imágenes de las constelaciones seleccionadas.
- **Paso 2.** Enseñar el nombre científico en latín de las constelaciones.
- **Paso 3.** Explicar el mito del origen de estas constelaciones.
- **Paso 4.** Enseñar con la aplicación “Star Walk 2” la posición de las constelaciones en el firmamento.
- **Paso 5.** Dividir al alumnado en grupos hasta un máximo de 12.
 - A cada grupo se le dará una imagen de su constelación y las imágenes que representan los mitos explicados en clase. Deberán relacionar la constelación con las imágenes correspondientes al mito.
 - A cada grupo creado anteriormente se le repartirán unas tarjetas, las cuales contienen una constelación o personaje y varias palabras prohibidas. Se enfrentará un grupo contra otro, de manera que uno leerá las tarjetas sin decir las palabras prohibidas o perderá un punto. El otro, por su parte, tendrá que adivinar de qué personaje o constelación se trata. Si lo consigue ganará un punto.
- **Paso 6.** Invertir el grupo de la segunda actividad del paso anterior.
- **Paso 7.** Concluidas las actividades, hacer entregas de los diplomas (Anexo 4).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



- Problemas con la conexión a Internet. Solución: traer el material audiovisual descargado.
- Ausencia sobrevenida de alguno de los monitores. Solución: realizar la actividad creando grupos de menor número de alumnado o con la ayuda de algún tutor.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 7).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 3).



15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en el CEIP Villalpando de Segovia, con motivo de la celebración del Día de la Fundación de Roma. Participaron alrededor de 30 estudiantes y la actividad tuvo una duración de una hora y media aproximadamente. Durante la parte teórica el alumnado se mostró muy interesado en la explicación y realizó preguntas sobre los conceptos que no entendía. A su vez, en la parte práctica el alumnado mostró gran interés en participar en los juegos que se plantearon. Al terminar la actividad el alumnado recibió su diploma.

Puesto que la actividad no pudo realizarse con el alumnado objetivo, sino con alumnado de Educación Infantil, se adaptó el contenido simplificándolo y se ofrecieron diferentes actividades adecuadas a su edad: un pintacaras y dibujos para colorear.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Para cursos superiores se puede ofrecer explicaciones sobre otras constelaciones que no guarden relación con el horóscopo, con el objeto de profundizar aún más en el conocimiento de las mismas. Para ello podría elaborarse un glosario de estas constelaciones indicando cuándo fueron descubiertas y cómo fueron útiles para la humanidad, por ejemplo, indicando que a través del uso de las constelaciones los viajeros conseguían orientarse.



17. CONCLUSIONES



La actividad supuso un acercamiento lúdico al mundo clásico por parte del alumnado, consiguiendo que se interesaran por los mitos, las constelaciones y los horóscopos.



4. Educación Secundaria y Bachillerato

4.1. *TORQVETOR*:

EL TWISTER ROMANO

— MARÍA DEL CARMEN ORTIZ SÁNCHEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Alumnado de entre 1º de ESO y 1º de Bachillerato. La actividad no requiere dividir al alumnado por edad, ya que se considera que los participantes parten con los mismos conocimientos y el tratamiento será el mismo para todos.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín y Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Conocer, en la lengua latina, el léxico relacionado con la anatomía humana, además de los colores y los términos para designar la derecha y la izquierda.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



Es posible relacionar la actividad de *TORQVETOR* con otras disciplinas, tales como:

- Biología: el alumnado es capaz de reconocer las diferentes partes del cuerpo humano y asignarle un término latino.
- Educación Física.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



Esta actividad queda dividida en dos partes: aprendizaje y práctica. En la primera parte, se expone al alumnado el léxico necesario para poder superar la actividad. La explicación se hace por medio del “*Musa dicit*” (para más información, *vid. infra* 11), buscando su amenización y ludificación. A continuación, en la parte práctica, el alumnado jugará a *TORQVETOR* siguiendo las instrucciones del organizador de la actividad y empleando el léxico aprendido en la parte anterior.

Los manuales necesarios para la recopilación del léxico de ambas actividades se mencionan en 9. *Materiales y Recursos Didácticos*.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

Pueden participar hasta 30 personas. Sin embargo, debido a las características del juego y el soporte sobre el que se debe jugar, es necesario dividir al estudiantado en grupos, que deben constar de:

- Mínimo: 2.
- Máximo: 5.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA

La actividad, *per se*, tiene una duración mínima de 1h y una duración máxima de 1h30', en función de la cantidad de participantes inscritos a ella. La primera parte es común para todo el alumnado y todos la realizan simultáneamente. Sin embargo, en la segunda parte debe procederse a la formación de grupos ya explicada en el punto anterior (*vid. supra* 6).

Se establece, ahora, una duración por partida:



- Duración mínima: 5'.
- Duración máxima: 10'.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



La actividad no requiere una preparación previa más allá de distribuir al alumnado por el espacio físico y alejar del grupo cualquier obstáculo que pueda suponer un riesgo.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Se requiere, como mínimo, un kit de juego de *Twister* (Anexo 1), el juego original del que surge esta actividad. Dicho kit cuenta con una alfombra y un disco con una flecha giratoria. Si se dispone de más de una alfombra de juego, varios grupos de participantes pueden jugar de manera simultánea.

Por otra parte, el léxico latino se obtendrá de los manuales de Col (2007) y Wilby (1892), además del diccionario básico Mir (1950) o equivalente.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



TORQVETOR puede realizarse en cualquier espacio físico, siempre y cuando la acústica sea óptima y el clima, favorable. En el caso de disponer de un espacio cerrado, debe tenerse en cuenta la amplitud de este, de manera que el alumnado pueda moverse sin entorpecerse mutuamente. Además, debe ser un espacio luminoso y ventilado. Si, por otra parte, se elige un recinto al aire libre, es posible realizar la actividad siempre y cuando las condiciones atmosféricas sean propicias (temperatura exterior media, sin lluvia o viento).

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** “*Musa dicit*”: este primer paso se realiza con el conjunto de todos los participantes. La persona organizadora lidera el juego de “*Musa dicit*”, la versión latina de *Simón dice*, para que el alumnado comprenda el léxico que se va a utilizar a continuación.
- **Paso 2.** Se extiende, sobre el suelo, la alfombra de *TORQVETOR*.
- **Paso 3.** *TORQVETOR*. Por grupos, se juegan partidas de entre 5 y 10 minutos, de manera que todo el alumnado pueda participar e, incluso, repetir.

Es preferible designar al alumnado de cada agrupación con las siguientes etiquetas: *Primus Lusor*, *Secundus Lusor*, *Tertius Lusor*, *Quartus Lusor* y *Quintus Lusor* (dependiendo del número de jugadores). De esta forma, en el caso de estar jugando varios grupos de personas a la vez, solo será necesario ordenar “*Quinte Lusor, colorem caeruleum cum manu laeva tange!*”, para que cada jugador designado como *Quintus Lusor* dentro de cada agrupación siga la orden.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

Esta actividad no requiere conexión a Internet ni dispositivos que deban ir conectados a la corriente, por lo que no se considera un riesgo la repentina ausencia de luz eléctrica. Al realizarse a la luz del día, bastará con la luz solar. Para evitar cualquier golpe o accidente, se alejará de la zona de juego todo objeto rígido que pueda suponer un riesgo para los jugadores (mesas, sillas...).

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



La mera observación del alumnado durante el transcurso de la actividad será suficiente para juzgar si se ha logrado la adquisición del léxico que se busca con *TORQVETOR*.

Para medir el nivel de desarrollo de la actividad se hará uso de una rúbrica, desarrollada en el siguiente apartado.

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



- a. Rúbrica para la evaluación de la actividad en función de los resultados obtenidos.

	MAL	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
Organización	La organización es deficiente. Faltan muchos recursos materiales (kits de juego) y no se dispone de un espacio amplio o acondicionado para realizar la actividad.	El desarrollo de la actividad a veces se ve afectada por la falta de organización. Se dispone de pocos kits de juego para el número de participantes.	En pocas ocasiones la coordinación de la actividad se ha visto afectada. El espacio y los recursos materiales son suficientes.	La actividad se desarrolla tal y como se prevé. El espacio es óptimo, amplio y ventilado, y los recursos materiales son suficientes.
Duración	La actividad no se ajusta al tiempo estimado.	La actividad no se ajusta al tiempo estimado.	La duración apenas se desajusta con respecto al tiempo estimado.	La duración se ajusta al tiempo estimado.
Riesgos	Surgen muchos imprevistos o riesgos no contemplados previamente.	Surgen algunos imprevistos o riesgos no contemplados previamente.	Surgen pocos imprevistos o riesgos no contemplados previamente.	No surgen imprevistos o riesgos porque todos se habían contemplado previamente.
Nivel	El nivel de la actividad no se ajusta al alumnado.	El nivel de la actividad se adapta a una pequeña parte del alumnado.	El nivel de la actividad se adapta a una gran parte del alumnado.	El nivel de la actividad se adapta a todo el alumnado.
Edad del alumnado y nivel de integración	La diferencia de edad del alumnado impide por completo el desarrollo de la actividad y la integración en el gran grupo.	La diferencia de edad del alumnado impide bastante el desarrollo de la actividad y la integración en el gran grupo.	La diferencia de edad del alumnado a veces impide el desarrollo de la actividad y la integración en el gran grupo.	La diferencia de edad del alumnado no impide el desarrollo de la actividad y la integración en el gran grupo.

- b. Formulario de autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 2).

15. MEMORIA



Esta actividad se puso en práctica el día 22 de abril de 2022 en un aula de la Biblioteca Pública de Segovia. Participaron en torno a 15 personas y la actividad tuvo una duración aproximada de una hora y media. La duración estimada se prolongó debido al retraso de un gran número de participantes.

Sin embargo, a lo largo de toda la actividad, el gran grupo mostró la mejor actitud y muchas ganas de aprender y de poner en práctica los conocimientos adquiridos. El carácter distendido e informal de la actividad facilitó la integración de los grupos de estudiantes, diversos y desconocidos entre sí, dado que provenían de distintos centros.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Se considera la posibilidad de crear tarjetas con las diferentes partes del cuerpo y su denominación en latín para agilizar el aprendizaje del léxico indispensable para jugar, además de chapas redondas en las que figuren las etiquetas *Primus Lusor*, *Secundus Lusor*... para designar a los participantes.



17. CONCLUSIONES



TORQVETOR consigue ligar, en una sola actividad, la actividad física -que tanto se persigue en el alumnado- con el aprendizaje activo del latín, un método empleado para el aprendizaje de cualquier lengua extranjera. Según lo observado, los participantes se han divertido y han adquirido con facilidad los saberes enseñados.

18. IMÁGENES



4.2. CREATIVIDAD CLÁSICA: EXPLORANDO LA ANTIGUA ROMA A TRAVÉS DE LOS MOSAICOS

— MARÍA DEL CARMEN ALCALDE REYES Y GENOVEVA RUIZ RUIZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- A partir de 2º de ESO y Bachillerato.
- Adaptable a cursos de 6º de Primaria y 1º de ESO (ver punto 11).

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego y Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo es dar a conocer aspectos de la cultura romana a través de la historia de los mosaicos romanos y de su proceso de creación. Al finalizar el taller el alumnado debe ser capaz de elaborar sus propios mosaicos según los modelos (Anexo 4) y empleando los materiales proporcionados (Anexo 3).

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



Es una actividad interdisciplinar con la asignatura de Educación Plástica, pues se realizan mosaicos con diferentes materiales (p.ej. teselas, papel charol, papel de seda o cartulina) y se busca el despliegue de diversas destrezas manuales por parte del alumnado.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



El taller consta de dos partes: una primera teórica y una segunda práctica. En la teórica se explica el origen de los mosaicos y su proceso de elaboración en la antigua Roma. Seguidamente se darán instrucciones al alumnado y se le repartirán los materiales para elaborar, en la parte práctica, los mosaicos. De esta forma tan creativa y divertida se pretende avivar en el estudiantado la curiosidad por el mundo clásico.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 6.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Tiempo mínimo: 1 hora.
- Tiempo máximo: 1:30 horas.

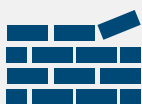
8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir la explicación teórica (Anexo 1) y las imágenes que la complementan (Anexo 2). Una copia por cada participante.
- Fotocopiar los modelos de mosaicos con los que trabajará el alumnado de ESO, a partir de 2º, y de Bachillerato (Anexo 4).
- Fotocopiar los modelos de dibujos de mosaicos para el alumnado de 6º de Primaria y 1º de ESO (Anexo 5).
- Fotocopiar las plantillas de mosaicos para Primaria y 1º ESO (Anexo 6).
- Separar las teselas por colores.
- Repartir al alumnado fotocopias con la explicación teórica (Anexo 1).
- Repartir al alumnado las imágenes que complementan la explicación teórica (Anexo 2).
- Repartir las tablillas sobre las que el alumnado pegará las teselas.
- Repartir entre el alumnado los materiales para preparar la masilla (agua, escayola blanca, vaso de plástico y espátula de madera) con la que compactará las teselas.
- Repartir otros materiales necesarios: lápices, gomas de borrar, esponjas, tijeras, cinta adhesiva y cola blanca.

- El mosaico, una vez realizado, necesita un tiempo de secado, por lo que es conveniente disponer de mesas y sillas en la medida de lo posible.
- Para realizar la masilla se necesita agua, por lo que, si no hubiera acceso a agua corriente en el lugar asignado para el taller, habría que llevarla previamente.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Explicación teórica (Anexo 1).
- ✓ Imágenes para la explicación teórica (Anexo 2).
- ✓ Modelos de mosaicos para el alumnado de ESO, a partir de 2º, y de Bachillerato (Anexo 4).
- ✓ Modelos de dibujos de mosaicos ya realizados para mostrar al alumnado de 6º de Primaria y 1º de ESO (Anexo 5).
- ✓ Plantillas para el alumnado de Primaria y 1º ESO (Anexo 6).
- ✓ Tablilla de madera de 10x10 cm. Una tablilla por participante.
- ✓ Teselas de diferentes colores y materiales (cerámica, papel de seda, papel de charol, cartulina, pegatina).
- ✓ Lápices.
- ✓ Gomas de borrar.
- ✓ Cola blanca.
- ✓ Cinta adhesiva de embalaje.
- ✓ Tijeras de punta redonda.
- ✓ Escayola blanca.
- ✓ Agua.
- ✓ Recipientes o vasos de plástico para hacer la masilla.
- ✓ Espátula de madera o similar para mezclar la masilla.
- ✓ Esponja.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



El espacio puede ser de interior o al aire libre. Para la creación de la masilla se utilizará agua, por lo que, en el caso de que el espacio no tenga acceso a agua corriente, puede llevarse en cubos, botellas, etc. Para la elaboración de los mosaicos serían necesarias algunas mesas y, si fuera posible, sillas. Como alternativa, en caso de no disponer de ellas, los mosaicos podrían elaborarse en el suelo.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para el alumnado de ESO, a partir de 2º, y Bachillerato.

- **Paso 1.** Se explica el origen y la historia de los mosaicos romanos. A cada participante se le facilita la explicación teórica (Anexo 1) y las imágenes que la complementan (Anexo 2).
- **Paso 2.** Se explica el desarrollo del taller didáctico, que consistirá en que los participantes creen sus propios mosaicos romanos.
- **Paso 3.** Se reparte a cada participante una tablilla de madera de 10x10 cm. Sobre ella se elaborará el mosaico.
- **Paso 4.** Se muestra al estudiantado diferentes modelos de mosaicos (Anexo 4).
- **Paso 5.** Cada estudiante escoge uno de los modelos para realizar su mosaico, así como los colores de las teselas que usará.
- **Paso 6.** Las monitoras del taller reparten a cada estudiante las teselas y el modelo escogidos.
- **Paso 7.** Cada estudiante marca los bordes de la tablilla con un lápiz y dibuja sobre ella el modelo de su mosaico.
- **Paso 8.** El estudiantado pega las diferentes teselas de colores con cola blanca para formar el diseño dibujado en el paso anterior. Hay que dejar pequeños huecos entre las teselas para rellenarlos luego con la masilla.
- **Paso 9.** Para compactar las teselas y que no se derrame la mezcla de masilla que luego se añadirá sobre ellas, se rodean todos los bordes del mosaico con cinta adhesiva.
- **Paso 10.** Cada participante prepara la masilla mezclando en un vaso de plástico el agua con la escayola blanca y moviéndola con una espátula de madera. La mezcla resultante debe tener una consistencia parecida a las natillas.
- **Paso 11.** Se añade la masilla por encima de todas las teselas del mosaico para compactarlas.
- **Paso 12.** Con una esponja humedecida en agua se retira el sobrante de masilla.
- **Paso 13.** El mosaico debe dejarse secar durante unos 15 minutos aproximadamente.

Actividad alternativa para el alumnado de 6° de Primaria y 1° de ESO:

- **Paso 1.** La actividad comienza con una explicación, adaptada a la edad del alumnado, sobre el origen y la historia de los mosaicos grecolatinos.
- **Paso 2.** Se hace un recorrido por los diferentes yacimientos arqueológicos donde se conservan mosaicos griegos y latinos.
- **Paso 3.** Se explica el desarrollo del taller didáctico, que consistirá en que los participantes creen sus propios mosaicos romanos.
- **Paso 4.** Se enseña al estudiantado modelos de mosaicos (Anexo 5).
- **Paso 5.** Se muestra al alumnado diferentes dibujos que utilizará como plantilla para realizar sus mosaicos (Anexo 6).
- **Paso 6.** Cada estudiante escoge uno de estos diseños.
- **Paso 7.** Las monitoras reparten a cada participante el dibujo escogido.
- **Paso 8.** Los participantes recortan las plantillas escogidas y las fijan con pegamento de barra sobre una cartulina de tamaño folio.
- **Paso 9.** El alumnado fabrica sus propias teselas con papel de seda, de charol, pegatinas o cartulinas de diferentes colores. Si optan por el papel de seda, harán pequeñas bolitas, y si usan el papel de charol, las pegatinas o las cartulinas, los recortarán en pequeños cuadraditos o en la forma que mejor se adapte al dibujo escogido (en rectángulos, rombos o círculos).
- **Paso 10.** Los participantes pegan las teselas fabricadas anteriormente de diferentes materiales, formas y colores, rellenando el dibujo que escogieron para realizar sus mosaicos. Pueden usar los colores que más les gusten.
- **Paso 11.** El mosaico debe dejarse secar durante unos 15 minutos aproximadamente.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

- Dado que esta actividad también podría realizarla el alumnado de 6° de Primaria y de 1° ESO, se emplearán tijeras escolares y de punta redondeada para evitar riesgos de cortes y pinchazos. Se usará pegamento de barra

escolar, pues, si el pegamento es líquido, podría derramarse y manchar el cuerpo o la ropa del alumnado. Las teselas de cerámica serán sustituidas por modelos realizados en diferentes tipos de papel, como charol o seda, para evitar que el alumnado pueda cortarse con los bordes de las piezas de cerámica.

- En caso de darse la ausencia de alguna de las monitoras, se puede solicitar ayuda al tutor o tutora.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 7) y cuestionario de satisfacción (Anexo 8).

14. CONCLUSIONES



Este taller de elaboración de mosaicos romanos tiene como objetivo despertar en el estudiantado su amor por el mundo clásico. Por un lado, la parte teórica ofrece a los participantes un acercamiento al origen de esta técnica y a sus procesos de elaboración en la antigua Roma, así como a diversos aspectos de esta civilización que se reflejan en las representaciones de estos ornamentos, como los relatos míticos (Dioniso y Neptuno) o el gusto de los romanos por la caza o las carreras de caballos y de carros en el Circo Máximo. Esto permite al alumnado conectar de forma notoria con algunos ámbitos del legado romano para aumentar su comprensión, aprecio e interés por la cultura clásica en un sentido más amplio. Por otro lado, en la parte práctica del taller los estudiantes tienen la oportunidad de crear sus propios mosaicos al estilo romano, actividad que fomenta la creatividad, la participación y el desarrollo de sus destrezas manuales, así como el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales.

4.3. EL PASO AL MÁS ALLÁ EN LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA

— LAURA FANDILA LIBREROS Y NEREA JIMÉNEZ MORAL —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)

Desde 3º de ESO a 2º de Bachillerato.



2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura Clásica, Historia y Filosofía.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer los ritos, cultos y costumbres relacionados con la muerte durante la Antigüedad clásica. Al finalizar, el alumnado debe haber asimilado los ritos funerarios celebrados en Grecia y Roma, cada uno de los roles implicados en ellos, además de encontrar similitudes y diferencias con las costumbres funerarias actuales. Para ello, se llevará a cabo la representación de un funeral y se finalizará con la lectura y escritura de un epitafio en latín.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: se leerán los modelos de epitafios y se hará un comentario comparativo.
- Historia del Arte: se mostrarán imágenes de inscripciones en lápidas y tumbas del periodo romano.

- Psicología: se hará una comparación del duelo por la pérdida de un ser querido en la Antigüedad y la actualidad.
- Filosofía: se reflexionará acerca del papel de los ritos funerarios en las sociedades.
- Lengua Extranjera: se realizará la actividad en una lengua extranjera (inglés, francés, etc.)
- Educación Plástica: se representará el difunto con otros materiales (p. ej. cartón, papel, plastilina). Se hará una representación teatral del rito funerario.

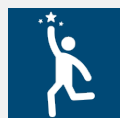
5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de una parte teórica y otra práctica. En la parte teórica, se explicarán los ritos funerarios tanto en Grecia como en Roma. En la práctica, se llevará a cabo una representación de los ritos celebrados en Roma tras asignar los roles implicados. Por último, se leerán distintos ejemplos de epitafios y el alumnado escribirá un epitafio en latín. De esta manera, se busca despertar el interés por la sociedad grecorromana y ayudar a asimilar la importancia del legado clásico y del papel de la muerte en la sociedad del mundo clásico y en la actualidad.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 5.
- Máximo: 20.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



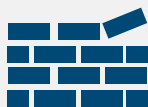
- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir los Anexos 2 y 3 (tabla, fotos, ejemplos y actividad).
- Conseguir un muñeco para realizar el enterramiento, además de materiales para su ajuar funerario (p.ej. monedas, flores, caja, etc.).
- Imprimir el Anexo 4 y enviar a los padres para su firma (Autorizaciones).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Texto acerca de los ritos funerarios en Grecia y Roma (Anexo 1).
- ✓ Tabla comparativa y fotos (Anexo 2).
- ✓ Ejemplos de epitafios y actividad (Anexo 3).
- ✓ Autorización (Anexo 4).
- ✓ Muñeco en representación del fallecido.
- ✓ Ajuar funerario: monedas, flores, útiles decorativos, ropa para el difunto.
- ✓ Plastilina o arcilla para la máscara funeraria.
- ✓ Caja de cartón a modo de sarcófago.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Puede realizarse tanto en un espacio exterior como interior siempre que la contaminación acústica sea la menor posible para facilitar las explicaciones. Por ejemplo, un aula o un patio con poco ruido.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Breve introducción sobre los rituales funerarios grecorromanos.
- **Paso 2.** Repartir los roles (*pollinctores*, *vespillones*, *dissignatores*, *fossores* y familiares del difunto).
- **Paso 3.** Explicar los ritos funerarios grecorromanos en profundidad al mismo tiempo que el alumnado los lleva a cabo sobre el muñeco.
- **Paso 4.** Pedir al alumnado que encuentre las diferencias y similitudes entre las costumbres griegas y romanas y entre esas y las actuales en forma de debate.
- **Paso 5.** Leer los modelos de epitafios (Anexo 3).
- **Paso 6.** Realizar la actividad de escritura de un epitafio en latín.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

- Riesgo de aprensión a la muerte o fallecimiento reciente de algún ser querido del alumnado. Solución: hablar con el estudiante y confirmar que desea participar en la actividad.
- Dificultad para conseguir materiales para la representación del rito funerario. Solución: realizar la representación con un dibujo de papel o cartón.
- Ausencia sobrevenida de alguno de los instructores. Solución: asumir la realización del taller por parte de otro instructor que conozca el desarrollo.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 4).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 3).



15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en la puerta del cementerio municipal de Segovia “Santo Ángel de la Guarda” con la participación de alrededor de 15 estudiantes del IES Ramiro de Maetzu de Madrid. Durante la parte teórica, el alumnado se mostró interesado y participativo en la explicación. También durante la parte práctica mostraron su apoyo y participación para llevar a cabo la representación del rito funerario. Por último, realizaron la escritura de su epitafio a pesar de tener poco conocimiento de latín concluyendo la actividad de manera óptima.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Para completar aún más el taller podrían incluirse diferencias entre géneros en estos rituales, así como las diferencias que podía haber en las ceremonias a personas de distintas edades.



Además de esta profundización sobre los rituales grecorromanos se podría incluir una breve comparación con otras culturas antiguas como la egipcia.

17. CONCLUSIONES



La actividad consiguió ser didáctica, divertida e interesante para el alumnado, que adquirió nuevos conocimientos sobre la sociedad grecorromana a la vez que reflexionó sobre su legado en nuestra propia sociedad y el papel de la muerte en la misma.

4.4. SERIGRAFÍA ROMANA MODERNA

— MAYTE ALONSO MARTÍN —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Alumnado de ESO y Bachillerato, preferiblemente de lenguas y cultura clásicas.
- Adaptable a cursos de Primaria (ver punto 11).

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Cultura Clásica, Griego.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El propósito principal del taller es dar a conocer la técnica de la serigrafía, estampado y pintura de telas de la Antigüedad y su progreso, al mismo tiempo que se muestran los soportes de escritura, especialmente los de origen textil. Asimismo, se pretende dar a conocer algunas de las citas de autores romanos, refranes y adagios latinos, también griegos, incluyendo tópicos literarios con proyección en la literatura occidental.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: conocer citas de autores clásicos incluyendo tópicos literarios con proyección en la literatura occidental.
- Historia: conocer las técnicas de pintura sobre telas de la Antigüedad y su progreso.

- Lengua Extranjera: posibilidad de conocer esas citas en otros idiomas.
- Educación Plástica: escribir de forma artística sobre la tela; también la realización de dibujos sobre ellas.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: una teórica y otra práctica. En la parte teórica, se explican las técnicas de pintura sobre telas de la Antigüedad y su progreso, así como los métodos de escritura a través de sus soportes. En la parte práctica, los participantes deben buscar los textos y su significado para plasmarlos sobre la tela. La búsqueda podrá ser en sus propios teléfonos móviles, en las fotocopias de los Anexos 4 y 5, en una proyección desde el ordenador, o por el medio y forma que se estime oportuno por parte de la persona organizadora del taller.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 4.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



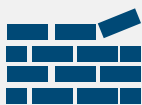
- Mínima: 1h (adaptable).
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Conseguir el material (vid. punto 9).
- Imprimir el Anexo 1 (Autorizaciones) y enviar para que se realice la firma parental. Tantas copias como participantes.
- Imprimir una copia del Anexo 2 (La escritura y la pintura sobre tela). Una copia para la persona facilitadora del taller. Puede ser pertinente que se explicase con anterioridad en clase y se repasase el día del taller.
- Imprimir Anexos 4 y 5 (frases y citas). Una copia de cada anexo para cada grupo.
- Imprimir el Anexo 7 (Cuestionario de Evaluación). Una copia por cada participante.
- Imprimir y traer firmado el Anexo 8 (Certificado). Una copia por cada estudiante.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Mesas y sillas.
- ✓ Bolsas *tote bag*, mochilas de tela, estuches, etc. Los tejidos que admiten mejor la pintura son, por ejemplo, los de algodón, cáñamo o el lino, aunque este último es menos asequible económicamente.
- ✓ Pinturas de tela y pinceles (uno por cada estudiante).
- ✓ Depósitos de agua para mezclas y trapos o papel para limpiar y secar los pinceles.
- ✓ Papel continuo para no manchar las mesas.
- ✓ Conexión a Internet en los teléfonos móviles del alumnado.
- ✓ Ordenador con acceso a Internet y proyector para quien organice el taller (deseable).
- ✓ Autorizaciones, tantas como número de alumnado asistente (Anexo 1).
- ✓ Certificados, uno para cada estudiante (Anexo 8).
- ✓ Citas y textos (Anexos 4 y 5), una copia de cada anexo para cada grupo.
- ✓ Libros sobre el mundo grecorromano (Anexo 6), principalmente para el alumnado de Primaria.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio con la menor contaminación acústica posible para facilitar las explicaciones.

Debe ser lo suficientemente amplio para albergar unos 5 grupos de estudiantes de modo que puedan realizar las actividades sin obstaculizarse.

Mesas grandes o agrupadas para dar cabida a unos 5 grupos formados por unos 6 miembros y sillas para que puedan sentarse.

Por ejemplo, un aula multiusos con mesas y sillas.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de ESO y Bachillerato:

→ **Paso 1.** Hacer grupos de 6 miembros aproximadamente por mesa/s. Dependerá del número de estudiantes y de la disponibilidad de mesas y sillas en el espacio donde se desarrolla la actividad.

- **Paso 2.** Explicar las diferencias entre serigrafía, estampado y pintura de telas, así como las que hay entre inscripción y escritura (Anexo 1). Ha de ser una explicación breve (si se prefiere, vid. Anexo 2). Conviene resaltar que, aunque se ha elegido ese nombre para la actividad, son técnicas distintas.
- **Paso 3.** Proyectar o entregar fotocopias a cada grupo con una serie de citas de autores grecolatinos (Anexos 4 y 5) o, si se prefiere, que el alumnado busque en su móvil la frase para que la tengan en todo momento. Invitarles a que busquen más.
- **Paso 4.** Mostrarles los libros por si desean complementar su frase con un dibujo e invitarles a que busquen en internet más imágenes relacionadas.
- **Paso 5.** Una vez hecha su elección sobre qué quieren plasmar deben elegir también el soporte y el material de dibujo.
- **Paso 6.** Concluidas las actividades, hacer entrega de los diplomas (Anexo 5).

Adaptaciones para alumnado de Primaria:

Se indican los pasos que requieren adaptaciones:

- **Paso 2.** Recordar las diferencias entre serigrafía, estampado y pintura de telas, así como entre inscripción y escritura (Anexo 2). Ha de ser una explicación aún más breve. Conviene resaltar que, aunque se ha elegido ese nombre para la actividad, es una técnica distinta.
- **Paso 3.** Mostrarles los libros o proyectarles imágenes para que encuentren inspiración para hacer su dibujo.
- **Paso 4.** Proyectar o entregar fotocopias a cada grupo con una serie de citas de autores grecolatinos por si prefieren escribir alguna.

Alternativas

Aunque pueden aplicarse con alumnado de cualquier etapa, podrían resultar más entretenidas para el alumnado de Primaria.

Puede hacerse la actividad con plantillas recortadas (bien de dibujos, bien de letras) para poder pintar posteriormente en la tela con una esponja o con un pincel, o cualquier otro instrumento.

Otra posibilidad es hacer estampados con esponjas recortadas con formas de dibujos o letras, por ejemplo, y, una vez mojadas en pintura, posarlas en la tela.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

- Con el fin de no manchar su ropa, sería conveniente que los estudiantes llevaran de sus casas camisetas u otra prenda que puedan ensuciar con la pintura.
- Existe el riesgo de que el mobiliario se manche de pintura, por eso se hace uso del papel continuo.
- Existe la posibilidad de que los estudiantes se agiten en algún momento, lo que podría conllevar derrames de pintura en el mobiliario, en el suelo o sobre ellos mismos. Por lo tanto, es importante señalar que la actividad debe llevarse a cabo con calma y concentración.
- Debido al riesgo potencial de reacciones alérgicas, es importante destacar que las pinturas empleadas son hipoalergénicas.
- Ante la posibilidad de no contar con conexión a Internet, es conveniente tener unas frases preparadas para proporcionar al alumnado una guía.
- Ausencia sobrevenida de alguno de los monitores. La solución sería realizar la actividad sin dividir al grupo o con la ayuda de algún tutor.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 7).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 1).



15. MEMORIA



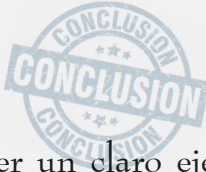
La actividad se realizó el día 22 de abril de 2022 en la Casa Joven de Segovia. Participaron alrededor de 23 estudiantes y duró una hora y media aproximadamente. Durante la breve parte teórica, el alumnado no mostró demasiado interés en la explicación. A su vez, durante la parte práctica, se vio que les entretenía tanto la elección como llevar a cabo la caligrafía. Concluida la actividad, el alumnado recibió su diploma por haberla realizado de manera óptima.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

El taller puede mejorarse si los estudiantes (de Latín y/o Griego) escribieran sus propias frases en las lenguas clásicas.



17. CONCLUSIONES



La actividad puede ser un claro ejemplo de enseñar deleitando, acercando el mundo clásico al tiempo presente, así como de mostrar un ocio alternativo para que el alumnado compruebe que las actividades académicas también pueden ser divertidas. Además, tiene un valor añadido al fomentar la solidaridad y el compañerismo mientras usan y comparten espacio, materiales e ideas.

La realización del taller con la apreciación de la historia de los soportes de la escritura y del estampado, aunando escritura, tejido y proceso artístico al plasmar el legado literario de autores clásicos es una forma entretenida y creativa de acercarse a las bases culturales del alumnado. Los materiales e instrumentos son modernos, efectivamente, pero la intención es, trastocando la parábola bíblica, introducir vino viejo en odres nuevos. Y no sólo no se estropeará, sino que adquirirá más valor.

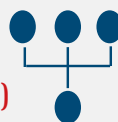
18. IMÁGENES

Las imágenes van en documento aparte.

4.5. TELECIRCUS: ¿CUÁNTO SABES DEL IMPERIO ROMANO?

— DANIEL JIMÉNEZ MARTÍN, DIEGO GONZÁLEZ LÓPEZ,
LAURA MORENO CASTILLO Y PEDRO JOSÉ HORMIGO CODES —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- ESO y Bachillerato.
- Alumnado universitario.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura clásica e Historia antigua.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo de este taller es dar a conocer y abordar la enseñanza de distintos temas relacionados con la Antigüedad grecolatina (la biografía de personajes ilustres, la lengua, la geografía, la historia, etc.) de una manera lúdica e interactiva. Esto se conseguirá mediante la realización de una representación escénica, utilizando el formato de un programa televisivo compuesto de diferentes secciones que se pueden trabajar de forma individual o grupal. De este modo, el alumnado podrá adquirir conocimiento de forma innovadora, ya que esta actividad hace que se implique de manera significativa en su proceso de aprendizaje.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Geografía antigua: conocer distintas regiones que componían el Imperio romano en el siglo II d.C. y su diversidad cultural.
- Literatura: conocer diversos autores de la literatura y algunas de sus obras más relevantes.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



El taller consta de cuatro partes, imitando el formato de un programa de televisión a fin de que sea algo cercano y atractivo para el alumnado y que consiga captar su atención e interés por participar en la actividad propuesta. De esta manera, cada parte sería representada por un grupo de estudiantes, mientras que los demás participarían como público, de manera que se promueva la implicación de todo el alumnado en el taller.

- La primera parte consiste en un debate entre dos emperadores romanos con el objetivo de que el público pueda decidir cuál de los dos realizó una mejor gestión de su gobierno.
- La segunda parte imita la conocida prueba del polígrafo, popular en algunos programas televisivos de entretenimiento, en la que se pondrá a prueba a otro emperador romano.
- En la tercera parte, basada en el famoso programa *Espanoles por el mundo*, el público deberá adivinar en qué punto geográfico del Imperio se desarrolla la escena en cuestión.
- Finalmente, la última parte se trata de un típico juego de preguntas o *quiz* con varias opciones sobre aspectos generales de la cultura grecorromana. Estas secciones se acompañan de una serie de anuncios de muy corta duración sobre distintos aspectos de la cultura y la vida cotidiana de la época, que serán mostrados en el tránsito entre sección y sección.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 20.
- Máximo: 40.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



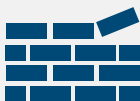
- Mínima: 1h. En caso de que se cuente con menos tiempo para realizar la actividad, esta se puede acortar eliminando cualquier sección o anuncio, pero se debe tener en cuenta que el tiempo mínimo para realizar cada sección es de, aproximadamente, 20 minutos.
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Reparto por parte del profesorado de las distintas secciones del taller a varios grupos de estudiantes, así como de las distintas tareas y roles que cumplirán cada uno de ellos.
- Proceso de investigación y selección de información en fuentes históricas, tanto latinas como griegas. Como ejemplo, se puede emplear la *Vida de los doce césares*, de Suetonio, o *Historia de los romanos*, de Indro Montanelli. Este proceso será supervisado en todo momento por el profesorado.
- Elaboración del guion y la presentación de soporte necesaria para cada una de las secciones, todo ello guiado por el profesorado.
- Búsqueda de los materiales y vestimenta necesarios para la puesta en escena.
- Realización de ensayos previos de cada una de las secciones bajo la supervisión del profesorado.
- Disposición del espacio con asientos para acomodar a los espectadores y recrear la escena. Además de esto, es necesario preparar de antemano imágenes interactivas como apoyo visual y acondicionar la pantalla del proyector como telón de fondo.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Ordenador con proyector y altavoces.
- ✓ Sillas y mesas.
- ✓ Timbres o botones que hagan algún tipo de sonido.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Se necesita un aula o cualquier otro espacio lo suficientemente grande como para albergar a un grupo amplio de alumnado y que este pueda organizarse en grupos e interactuar entre sí. Es preferible un escenario o una zona elevada para

facilitar la observación del taller y las diversas actividades, así como sillas para mayor comodidad del alumnado. Además, conviene que se trate de un espacio en el que haya poco ruido, pues es fundamental que las explicaciones y los diálogos se escuchen adecuadamente.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Este apartado se divide en dos bloques: por un lado, las distintas secciones del programa (v. «partes» abajo) y por otro los anuncios que se intercalan entre cada parte. En cualquier caso, los distintos apartados son independientes y pueden realizarse por separado o en el orden que se desee.

Partes:

- **Paso 1.** Haciendo uso de la figura teatral del *Prologus*, se da la bienvenida a los presentes y se adelantan las secciones que va a contener el programa con el fin de predisponer favorablemente el ánimo de los espectadores. Del mismo modo, en cada una de las secciones habrá un/a presentador/a que dará comienzo a la actividad y, al mismo tiempo, actuará como moderador/a de la misma. El/la presentador/a puede cambiar o ser la misma persona, a elección del profesorado.
- **Paso 2.** (*Colloquium cum imperatoribus*). Consiste en un cara a cara entre dos emperadores romanos, quienes, con la guía del/la presentador/a, debaten acerca de distintos temas, tales como sus campañas militares, su política interior y su vida privada, aunque ambos contrincantes se dedican a interpelar al adversario con acusaciones sobre actos cuestionables cometidos por él.

Para llevarlo a cabo, primero se debe realizar una búsqueda de información sobre ambos personajes, información que puede ser extraída de diferentes obras clásicas, como, por ejemplo, la *Vida de los doce césares* de Suetonio (1992) o los *Anales* de Tácito (1997), obras que nos aportan información muy relevante sobre los primeros emperadores romanos. Como ya se ha comentado, esta investigación debe ser guiada por el profesorado. Una vez elegidos los temas que se van a tratar durante la sección, se elabora el guion, organizado de la siguiente manera:

- En primer lugar, el/la presentador/a hace una introducción en la que adelanta lo que los espectadores van a encontrar a lo largo del debate.

- A continuación, es necesario realizar una presentación de los emperadores, en la que ambos hablen de sus orígenes y de su historia.
- Comienza el debate. La primera cuestión que se tratará será la política interior llevada a cabo por los emperadores, momento que ambos aprovecharán para ensalzar su propio gobierno. Sin embargo, cada comentario será rebatido por su rival, con el objetivo de que aumente la tensión del debate.
- El debate continuará con la discusión sobre sus campañas militares, pero, de nuevo, los contrincantes deciden juzgar al contrario a través de sus comentarios, mientras cada uno relata sus éxitos en el campo de batalla.
- El diálogo concluirá con una serie de preguntas relacionadas con su vida privada, aunque los emperadores se limitarán a reprocharse el uno al otro y a defenderse contra las acusaciones de su rival.

Cabe destacar que, al final de cada uno de los temas tratados en el debate, se procederá a una votación por parte del público con el objetivo de decidir cuál de los dos emperadores cuenta con más apoyo entre los espectadores. Una vez finalizado el debate, se realizará el recuento de puntos para elegir a un ganador. Concluida la sección, los emperadores podrían iniciar una discusión en latín, que se vería interrumpida por una pausa publicitaria para evitar que la disputa vaya a más.

→ **Paso 3.** (*In polygrapho veritas*). Se trata de una entrevista ficticia propuesta a un emperador de libre elección, imitando el formato de la prueba del polígrafo con el fin de desmentir o confirmar las acusaciones que habitualmente haya recibido y por las que se le haya conocido a lo largo de la historia.

En primer lugar, se requiere un estudio del personaje y de su biografía, y para ello el alumnado puede emplear, de nuevo, distintas fuentes clásicas o modernas, como la obra *Doce césares. La representación del poder desde el mundo antiguo hasta la actualidad*, de Mary Beard (2021). A continuación, se eligen a los tertulianos que van a intervenir para ofrecer otros puntos de vista sobre la vida de este emperador. Estos pueden ser personajes que hayan tenido cierta relevancia en su vida, como su familia o sus mentores. Por otro lado, para la elaboración del guion, se han de tener en cuenta los datos recopilados previamente para poder relacionarlos con la actualidad y el sentido del humor moderno. Se puede

organizar libremente, pero se propone la siguiente estructura como modelo:

- Introducción del/la entrevistador/a en la que se explica que los invitados han salido del Hades para participar en el programa. Presentación de los invitados.
- Desarrollo de las preguntas: el/la presentador/a expone las preguntas y el entrevistado responde en función de la imagen que quiera dar, mientras los otros tertulianos realizan un breve comentario. Además, se suele interpelar al público para que opine, levantando la mano, acerca de la veracidad del asunto. Una vez hecho esto, el/la presentador/a confirma si esa información es verdadera o falsa, y lo justifica con las fuentes consultadas. En todo momento se le permite al emperador defenderse o aceptar la resolución, y sus allegados también podrán intervenir antes o después de él.
- En cuanto al tema de las preguntas, estas pueden comprender un abanico muy amplio, desde temas políticos y militares, hasta su vida personal, intrigas familiares, su suicidio, conjuras o hechos reprensibles.

Conclusión y final cómico.

A la hora de la actuación final, solo se debe preparar el escenario. Se propone una disposición de sillas en las que el/la presentador/a esté en medio, a su derecha se coloque el interpelado emperador y a su izquierda, los dos tertulianos. De fondo, es recomendable proyectar en la pantalla las preguntas escritas y las soluciones del polígrafo a medida que se van descubriendo, para poder seguir fácilmente la presentación sin perderse.

- **Paso 4.** (*Romani ex omnibus locis*). Esta sección consiste en un pequeño juego en el que los espectadores deberán competir por adivinar en qué parte del Imperio romano del siglo II d.C. se encuentran los actores en cada momento. En primer lugar, es conveniente dar una explicación de la actividad, para lo cual se puede emplear como presentador/a la figura de algún personaje importante del mundo clásico. Este/a presentador/a deberá organizar los distintos grupos en los que se dividirá el alumnado, y para poder participar en la actividad será necesario disponer de un botón o cualquier instrumento que emita algún tipo de sonido que simule un pulsador.

Acto seguido, irán apareciendo distintos personajes que ofrecerán, a modo de representación teatral, una descripción detallada de algún lugar del Imperio romano, con la idea de que la dificultad vaya aumentando. Los lugares pueden ser de libre elección, pero en este taller se proponen los siguientes:

- Atenas: el personaje interpreta el papel de una tesmoforante que se dirige al Tesmoforio para dar comienzo a la fiesta sagrada. Por el camino cuenta distintos datos sobre la ciudad y su historia, finalizando con la llegada a la cima de la colina. Se puede emplear como bibliografía complementaria para el desarrollo de esta localización la obra *Tesmoforias* de Aristófanes (2002).
- Cartago: en este caso se presenta a un humilde soldado de la ciudad asediada por los romanos, que explica las desgracias que ha sufrido su patria y su mítica fundación.
- Alejandría: el personaje encargado de hablar sobre esta ciudad será un bibliotecario que trabaja en la importante biblioteca ubicada en esta ciudad. Para ello, explica su labor como bibliotecario y la historia y esplendor de Alejandría, mencionando finalmente el nombre de Alejandro Magno.
- Marsella: un comerciante se encarga de aportar la descripción de esta ciudad, haciendo especial hincapié en su zona portuaria y su relación con la ciudad de Roma. Además, comenta sus principales fuentes de riqueza y la gran potencia militar que antaño fue.
- Emerita Augusta: finalmente, con el objetivo de hacer la actividad más dinámica e interactiva, se presenta a una familia de tres hermanos y un pedagogo. Mientras hacen un recorrido por la ciudad, el maestro plantea ciertas preguntas a sus estudiantes y a través de sus respuestas y discusiones, van aportando una serie de datos que facilitan la tarea de adivinar el lugar en el que se encuentran.

Como ya se ha comentado antes, cada grupo de participantes debe elegir a un representante para pulsar el botón una vez que los personajes hayan terminado de hablar, no antes, cediéndole el turno de palabra. Si su respuesta es correcta, ganarán un punto y, al final de la actividad, el equipo que obtenga más puntos ganará.

→ **Paso 5.** (*Alea iacta est*). Una vez que se han realizado todas o alguna de las actividades anteriores, se llevará a cabo un juego de preguntas en el que se ponen a prueba los conocimientos del alumnado. Es recomendable que estas preguntas abarquen ámbitos y disciplinas diferentes para que sea dinámico, interesante y competitivo para los estudiantes.

Primero se debe elaborar una serie de preguntas en función de las actividades realizadas y de los conocimientos adquiridos. El número de opciones de respuesta y preguntas puede variar según se desee, pero para hacerlo apropiadamente sería recomendable buscar un equilibrio entre preguntas sobre contenido del mismo taller y contenido anteriormente impartido en clase.

Pasando al juego, se divide al alumnado en grupos. Dependiendo del número, se puede optar por bien dejarles formar los grupos bajo la supervisión del profesorado o bien que los forme el profesorado. Por cada pregunta formulada, el alumnado, tras un tiempo de cortesía para pensar y debatir la respuesta, toma el turno de palabra para responder. En el taller original se empleó un botón para conceder el turno, pero pueden emplearse otros métodos.

→ **Paso 6.** El/la presentador/a de la última parte, se trate de Virgilio o de otro personaje, se encarga de concluir el programa agradeciendo la atención al público.

→ **Paso 7.** Elaboración de los anuncios complementarios al taller (opcional).

Anuncios:

La preparación de anuncios es una manera de profundizar en aspectos de la vida cotidiana y en las costumbres de las sociedades antiguas grecorromanas, por lo que su contenido es muy variado. A modo de guía, se pueden utilizar como bibliografía complementaria para su realización la *Historia de Grecia* o la *Historia de Roma* de Indro Montanelli (2003). Con todo, algunas sugerencias para la elaboración de estos anuncios son las siguientes:

Anuncio I (*scutum*): este anuncio es una referencia a las pasiones que levantaban algunos gladiadores en la Roma antigua y que nos permite hacer una comparación con los *influencers* modernos. En él encontramos a un soldado romano publicitando un escudo y, para ello, se vale de gestos como acercar el escudo a cámara para enseñarlo mejor y probarlo desviando objetos. Además, se inspira en el personaje del *Miles gloriosus* de Plauto, por lo que se muestra vanidoso e incompetente mientras expone el producto. Para su realización, prefe-

rentemente al aire libre, se necesita un intérprete para el soldado y el vestuario correspondiente, incluyendo el escudo que promociona. Después, se añaden la voz superpuesta y otros efectos en la parte de edición.

Anuncio II (*membranae*): imitar un anuncio de teletienda, en el que se añaden algunos tópicos publicitarios, como las escenas cotidianas demasiado sobreactuadas, la exposición exagerada del producto, las indicaciones sobre dónde comprar el producto y una pantalla azul simulando los anuncios de medicamentos de autocuidado. Se utiliza un producto de uso cotidiano en la Roma de época imperial, las *membranae*, que eran una suerte de “cuadernos de notas” hechos con hojas de pergamino unidas mediante cuerdas. Por una parte, se prepara el material y se procede a la grabación en un espacio abierto, siempre que sea posible. Por otro lado, se graba la voz superpuesta aparte para incluirla en el vídeo en la fase de edición. Además, se pueden añadir otros efectos de sonido y animación.

Anuncio III (*thermopolium*): este anuncio hace referencia a los típicos anuncios de restaurantes de comida rápida de nuestra época, pero trasladado al mundo romano por medio de un *thermopolium*. Para ello se intenta captar la atención del espectador señalando los ricos productos que ofrece, así como resaltando el ambiente del local y los frescos que se pueden contemplar. Además, se comenta el prestigio del vino que se ofrece en el local y su método de creación, y finalmente se propone una oferta para captar el interés del espectador por este local. De la misma forma que en los anuncios ya explicados, el anuncio se edita y modifica, con el objetivo de añadir efectos de sonido y animaciones que lo hagan más atractivo a la vista.

Anuncio IV (*Floralia*): en este anuncio se adaptan estas festividades romanas a un formato televisivo, explicando su origen y en qué consistían estas fiestas, con el objetivo de informar sobre las costumbres de la sociedad romana de la época. Este anuncio simula el de una feria moderna, utilizando tópicos de publicidad para causar un efecto impactante, cómico y divertido. Como en los ejemplos anteriores, el anuncio se optimiza con recursos sonoros y visuales para hacerlo más atractivo.

Finalmente, una obra especialmente interesante y que puede servir de gran utilidad para esta parte del taller es *24 horas en la antigua Roma: Un día en la vida de sus habitantes* de Matyszak (2018), pues aporta una visión diferente de lo que sería vivir en aquella época, lo que permite extraer una gran cantidad de curiosidades y material sobre el que trabajar. Del mismo modo, otro título de interés sería *Un día en la antigua Roma: vida cotidiana, secretos y curiosidades* de Angela (2009).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Indisponibilidad de algún material y/o problema informático o tecnológico a última hora. Solución: adaptar la actividad para llevarla a cabo sin el uso de dicho material u ordenador.
- Ausencia sobrevenida de alguno de los monitores. Solución: realizar la actividad con la ayuda de alguna otra persona o tutor.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación del alumnado (Anexo 2) y del profesorado (Anexo 3).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 1).

15. MEMORIA

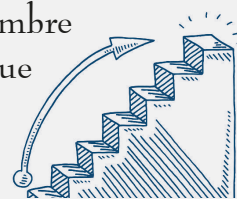


La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en la Casa Joven de Segovia. Participaron alrededor de 40 estudiantes y la actividad duró una hora y media aproximadamente. Durante las dos primeras secciones el alumnado se mostró muy motivado y emocionado por la historia de los diferentes emperadores. Ya en las dos últimas partes el alumnado demostró mucho interés por participar y responder todas las preguntas. Al final del taller el alumnado salió muy contento e interesado por el contenido del mismo.

Por otro lado, cabe destacar que, en un principio, para presentar la *Pars IV* original se empleó al personaje de Virgilio, lo que permitió introducir algunos datos sobre este autor clásico y su pervivencia en la literatura contemporánea, pero se puede sustituir por cualquier otro personaje de la cultura grecorromana.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Se debe mejorar la interacción entre el alumnado y el botón o timbre que se emplea en la parte del juego de preguntas, de manera que sea más sencilla y no haya ningún tipo de disputa a la hora de responder a las distintas preguntas. Una posible solución que se contempla es emplear alguna aplicación móvil que permita realizar la actividad fácilmente. Además, también se debe mejorar la organización de los grupos para dicha actividad, con el objetivo de que se agilice el ritmo del taller y se interrumpa lo menos posible.



Por otro lado, otro aspecto a mejorar es la acentuación de los distintos vocablos y expresiones latinas empleadas a lo largo del taller, de manera que puedan ser entendidas correctamente por los participantes de esta actividad. Además de esto, conviene mejorar y regular el volumen de habla, y, finalmente, la organización de los distintos materiales utilizados, de nuevo para agilizar la realización del taller.

17. CONCLUSIONES



Con esta actividad se ha conseguido tender puentes entre el pasado grecolatino, que tan arraigado está en nuestra cultura, y el presente. De esta forma, se ha intentado dejar atrás la clase magistral por parte del docente con una propuesta de carácter lúdico-didáctico que, por un lado, resulte interesante al alumnado y, por otro, lo convierta en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, involucrándose como agentes y creadores de actividades educativas. Paralelamente, se contribuye a profundizar en áreas de conocimiento que no suelen proponerse en el currículo académico.

4.6. ROMANÍZAME *DELUXE*

— MARÍA INIESTA LÓPEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Desde 4º ESO a 2º Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Griego, Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer algunos de los personajes romanos más relevantes nacidos en la Bética, entre los que se cuentan mujeres. El objetivo es hacer ver al alumnado que no solo hubo hombres influyentes en la Antigüedad, sino también mujeres. Al finalizar, el alumnado debe ser capaz de identificar a estos personajes y comprender su importancia. Para ello, se lleva a cabo una teatralización en forma de parodia de los personajes.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua extranjera: la explicación de las obras de arte escenificadas se podría hacer en una lengua extranjera.
- Historia: estudiar la historia romana a través de personajes ilustres de distintas épocas.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: una teórica y otra práctica. En la parte teórica, se presenta a los personajes y se explica brevemente quiénes fueron. En la parte práctica, el alumnado investiga más a fondo sobre los personajes, crea un guion y se graba interpretándolo. De esta manera, se pretende despertar el interés del alumnado por la historia y los grandes personajes de Roma (Anexo 1).

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 5.
- Máximo: 12.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Duración mínima: 2 horas (adaptable).
- Duración máxima: 4 horas (adaptable).

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Buscar personajes romanos originarios de la Bética o que tuvieran contacto con ellos.
- Repartirlos entre el alumnado.
- Preparar bibliografía sobre cada personaje para que el alumnado pueda investigar sobre él.
- Revisar y corregir el guion que cada estudiante ha preparado sobre su personaje.
- Decorar a manera de *trichinium* el aula donde se va a llevar a cabo el rodaje.
- Vestirse de romano.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ 3 bancos suecos del gimnasio (es necesario pedirlos prestados).
- ✓ 3 sábanas de 160x280 cm, preferiblemente de color blanco y sin adornos.
- ✓ Entre 6 y 10 cojines, preferiblemente de colores lisos.

- ✓ Proyector y ordenador (es necesario pedirlos prestados).
- ✓ Cámara para grabar vídeos (la cámara del móvil es suficiente).
- ✓ Un traje de romano por cada participante (se puede hacer con una sábana blanca).
- ✓ Aceitera transparente.
- ✓ Aplicación para edición de vídeos (puede ser gratuita o de pago).
- ✓ Bibliografía y webgrafía para realizar la investigación sobre cada personaje (Séneca, el filósofo; Marcia, madre del emperador Trajano; y Acilia, madre del poeta Lucano).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un espacio con la menor contaminación acústica posible y sin eco, para facilitar la grabación de las voces del alumnado. Debe tener también buena iluminación, ya sea natural o artificial. Debe ser lo suficientemente amplio como para poder montar un *triclinium* con los bancos suecos del gimnasio en su interior y que el alumnado pueda moverse fácilmente por la estancia.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Explicación de la actividad al alumnado. Se presentarán los personajes romanos seleccionados y el alumnado escogerá cuál quiere interpretar (20 minutos aprox.).
- **Paso 2.** Búsqueda de información de los personajes elegidos por parte del alumnado. Se hará por parejas, ya que a cada personaje le corresponde un entrevistador o “colaborador”. Elaboración del guion por parte del alumnado y corrección por parte del profesorado. Para ello, se han usado las traducciones de Holgado y Mariné de las obras de Lucano y Séneca respectivamente (1 hora aprox.).
- **Paso 3.** Decoración del aula por parte del alumnado y del profesorado (10 minutos aprox.).
- **Paso 4.** Ensayo general y últimos retoques antes de la grabación (15 minutos aprox.).
- **Paso 5.** Grabación del vídeo. Habrá un presentador general que irá dando paso a cada uno de los personajes y periodistas que realizarán la

entrevista a los personajes. Se pueden incluir anuncios de temática romana. El guion se puede ir proyectando en la pizarra para facilitar la actuación al alumnado (1 hora aprox.).

- **Paso 6.** Edición y proyección del vídeo por parte del profesorado. Existe la posibilidad de que el propio alumnado edite el vídeo, siempre y cuando se le den unas directrices claras (depende de la duración del vídeo y del programa de edición que se use).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Riesgo de que el proyector o el ordenador no funcionen. Solución: entregarle el guion impreso al alumnado y hacer vídeos cortos en vez de grabarlo todo de corrido.
- Riesgo de ausencia de algún estudiante que actúe de periodista o personaje. Solución: dado que el guion se proyecta en la pizarra y se hace un ensayo antes de la grabación, puede ser sustituido por otro estudiante.
- Riesgo de ausencia del docente. Solución: puesto que el alumnado está en posesión del guion, no es necesaria la presencia del docente, tan solo de alguien que grabe, que puede tratarse de algún miembro del profesorado o del alumnado.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Ver Anexo 2)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Ver Anexo 3)



15. MEMORIA

La actividad se realizó el día 25 de febrero de 2022 en el IES Mar Mediterráneo de Aguadulce, Roquetas de Mar, Almería. En ella participó el alumnado de 1º de Bachillerato de la rama de Humanidades del centro, un total de 8 es-

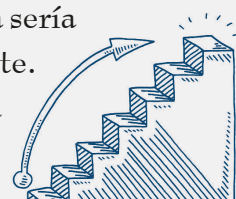


tudiantes. Tuvo una duración de 2 horas aproximadamente. Durante la parte teórica, el alumnado se mostró un tanto escéptico sobre el desarrollo práctico y el producto final; sin embargo, en la parte práctica disfrutaron mucho, se implicaron en la actividad y quedaron muy satisfechos con el resultado.

En cuanto al alcance de contenidos, contribuyó activamente al conocimiento por parte del alumnado de personajes de época romana que desconocían hasta la fecha.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Los personajes son susceptibles de cambiar. Una posible mejora sería usar un croma verde de fondo para poder editarlo posteriormente. También se podría usar algún tipo de micrófono que mejorara el audio. Por último, una parte de la entrevista se podría hacer en latín, de esta forma se estaría trabajando también traducción y gramática.



17. CONCLUSIONES



En conclusión, se trata de una actividad inclusiva, pues puede participar todo tipo de alumnado. A través de la misma, se pueden trabajar saberes básicos de todo tipo, ya sea del bloque cultural, ya sea del bloque de traducción y gramática. Se trabajan las distintas competencias de forma lúdica y entretenida. La experiencia tanto del alumnado como de la docente fue muy satisfactoria.

4.7. HISTORIA DEL INSULTO: DESDE LA ANTIGÜEDAD HASTA NUESTROS DÍAS

— ELIA OTRANTO—

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Alumnado de 4º ESO.
- Alumnado de 1º y 2º de Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Cultura Clásica, Griego, Latín.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Proporcionar al alumnado conocimientos sobre el origen griego y latino de muchos de los insultos más frecuentes en castellano como forma de potenciar la capacidad de identificar la etimología de las palabras de uso común en la lengua actual y, a la vez, de sensibilizar al destinatario respecto a los riesgos de incitación al odio y a la discriminación sociocultural que subyace en el recurso a la descalificación del otro a través del insulto. Tras la realización del taller, el alumnado deberá ser capaz de identificar la etimología griega o latina de los insultos y de reflexionar sobre las posibles diferencias entre el significado original de los términos estudiados y su valor descalificador en el castellano actual.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua Castellana y Literatura: reconocer la etimología griega y latina de los vocablos castellanos como forma de desarrollar una conciencia lingüística.
- Educación en Valores Cívicos y Éticos: identificar las funciones sociales del insulto como forma de prevención respecto a actitudes discriminatorias en el ámbito de la convivencia civil.
- Cultura Clásica o Geografía e Historia: si bien en el currículo básico de la actual ley educativa la asignatura de Cultura Clásica se encuentra entre las optativas de 1º, 2º y 3º de ESO, la aplicación interdisciplinar de este taller consiste en la consolidación de los elementos culturales relativos a la Antigüedad anteriormente tratados en dicha asignatura. En este sentido, la aplicación interdisciplinar en la asignatura de Cultura Clásica está pensada para ser aplicada también a la de Geografía e Historia, como forma de abordar la evolución de las dinámicas socioculturales del insulto a lo largo de la historia y comprender sus reflejos en el presente.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de tres partes. Primero, hay una breve introducción de carácter metodológico, en la que el profesorado explica la actividad al alumnado e introduce el insulto desde el punto de vista de la continuidad de esta práctica desde la Antigüedad hasta la actualidad (Anexo 5). En la segunda parte, se realiza la actividad práctica (vid. 11). En la última parte, el alumnado es llamado a reflexionar sobre los aspectos éticos, culturales y, dependiendo del nivel educativo en el que se encuentre, lingüísticos concernientes al insulto y a su evolución en las formas de expresión actuales derivadas del griego y del latín.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 4.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



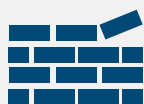
- Mínima: 1h
- Máxima: 1:30h

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir los Anexos 1 (para la actividad de 4º ESO) y 2 (para la actividad de 1º-2º de bachillerato).
- Realizar fichas plastificadas con cada una de las filas horizontales de la tabla de los Anexos 1 y 2: en la parte delantera de la ficha, situar el cuadro con el insulto; en la parte trasera de la ficha, situar el cuadro con las entradas “significado” y “etimología”.
- Imprimir el Anexo 3.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Fichas plastificadas con los insultos en latín (4º ESO) y en latín y griego (1º-2º de bachillerato).
- ✓ Texto con el significado de los insultos y con la versión extendida de su etimología (Anexo 3).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Espacio de clase, aula.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de 4º ESO

- **Paso 1.** Introducir el argumento según las directrices arriba indicadas (vid. 5).
- **Paso 2.** Repartir el alumnado en grupos, a los que se asignarán fichas con un mismo insulto.
- **Paso 3.** Por turnos, cada grupo dará pistas a los demás para la identificación del insulto asignado, evitando recurrir a los términos indicados en la entrada “significado”. Ganará el grupo que adivine el mayor número de insultos.
- **Paso 4.** Invitar al alumnado a la reflexión. La reflexión se enfocará en tres aspectos distintos: (1) elementos clave de la cultura romana que emergen de los insultos estudiados; (2) relación lingüística entre el castellano actual y el latín a través del análisis básico de las formas léxicas presentes en los insultos; (3) valor ético de los insultos y consecuencias de esta práctica en el ámbito de la convivencia civil en la sociedad actual.

Actividad para alumnado de 1º-2º de bachillerato

- **Paso 1.** Introducir el argumento según las directrices arriba indicadas (vid. 5).
- **Paso 2.** Repartir el alumnado en grupos, a los que se asignarán fichas con un mismo insulto.
- **Paso 3.** Por turnos, cada grupo dará pistas a los demás para la identificación del insulto asignado, evitando recurrir a los términos indicados en la entrada “significado”. Ganará el grupo que adivine el mayor número de insultos.
- **Paso 4.** Invitar al alumnado a la reflexión. Frente a la versión de la actividad propuesta para el alumnado de 4º de ESO, con el alumnado de 1º-2º de Bachillerato se priorizarán otros aspectos: (1) identificación de los componentes morfológicos de los términos griegos y latinos estudiados, centrándose tanto en las relaciones entre ambas lenguas, como en las que hay entre ellas y el castellano actual; (2) reflexión sobre la evolución semántica de los términos desde el latín y el griego al castellano actual; (3) consideraciones sobre elementos clave de la cultura grecorromana que emergen de los insultos estudiados; (4) valor ético de los insultos y consecuencias de esta práctica en el ámbito de la convivencia civil en la sociedad actual.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



El principal riesgo de esta actividad consiste en la posible perpetuación de los insultos estudiados por el alumnado en el entorno de clase, creando un clima de tensión durante su ejecución y tras ella. Soluciones: (1) intervención del profesorado en la organización de los grupos en los que es repartido el alumnado; (2) mediación del profesorado en las interacciones entre los grupos formados por el alumnado, promoviendo la comprensión del trasfondo ético y de las posibles consecuencias sociales del insulto.

Junto con este aspecto, los otros riesgos que pueden darse consisten en la indisponibilidad de algún material y la ausencia sobrevenida de alguno de los instructores. Soluciones para la indisponibilidad de algún material: (1) en el caso de las fichas, subsanación mediante la realización de ejemplares provisionales redactados sobre papel y utilizado según las instrucciones (vid. 11); (2) en el caso del material audiovisual, su uso no es imprescindible para la realización de la actividad, por lo que no se prevén soluciones para su posible indisponibilidad, a excepción de una mayor participación del profesorado para fomentar la interacción entre el alumnado. Soluciones para la ausencia sobrevenida de los instructores: (1) determinar previamente un número mínimo de instructores para la realización de la actividad (ej. 2).

13. MEMORIA



Una versión preliminar de la actividad propuesta se realizó en el taller “Historia del insulto: desde la Antigüedad hasta nuestros días” en la Noche Europea de l@s Investigador@s (Granada 29 de septiembre de 2023), en el que participaron los miembros del Proyecto de Excelencia (Junta de Andalucía) “La cultura de la invectiva en la literatura imperial y tardo-antigua” (ProyExcel_00046) (Alberto J. Quiroga Puertas, Mónica Durán Mañas, Mattia Chiriatti, Elia Otranto). El taller tuvo una duración de 45 minutos y se realizó en un espacio abierto con la ayuda, además de las fichas, de videoproector, pantalla, altavoces y micrófono. El público, que estaba compuesto de personas de distintas edades, se mostró interesado en la actividad y, si bien con algunas diferencias respecto a la propuesta de esta contribución, participó de manera interactiva con los ponentes, aportando reflexiones y consideraciones.

14. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Como potencial mejora, podrían elaborarse imágenes que ayuden al alumnado a comprender también de manera visual el significado de los insultos. Dichas imágenes podrían incluirse en las fichas o ser proyectadas durante la actividad. Sin embargo, en cada caso las imágenes seleccionadas deberán variar dependiendo del contexto del entorno de clase, por lo que no se incluyen en esta contribución.



15. CONCLUSIONES



La actividad todavía no se ha realizado en un contexto escolar. Sin embargo, atendiendo a los aspectos arriba señalados (vid. 15) en relación con la Noche Europea de l@s Investigador@s, es posible concluir que la actividad resultó atractiva para un público general. En este sentido, el público participó activamente y, además de intentar adivinar el significado de los insultos, aportó información a partir de su conocimiento, a raíz de lo cual se generó cierta interacción. En este marco, el recurso a imágenes sobre el contenido descalificador de los insultos se reveló eficaz, aunque en el contexto escolar estas deberían ser seleccionada con mayor cuidado, como ya se ha señalado (vid. 15).

4.8. “MARATÓN” DE MITOLOGÍA CLÁSICA

— ADRIÁN JOSÉ COCERA VARGAS, JIMENA GARCÍA MÍNGUEZ,
PABLO LIZANA RODRÍGUEZ Y VICTORIA ZURITA FIGUEROA —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



4º de E.S.O. y Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Mitología grecorromana, Literatura e Historia.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Acercar la mitología clásica de manera lúdico-didáctica al alumnado, para que descubra esta disciplina o asiente su conocimiento previo.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



Se puede adaptar la temática o las preguntas dependiendo de la disciplina que se requiera, pues la mitología clásica tiene peso en una amplia variedad de ellas, tales como Geografía, Historia, Matemáticas, Biología, etc.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



El objetivo de esta actividad lúdico-didáctica es acercar la mitología y la cultura latina y griega al alumnado. Consiste en una batalla por equipos en la que se realizan preguntas variadas sobre mitología, impresas en cartas y adjuntas en el Anexo 1, con distintos niveles de dificultad, y cuya respuesta correcta conlleva la obtención de puntos. Estas cartas están en un mazo junto a otras cartas especiales, adjuntas también en Anexo 2, y explicadas más abajo. Pueden participar de 2 a 4 equipos en función del número de integrantes del grupo.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 8.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



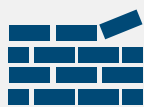
- Mínima: 30 minutos.
- Máxima: 90 minutos.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



En caso de estar en un aula, el alumnado se distribuirá en equipos según el número de participantes, y cada equipo conformará una fila, distribuyéndose en el espacio disponible. En caso de formarse solo dos equipos, se dividirá el aula en dos mitades. Si esta actividad se realizase al aire libre, ya sea en una plaza o en el patio del centro escolar, bastaría con crear cuatro filas para formar los equipos, que se conformarían según el criterio de los organizadores, tras realizar un breve sondeo del nivel de conocimiento mitológico que el alumnado posee. El docente deberá llevar impresas las cartas, adjuntas en Anexos 1 y 2, y pegadas correctamente como se indica. El contenido de las cartas se extrae de Codoñer (1997), Contreras Valverde (1992), Grimal (1981), López Férez (2000) y Ruiz de Elvira (1982).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Cartas (Anexos 1 y 2)
- ✓ Pulsador o sistema equivalente
- ✓ Imágenes de esculturas clásicas o con motivo clásico
- ✓ Pizarra o similares
- ✓ Tiza o similares

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



En esta actividad lúdico-didáctica, se dispondrá de un aula de tamaño convencional, con capacidad para formar como máximo cuatro filas. También se puede realizar al aire libre, salvo que las condiciones meteorológicas sean adversas, pues el viento o la lluvia pueden estropear los materiales y dificultar la experiencia.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Los docentes realizan un sondeo de varias preguntas al alumnado, sobre el nivel previo de conocimientos acerca de la mitología, con el objetivo de repartir los grupos de forma equitativa en número de integrantes y de conocimientos previos. A continuación, se crean los equipos dividiendo el número total del alumnado en dos o en cuatro, según el número total de equipos que puedan crearse, informándoles de que han de escoger un capitán por grupo para que los represente en momentos puntuales de la actividad. Habrá dos docentes que, a su vez, serán padrinos o madrinan de los diferentes equipos. La función de los docentes es mediar y vigilar al alumnado durante la actividad, así como ayudar en ciertos momentos.
Duración: 5 minutos aproximadamente.
- **Paso 2.** Se procede a explicar brevemente la actividad lúdico-didáctica, informando al alumnado de que es una competición de preguntas, como máximo en 5 rondas, en la que será proclamado vencedor el equipo con más puntos al final de la partida. Tras esto, se pide a los capitanes que se sorteen el orden en el que intervendrán. A su vez, cada grupo ordenará a sus participantes por orden de preferencia en una fila, pues el primero en la fila será el primero en responder, el segundo responderá en segundo lugar, y así sucesivamente.
Duración: 5 minutos aproximadamente.

→ **Paso 3.** A continuación, los docentes exponen el funcionamiento y las normas de esta actividad lúdico-didáctica al alumnado. La actividad se desarrolla por rondas. Una ronda termina cuando todos los integrantes de cada grupo hayan intervenido. Es decir, cuando participe un integrante, ya acierte o falle en su respuesta, quedará eliminado y pasará al último puesto de la fila, y no podrá responder más en esta ronda, pero sí podrá ayudar a su equipo en las puestas en común.

Se entrega un pulsador o cualquier mecanismo que permita saber quién es el primer grupo en activarlo para responder, mientras se explica que el docente formulará una pregunta, y en el momento en que termine de hablar, el integrante de cada grupo que ocupe la primera posición en la fila deberá activar el pulsador. El primero en hacerlo, revisado por un docente, tendrá 15 segundos para poner en común con su grupo una respuesta que deberá ser formulada únicamente por el participante que tenga el turno, una vez concluya el tiempo.

En caso de acertar, obtendrá 3 puntos y competirá una ronda más, mientras que el equipo perdedor cederá su puesto al siguiente equipo, en caso de haberlo.

En caso de fallar la respuesta, se restará un punto al equipo, con el fin de evitar respuestas rápidas o sin pensar, fomentando también el ambiente competitivo entre el alumnado, siempre de forma sana. Además, habrá rebote para el siguiente grupo, que tendrá otros 15 segundos para pensar la respuesta, siendo el primero de la fila el encargado de darla. En caso de acierto, suma 2 puntos y el equipo perdedor cede su puesto al siguiente, si lo hay. Si se falla la respuesta del rebote ambos equipos ceden sus puestos a los demás equipos, en caso de que los haya.

Sea como fuere, los participantes que hayan respondido, marcharán al último lugar de ella y no podrán responder a más preguntas hasta que finalice la ronda, aunque pueden seguir ayudando a su equipo en la puesta en común de las respuestas. Esto ocurrirá con cada pregunta, hasta que los equipos se queden sin integrantes válidos para responder y se dé por finalizada la ronda. Entonces, se repetirá el proceso.

Duración: 5 minutos aproximadamente.

→ **Paso 4.** Una vez explicadas las normas básicas de la actividad lúdico-didáctica, el docente deberá puntualizar que hay otras normas más específicas: existen comodines y cartas especiales. Los comodines permiten a los equipos usar la estrategia para su beneficio, aumentando la atención e interés por la actividad, ya estén participando o

esperando su turno. Por otro lado, las cartas especiales buscan variar la dinámica pregunta-respuesta de esta actividad, consiguiendo que el alumnado se interese para seguirla con atención. Las cartas especiales se encuentran en el Anexo 2.

A continuación, se explican los comodines, que solo pueden usarse una vez en cada ronda y se renovarán cuando esta se termine.

Para los equipos que esté compitiendo por responder:

Comodín de las opciones. Se usa antes de una pregunta. Con el uso de este comodín la organización dará 3 o 4 posibles opciones entre las que estará la respuesta correcta a la pregunta. La elección de la respuesta la toma el participante del equipo que esté compitiendo en ese momento, a quien se le dará 10 segundos. El sistema de puntuación seguirá siendo el mismo en caso de acierto y de fallo.

Comodín del público. Se activa después de escuchar una pregunta. El equipo que active el comodín tendrá 60 segundos para buscar en los alrededores una persona que sepa la respuesta correcta a la pregunta. Puede ser un padrino, un docente que esté cerca u otro participante de otro grupo. El sistema de puntuación seguirá siendo el mismo en caso de acierto y de fallo.

Para los equipos que no estén en su turno de respuesta, en caso de haberlos:

Comodín del castigo. Se usa después de una respuesta correcta. Posibilita anular la puntuación, según convenga, por lo que el equipo que acaba de acertar no conseguirá los puntos correspondientes, pero no tiene otro efecto negativo.

Comodín del Hades. Se usa antes de una pregunta. Este comodín hará que el participante de alguno de los equipos que estén compitiendo por responder, ceda su turno al siguiente de su fila y quede eliminado. No tiene ningún otro efecto, no equivale a eliminar un equipo, sino que se continuaría con la pregunta y competición.

Por último, el docente explicará las cartas especiales, que tienen efecto al sacarlas del mazo:

Batalla total: Participarán todos los equipos a la vez. El equipo elegirá un representante para esta pregunta, pudiendo ser el capitán o no. Se formula entonces una pregunta, y el primer representante en activar el pulsador tendrá la posibilidad de dar una única respuesta y sin ayuda de los comodines ni del grupo, en un tiempo de 15 segundos. En caso de acierto sumará 7 puntos para su equipo. En caso de error, podrá haber un solo rebote, en el que se hará una

cuenta atrás para que los equipos restantes vuelvan a activar el pulsador. El primero que lo active tendrá las mismas normas que el anterior y en caso de acertar sumará 5 puntos para su equipo.

La canción: Con el mismo método que la anterior carta especial, el primer equipo que diga una canción con contenido, temática o nombre mitológico sumará 7 puntos. En caso de fallo se seguirá el mismo procedimiento para el rebote que en la anterior carta especial.

Casco caliente: Se activará un cronómetro de 2 minutos y se le entrega a un equipo algún objeto tangible y no peligroso. En este tiempo, un representante de cada equipo irá respondiendo preguntas en solitario. En caso de acierto pasa el objeto al siguiente equipo, pero en caso de fallar se le elimina. Así sucesivamente, hasta que quede un equipo. Este recibirá 7 puntos, mientras que el penúltimo 5 puntos, el antepenúltimo 2 y el primero en caer ningún punto.

Mímica: Un miembro de cada equipo tendrá que representar mediante gestos un personaje mitológico que le dirá el docente, y el equipo tiene que adivinarlo en un tiempo de 30 segundos. En caso de acierto, consigue 5 puntos para su equipo. En caso de fallo, no se obtendrá ningún punto.

Palabras prohibidas: Un representante del equipo describe un personaje mitológico o un mito mediante palabras, pero con la dificultad de que habrá un listado de ellas que no podrá utilizar para su descripción. El equipo que consiga acertar la palabra sin decir las palabras prohibidas y en un tiempo de 60 segundos, consigue 5 puntos para su equipo. En caso de no acertarla, no sumará ningún punto.

¡Es-cultural! Los docentes mostrarán un total de 3 imágenes de una escultura o pintura de un personaje mitológico, el equipo que acierte de qué personaje se trata en 20 segundos recibirá 3 puntos por imagen acertada. En caso de fallar se le restará 1 punto por cada imagen no acertada. Si deja sin contestar alguna imagen, no recibe penalización, pero puede contestar otro equipo.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

→ **Paso 5.** En último lugar, el docente debe recordar al alumnado que hay que disfrutar de la actividad lúdico-didáctica con comportamientos adecuados. De este modo, se penalizará restando 5 puntos al equipo que responda cuando no es su turno, y se restará 30 puntos al equipo que tenga cualquier comportamiento agresivo o inadecuado, llegando incluso a dejar al equipo que tenga esta actitud con puntuación negativa.

Duración: 1 minuto aproximadamente.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Falta de un instructor: puede resolverse acudiendo a una persona de apoyo, que se leerá previamente este documento, supliendo sin problema la ausencia.
- Pérdida o ausencia de cartas: en el caso de que varias cartas se pierdan, o que sean olvidadas, las preguntas pueden ser improvisadas con una dificultad acorde al nivel del curso en que se esté realizando esta actividad.
- Confrontación a nivel individual o grupal entre los participantes: se solucionará con normas establecidas dentro del juego para evitarlo, con influencia negativa en la puntuación y en la participación en el juego.
- Condiciones meteorológicas adversas: en caso de estar al aire libre y que comience a llover, haga viento, etc., se buscará otro espacio a cubierto en el interior del centro.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



El alumnado podrá evaluar esta actividad mediante una escala de Likert (Anexo 3).

14. CONCLUSIONES



La naturaleza de esta actividad lúdico-didáctica lleva al alumnado a ampliar sus conocimientos sobre la mitología, mediante estrategias que mantienen su atención constante. Unido al espíritu competitivo, la capacidad de alterar las reglas con las cartas especiales, hace que todos los equipos atiendan a las preguntas y retengan la información, participen o no. El ambiente está controlado por los docentes, lo que es positivo para todos.

4.9. *DE GUSTIBUS:* TALLER DE *CIBUS ROMANO*

— JAIME CAMPILLOS CAÑAS Y BEATRIZ GARCÍA-TORRES ROBLES —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Desde 1º ESO hasta 2º Bachillerato.
- Adaptable incluso a cursos universitarios.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



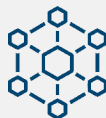
Historia, Latín, Cultura clásica, Gastronomía.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo de esta actividad es dar a conocer un aspecto de la cotidianidad de Roma: la alimentación. Este es uno de los menos conocidos por el público general y por ello se ha considerado interesante tratarlo en el taller. Normalmente, el alumnado al que va destinada esta actividad ya conoce la cultura romana en mayor o menor medida. Sin embargo, este conocimiento suele limitarse a etapas de la historia de Roma, batallas o aspectos sociales, entre otros. Por ello, la realización de este taller puede ser de gran interés para que el alumnado conozca nuevos aspectos de la vida cotidiana de Roma.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: comprender los textos presentados en el taller.
- Filología Clásica: analizar los textos y fuentes romanas.
- Gastronomía: potenciar los conocimientos culinarios del alumnado.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: teórica y práctica. En la parte teórica, se explica la historia de la gastronomía romana así como los distintos tipos de comida que existían y el momento del consumo (Anexo 3). En la práctica, se realizará la mezcla de las sales a la manera romana siguiendo las directrices marcadas por las fuentes clásicas. De esta manera, se busca despertar el interés por la cultura clásica y uno de sus aspectos más desconocidos y cotidianos como es la gastronomía.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 7.
- Máximo: 10.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



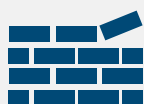
- Mínima: 1 h (adaptable).
- Máxima: 1:15 h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Enviar las autorizaciones a los padres y la información sobre alérgenos.
- Adquirir las especias para el taller.
- Llevar cucharillas y bolsas para la mezcla de las especias.
- Imprimir las imágenes a usar.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Sales y especias de la actividad.
- ✓ Tarjetas con las recetas.
- ✓ Autorizaciones
- ✓ Texto de *De re coquinaria* de Apicio
- ✓ Utensilios de cocina.
- ✓ Guantes hipoalergénicos.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Un aula o en caso de ser una actividad exterior, un lugar apartado para que los ruidos externos no interfieran con las explicaciones del taller. Además, tiene que ser un lugar lo suficientemente espacioso como para albergar a la totalidad del grupo. Dicho espacio, debe tener también un lugar con mesas o, en su defecto, cualquier superficie que sirva de apoyo para poder realizar el taller.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Presentación del taller. En esta se explicará cuál es el objetivo del trabajo y las partes de las que consta la actividad.
- **Paso 2.** Exposición de las fuentes artísticas y literarias existentes dentro de la historia de Roma sobre el tema a tratar. En este apartado se mostrarán diversas obras de arte romanas en las que se representan alimentos. También se tratará la obra que ha inspirado el taller *De Re Coquinaria*.
- **Paso 3.** Tras hablar de las fuentes, se explicarán aspectos básicos de la alimentación en la Roma antigua. Se explicará la relación de los romanos con la alimentación, por ejemplo, el ritual asociado a los banquetes. También se explicarán las preparaciones más consumidas por los romanos como, por ejemplo, el *garum*.
- **Paso 4.** Tras esto se explicará y realizará una receta de sales especiadas siguiendo las pautas de Apicio, recogidas en *De Re Coquinaria* que posteriormente podrán llevarse a casa como recuerdo de la experiencia. La preparación de esta receta servirá para que los asistentes se lleven un pequeño *souvenir* de la actividad y además, puedan conocer la importancia de la sal dentro del mundo romano tanto como aderezador de las comidas como medio de conservación de alimentos frescos.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

Como riesgo existe el hecho de que algunos estudiantes sean alérgicos a determinados alimentos con los que se vaya a trabajar. Por tanto, se puede preguntar previamente a los participantes si son alérgicos o intolerantes a algún tipo de alimento. Si pueden manejar los ingredientes, pueden participar del proceso de cocinado sin probar, posteriormente, los resultados culinarios.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Se podrá calificar la actividad mediante el cuestionario de evaluación. (Anexo 1)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos.

15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en el Parque del Cementerio de Segovia. Participaron alrededor de 15 estudiantes y la actividad duró aproximadamente una hora. Durante la parte teórica, el alumnado se mostró muy interesado en la explicación, realizando preguntas y respondiendo a las cuestiones que se le plantearon. A su vez, durante la parte práctica, el alumnado tuvo gran interés en participar en la fabricación de las sales. Concluida la actividad, el alumnado recibió su bolsita de sales romanas como recuerdo del taller.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

En primer lugar, se puede ampliar la variedad de recetas incluidas en el taller, abarcando desde platos principales hasta postres y bebidas, para brindar a los participantes una comprensión más completa de la diversidad culinaria romana. Además, para fomentar la participación activa, podríamos incorporar acti-



vidades interactivas, como debates sobre la influencia de la gastronomía romana en la actualidad o la adaptación de antiguas recetas a ingredientes modernos. Estos cambios y mejoras podrían transformar el taller en una experiencia más completa y memorable.

17. CONCLUSIONES



La realización de este tipo de actividades permite que los participantes conozcan la cultura romana fuera del aula y de una forma más amena e interactiva. Sin duda, estos talleres cumplen una importante función, el acercamiento de la cultura clásica a los más jóvenes. Además, temáticas como la alimentación, trabajada en *De Gustibus*: Taller de *cibus* romano, se incluyen dentro de la categoría de la historia cotidiana o de la vida cotidiana. Debido a la amplitud del temario de la asignatura de Historia, aspectos como estos, quedan relegados a un segundo plano. Por tanto, mediante este taller se trata de dar a conocer un aspecto tan importante y vital como la alimentación. La parte teórica, enriquece al alumnado en su aprendizaje sobre el mundo romano. La parte práctica permitirá que el alumnado conozca en mayor profundidad la práctica culinaria romana, las especias utilizadas, su origen y comercio. Además, el resultado de esta parte será un recuerdo del taller.

4.10. DESCUBRIENDO MI NOMBRE: UN VIAJE DESDE EGIPTO HASTA ROMA.

— MARÍA MOLINA SALAS Y DRAKE GUZMÁN MARTÍN —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)

- Todo el ciclo de ESO (Primero, Segundo, Tercero y Cuarto).
- Bachillerato (Primero y Segundo).
- Es muy interesante que este taller se lleve a cabo con aquel alumnado que haya o esté cursando Latín.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Latín, Historia, Cultura Clásica y Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo que se plantea con esta actividad es que el alumnado de secundaria y/o bachillerato entienda las diferentes partes de los *tria nomina* romano, adaptando el suyo propio. Asimismo, se pretende que conozca y comprenda que Egipto estuvo bajo la órbita romana, de forma que así pueda entrar en contacto con una de las primeras manifestaciones de escritura en la humanidad. Por último, nuestra intención es que el alumnado conozca y comprenda que ya desde épocas antiguas existían sociedades bilingües.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Latín: trabajar de forma directa esta lengua clásica durante el transcurso del taller, impulsando un uso más dinámico y atractivo de la misma con el alumnado.
- Educación Plástica Visual y Audiovisual: explorar y practicar cada estudiante con su propio nombre, implicando de esta manera la inventiva y originalidad de cada uno. Una apuesta por su imaginación, siempre guiados por ejemplos reales de los *tria nomina* y por los monosílabos egipcios.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: teórica y práctica. En la parte teórica, se explica por una parte: el origen de la escritura y qué son los monosílabos egipcios; y por otra, lo que es los *tria nomina* y las diferentes partes que lo conforman. En la práctica, se realizan juegos para que el alumnado consolide los conocimientos adquiridos realizando ellos mismos su nombre con monosílabos egipcios y con la estructura recién explicada de los *tria nomina* latino. De esta manera, se busca despertar el interés por la lengua clásica y por el bilingüismo de época antigua.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 10.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



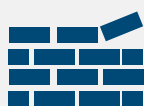
- Tiempo mínimo: 1 hora.
- Tiempo máximo: 1 hora y media.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir los Anexos 1 y 2 (tabla de *tria nomina* y monosílabos egipcios).
- Imprimir los Anexos 3 y 4 (diplomas finales)
- Envejecer con café (Anexo 7) en el caso de imprimirlo en blanco, el Anexo 4 (egipcio).
- Opcional: compra de los sellos romanos y egipcios (se adjunta en el siguiente punto los links de compra).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Folios A4.
- ✓ Utensilios de escritura (lápiz, goma, sacapuntas, rotuladores, lápices de colores...).
- ✓ Tabla esquema de los *tria nomina*.
- ✓ Tabla de los monosílabos egipcios.
- ✓ Certificados/diplomas (hay dos modelos, uno para la versión del nombre romanizado y otro para la versión del nombre en jeroglífico).
- ✓ Café soluble (como material extra). Servirá para la preparación de los certificados.
- ✓ Tinta para sellos. (Material extra).
- ✓ Set de sellos romanos SALVE. (Material extra).
- ✓ Set de sellos egipcios. (Material extra).
- ✓ Set de sellos romanos/egipcios: en ambos casos, los sets provienen del catálogo de **Römer Shop**, un servicio de ventas online enfocado en el mundo romano y la Historia Antigua.
- ✓ Set de sellos romanos Salve: <https://www.der-roemer-shop.de/Set-de-sellos-romanos-SALVE-con-almohadilla-para-ninos-26-sellos-ABC>
- ✓ Set de jeroglíficos para niños. 24 sellos egipcios: <https://www.der-roemer-shop.de/Jeroglificos-para-ninos-Set-de-24-sellos-egipcios>
- ✓ Es importante resaltar que el uso de los sellos no es obligatorio para realizar el taller. La idea de utilizar los sellos es por una cuestión estética y mejorar el resultado final de los certificados, para así ofrecer una experiencia superior. Por otra parte, también es necesario indicar que se debe usar la tabla de monosílabos egipcios que se adjunta en el Anexo 2 aunque la caja de los sellos egipcios incluya una tabla propia pues no son correctos.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Los recursos necesarios para el desarrollo de este taller serían, en primera instancia, las mesas de trabajo (se precisaría de al menos cuatro o cinco mesas grandes) que se pondrían en la zona donde se haga el taller al aire libre. Las mesas serán necesarias para que el alumnado pueda escribir con comodidad. En segunda instancia, sillas en donde el alumnado pueda sentarse a trabajar cómodamente.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Esta actividad, denominada “Descubriendo mi nombre: un viaje desde Egipto hasta Roma”, está diseñada para que el alumnado de secundaria comprenda las diferentes partes que componían los *tria nomina* romano jugando. Para ello deberán poner su nombre en latín. Además, nuestro objetivo es que el alumno o alumna comprenda que en la órbita romana existieron muchas culturas, entre ellas la egipcia. Es por ello que, como es algo muy atractivo, también se dará la posibilidad al alumnado de que escriba su nombre en escritura jeroglífica.

- **Paso 1.** Para presentar la actividad, en primer lugar se dará una breve y concisa explicación sobre las diferentes partes de los *tria nomina*. A continuación, se procederá a hacer una corta definición de lo que es la escritura jeroglífica y lo que son los monosílabos que es con lo que el alumnado trabajará, tomando para esto un máximo de 15 minutos.
- **Paso 2.** El alumnado se sentará en diversas mesas dispuestas en cuadrado, en grupos de cinco o seis personas. En cada una de las mesas encontrará folios blancos, lápices gomas y afiladores, los suficientes para todo el alumnado. También en las mesas encontrará dos fotocopias en donde se muestran los diferentes monosílabos egipcios de forma que les sirva de guía para escribir su nombre. Así como dos folios en donde se encuentre un sencillo esquema de las partes de los *tria nomina* y ejemplos, para que así el alumnado tenga más sencillo adaptar su nombre. Los folios deberán estar cortados por la mitad; en una de las caras, el alumno o alumna deberá diseñar su nombre en latín con las tres partes de los *tria nomina*, y en el reverso, podrá dibujar los símbolos jeroglíficos que formen su nombre.
- **Paso 3.** Una vez el alumnado haya terminado de diseñar su nombre romano (*tria nomina*) y en jeroglíficos (empleando los monosílabos), se acercará a los organizadores. Estos, con un fragmento de folio envejecido y con ayuda de unos sellos, material que será llevado por los organizadores, realizarán junto con el alumnado un diploma que pueda llevarse como recuerdo usando como base lo que este haya diseñado.

Adaptación para alumnado de Primaria:

La adaptación se daría en la presentación de la actividad, en la que se realizará una explicación de los *tria nomina* donde se resalten las partes principales del nombre (*praenomen*, *nomen* y *cognomen*) y no se incluyan los elementos añadidos, en pos de facilitar la comprensión al alumnado que no tenga conocimientos previos de latín.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



Algunos de los riesgos que pueden surgir durante el transcurso de la actividad serían:

- Que la explicación previa a la actividad sea insuficiente para el alumnado, de forma que el alumnado no pueda comprender en qué consiste el taller.
Alternativa: al tratar con grupos de diferentes edades (desde primero hasta cuarto de la ESO) se debe adaptar el nivel de la explicación. Utilizando información más esquemática y sencilla para aquellos estudiantes que lo necesiten, y estableciendo una opción más compleja para los estudiantes que desee profundizar en el tema. Es por esto que en el Anexo 1 se incluye una primera versión de los *tria nomina* adaptada y una segunda versión extendida.
- Escasez o falta de recursos (papel, lápices, gomas, tinta,...).
Alternativa: poseer materiales en reserva, y hacer uso de ellos solo en caso de ser necesario.
- Posible pérdida o ruptura de alguno de los sellos.
Alternativa: limitar el uso de los sellos para los organizadores y establecer una serie de sellos que sirvan de repuesto.
- Que el tiempo estimado para la cantidad de estudiantes sea insuficiente.
Alternativa: contar con un método que permita aligerar el desarrollo de la actividad sin dañar la experiencia de los estudiantes. En especial, se buscaría reducir el tiempo en el apartado final, donde los organizadores deben transcribir el nombre final mediante los sellos. Para así evitar que se dañe la experiencia del estudiantado.
- No disponer de las mesas suficientes o del espacio necesario.
Alternativa: en ese caso se debe adaptar el número de estudiantes al espacio con el que se cuente, y en función de esto plantear establecer varias rondas durante el tiempo ya establecido.
En vez de 30 personas en el período de una hora y media, si se dispone de poco espacio, el número de estudiantes se reduciría a 10 o a 5. Estableciendo un tiempo menor, de tal vez 45 minutos. Es importante aclarar que el tiempo que se reduce afectaría más al apartado explicativo y al trabajo de los organizadores (creando la versión final de los nombres), buscando siempre mejorar la experiencia del estudiante.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 5).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN



Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 6).

15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en el Jardín Botánico de Segovia. Participaron alrededor de 10 estudiantes y la actividad duró una hora aproximadamente. Durante la parte teórica el alumnado se mostró muy interesado en la explicación. Asimismo, durante la parte práctica el alumnado mostraba aún más interés en la realización de su nombre en base a los *tria nomina* y a los monosílabos egipcios. Finalmente, como eran pocos estudiantes, se permitió que fueran ellos los que pusieran sus sellos en los certificados de ciudadanía romana y egipcia que se pudieron quedar como recuerdo.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Organización del tiempo. El taller se realizó en menos tiempo de lo que estaba previsto, por lo que se plantearía llevar a cabo una explicación más extendida y más dinámica con el alumnado. Estructura del taller. El taller se estructuró realizando en primer lugar una explicación de la escritura jeroglífica y posteriormente una explicación de los *tria nomina*; después de esto, el alumnado comenzó a diseñar sus nombres en las diferentes lenguas. Pudimos percibir confusión en el alumnado al hacerlo de esta forma, por lo que creemos que sería más adecuado compaginar teoría y práctica: primero una explicación de la escritura jeroglífica, después se pone en práctica y finalmente una explicación de los *tria nomina* y el diseño de los nombres en esta lengua.



17. CONCLUSIONES



La actividad logró ser una forma divertida y educativa de acercar al alumnado a la lengua clásica (latín) y a una lengua antigua (egipcio). Al final, el alumnado comprendió la existencia de sociedades bilingües desde la antigüedad.

18. IMÁGENES



Imagen a. Fotografía de taller “Descubriendo mi nombre: un viaje desde Egipto hasta Roma” con alumnado (fuente: autoría propia)



Imagen b. Fotografía de diplomas con alumnado (fuente: autoría propia)

4.11. INGENIERÍA Y ARQUITECTURA EN LA ANTIGUA ROMA

— ALEXIS HERNÁNDEZ-QUINTAS Y JUAN ESTEBAN JORDI PÁEZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Alumnado de E. S. O. o Bachillerato de Geografía e Historia, Cultura Clásica, Latín, Historia del Arte y resto de asignaturas del área de Humanidades, así como alumnado interesado en el mundo clásico en general. Al ofrecerse una parte teórica previa como introducción es fácilmente adaptable a cualquier curso de educación secundaria.

2. ÁREAS DE CONOCIMIENTO



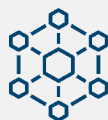
Historia, Cultura Clásica, Arqueología, Arquitectura, Nuevas Tecnologías, Latín, Patrimonio, Género.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Dar a conocer los principales métodos y técnicas de construcción empleados por el Imperio Romano, las principales edificaciones y el papel de la mujer y los esclavos en la sociedad. Se emplearán explicaciones didácticas tradicionales, el uso de medios audiovisuales, la realización de actividades manuales grupales y se introducirán las nuevas tecnologías (gafas de realidad virtual) para hacer más atractiva e inmersiva la actividad.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



La actividad tiene un gran potencial interdisciplinar pues los conocimientos que se aportan en dicho taller son básicos para cualquier estudiante del mundo clásico, tanto en las asignaturas de Historia, como las de Lenguas Clásicas (latín) y, por supuesto, Arte y Patrimonio.

La actividad es fácilmente realizable y adaptada en cualquier otro idioma moderno para el trabajo de competencias plurilingües.

Actividad de artes plásticas como la elaboración de un mosaico para la asignatura de Educación Plástica y Visual fomentando.

Las asignaturas de Literatura (con la explicación sobre el teatro o el uso de fuentes clásicas para el conocimiento histórico como Vitrubio) y Educación Física (con la explicación sobre las termas y la importancia del ejercicio y la higiene para una buena salud) son otros ejemplos de interdisciplinaridad relacionados con el taller.

El uso de herramientas como las gafas de realidad virtual, es un elemento que se vincularía con asignaturas que traten las nuevas tecnologías y así su aplicación en el mundo clásico.

Por último, la interseccionalidad, al tratar el tema de los estratos sociales dentro de la sociedad romana, se abarcan asuntos relacionados con la esclavitud y cuestiones de género (mujeres como promotoras de obra pública) que se adaptarían a las situaciones de aprendizajes actuales con un punto de vista más amplio en una sociedad más diversa.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad se desarrolla en tres etapas, preferentemente en dos sesiones, aunque puede reducirse a una. Una primera parte introductoria y teórica acompañada de un vídeo explicativo *stop motion* con figuras de Playmobil sobre las principales técnicas y construcciones de la antigua Roma y finalizar con la realización de un Blooket para comprobar los conocimientos y afianzarlos; constituirá la primera sesión. Una segunda parte de carácter práctico donde el alumnado podrá visitar antiguas edificaciones romanas a través de unas gafas de realidad virtual mientras se desarrolla la parte práctica donde los grupos construirían a través de teselas de plastilina un mosaico. En caso de no disponer de dos sesiones, con la visualización del vídeo y breves anotaciones mientras realizan la construcción del mosaico se cubre perfectamente la formación teórica básica. En caso de no disponer de gafas pueden proyectarse en vídeo mientras realizan el mosaico.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 2.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



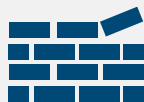
- Mínima: 50 minutos.
- Máxima: 1 hora y 30 minutos.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Comprar los materiales para la elaboración del mosaico (plastilina, cola, pinceles...).
- Portar un *pen drive* con los vídeos, presentación teórica y posibles plantillas, o bien imprimir la presentación y plantillas en caso de no disponer de Internet/ordenadores.
- Enviar a los padres una autorización para su firma (autorización para hacer fotos al alumnado llevando a cabo las actividades y el consentimiento de salida del centro si se diera el caso de que el taller se realizará fuera del aula).
- Comprobar el estado de las gafas y la buena visualización de los vídeos en ella. Tener presente al alumnado que use gafas para su adaptación, además de avisar y estar pendientes de posibles mareos, para lo que se recomienda hacer la visualización sentados.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Ordenador, proyector y altavoces.
- ✓ Mesas y sillas para trabajar cómodamente.
- ✓ Gafas de realidad virtual, incluyendo adaptador para alumnado con gafas.
- ✓ Dispositivos *smartphone* del alumnado para realizar el Blooket.
- ✓ Materiales de trabajo para el mosaico («teselas», cola, pinceles y base para montarlo).
- ✓ Presentación teórica del taller, propia o la que adjuntamos como webgrafía.
- ✓ Vídeo en *stop motion* explicativo del taller y como introducción teórica adjuntado como webgrafía.

- ✓ Vídeos de recreación histórica para visualizar en las gafas, existen versiones gratuitas y de pago fácilmente localizables en Internet o en la App YouTube VR.
- ✓ Plantillas para mosaicos, recomendamos una versión simplificada del *Cave Canem* o dejar al alumnado que demuestre su creatividad.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Espacio cerrado preferiblemente, dotado de ordenador, mesas, sillas, proyector y altavoces, lugar con buena acústica y sin ruidos exteriores para poder llevar a cabo las actividades programadas. En el aula o espacio debe de haber espacio suficiente para que pueda entrar el alumnado y realizar la actividad por grupos.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Actividad para alumnado de 4.º de E. S. O. y Bachillerato:

- **Paso 1.** Presentación de la actividad.
- **Paso 2.** Presentación teórica y/o del vídeo en *stop motion* y realización del Blooket.
- **Paso 3.** Uso de las gafas de realidad virtual y proyección de vídeos relacionados con la temática. Se puede seguir realizando durante la construcción del mosaico.
- **Paso 4.** Creación de grupos de trabajo y elección de motivos para realizar el mosaico.
- **Paso 5.** Construcción del mosaico con las instrucciones dadas y según los motivos elegidos.

Se proponen adaptaciones a los tecnicismos que se emplean en el lenguaje a la hora de las exposiciones teóricas y según el interés manifestado por el alumnado; la creación de los grupos de trabajo deberá valorarse por el profesorado la conveniencia o no de dejarla a elección libre del alumnado, pero siempre buscando grupos cohesionados y heterogéneos. Durante la elaboración de los mosaicos seguir con la proyección en las gafas de R. V. o de algún vídeo similar en el proyector; en grupos grandes la mejor forma -y justa- para llamar al alumnado a usar las gafas y si no hay tiempo suficiente es seguir la clasificación de los resultados del Blooket.

Para su realización en dos sesiones, el «paso 2» constituirá una única sesión, pudiendo comenzar con el uso de las gafas. Para su realización en una sola sesión emplear únicamente el vídeo en *stop motion* como parte teórica y el uso de las gafas, mientras se desarrolla la parte práctica, la construcción del mosaico.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Uso de plastilina no tóxica en caso de ingestión y materiales hipoalergénicos.
- Caída de la red. Solución: uso de *pen drive* y datos móviles.
- Mala acústica. Solución: Uso de subtítulos.
- Aula sin ordenadores o proyector. Solución: Uso de ordenadores externos o tabletas digitales.
- Uso de las gafas de R. V. con alumnado que use gafas, se usarán las plantillas de adaptación.
- Peligro de mareos durante el uso de las gafas de R. V., avisar al alumnado, estar pendiente y usar sillas para que realicen la visualización de forma más segura.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



La evaluación de la actividad deberá centrarse en valorar de forma global el desarrollo del taller en cuanto a su planificación, desarrollo y resultados observables. [Anexo 2]



14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de realización del taller, de la toma de imágenes conforme a la Ley de Protección de Datos y mención al uso de gafas de Realidad Virtual en caso de sufrir enfermedades (epilepsia, mareos...) [Anexo 1].

15. MEMORIA



La actividad se ha podido desarrollar en varias ocasiones y siempre con gran interés y buena aceptación por parte del alumnado. La primera ocasión en la que se llevó a cabo fue el día 21 de abril de 2023, con motivo de la celebración del Día de la Fundación de Roma en la ciudad de Segovia, en la Biblioteca Pública de Segovia con alumnado de 3.º de E. S. O. procedente del I. E. S. Ramiro de Maetzu de Madrid; participaron 8 estudiantes que ya habían preparado con sus docentes la parte teórica desde una vertiente más artística en la asignatura de Cultura Clásica por lo que durante la visualización del vídeo en *stopmotion* ya fueron capaces de reconocer e identificar construcciones

y términos, al finalizar, se les propuso la realización de un Blooket (similar a Kahoot pero más competitivo y llamativo para el alumnado) para afianzar los conocimientos adquiridos en clase y con el vídeo; durante la parte práctica, tras elegir una plantilla para realizar en grupo el mosaico, se organizaron por sí mismos en las tareas, colando la base, trazando la silueta de la figura, colocando y adaptando las teselas de plastilina; mientras trabajaban, se les iba llamando individualmente para hacer uso de las gafas de realidad virtual donde pudieron ver una recreación de la antigua Roma, parte esta, que por lo llamativo e innovador más les gustó de la actividad. Durante toda la actividad se mostraron proactivos, plantearon preguntas y salieron con orgullo mostrando su mosaico que pudieron llevarse para decorar su aula de vuelta a Madrid.

Dado el primer éxito de la actividad, se propuso su realización al profesorado del I. E. S. Fray Luis de Granada que acogió de muy buen grado la idea realizándose con hasta tres grupos, con 4.º de E. S. O. en Latín y con 1.º de Bachillerato en Patrimonio Cultural de Andalucía y también con el alumnado de Latín a petición de estos, con 25, 16 y 5 estudiantes respectivamente. La actividad se desarrolló con cada grupo en dos sesiones, una inicial de explicación teórica con la presentación y materiales audiovisuales anexos, con dos adaptaciones, la primera, para el alumnado de Patrimonio Cultural de Andalucía, adaptando la explicación al contexto andaluz y con el alumnado de 4.º de E. S. O., por el elevado número de participantes y disponiendo únicamente de un par de gafas de realidad virtual, se les comunicó al inicio que aquellos estudiantes con mejor desempeño en el juego de Blooket serían los primeros en usar las gafas de realidad virtual y por orden de su clasificación, consiguiendo también así, que prestaran mayor atención a la parte teórica. El resto de las sesiones se llevaron a cabo de igual forma que en la primera ocasión en Segovia.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Las mejoras, en general, se enfocarán en un mayor presupuesto para destinarlo a los materiales, como las teselas (sustituir la plastilina por teselas de madera, cerámica, piedra o vidrio), buenos altavoces o la posibilidad de algún par más de gafas, incluyendo la visualización de recreaciones 3D de pago.



17. CONCLUSIONES



Siendo bien recibidas la parte teórica que incluye el uso de medios audiovisuales y referencias a la cultura popular manejada por el alumnado (alusiones a

películas, series, personajes o juegos que conocen), así como la realización en grupo del mosaico, actividad manual que requiere coordinación del grupo, lo más llamativo para el alumnado ha sido el uso de la realidad virtual para una inmersión mayor en la actividad y lo mejor valorado.

El taller despertó la curiosidad e interés por la arquitectura e ingeniería romana. La actividad buscaba, no solo atraer al alumnado a dicho tema, sino acercar al estudiantado al papel de la sociedad (concretamente la labor de la mujer y los esclavos) y el rico patrimonio cultural e histórico que existe en la península Ibérica. A pesar de no poseer un mayor presupuesto para la elaboración de los materiales, el resultado fue positivo, haciendo que el alumnado se divirtiera aprendiendo y fabricando su propio mosaico que luego adornará sus aulas.

Prueba de dicho interés, su realización ya en cuatro ocasiones en las que se han ido incluyendo mejoras basadas en la experiencia, así como adaptaciones necesarias para cada grupo, según la asignatura, el nivel o el número de participantes.

Se trata así de una actividad sencilla, con trabajo en grupo, que emplea las nuevas tecnologías y se enfoca en aspectos multidisciplinares, pero fácilmente adaptables al nivel del alumnado.

18. IMÁGENES



Imagen a. *Explicación de taller Arquitectura e ingeniería en la antigua Roma (fuente: autoría propia)*



Imagen b. *Elaboración de mosaico con alumnado (fuente: autoría propia)*

4.12. MIMOS Y PANTOMIMOS

— ANA GODOY PEDRAJAS Y RAFAEL JOSÉ GUTIÉRREZ MUÑOZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



Adaptable a cualquier curso de ESO y Bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Geografía e Historia, Cultura Clásica, Latín, Griego e Historia del Arte.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Conocer los principales mitos de la civilización grecolatina e introducir los orígenes de las artes escénicas en el mundo clásico.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua y Literatura: lectura de los mitos.
- Educación Plástica: diseñar y dibujar o montar las máscaras para la representación de los mitos. Una alternativa es hacer uso de los modelos ya propuestos (Anexo 1), que se podrían también decorar y personalizar.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

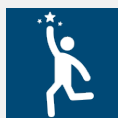


La actividad consiste en la representación de un mito en forma de mimo, es decir, sin hablar y con el uso de máscaras, haciendo especial uso del lenguaje corporal. Para ello, el alumnado debe conocer diversos mitos antiguos, argu-

mento de la mayoría de estas representaciones. Previamente, además, se debe hacer una introducción teórica al alumnado una fase teórica para que conozca conceptos básicos de interpretación, y sobre todo, para que entienda el sentido de estas funciones en la Antigüedad clásica.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 5.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Mínimo: 45 min
- Máximo: 2 horas

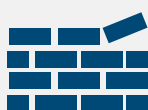
La duración dependerá del número de participantes.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir máscaras (Anexo 1) o realizar con el alumnado las máscaras.
- Imprimir la autorización (Anexo 3) y enviar a los tutores legales para su firma.
- Preparar una lista de música de ambiente clásico.
- Organizar el espacio, interior o exterior, en el que se vayan a representar los mitos acorde a las formas de un teatro: lugar donde se vaya a situar el público, escenario o zona donde vayan a interpretar los mimos y un lugar adjunto reservado para los mimos que se preparen para salir a escena.
- Preparar elementos escenográficos que colocar en el espacio en el que se vaya a realizar la actividad para facilitar la representación (por ejemplo: espacios abiertos, sillas o superficies donde sentarse o tumbarse etc.).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Máscaras (Anexo 1)
- ✓ Autorización (Anexo 3)
- ✓ Telas para cubrir el fondo del escenario (en caso de ser un espacio cerrado).

- ✓ Sillas u otros elementos escenográficos para ayudar a la interpretación.
- ✓ Altavoz o dispositivo electrónico para reproducir música.
- ✓ Si se dispone de ello, máscaras reales usadas por compañías teatrales o grupos de teatro e instrumentos musicales sencillos como los usados en la Antigüedad (flautas, liras etc)

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



La actividad se puede realizar tanto en un espacio cerrado, como al aire libre, siempre y cuando las condiciones meteorológicas sean adecuadas. Es importante que dicho espacio sea amplio, para albergar al alumnado que actúe como público y al espacio que emulará el escenario. Debe ser también un lugar tranquilo, donde los ruidos externos sean mínimos, para poder desarrollar adecuadamente las explicaciones sobre la actividad, y que la música de fondo así como los escasos sonidos guturales que el alumnado podrá hacer en la representación, se escuchen con claridad.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Lluvia de ideas sobre el teatro romano para evaluar los conocimientos previos: ¿Qué sabéis sobre la antigua Roma? ¿Qué métodos usaban para divertirse o pasar tiempo de ocio? ¿Conocéis el teatro romano? ¿Podríais nombrar algún mito? Según estas respuestas y a la edad y curso del alumnado, adaptar la charla introductoria sobre el origen del teatro y el teatro griego en clave de mito (Anexo 2). Se trata de aclarar conceptos básicos o profundizar en aspectos concretos de la pantomima romana dependiendo de los conocimientos previos de los participantes. (10-15 minutos)
- **Paso 2.** Muestra de ejemplos de máscaras y de instrumentos musicales básicos (si se tienen) que representen los usados en la Antigüedad. Transmisión de pequeños consejos básicos a nivel actoral (cómo colocar la máscara de modo que siempre se dirija al público, gestos que ayuden a interpretar las emociones, modo de salir y entrar en escena etc) interpretando los organizadores del taller una pequeña escena que sirva de ejemplo. (10-15 minutos)
- **Paso 3.** Planteamiento de la actividad y formación de grupos. El alumnado deberá elegir el mito que le gustaría representar. En el caso de que no conozca ningún mito o no se decida, se le debe proponer uno y explicárselo. Se le propone personalizar la representación con originalidad y coherencia. (5-10 minutos)

- **Paso 4.** Reparto de papeles, así como de las máscaras que corresponden a cada personaje. En el caso de que el alumnado realice las máscaras, en la asignatura de Plástica o en casa (y no haga uso de las máscaras proporcionadas en el Anexo 1), el Paso 3 y el Paso 4 debe realizarse antes del día en el que se vaya a realizar la actividad, para que alumnado sepa qué mito va a representar, qué personaje le corresponde, y por tanto, adecue la imagen de la máscara al personaje en cuestión. Debe haber un personaje que actúa como narrador; en caso de no haber suficientes personas se encargará de ello un organizador del taller. Se dejará un tiempo para que el alumnado organice y prepare las escenas de la representación. (5-10 minutos)
- **Paso 5.** Breves representaciones de los mitos, planteadas a modo de juego, en pequeños grupos por parte del alumnado en clave de mimos. El público deberá adivinar qué mito ha representado cada grupo. (El tiempo dependerá del número de grupos que vayan a realizar la interpretación con una duración aproximada de 7 minutos por grupo).
- **Paso 6.** En el caso de que sobre tiempo, se plantearían las siguientes actividades:
 - Representar otros mitos: mito de Hermafrodito, de Ceix y Alcione, de Perséfone, de Orfeo y Eurídice, de Teseo y el Minotauro, de Prometeo...
 - Representar el mito en otro tono, en comedia o tragedia, según como se haya representado la primera vez.
 - Cada grupo deberá pensar en una situación del panorama actual y crear un mito, representarlo de modo que el público tenga que adivinar de qué historia se trata. (Sin dar los nombres reales de los personajes representados)
 - Representar una escena del mito de forma individual en forma de pantomima.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS



- Fallo en el reproductor de música: reproducir la música desde el dispositivo móvil de alguno de los monitores.
- El alumnado no conoce ningún mito: conocer varios mitos para poder proporcionarle al alumnado información suficiente para que puedan representarlo.
- El alumnado entra en bloqueo en plena representación (miedo escénico): Los monitores intervendrán en la escena, ayudando a que la representación

- avance, dando ideas de cómo actuar, colocándose cerca del/la alumno/a con dificultades para ayudarle a continuar con la representación, etc.
- El alumnado no ha realizado o traído consigo la máscara de su personaje: los monitores llevarán impresas las máscaras del Anexo 1, incluso si los/las estudiantes han realizado las suyas propias.
 - El clima no es el apropiado para desarrollar la actividad en el espacio exterior como se había ideado: reservar también un espacio cubierto para evitar cancelar la actividad.
 - Ausencia sobrevenida de alguno de los monitores: reducción del número de grupos, servirse de la ayuda del propio alumnado que no está en escena para tareas sencillas como el control de la música.
 - Ausencia de algún miembro del grupo, y por tanto de algún personaje: uno de los monitores tomará el papel del personaje.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 4).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 3).



15. MEMORIA



El taller se llevó a cabo el día 21 de abril de 2023 en un parque amplio y elevado, con zonas verdes y diversidad de árboles. Participaron 19 estudiantes de 1º de la ESO del IES Carpe Diem de Fuenlabrada. Previamente los organizadores llegaron al parque y se eligió una zona donde había un amplio camino, a un lado de la senda altos árboles que le daban sombra, al otro lado, un pequeño terraplén donde comenzaba una llanura salpicada de árboles. Aprovechando esta forma del paisaje, el escenario sería la zona baja con los árboles de fondo, y el alumnado se sentó al filo del camino, en altura con respecto al escenario, simulando la forma de un teatro o anfiteatro. Junto al “escenario” se montó además una pequeña zona donde se colocaron los instrumentos musicales y las máscaras que el Grupo de expresión corporal *Somnus* de Almedinilla (Córdoba) había prestado para la ocasión.

La actividad duró algo más de una hora y media. En primer lugar, tras una breve presentación, se procedió con la parte más teórica, en la que se comprobó que el alumnado contaba con conocimientos sobre la cultura grecolatina y además, que conocía varios mitos. Una vez realizados los grupos, los dos mediadores se repartieron los distintos grupos, revisando qué mitos iban a representar, quién haría cada personaje, y eligiendo la máscara que usarían. Las representaciones comenzaron, usando los árboles, sus ropas, y sobre todo su lenguaje corporal, para contar cada mito al son de la música. A medida que los grupos fueron participando y los organizadores tomando contacto con ellos, más soltura cogían a la hora de representar, pues se sentían más cómodos y dispuestos a interpretar.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

- La actividad podría plantearse como un proyecto más grande y conllevar ensayos y una puesta en escena frente a otro alumnado.
- Pueden crear su propio mito para así incentivar la creatividad.
- Realizar el taller en un teatro real o con una escenografía trabajada según el mito o los mitos a representar.



17. CONCLUSIONES



La actividad fue una experiencia enriquecedora, tanto para el alumnado como para los organizadores y profesorado. Los/las estudiantes no solo interiorizaron y aprendieron sobre los mitos de la antigua Grecia y Roma, sino que se acercaron a las artes escénicas y revalorizaron la complejidad y el encanto de este arte.

18. IMÁGENES



Imagen a. Fotografía de taller Mimos y Pantomimos con alumnado (fuente: autoría propia).



Imagen b. Fotografía de representación con alumnado (fuente: autoría propia).

4.13. ROLEA A LA ROMANA

— CARLES PRADOS NAVARRO Y ALEJANDRO TRILLO PÉREZ —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)

- ESO y Bachillerato (latín y griego)
- Cultura Clásica de toda la ESO y bachillerato.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Historia y Geografía, Cultura Clásica.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Que los estudiantes aprendan en primera persona mediante el rol en vivo las características de las distintas clases sociales en la antigua Roma. Aprender mediante el juego.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR

Coordinación de los departamentos de Ciencias Sociales, Latín, Griego y Cultura Clásica.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

La actividad consistirá en la realización de un juego de rol en que el alumnado deberá representar individualmente un papel vinculado a una clase social de la república romana (esclavos, plebeyos, patricios). Además de su clase, se les dará

otra característica definitoria (la magistratura de un patricio, los trabajos de los plebeyos, tipo de esclavo...). A partir de allí, empieza el rol y tendrán que improvisar a partir de sus características de personaje las diferentes situaciones que les iremos planteando los “*game master*”.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 15.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



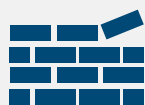
- Mínima: 1 hora.
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Realizar alguna sesión informativa sobre las clases sociales romanas.
- Imprimir los Anexos.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Plantillas de personaje (Anexo 4)
- ✓ Instrucciones del juego (Anexos 3)
- ✓ Ropas al estilo romano, aceite, uvas, aceitunas, pan y mosto, algunas monedas, algún gladius de plástico o cartón para los legionarios... En general, materiales para asignar al alumnado según su clase y hacer más inmersiva e interactiva la experiencia (optativo)

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Una sala grande, un espacio abierto o incluso al aire libre. No importa el espacio siempre que sea lo suficientemente grande como para poder realizar la actividad.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Idea general: la actividad consistirá en la realización de un juego de rol en que el alumnado deberá representar individualmente un papel vinculado a una clase social de la república romana (esclavos, plebeyos, patricios). Además de su clase, se le dará otra característica definitoria (la magistratura de un patricio, los trabajos de los plebeyos, tipo de esclavo...). A partir de allí, empieza el rol y tendrá que improvisar a partir de sus características de personaje las diferentes situaciones que le iremos planteando los “game master”.

Fases del juego: *los tiempos siempre serán aproximados.

Primera fase:

- **Paso 1. Explicación de cómo se desarrollará la actividad:** se les dará al alumnado las normas del juego, las características resumidas de cada clase social y sus pautas de comportamiento (10 minutos).
- **Paso 2. Sorteo de los distintos papeles:** cada uno con una clase social y una característica definitoria (por ejemplo, entre los patricios, dos son cónsules, un senador, edil...). Comentamos estas características con ellos (5-10 minutos).
- **Paso 3. Situamos a los personajes:** les presentamos el espacio imaginario donde se desarrollará la actividad “el foro”, lugar en que convergen las vidas de todos los romanos, sea cual sea su clase.
- **Paso 4. Situación de normalidad:** improvisación inicial. Dejamos que los personajes se adapten a su papel según lo aprendido en la presentación. En caso de que haya problemas con la dinámica, los *masters* deben intervenir y dar sugerencias e indicaciones. “Ahora el senador puede dar un discurso... Los esclavos solían ir a comprar al mercado y era habitual regatear...” (10-15 minutos).

Segunda fase “Reacción a los hechos”:

En esta segunda parte de la actividad, los *masters* adoptan el papel de “*Praeco*”, los pregoneros de noticias. Estos informaran de distintos cambios en la situación. De nuevo el alumnado deberá improvisar según las características que haya recibido al inicio del Juego y adaptarse a cada una de las nuevas situaciones que se le irá planteando. Al igual que antes si los *masters* detectan problemas con la dinámica del juego, estos deberán intervenir para dar sugerencias e indicaciones.

Lista de hechos:

- **Paso 1. Situación de guerra:** ¡Audire! Cartago nos ha declarado la guerra. ¡Cartago Delenda est! Los cónsules acaban de convocar a las legiones y se preparan para la batalla, se ha decretado una subida de

tributos para financiar la guerra y han empezado los problemas de abastecimiento de la ciudad. ¡Que comiencen los juegos! (10-15 minutos).

→ **Paso 2. Revuelta de esclavos:** ¡Audire! El desabastecimiento ha causado un aumento de la presión del trabajo de los esclavos. Estos se han hartado y se han levantado en señal de protesta contra sus amos. Los esclavos se dirigen al foro para dar sus condiciones (los esclavos bienestantes pueden decidir no unirse), los plebeyos reclaman a los patricios que tomen el control de la situación. Parece que algunos patricios ven su oportunidad para tomar el poder... ¡Que comiencen los juegos! (10-15 minutos)

→ **Paso 3. Conspiración política:** ¡Audire! Parece que aprovechando el caos, uno de los cónsules se ha hecho con el control del Senado y se ha proclamado *dictator in perpetuum*. La revuelta ha sido sofocada por las legiones que han regresado victoriosas de la guerra. Los esclavos vuelven a sus duras vidas, los plebeyos retoman la normalidad de sus trabajos y los patricios retornan a sus conspiraciones. Parece que el gobierno del dictador tiene sus días contados... ¡Que comiencen los juegos! (10-15 minutos).

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

Riesgos: que el alumnado aproveche el “exceso” de libertad para no centrarse en la propuesta del juego.

Cómo reducirlos: reconducir el Juego con instrucciones o pistas más precisas.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Formulario de evaluación (Anexo 2)

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 1).



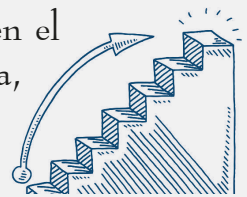
15. MEMORIA



La actividad se realizó el día 21 de abril de 2023 en el Parque de la Dehesa de Segovia en el marco de las actividades del Día de la Fundación de Roma. En ella participó alumnado de primero de la ESO del IES La Canal de Navarrés y de cuarto de la ESO y primero de bachillerato del IES Ramiro de Maeztu. El alumnado se mostró muy activo y colaborativo, llegando a improvisar aspectos del juego que los masters no habían planteado.

16. POTENCIALES CAMBIOS/MEJORAS

Potencial de mejora: se puede hacer un glosario de plantas en el que se muestre en qué época del año florecen. De esta manera, sería posible contar mitos acerca de las plantas primaverales, veraniegas, otoñales o invernales.



17. IMÁGENES







5. Bachillerato

5.1. MÉDICOS POR UN DÍA

— SUSANNA MARTÍNEZ LLOPART —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- 1º de Bachillerato.
- Adaptable a 2º de Bachillerato o primer curso de universidad (Medicina).

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



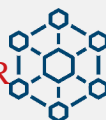
Griego, Latín y Biología.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



Revelar al alumnado el origen mitológico de la medicina, además de la etimología de un gran número de términos médicos con raíz grecolatina. Se pretende generar la capacidad de identificar y usar dichos étimos con conocimiento de su significado en un juego de rol (médico-paciente).

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Lengua Castellana y Literatura: redactar informes médicos usando la corrección gramatical y textual. Explicar el origen latino y griego de palabras en español a través de su evolución fonética.
- Anatomía: estudiar las distintas partes del cuerpo humano y su etimología. Conocer patologías poco estudiadas relacionadas con la mujer (ginecología y obstetricia).

- Mitología clásica: explicar los mitos relacionados con la medicina.
- Historia: destacar el papel de mujeres importantes en la historia (Agnódice de Atenas).

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



Esta actividad está compuesta por dos partes. En primer lugar, la parte teórica, que se subdivide, a su vez, en dos puntos. Se empieza explicando los distintos mitos y divinidades relacionados con la medicina y su historia, además de la importancia de mujeres como Agnódice de Atenas. Después, se explica el origen del juramento hipocrático y se lee el texto. En la parte práctica, se anima al alumnado a realizar las actividades con el vocabulario del manual proporcionado: clasificar las patologías estudiadas por especialidad de medicina y resolver las cuestiones relacionadas con los informes médicos.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 6.
- Máximo: 12.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



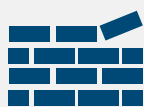
- Mínima: 1h
- Máxima: 1:30h.

8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir el manual de “Médicos por un día”. Si se quiere en formato libro: imprimir el Anexo 2 (a doble cara) y doblar. Si se prefiere en formato de documento habitual (a una cara y en orden), imprimir el Anexo 1.
- Imprimir Anexos 3 (Actividades. Solución de la Actividad 1: Patologías clasificadas por especialidad) y 4 (Credencial médica).

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Anexos 1 (o 2), 3 y 4 impresos.
- ✓ Bolígrafos o lápices para escribir.
- ✓ Credencial médica (Anexo 4).
- ✓ Tijeras para recortar la credencial.
- ✓ Bata de médico para las actividades (según disponibilidad).

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Espacio con mesas y sillas disponibles para poder escribir y resolver las actividades.

11. DESARROLLO PASO A PASO

- **Paso 1.** Repartir un manual para futuros médicos a cada miembro del alumnado.
- **Paso 2.** Pedir al alumnado que escriba su nombre y apellidos en él.
- **Paso 3.** Explicar la relación de la mitología con la medicina (contenidos de la página 3 del manual “Médicos por un día”).
- **Paso 4.** Explicar el origen del juramento hipocrático y leer el texto.
- **Paso 5.** Explicar las partes del cuerpo en latín y griego junto a las normas básicas de transcripción.
- **Paso 6.** Dividir al alumnado por parejas (o grupos).
- **Paso 7.** Entregar las actividades al alumnado.
- **Paso 8.** Explicar las tres actividades al alumnado siguiendo el enunciado del Anexo 3.
- **Paso 9.** Al finalizar las actividades, entregar una credencial al alumnado. Indicar que deben personalizarla con su nombre y apellidos y la especialidad de medicina que prefieran.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

- Dificultad para encontrar batas de médicos. En su defecto, pueden usarse camisetas pintadas previamente (por ejemplo, camisetas blancas con una cruz roja).
- Tiempo insuficiente para llegar a la tercera actividad (según ritmo del alum-

nado). Si no es posible terminar todas las actividades, realizar únicamente la actividad 1 y 2. A continuación, entregar las credenciales.

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Una vez finalizada la actividad, se reparten las credenciales médicas. Se pide al alumnado que haga una reflexión oral sobre el taller: tiene que explicar si le ha sido útil, si ha aprendido términos nuevos, si conocía los orígenes de la medicina, si se ha interesado por alguna especialidad de medicina en concreto, etc.

14. CONCLUSIONES



La actividad resulta motivadora para el alumnado tanto del itinerario de Bachillerato de Humanidades como para el alumnado del itinerario científico, ya que se ha considerado que los conocimientos adquiridos son de gran ayuda, por un lado, para la reflexión lingüística y etimológica, así como mitológica, y, por otro lado, como base para el estudio de las patologías y especialidades de medicina. La perspectiva de género es un punto fundamental en esta actividad, puesto que se ha tratado desde la perspectiva histórica y desde la inclusión de patologías ginecológicas en el glosario.

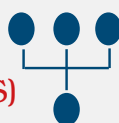


6. Todos los niveles educativos

6.1. ENTRE MARTILLOS Y YUNQUES: ACUÑANDO HISTORIA

— MARÍA MOLINA SALAS Y DRAKE GUZMÁN MARTÍN —

1. PARTICIPANTES OBJETIVO (CURSOS)



- Todo el ciclo de Primaria, Secundaria y Bachillerato.
- Es muy interesante que a aquel alumnado que haya cursado o esté cursando Latín o Economía se le imparta este taller.

2. ÁREA DE CONOCIMIENTO



Historia, Latín, Cultura Clásica, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Matemáticas y Economía.

3. OBJETIVO DIDÁCTICO



El objetivo que se plantea con esta actividad es que el alumnado (independientemente de la edad) sepa lo que es una ceca y comprenda cómo era su funcionamiento de esta. Por otra parte, se persigue que el alumnado entienda lo que es la moneda y lo que ha simbolizado como elemento de propaganda del poder y de identidad.

4. APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR



- Educación Plástica y Audiovisual: creación mediante arcilla de monedas y pintado posterior de estas.
- Economía: se tratan aspectos básicos como la diferencia entre “moneda” y “dinero”.
- Matemáticas: se explican las bases del sistema monetario romano, con sus diferentes divisiones y múltiplos.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD



La actividad consta de dos partes: teórica y práctica.

En la parte teórica, se explica por una parte: lo que es una moneda, la diferencia entre dinero y moneda, las partes de una moneda, el proceso de fabricación de la moneda y lo que es una ceca.

La parte práctica de esta actividad está dividida en dos: en primer lugar se dividirá al alumnado en grupos, cada uno escogerá un líder y actuará como una ceca teniendo que diseñar su propia moneda. En segundo lugar, se repartirá un trozo de arcilla de secado al aire al alumnado que, por turnos, podrá fabricar su propia moneda con ayuda de unos cuños diseñados para la ocasión. Si diera tiempo, se puede, como complemento, pintar la moneda o bien hacer más monedas pues se llevarán diferentes modelos de cuños.

6. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE PARTICIPANTES

- Mínimo: 10.
- Máximo: 30.



7. DURACIÓN MÍNIMA Y MÁXIMA



- Duración mínima: 1 hora.
- Duración máxima: 1 hora y media.

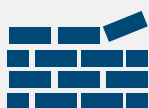
8. ACCIONES PREPARATORIAS



- Imprimir los Anexos 1, 2, 3 y 4 (infografías de: partes de una moneda, monedas romanas, acuñación de moneda y billetes y monedas diseñados para el taller).

- Imprimir y rellenar el Anexo 5 (certificado de participación en el taller).
- Preparación de los cuños con sellos o moldes (explicación en el Anexo 6).
- Imprimir el Anexo 7 (glosario de términos). Sería interesante que el alumnado entre en contacto con los términos del glosario de manera previa a la realización del taller.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- ✓ Folios A4.
- ✓ Utensilios de escritura (lápiz, goma, sacapuntas, rotuladores...)
- ✓ Infografías: partes de una moneda y monedas romanas.
- ✓ Glosario de términos.
- ✓ Certificados.
- ✓ Cuños/moldes para el diseño de las monedas.
- ✓ Arcilla de secado al aire.
- ✓ Pintura bronce, oro o plateada (preferiblemente bronce) acrílica o en témpera para pintar la moneda.
- ✓ Billetes falsos customizados para el taller.
- ✓ Monedas diseñadas para el taller.

10. ESPACIOS FÍSICOS NECESARIOS



Este taller se puede llevar a cabo al aire libre si se tiene una superficie en donde el alumnado se pueda apoyar. También se puede realizar en un espacio cubierto con mesas y sillas.

11. DESARROLLO PASO A PASO

Paso previo a la realización del taller para todos los niveles. Sería interesante que se familiarice al alumnado con los términos que constan en el glosario de términos antes de llevar a cabo el taller.

Pasos a llevar a cabo para Primaria:

- **Paso 1.** Se les explicará lo que es una moneda (con ayuda de un esquema ilustrativo), y el proceso de fabricación de la moneda (con ayuda de imágenes ilustrativas). (20 minutos)

- **Paso 2.** Una vez explicado el proceso de trabajo de una ceca, y las herramientas que se emplean en ella, se procederá a hacer dos grupos o tres (dependiendo del número de estudiantes al que se le imparta el taller). Cada grupo escogerá un líder que actuará como personalidad emisora y diseñarán (dibujando) una moneda según las peticiones de este líder. Es interesante además que cada grupo encuentre un símbolo que le identifique como grupo y ceca monetaria. (10 minutos).
- **Paso 3.** A cada uno de los integrantes de los diferentes grupos se le dará un pedazo de arcilla de secado al aire y con ayuda de unos sellos a modo de cuño diseñados para la ocasión, “acuñar” sus monedas.
- **Paso 4.** Si diera tiempo, se ofrecerá la posibilidad al alumnado de pintar la moneda que ha creado, e incluso la posibilidad de hacer más de una moneda. Para pintarla se usará pintura en spray en color bronce
- **Paso 5.** Finalmente se le entregará un certificado en donde se indicará que ha superado con éxito el taller. Este certificado será hecho con anterioridad para simplemente entregarlo al alumnado al finalizar el taller junto con una imagen de las monedas diseñadas para el taller.

Pasos a llevar a cabo para Primer Ciclo de Secundaria:

- **Paso 1.** En primer lugar se procederá a pedir al alumnado que dé una definición de “moneda”.
- **Paso 2.** Posteriormente se le explicará lo que es una moneda (con ayuda de un esquema ilustrativo), lo que es una ceca, cómo se trabaja en esta y el proceso de fabricación de la moneda (con ayuda de imágenes ilustrativas).
- **Paso 3.** Una vez explicado el proceso de trabajo de una ceca, y las herramientas que se emplean en ella, se procederá a hacer dos grupos o tres (dependiendo del número de estudiantes al que se le imparta el taller). Cada grupo escogerá un líder que actuará como personalidad emisora y diseñará una moneda según las peticiones de este líder. En este diseño deberá indicarse las partes de la moneda que previamente han sido explicadas. Es interesante además que cada grupo encuentre un símbolo que le identifique como grupo y ceca monetaria.
- **Paso 4.** A cada uno de los integrantes de los diferentes grupos se le dará un pedazo de arcilla de secado al aire y con ayuda de unos sellos a modo de cuño diseñados para la ocasión, “acuñar” sus monedas.
- **Paso 5.** Si diera tiempo, se ofrecerá la posibilidad al alumnado de pintar la moneda que ha creado, e incluso la posibilidad de hacer más de una moneda. Para pintarla se usará pintura en spray en color bronce

- **Paso 6.** Finalmente se le entregará un certificado en donde se indicará que ha superado con éxito el taller. Este certificado será hecho con anterioridad para simplemente entregarlo al alumnado al finalizar el taller junto con una imagen de las monedas diseñadas para el taller.

Pasos a llevar para Segundo Ciclo de Secundaria y Bachillerato.

- **Paso 1.** En primer lugar se procederá a pedir al alumnado que dé una definición de “moneda”.
- **Paso 2.** Posteriormente se le explicará lo que es una moneda (con ayuda de un esquema ilustrativo), lo que es una ceca, cómo se trabaja en esta y el proceso de fabricación de la moneda (con ayuda de imágenes ilustrativas). Además se le explicará la diferencia entre dinero y moneda y por qué no se puede imprimir más dinero (empleando para ello billetes falsos que se repartirán a una mitad de la clase para posteriormente romperlos y repartir un trozo de billete roto al resto del alumnado, explicando así el valor del dinero). Finalmente, se le presentará una infografía explicativa de las diferentes monedas romanas.
- **Paso 3.** Una vez explicado el proceso de trabajo de una ceca, y las herramientas que se emplean en ella, se procederá a hacer dos grupos o tres (dependiendo del número de estudiantes al que se le imparta el taller). Cada grupo escogerá un líder que actuará como personalidad emisora y diseñará una moneda según las peticiones de este líder. En este diseño deberá indicarse las partes de la moneda que previamente han sido explicadas. Es interesante además que cada grupo encuentre un símbolo que les identifique como grupo y ceca monetaria.
- **Paso 4.** A cada uno de los integrantes de los diferentes grupos se le dará un pedazo de arcilla de secado al aire y con ayuda de unos sellos a modo de cuño diseñados para la ocasión, “acuñar” sus monedas.
- **Paso 5.** Si diera tiempo, se ofrecerá la posibilidad al alumnado de pintar la moneda que ha creado, e incluso la posibilidad de hacer más de una moneda. Para pintarla se usará pintura en spray en color bronce.
- **Paso 6.** Finalmente se le entregará un certificado en donde se indicará que ha superado con éxito el taller. Este certificado será hecho con anterioridad para simplemente entregarlo al alumnado al finalizar el taller junto con una imagen de las monedas diseñadas para el taller.

12. IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS !

Algunos de los riesgos que pueden surgir durante el transcurso de la actividad serían:

- La explicación teórica de la actividad es insuficiente para el alumnado, impidiendo que se comprenda en qué consiste el taller y el tema que trata.
Alternativa: dada la posibilidad de tratar con grupos de estudiantes de diferentes edades y cursos, sería necesario realizar una serie de adaptaciones. La explicación sería más sencilla para el alumnado que lo requiera, mientras que por su parte se ofrecerá una teoría más compleja para el alumnado que quiera profundizar en el tema.
- Escasez o falta de recursos (arcilla, fotocopias, pintura,...)
Alternativa: poseer materiales extra como reserva, para hacer uso de ellos solo si es necesario.
- Posible pérdida o rotura de elementos clave (cuño/troquel).
Alternativa: mantener la vigilancia y el control del alumnado durante el uso de los cuño como medida preventiva. En caso de que se produzca la pérdida de un cuño o se rompa este, siempre se puede hacer uso del resto de troqueles (habría más de uno por reverso y anverso).

13. MÉTODO DE MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS



Cuestionario de evaluación (Anexo 9).

14. FORMULARIOS Y DOCUMENTOS DE GESTIÓN

Autorización de imagen conforme a la Ley de Protección de Datos (Anexo 10).



17. CONCLUSIONES



Consideramos que este taller proporcionará al alumnado una forma divertida, educativa, creativa y dinámica de aprender sobre varios aspectos:

- El uso en Roma de la moneda.
- Economía romana.
- Importancia de la iconografía como elemento de identidad.





Bibliografía

- ABASCAL PALAZÓN, J. M. (1991). *La muerte en Roma: fuentes, legislación y evidencia arqueológica*, en D. Vaquerizo (coord.). *Arqueología de la muerte: metodología y perspectivas actuales*. Córdoba: Diputación Provincial de Córdoba, pp. 205–245.
- ADKINS, C. (2001). “Monochord”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000018973?rskey=hVn4tr&result=2>.
- AGARD, J. (2016). *Libro: Me llamo libro y te voy a contar mi historia*. Barcelona: Editorial Comanegra.
- AGUDO CUBAS, R. M^a. (trad.) (1992). *Gayo Suetonio Tranquilo. Vida de los doce césares* (Libros I–III), vol. 1. Madrid: Gredos.
- ALFARO ASINS, C. ET AL. (2009). *Diccionario de Numismática*. Madrid: Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación.
- ALFARO ASINS, C. ET AL. (2009). *Diccionario de Numismática*. Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte.
- ALFÖLDY, G. (1992). “Die Inschrift des Aquäduktes von Segovia”, *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik* 94, 243–246. <https://www.uni-koeln.de/phil-fak/ifa/zpe/downloads/1992/094pdf/094231.pdf>.
- ALFÖLDY, G. (1997). *Die Bauinschriften des Aquäduktes von Segovia und des Amphitheaters von Tarraco*. Berlín: Walter de Gruyter.
- FAZIO, C. (2013). *Soportes de la escritura: de las tablas de arcilla al e-reader*. Proyecto de la Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Cuyo. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/5314/fazio-soportesdelaescritura.pdf.
- ALFÖLDY, G. (2010). *La inscripción del acueducto de Segovia*. Con un apéndice de Peter Witte (trad. de Alföldy 1997). Madrid: Caja Segovia-IAA – Asoc. Amigos IAA.
- ALFÖLDY, G. (2012). “El acueducto de Segovia y su inscripción. Dos decenios después de la “aventura epigráfica”, *Madrider Mitteilungen* 53, 429–454.
- ANGELA, A. (2009). *Un día en la antigua Roma: vida cotidiana, secretos y curiosidades*. Madrid: La esfera de los libros.
- ARANA, J. I. de (1997). *Historias curiosas de la medicina*. Madrid: Espasa-Calpe.
- ARCE, J.-RODRÍGUEZ DE SEPÚLVEDA, M. (introd. y trad.) (1985). *Apolodoro. Biblioteca*. Madrid: Gredos.

- BARELLO, F. (2006). *Archeologia della moneta*. Roma: Carocci.
- BATALLA ROSADO, J. J. – DE ROJA, J. L. (1995). “Universidad de Alcalá de Henares. Soportes de la escritura mesoamericana”, en VV.AA. *Estudios de historia social y económica de América*. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares, pp. 639-649. <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/5914/Soportes%20de%20la%20Escritura%20Mesoamericana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- BAYET, J. (1966). *Literatura latina*. Barcelona: Ariel.
- BEARD, M. (2021). *Doce césares: La representación del poder desde el mundo antiguo hasta la actualidad*, trad. de S. Furió. Barcelona: Crítica.
- BÉLIS, A. (2001). “Aulos”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000001532?rskey=RVvjze&result=1>.
- BELTRÁN MARTÍNEZ, A. (1950). *Curso de Numismática*. Cartagena: Cátedra de Arqueología.
- BELTRÁN MARTÍNEZ, A. (1987). *Introducción a la Numismática*. Madrid: Istmo.
- BELTRÁN MARTÍNEZ, A. (1983). *La moneda: una introducción a la Numismática*. Madrid: Fonumis.
- BLANCO FREIJEIRO, A. (1977). “Epigrafía en torno al acueducto de Segovia”, en J. Pérez Villanueva (present.). *Symposium de arqueología romana. Bimilenario de Segovia*. Barcelona: Universidad de Barcelona – Caja Segovia, Obra Social y Cultural, pp. 131–146. http://www.ub.edu/prehist/pdf/publicacions_eventuals/PE_27_Segovia-opti.pdf.
- BRADLEY, K. R. (1994). *Slavery and Society at Rome*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BURNETT, A. M. (1987). *Coinage in the Roman World*. London: Seaby.
- CABALLERO ZOREDA, L. (1998). “El acueducto o la “puente seca” de Segovia”, en VV.AA. *Hispania. El legado de Roma. En el año de Trajano*. Zaragoza – Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, pp. 499–503.
- CANO ESPADAS, I. P. (2013). *Pintura en tela*. Trabajo de investigación y redacción sobre la historia, técnicas y materiales de la pintura sobre tela. Universidad Complutense de Madrid. <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2014/02/pintura-en-tela-irenepilar.pdf>.
- CODOÑER, C. (ed.) (1997). *Historia de la Literatura Latina*. Madrid: Cátedra.
- COL, J. J. del (2007). *Diccionario Auxiliar Español-Latino para el uso moderno del Latín*. Bahía Blanca, Argentina: Instituto Superior Juan XXIII.
- COLLANTES PÉREZ-ARDA, E. (1997). *Historia de las cecas de Hispania Antigua*. Madrid: Tarkis.

- CONTRERAS LÓPEZ DE AYALA, D. (2011). *Misterio del Acueducto de Segovia. El problema de la datación*. Segovia: Academia de San Quirce.
- CONTRERAS VALVERDE, J. ET AL. (1992). *Diccionario de la Religión Romana*, Madrid: Ediciones Clásicas.
- CRESPO ORTIZ DE ZÁRATE, S. – ALONSO ÁVILA, A. (2000). *Auctarium a los corpora de epigrafía romana del territorio de Castilla y León. Novedades y revisiones: fuentes epigráficas para la historia social de Hispania romana*. Valladolid: Universidad Valladolid.
- DOSI, A. (1986). *Le Abitudini Alimentari Dei Romani*. Roma: Quasar.
- DOWNIE BANKS, M. (2001). “Lira (ii)”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000053804#omo-9781561592630-e-0000053804>.
- DUCATILLON, J. (2009). “El Juramento de Hipócrates: problemas e interpretaciones”, *Istor: “Revista de Historia Internacional* 10 (37), 90–120.
- DURÁN MAÑAS, M.-VILLAR BUENO, J. M. (eds.) (2015). *Cuentos del Mundo: La Luz (I). Innovación didáctica interdisciplinar para un bilingüismo de calidad*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- DURÁN MAÑAS, M.-VILLAR BUENO, J. M. (eds.) (2016). *Cuentos del Mundo: La Luz (II). Innovación didáctica interdisciplinar para un bilingüismo de calidad*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- DURÁN MAÑAS, M.-VILLAR BUENO, J. M. (eds.) (2017). *Cuentos del Mundo: La Luz (III). Innovación didáctica interdisciplinar para un bilingüismo de calidad*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- DURÁN MAÑAS, M. (coord.) (2018). *El mundo clásico a través del cómic. Creatividad e innovación para una educación literaria bilingüe e interdisciplinar*. Valencia: Educalia.
- DURÁN MAÑAS, M. (coord.) (2019). *Teatro cómico clásico*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- DURÁN MAÑAS, M. (2020). “From Learning to Read Ancient Greek to Understanding Ancient Greek Literature: New Wine in Old Wineskins”, en J. M. Correoso Ródenas. *Teaching Language and Literature On and Off Canon*. Pennsylvania: IGI Global, po. 162–181.
- DURÁN MAÑAS, M. (coord.) (2021). *Reescribiendo el mito. Innovación educativa y aplicación interdisciplinar de la Cultura Clásica*. Madrid: Ediciones Clásicas, pp. 38–44.
- DUQUE HERNÁNDEZ, M.-PINA CASTRO, V.-BARRENA GARCÍA, P. ET AL. (eds.) (2019). *Lengua. 4 Primaria. Más Savia. Andalucía*. Madrid: SM.
- FERNÁNDEZ CAMPOS, A.-GONZÁLEZ MENDIZÁBAL, I. ET AL. (eds.) (2018). *Lengua. 3 Primaria. Más Savia. Andalucía*. Madrid: SM.

- FINETTI, A. (1987). *Numismatica e tecnologia. Produzione e valutazione della moneta nelle società del passato*. Roma: La Nuova Italia Scientifica.
- GARCÍA ROMERO, F. (2022). *Lechuzas a Atenea. Pervivencia hoy del refranero griego antiguo*. Madrid: Edaf.
- GARNSEY, P. (1999). *Food and Society in Classic Antiquity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- GARZÓN DÍAZ, J. (2005). *Música griega antigua (instrumentos de cuerda)*. Oviedo: KRK.
- GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, J. – SAQUETE CHAMIZO, J. C. (2003). “Inscripciones selectas del reinado de Trajano”, en J. González Fernández – J. C. Saquete Chamizo (coords). *Marco Ulpio Trajano. Emperador de Roma. Documentos para el estudio de su reinado*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 347–472.
- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, M. (2018). *Creencias y rituales funerarios: el más allá en la Grecia Antigua*. Madrid: Síntesis.
- GRAVES, R. (1985). *Los mitos griegos*, trad. de L. Echávarri, 2 vols. Madrid: Alianza.
- GRIGORIEFF, N. (2003). *Hablamos latín sin saberlo*. Barcelona: Ceac.
- GRIMAL, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana*, trad. F. Payarols. Barcelona: Paidós.
- GRIMAL, P. (2011). *La vida en la Roma antigua*. Barcelona: Paidós.
- GUZMÁN GUERRA, A. (introd. y trad.) (1999). *Eratóstenes. Mitología del firmamento*. Madrid: Alianza.
- HARD, R. (2009). *El gran libro de la mitología griega*, trad. de J. Cano Cuenca. Madrid: La esfera de los libros.
- HERRERO ALBIAÑA, C. (2020). *Introducción a la numismática antigua de Grecia y Roma*. Madrid – Salamanca: Signifer.
- HERRERO ALBIÑANA, C. (1994). *Introducción a la numismática antigua de Grecia y Roma*. Madrid: Editorial Complutense.
- HERRERO LLORENTE, V. J. (1995). *Diccionario de expresiones y frases latinas*. Madrid: Gredos.
- HERRERO, V. J. (1988). *Introducción al Estudio de la Filología Latina*. Madrid: Gredos.
- HOLGADO REDONDO, A. (introd. y trad.) (1984). *M. Anneo Lucano. Farsalia*. Madrid: Gredos.
- HOPE, V. M. (2007). *Death in Ancient Rome*. London: Routledge.
- HOWATSON, M. C. (1991). *Diccionario de la Literatura Clásica*, ed. española de A. Guzmán Guerra. Madrid: Alianza.
- JONES, W. H. S. (1868). *Hippocrates Collected Works I*. Cambridge: Harvard University Press. <http://data.perseus.org/citations/urn:cts:greekLit:tlg0627.tlg013.perseus-grc1:1>.

- JÜNGER, F. G. (2012). *Los mitos griegos*, trad. de C. Rubies. Barcelona: Herder.
- KANTOLA, U. – NUORLUOTO, T. (2016). “Female Tria Nomina and Social Standing in Late Republican and Early Imperial Periods”, *Arctos* 50, 79–106. https://www.academia.edu/33339287/Female_Tria_Nomina_and_Social_Standing_in_Late_Republican_and_Early_Imperial_Periods
- LANDELS, J. G. (1999). *Music in ancient Greece and Rome*. London: Routledge.
- LARA NAVA, M. D. (introd. y trad.) (2001). *Tratados hipocráticos: Juramento. Ley. Sobre la ciencia médica. Sobre la medicina antigua. Sobre el médico. Sobre la decencia. Aforismos. Preceptos. El pronóstico sobre la dieta en las enfermedades agudas. Sobre la enfermedad sagrada*, vol.1. Madrid: Gredos.
- LÁZARO TORRES, T. (2003). “Las cecas romanas y su personal”, *Archivo Español de Arqueología* 76(187–188), 131–152. <https://doi.org/10.3989/aespa.2003.v76.110>
- LESKY, A. (1976). *Historia de la literatura griega*, trad. de J. M.^a Díaz Regañón y B. Romero. Madrid: Gredos.
- LÓPEZ FÉREZ, J. A. (ed.) (2000). *Historia de la literatura griega*. Madrid: Cátedra.
- MACIA APARICIO, L. M. (introd. y trad.) (2002). *Aristófanes. Las tesmoforias*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- MAOR, E. (2018). *La música y los números: de Pitágoras a Schoenberg*. Madrid: Turner.
- MARINÉ ISIDRO, J. (introd. y trad.) (2008). *Séneca. Diálogos*. Madrid: Gredos.
- MARTÍNEZ LÓPEZ, C. (2019). *Constructoras de ciudad: Mujeres y arquitectura en el occidente romano*. Granada: Comares.
- MATYSZAK, PH. (2018). *24 horas en la antigua Roma: Un día en la vida de sus habitantes*, trad. de M. Escudero Millán. Madrid: Edaf.
- McKINNON, J. W. (2001). “Salpinx”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000024409?rskey=UP4N17&result=1>.
- McKINNON, J. W. (2001). “Syrinx”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000027275?rskey=DE38bN&result=1>.
- McKINNON, J. W. (2001). “Tympanum”. *Grove Music Online* [Recurso en línea]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/display/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000028671?rskey=L3QtDV&result=1>

- MELENA JIMÉNEZ, J. L. (coord.) (1991). *El Mundo Micénico. Cinco siglos de la primera civilización europea 2600 – 1100 A.C.* Madrid: Ministerio de Cultura.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE, SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA (eds.) (2002). *Artifex: ingeniería romana en España: [exposición] Museo Arqueológico Nacional, marzo - julio de 2002 Madrid.* Madrid: Subdirección General de Información y Publicaciones.
- MONTANELLI, I. (2003). *Historia de Roma*, trad. de D. Pruna. Madrid: Debolsillo.
- MORALEJO, J. (introd. y trad.) (1997). *Cornelio Tácito. Anales (Libros I–VI).* Madrid: Gredos.
- MUÑOZ VALLE, I. (1971). *Estudios sobre la esclavitud antigua.* Madrid: Cónдор.
- NAVARRO GONZÁLEZ, J. L. – RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, J. M^a. (2022). *1 Bachillerato Latín.* Barcelona: Anaya.
- OLIVER DOMINGO, J. L. (trad.) (1995). *Vitruvio. Los diez libros de arquitectura.* Madrid: Alianza.
- PASTOR ARTIGUES, B. (trad.) (1987). *Apicio. Cocina Romana.* Madrid: Coloquio.
- PAVÓN, P. (2018). *Marginación y mujer en el Imperio Romano.* Roma: Quasar.
- PAYNE, L. (2018). *Villa Romana La Olmeda. Mosaicos Romanos. Las historias ocultas en las piedras.* Palencia: Diputación de Palencia.
- PÉREZ SAMPER, M^a. Á. (2019). *Comer y beber: una historia de la alimentación en España.* Madrid: Cátedra.
- QUESADA SANZ, F. (1991). *Muerte y ritual funerario en la Grecia Antigua: una introducción a los aspectos arqueológicos*, en D. Vaquerizo (ed.). *Arqueología de la muerte: metodología y perspectivas actuales.* Córdoba: Diputación Provincial de Córdoba, pp. 39–114.
- RAMÍREZ DE VERGER, A.-NAVARRO ANTOLÍN, F. (introd. y trad.) (2009). *Publio Ovidio Nasón. Metamorfosis.* Madrid: Alianza.
- REYNOLDS, L. D. – WILSON, N. G. (2013). *Copistas y filólogos*, trad. de M. Sánchez. Madrid: Gredos.
- RUIZ DE ELVIRA, A. (1982). *Mitología Clásica.* Madrid: Gredos.
- SALWAY, B. (1994). “What’s in a Name? A Survey of Roman Onomastic Practice from c. 700 BC to AD 700”, *The Journal of Roman Studies* 84, 124–145.
- SÁNCHEZ DONCEL, G. (1997). *Diccionario de latinismos y frases latinas.* Madrid: Noesis.
- SANCHO ROYO, A. (1980). “Sobre Iberia”, en A. Sancho Royo. *Apiano. Historia Romana I.* Madrid: Gredos, pp. 106–188.
- SANTIAGO FERNÁNDEZ, J. (2004). “La epigrafía: evolución conceptual y metodológica”, *Documenta et Instrumenta* 1, 210–211.

- SEAR, F. (1998). *Roman Architecture*. London: Routledge.
- SEGARRA CRESPO, D. (2004). *Connotaciones sacrales de la alimentación en el mundo clásico*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- SEGURA MUNGUÍA, S. (2006). *Frases y expresiones latinas de uso actual*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- SEGURA RAMOS, B. (introd. y trad.) (1988). *Publio Ovidio Nasón. Fastos*. Madrid: Gredos.
- SENNER, W. M. – SCHMANDT-BESSERAT, ET AL. (1992). *Los orígenes de la escritura*. México: Siglo Veintiuno.
- ULRICH, R. B. – QUENEMOEN, C. K. (2014). *A Companion to Roman Architecture*. Hoboken, New Jersey: John Wiley and Sons.
- VALLEJO, I. (2019). *El infinito en un junco. La invención de los libros en el mundo antiguo*. Madrid: Siruela.
- VARGAS ÁLVAREZ, L. M. (2003). “*Poética del peinado afrocolombiano*”. Tesis de grado para optar al título de Socióloga. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Sociología. <https://jaimearocha.files.wordpress.com/2015/06/poc3a9tica-del-peinado-afrocolombiano.pdf>.
- MIR, J. M. (dir.) (1950). *Diccionario ilustrado latino-español español-latino*. Barcelona: Spes.
- WILBY, S. (1892). *Guide to Latin Conversation Containing a Collection of Useful Words*. Baltimore: John Murphy & Co.

Webgrafía

- ALCÁZAR, C. (2020). “Epitafio de Seikilos”. *Música Encriptada* [Recurso en línea]. <https://tinyurl.com/ym32jx3w>.
- ALFABETIZARTE (2020, 22 de noviembre). “¿Cómo hacer una obra de teatro? ¿Qué es una obra de teatro? Características del guion teatral”. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nZEdBilW8pE>.
- ARQINNOVA ARQUEOLOGÍA (2021, 21 de febrero). *Vivir y sentir el patrimonio. Mosaicos Romanos 04*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mImxlGVlU-U>.
- ASOCIACIÓN INTERNACIONAL ALMA CLÁSICA. (2024). “Descubriendo los clásicos a las nuevas generaciones”. *Alma Clásica*. <https://www.almaclasica.org>.
- AVIDOSIS. (2012, 19 de febrero). *El ACTOR y la MASCARA – demostración pedagógica completa*. [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/dDVOicIHfmU>
- BALIK MADRID (2021, 2 de noviembre). “El estampado artesano”. *Balik Madrid*. <https://www.balikmadrid.com/post/batik-el-estampado-artesano#:~:text=La%20>

t%C3%A9cnica%20del%20Batik., pueden%20volver%20a%20aplicar%20cera.

BENGAR (2015, 11 de junio). “Evolución de los soportes de escritura”. *Blog de Bengar, Imprenta Online – Offset – Digital*. [Entrada de Blog]. <https://bengar.com/blog/evolucion-de-los-soportes-de-escritura/>.

BIBLIOTECA PÚBLICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA. (2023, Noviembre). “Enraizar lo nativo: mitogramas, leyendas y fábulas argentinas”. *Biblioteca Pública UNLP*. <https://www.biblio.unlp.edu.ar/noticias/museos-a-la-luz-de-la-luna-unlp-22104#:~:text=Para%20adentrarse%20desde%20una%20definici%C3%B3n,parte%20esencial%20de%20su%20cosmovisi%C3%B3n.>

BLACK, S. (s.f.). “Sofia Black. El maravilloso mundo de las telas wax”. *Sofia Black*. [Entrada de Blog]. <https://www.sofiablack.com/blog/telas-wax/#:~:text=La%20fabricaciones%20de%20las%20telas,pa%C3%B1o%20para%20crear%20un%20patr%C3%B3n.>

BRAVO, M. (s.f.). *Paseo por la antigua Roma*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fbJfiUklOEM>. Versión en latín: https://www.youtube.com/watch?v=_Qw9iixwuk4.

CAMALOOON. (2023, 6 de junio). “¿Qué es la serigrafía? Todo lo que debes saber”. *Camaloon*. [Entrada de Blog]. <https://www.camaloon.es/blog/que-es-la-serigrafia>.

CAMPUS FORMACIÓN (21 de agosto de 2018). *¿Qué es el juramento hipocrático?*. <https://campusformaciongranada.es/blog/entorno-sanitario/juramento-hipocratico/>.

CAMPUS FORMACIÓN (8 de octubre de 2018). *Mitología sanitaria*. <https://campusformaciongranada.es/blog/entorno-sanitario/mitologia-sanitaria/>.

CANVA (s.f.). *Canva*. [Recurso en línea]. https://www.canva.com/es_es.

CAREY, W. L. (ed.). (s.f.). *The Latin Library*. [Recurso en línea] <https://www.thelatinlibrary.com/>.

CARVAJAL, G. (2020, 10 de octubre). “Las 147 máximas y la misteriosa E del santuario de Delfos”. *La Brújula Verde*. <https://www.labrujulaverde.com/2020/10/las-147-maximas-y-la-misteriosa-e-del-santuario-de-delfos>.

CASA ÁFRICA. (2020). “Descripción del curso de adire”. *Casa África*. <https://www.casaffrica.es/es/evento/curso-de-adire>.

CASES RUIZ, M. P. (s.f.). “DEMO 144: Monocordio: afinación pitagórica”. *Oscilaciones y Ondas. Facultad de Física. Universidad de Valencia* [Recurso en línea]. <https://www.uv.es/fisicademos/demos/demo144.pdf>.

CHINA DESDE EL SUR. (2020, 17 de octubre). “El bambú como soporte de escritura”. *China desde el sur*. [Entrada de Blog.] <https://www.chinadesdeelsur.com/2020/10/el-bambu-como-soporte-de-escritura.html>.

- CHIQUE FLORES, J. (2015). *Manual básico de Pintura en tela y Pintura decorativa*. Batallas: Cooperación Suiza en Bolivia. <https://formaciontecnicabolivia.org/webdocs/publicaciones/2015/manualdepinturaenteladecorativaweb.pdf>.
- CRANE, G. R. (ed.) (s.f.). "Perseus Hopper". *Perseus Digital Library*. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>.
- CRESPO RODRÍGUEZ, V. (2021, 1 de marzo). "Historia del arte - Las Bistecs". [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jbyiDZiwaG8>.
- DANCE VISIONS NY (2012, 29 de diciembre). *Children Dancing: Isadora Duncan Children's Repertory*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.isadoraduncanarchive.org/video/150>.
- DE LA CARRERA, L. (2020, 2 de abril). "Mi herencia africana: el tejido WAX". *La Galería de Mamah Africa*. <https://www.latiendademamahafrica.com/single-post/2020/04/02/mi-herencia-africana-el-tejido-wax>.
- DE PERINAT, M. (2007). "Capítulo 15: Tintura". *EDYM*. http://www.edym.net/Materia_prima_textil_gratis/2p/tintura/cap15-52.htm.
- DINOS ENGLISH (2023, 26 de octubre). "La magia del saber: SOCIALES". *DinosEnglish*. <https://dinosenglish.edu.vn/como-hacer-1697284573335163/>.
- EL ARMARIO DE ZOE. (s.f.). "Si crees que la moda tie-dye nació en la década de los 60, sigue leyendo". *El Armario de Zoe*. [Entrada de Blog]. <https://elarmariodezoe.es/si-crees-que-la-moda-tie-dye-nacio-en-la-decada-de-los-60sigue-leyendo/>.
- ESCALANTE, J. M. (2018, 13 mayo). "Mosaicos romanos, tipos, temáticas y su proceso de elaboración. Caminando por la historia". *Caminando por la Historia*. <https://caminandoporlahistoria.com/mosaicos-romanos/>.
- ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO DE MURCIA. "Cuadratas Romanas". *Tipografía XX*. <http://tipografiaxx.blogspot.com/2014/11/quadratas-romanas.html>.
- ETSY (s.f.). "Roman Capitals". *Etsy*. https://www.etsy.com/es/listing/1463035530/clipart-alfabeto-romano-mayusculas?click_ey=851fe6dba2b58cc1c1d-3b4e67e8d4106c7785c93%3A1463035530&click_sum=62939aa4&external=1&rec_type=ss&ref=landingpage_similar_listing_top-1.
- FERRER VALERO, S. (16 de junio de 2016). "Mujeres en la Historia. Breves biografías de mujeres que escribieron alguna página de la historia". *La primera ginecóloga, Agnódice (siglo IV a.C.)*. [Entrada de blog]. <https://www.mujeresenlahistoria.com/2014/06/la-primera-ginecologa-agnodice-siglo-iv.html>.
- FIFE, S. (2012, 18 de enero). "La domus romana [The Roman Domus]", trad. de C. A. Sequera. *World History Encyclopedia*. <https://www.worldhistory.org/trans/es/2-77/la-domus-romana/>.
- GARCÍA CALERO J. (2015). "Descubren una moneda inédita emitida por los romanos en la ceca Segovia". *ABC*. <https://www.abc.es/cultura/arte/20150829/abci-moneda-segovia-ceca-roma-201508281945.html?ref=https%3A%2F%2Fwww>.

abc.es%2Fcultura%2Farte%2F20150829%2Fabci-moneda-segovia-ceca-roma-201508281945.html

- GARCÍA GARCÍA, F. (s.f.). “Conjunto arqueológico de Itálica”. *Aljarafe 5 sentidos*. <https://aljarafe5sentidos.com/conjunto-arqueologico-de-italica/>.
- GONZÁLEZ RÍOS, M. (2021, 24 de mayo). *Mosaico de papel para niños*. Parte I. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=umfTPyEOR8Y>.
- GOZALBES M. – RIPOLLÉS, P. P. (s.f.). “La fabricación de moneda en la antigüedad”. *Universitat Valencia*. https://www.uv.es/~ripolles/Web_PP/Tema-3.htm.
- HERNÁNDEZ-QUINTAS, A. (s.f.). “Arquitectura e Ingeniería: Rome Edition”. [Presentación en línea]. <https://bit.ly/ArquitecturaROMA>.
- INSTRUMENTOS INSPIRA (2017, 6 de febrero). *Monocordio INSPIRA (Monochord)* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/a2jMjmdWdII?si=WjJrvHFpDiCeDfHQ>.
- ISADORA DUNCAN INTERNATIONAL INSTITUTE (2024). “Isadora Duncan International Institute Dancers”. *Web oficial del Isadora Duncan International Institute*. <https://www.idii.org/photos>.
- JOHN HALL (2016, 28 de mayo). *Isadora Duncan (1877–1927) – Film of an Outdoor Recital* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/MEb6KIPrvRQ?t=69>.
- JORDI PÁEZ, J. E. – HERNÁNDEZ-QUINTAS, A. (2023, 2 de mayo). *Ingeniería y Arquitectura en la Antigua Roma*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5hFPhnjK2Sg>.
- KURTH, D. (s. f.). *Wildwinds* [Recurso en línea]. <https://www.wildwinds.com/coins>.
- LILLO REDONET, F. (s.f.). *Taller de monedas griegas y romanas. “Del As al Euro”* [Archivo PDF]. <https://www.culturaclasica.com/>.
- LOGOSKLOGOS (s.f.). “Bienvenido a λόγοςκλόγος”. *Logosklogos*. <https://www.logosklogos.com/>.
- MAKERTAN (2020, 10 de junio). “¿Cuál es la historia de los principales soportes de la escritura?”. *La Prestampa. Una trama de artes gráficas*. <https://laprestampa.com/el-proceso-grafico/materiales-productos-y-soportes/soportes-de-la-escritura/>.
- MARTÍNEZ CELIS, D. – BOTIVA CONTRERAS, Á. (2007). “Introducción al arte rupestre”. *Rupestreweb*. <http://www.rupestreweb.info/introduccion.html>.
- MAX BRUMBERG FLUTES (2018, 10 de diciembre). *Ancient Greek Louvre Aulos Music in La Boissonade* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/6zVgCvTWVBY?si=UQsJQb0HeUlGLUaU>.
- MILAGROS MONTES MACHUCA (2010, 2 de noviembre). *ELEPITAFIODESEIKILOS*. [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/GsG9q-5J-ig?si=k0hogNAObYHYXNa3>.
- MIMPHX (2021, 18 de octubre). *Ancient Greek salpinx (trumpet) | Treasures: Legendary Musical Instruments* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/LfWi2Xh66UI?si=OC_a7ZwFbmuRKJFv.

- MORENO, E. (s.f.). “Las frases en latín más famosas”. *Siguiendo la senda*. [Entrada de Blog]. <https://siguiendolasenda.es/las-frases-en-latin-mas-famosas/>.
- MUÑIZ, J. A. – TÉLLEZ, J. (2015). “Ingeniería Romana”. *Digivisión Producciones y RTVE*. <https://www.rtve.es/play/videos/ingenieria-romana/>.
- NATURA. (2023, 16 de febrero). “¿Sabes qué es el block printing?”. *Natura*. <https://naturaselection.com/blogs/news/sabes-que-es-el-block-printing>.
- NIEVA CUADRADO, A. (s.f.). nscripciones monumentales del acueducto. *Hispania epigraphica*. https://eda-bea.es/pub/record_card_1.php?rec=7278.
- OSLISLY, R. (s.f.). “The Rock Art of Western Central Africa, Rock Art Petroglyphs in Cameroon, Africa”. *Bradshaw Foundation*. <https://www.bradshawfoundation.com/central-africa/cameroon.php>.
- P55.ART. (2022, 12 de diciembre). “Serigrafía, Grabado, Litografía: ¿Cuál es la diferencia?”. *P55.ART*. <https://www.p55.art/es/blogs/p55-magazine/serigrafia-grabado-litografia-cual-es-la-DIFERENCIA#:~:TEXT=%E2%80%94%20LITOGRAF%C3%ADA%3A%20OBRA%20GR%C3%A1fica%20consistente%20en,papel%20u%20otro%20soporte%20adecuado>.
- PASCU Y RODRI (2019, 24 de julio). *ZEUS | Destripando la Historia | Canción*. [Vídeo] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o2W3jfvZU4w>.
- PASCU Y RODRI (2019, 9 de octubre). *POSEIDÓN | Destripando la Historia | Canción*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2-VTUyI3w7U>.
- PASCU Y RODRI (2020, 16 de diciembre). *Hércules HD | Destripando la Historia*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9olKqywifHo>.
- PASCU Y RODRI (2023, 13 de diciembre). *Atenea | Destripando la Historia*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r159RLBXaHo>.
- PRATS, H. (2011, 13 de julio). “El Concierto de Aranjuez”. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UNqtCsCqCD8>.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2024). “Mosaico”. *Diccionario de la Lengua española*. [Recurso en línea]. <https://dle.rae.es/mosaico>.
- RODRÍGUEZ, P. J. (2023). “La tésera de Uxama con forma de jabalí”. *Estudio general de humanidades: Aula de estudios ibéricos e iberoamericanos*. [Entrada de blog]. <https://www.estudiogeneraldehumanidades.es/aedis-iberica/lenguas-ibericas/tesera-de-uxama.html>.
- RODRÍGUEZ PEINADO, L. (2003). “El arte textil en la Antigüedad y la Alta Edad Media”, en El Grupo Español del IIC (International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works). *Textil e indumentaria [Recurso electrónico]: materias, técnicas y evolución: 31 de marzo al 3 de abril de 2003*. Facultad de Geografía e Historia de la U.C.M., pp. 126–138. https://www.ge-iic.com/wp-content/uploads/2006/07/el_arte_textil_en_antiguedad.pdf.

- ROSILLO, B. (2020, 30 de octubre). “Tejedoras de relatos”. *Arte y demás historias*. [Entrada de Blog]. <https://barbararosillo.com/2020/10/30/tejedoras-de-relatos/>.
- [S.A.] (2008). “ES: Roman name” (2008). *Nova Roma*. [Recurso en línea]. http://www.novaroma.org/nr/ES:Roman_name
- SÁNCHEZ, E. (2020, 5 de abril). “El mito de las musas, la fuerza de la inspiración”. *Lamente es maravillosa*. [https://urldefense.com/v3/__https://lamenteesmaravillosa.com/el-mito-de-las-musas-la-fuerza-de-la-inspiracion/__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-m3XY9Js\\$](https://urldefense.com/v3/__https://lamenteesmaravillosa.com/el-mito-de-las-musas-la-fuerza-de-la-inspiracion/__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-m3XY9Js$).
- SÁNCHEZ GARRIS, L. (2018, 26 de enero). “El color y vida de las telas africanas wax”. *Afrofeminas*. <https://afrofeminas.com/2018/01/26/el-color-y-vida-de-las-telas-africanas-wax/>.
- SÁNCHEZ-PIETO, A. B. – MARTÍNEZ DÁVILA, R. L. (2015). “Curso de codicología”. *Codicología*. <http://codicologia.atspace.cc/index.html>.
- SEIKILO ANCIENT WORLD MUSIC (2020, 14 de agosto). *Ancient Music – Pan Flute (Syrinx) by Giannis Pantazis* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/OLlYgG6AE3I?si=IAmmWBnH5ybNVUaq>.
- SEIKILO ANCIENT WORLD MUSIC (2020, 31 de diciembre). *Frame Drum 18 Inches | Bendir or ancient tympanon* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/lYgpVLJYaY8?si=AwMV4FM7cDlOCVM_.
- SEIKILO ANCIENT WORLD MUSIC (2020, 4 de febrero). *Ancient Lyre & Vocals - "Journey" by Aphrodite Patoulidou and Theodore Koumartzis (Improvisation)* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/vpv2Va_6zTc?si=8dlVQB97wqT_03rF.
- SHARMA, C. (2019, 17 de junio). “Cuando las mujeres negras ocultaban los mapas de escape de la esclavitud en sus peinados”. *Afrofeminas*. <https://afrofeminas.com/2019/06/17/cuando-las-mujeres-negras-ocultaban-los-mapas-de-escape-de-la-esclavitud-en-sus-peinados/>.
- SOLÀ SOLER, J. (s.f.). “Proporción de escalas musicales”. *Geometría Sagrada* [Recurso en línea]. <https://www.sacred-geometry.es/?q=es/content/proporcion-en-las-escalas-musicales#9>
- THPTNGANAMST.EDU.VN. (2023, 31 de marzo). “Detalle 36 + imagen dibujos de mosaicos fáciles para niños”. *Thptnganamst.edu.vn*. <https://thptnganamst.edu.vn/detalle-36-imagen-dibujos-de-mosaicos-faciles-para-ninos/>.
- TRANSEDUCA (2019, 28 de mayo). “Cómo preparar una obra de teatro escolar”. *Transeduca*. [https://urldefense.com/v3/__https://www.transeduca.com/como-preparar-una-obra-de-teatro-escolar-n-105-es.html__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-yP6XnQY\\$](https://urldefense.com/v3/__https://www.transeduca.com/como-preparar-una-obra-de-teatro-escolar-n-105-es.html__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-yP6XnQY$).

- TRM VÍDEO. (2014, 12 de marzo). *Tráiler oficial del documental “Gente de pelo duro”*. Dir.: Tony Romero y Fátima Osia. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gWMeTI3ErTE&t=110s>.
- TURISMO DE SEGOVIA (s.f.). “Exposición Permanente”. Turismo de Segovia. <https://turismodesegovia.com/es>.
- TURISMO DE SEGOVIA (s.f.). *Turismo de Segovia*. <https://turismodesegovia.com/es/turismo-accesible/monumentos/acueducto>.
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID (s.f.). “Quid est liber: proyecto de innovación para la docencia en libro antiguo y patrimonio bibliográfico”. *Quid est liber*. <https://www.ucm.es/quidestliber/>.
- UNIVERSIDAD DE SALAMANCA (2015). *Dicciomed: Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico*. [Recurso en línea]. <https://dicciomed.usal.es/>.
- UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (s.f.). *Dioses por todas partes: Transcripción de palabras griegas*. [Recurso en línea]. <http://www.objetos.unam.mx/etimologias/transcripcionPalabrasGriegas/index.html>.
- VILLALBA ÁLVAREZ, J. (introd. y trad.) (2005). *Silio Itálico. La Guerra púnica*. Madrid: Akal.
- WASSON, D. L. (2013, 25 de mayo). “Trajano”. *World History Encyclopedia*. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-678/trajano>.
- WIKIPEDIA. (s.f.). “Anexo: Locuciones griegas”. *Wikipedia*. [Recurso en línea]. https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Locuciones_griegas.
- WIKIPEDIA (2023, 24 de abril). “Musa”. *Wikipedia*. [Recurso en línea]. [https://urldefense.com/v3/__https://es.wikipedia.org/wiki/Musa__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-0_8EjuA\\$](https://urldefense.com/v3/__https://es.wikipedia.org/wiki/Musa__;!!D9dNQwwGXtA!Q_XyFnIvEVSHgCFua0SPfaxUAICunQ9oyA1gDaygLMgiDkV9dcpS5s4Q-byhmGE-abE71oC-0_8EjuA$).
- ZAZZLE ES. (s.f.). “Materiales Mosaico Romano del Le para manualidades”. *Zazzle ES*. <https://www.zazzle.es/mosaico+romano+del+le+manualidades>.



Índice temático



ARQUITECTURA

<i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
Ingeniería y arquitectura en la antigua Roma	193

ARTES DRAMÁTICAS

El paso al más allá en la antigüedad clásica.....	135
Las musas del pasado y del presente: en busca de la creatividad	21
Mimos y pantomimos.....	201
Rolea a la Romana	209
Romanízame Deluxe	159
Telecircus: ¿cuánto sabes del imperio romano?.....	147
Teatro de títeres para el aprendizaje de la mitología grecorromana.....	37

ARTES PLÁSTICAS

Creatividad Clásica. Explorando la antigua Roma a través de los mosaicos .	129
Entre martillos y yunques, acuñando historia	223
Serigrafía romana moderna.....	141

COMUNICACIÓN

Cartas nunca escritas.....	111
¿Cómo se comunicaban en secreto los éforos espartanos?	27

CUERPO, ALIMENTACIÓN Y SALUD

<i>De gustibus</i> : taller de <i>Cibus</i> Romano	179
Desafío Olímpico: tras las huellas de Heracles	63
Médicos por un día.....	217
<i>Torquetor</i> : el twister romano	123



CULTURA CLÁSICA

¿Cómo se comunicaban en secreto los éforos espartanos?	27
¿Seréis capaces de raptar al can Cerbero a tiempo sin que se entere Hades?	77
Cartas nunca escritas.....	111
Desafío Olímpico: tras las huellas de Heracles	63
Historia del insulto desde la Antigüedad hasta nuestros días	165
Las musas del pasado y del presente: en busca de la creatividad	21
“Maratón” de mitología clásica.....	171

HISTORIA

<i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
¿Cómo se comunicaban en secreto los éforos espartanos?	27
Creatividad Clásica. Explorando la antigua Roma a través de los mosaicos .	129
<i>De gustibus</i> : taller de <i>Cibus</i> Romano.....	179
Descubriendo mi nombre. Un viaje desde Egipto hasta Roma.....	185
Entre martillos y yunques, acuñando historia	223
Historia del insulto desde la Antigüedad hasta nuestros días	165
Ingeniería y arquitectura en la antigua Roma	193
Las musas del pasado y del presente: en busca de la creatividad	21
Los artesanos de monedas.....	71
“Maratón” de mitología clásica.....	171
Mimos y pantomimos.....	201
Rolea a la Romana	209
Roma, una historia narrada a través de sus monedas	101
Romanízame Deluxe	159
Telecircus: ¿cuánto sabes del Imperio romano?	147

LATÍN

<i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
Descubriendo mi nombre. Un viaje desde Egipto hasta Roma.....	185
El paso al más allá en la antigüedad clásica.....	135
<i>Torquetor</i> : el twister romano	123



LENGUA Y LITERATURA

Cartas nunca escritas.....	111
¿Cómo se comunicaban en secreto los éforos espartanos?	27
Historia del insulto desde la Antigüedad hasta nuestros días	165
“Maratón” de mitología clásica.....	171
Médicos por un día.....	217
Serigrafía romana moderna.....	141
Teatro de títeres para el aprendizaje de la mitología grecorromana	37

MITOLOGÍA

¿Seréis capaces de raptar al can Cerbero a tiempo sin que se entere Hades?	77
Cartas nunca escritas.....	111
Desafío Olímpico: tras las huellas de Heracles	63
El paso al más allá en la antigüedad clásica.....	135
La cosmogonía del horóscopo.....	117
Las musas del pasado y del presente: en busca de la creatividad	21
Los mitos que se ocultan en las plantas	31
“Maratón” de mitología clásica.....	171
Médicos por un día.....	217
Mimos y pantomimos.....	201
El mito rap de Apolo y Dafne	15
Teatro de títeres para el aprendizaje de la mitología grecorromana	37

MÚSICA Y DANZA

Viajando a la antigua Grecia con la danza de Isadora Duncan.....	43
Leyendas y gestas de Hispania contadas por el folk metal.....	95
Orquesta de Monocordios	57
El mito rap de Apolo y Dafne	15
<i>Escape room</i> : la maldición de Seikilos	85

NUMISMÁTICA

Entre martillos y yunques, acuñando historia	223
--	-----



Los artesanos de monedas	71
Roma, una historia narrada a través de sus monedas	101

SOCIEDAD

<i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
El paso al más allá en la antigüedad clásica.....	135
Descubriendo mi nombre. Un viaje desde Egipto hasta Roma.....	185
Rolea a la Romana	209

TECNOLOGÍA

<i>Aqua et epigraphia</i> . La manifestación del poder de Roma	105
Ingeniería y arquitectura en la antigua Roma	193



