

MITOLOGÍA APLICADA A LA CREACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CULTURA CLÁSICA

MARÍA LUZ HUSILLOS GARCÍA

marialuzhuga@yahoo.es

IES Alonso Berruguete, Palencia

Resumen

Los docentes que impartimos materias en la E.S.O. hemos de superar una serie de dificultades que están condicionados, en gran medida, por la etapa que viven nuestros alumnos: son adolescentes y eso se refleja en las clases. Despertar su interés es, sin duda, uno de los mayores problemas a los que nos enfrentamos los profesores. Por ello es fundamental motivarles, a ellos y a sus familias, haciéndoles ver la utilidad de la asignatura y captar su atención desde el primer momento. En este sentido, la propuesta que se realiza en este trabajo es presentar la mitología clásica como una herramienta que es capaz de atraer a los alumnos, haciendo volar su imaginación, mediante la cual aprendan a analizar, reflexionar y cuestionar las diferentes narrativas mitológicas, de forma que puedan aplicarlas a distintas situaciones de aprendizaje, recreando su mente y construyendo nuevos conocimientos.

Palabras clave

Cultura Clásica, Situaciones de Aprendizaje, motivación, mitología.

Abstract

The teachers who teach subjects in the secondary education have to overcome a series of difficulties, that are conditioned, to a large extent, by the stage that our students are experiencing: they are teenagers and that is reflected in the classes. Awakening their interest is, without a doubt, one of the biggest problems that teachers face. Therefore, it is essential to motivate them and their families, making them see the usefulness of the subject and capturing their attention from the first moment. In this sense, the proposal made in this work is to present classical mythology as a tool that is capable of attracting students, letting their imagination fly, through which they learn to analyze, reflect and question the different mythological narratives, of so that they can apply them to different learning situations, recreating their minds and building new knowledge.

Keywords

Classical culture, learning situation, motivation, mythology.

1. INTRODUCCIÓN

La sociedad en la que vivimos, tan sumamente tecnificada, puede conducirnos a la idea de que solo el conocimiento tecnológico es útil para el ser humano, o al menos, lo más importante. A este respecto cabe comentar que los avances tecnológicos, que son parte de nuestra la vida cotidiana, tienen un ciclo de vida muy breve y entiendo que lo verdaderamente importante es lo que perdura, permitiendo definirnos como sociedad, como seres humanos, de ahí la trascendencia de aspectos, como la cultura, la historia, el arte, etc., que, aunque evolucionan, permanecen en el tiempo.

En este sentido, la materia de Cultura Clásica es fundamental para entender nuestra vida, nuestra lengua y, en definitiva, nuestra idiosincrasia, imposibles de concebir sin ese legado de Grecia y de Roma.

2. OBJETIVO

Como docente de Latín, me gustaría que el alumnado que cursase esta materia estuviera convencido de su utilidad, sin embargo, la realidad es bien distinta. Yo he escuchado muchas veces frases como: “Pero eso ¿se da todavía?”, y, en el mejor de los casos: “yo solo me acuerdo de *rosa-ae*”. Partiendo de este hecho social, es comprensible que lleguen a nuestras aulas alumnos muy poco motivados.

Mi padre, que era agricultor, me enseñó que, para recoger primero hay que sembrar, por ello entiendo que la Cultura Clásica es la clave para revertir esta situación. Pero aquí surge otra dificultad: se trata de una materia desconocida para gran parte de los alumnos. Por ello, pretendo que todo el alumnado descubra su trascendencia, desde su comienzo, y la encuentre interesante, sirviendo además de enseñanza propedéutica, para promover el estudio de materias posteriores del currículo educativo, como el Latín y el Griego.

3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Los docentes utilizamos diferentes métodos, técnicas, herramientas, etc., para producir cambios de conducta en los alumnos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje (Kapp, et al. 2013), que se seleccionan de acuerdo con sus necesidades, por lo que integran conjuntos organizados de procedimientos, actividades y recursos.

De esta forma, teniendo en cuenta los objetivos propuestos y considerando las características curriculares de la Cultura Clásica, es necesario utilizar las estrategias que posibiliten captar la atención de nuestros alumnos, presentándoles la materia desde un punto de vista más próximo a su realidad, descubriendo su utilidad y permitiendo que, además de desarrollar habilidades intelectuales, les posibilite tener un papel más participativo y activo en la vida cotidiana, fortaleciendo su formación ciudadana. Para su concreción en esta materia se tendrán en cuenta las directrices del IES Alonso Berruguete, así como las indicaciones del D39/2022, que establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

3.1. Características metodológicas

El Decreto 39/2022 recomienda considerar el contexto social y académico del alumnado, aconsejando aplicar una metodología activa, variada y flexible, en función de sus intereses y ritmos de aprendizaje, siendo las que se van a emplear con mayor frecuencia las siguientes:

3.1.1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Se trata de una metodología inclusiva, que permite identificar los ritmos de aprendizaje de un grupo o de un individuo, atendiendo a sus intereses mediante actividades de distintos grados de complejidad, en las que se tratan problemas de la vida real, planteados como retos (Balsalobre y Herrada 2018: 45-60). E PLURIBUS UNUM.

Se debe destacar que, tanto el proceso, como su finalización, mediante la realización de un producto final, posibilitan su evaluación a través de los diferentes agentes implicados. En el caso del alumnado, se le entrega al inicio del proceso la rúbrica de evaluación, para que pueda diseñar mejor su estrategia y pueda evaluar al final su propio aprendizaje

(autoevaluación), así como el de sus compañeros (coevaluación). La evaluación también se puede y se debe realizar durante el proceso, favoreciendo la autocrítica y la identificación de aspectos susceptibles de mejora, sirviendo de *feedback*.

3.1.2. Aprendizaje cooperativo

Es una metodología que promueve la participación como iguales, en la que los alumnos aprenden haciendo y también unos de otros (Vygostki 1984: 105-116). Para ello se forman grupos reducidos que, en función de la fase del proceso puede ser de 2 o de 4 miembros, con carácter heterogéneo (diferentes niveles y estilos de aprendizaje), alternando con el trabajo individual, de forma que cada miembro del grupo tiene que trabajar con el resto para cumplir con los objetivos previstos (Johnson et al. 1999), ya que éstos solo se lograrán si los aprendizajes son adquiridos por todos los integrantes del equipo. VIRTUS UNITA FORTIOR.

El aprendizaje de pares heterogéneos (simple o doble) favorece la inclusión del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) que tenga dificultades para alcanzar el nivel del curso, pero también es un gran apoyo para el alumnado NEAE de altas capacidades, con grandes beneficios también para éstos, ya que favorece las relaciones sociales y el compañerismo, en línea con la hipótesis de la pirámide de Glasser (1999), según la cual el nivel de aprendizaje que se obtiene al enseñar a otros alcanza el 95%. HOMINES DUM DOCENT DISCUNT.

Por último, para la realización de sus actividades, a cada miembro del grupo se le asigna un rol, de forma que al comienzo se establezcan los más simples y, según se va progresando, se asignan más roles, con más atribuciones y mayor complejidad. En función del progreso en las actividades, se van a rotar estos roles para que cada miembro desempeñe alguna vez cada alguno de ellos (coordinador, observador, portavoz, etc.), para los cuales se propone adoptar nombres de diosas y dioses de la mitología clásica: Hermes-Mercurio (mensajero de los dioses), Zeus-Júpiter (gobierna el cielo), Atenea-Minerva (diosa de la técnica y la sabiduría), Apolo (dios de la adivinación) etc.

3.1.3. Aprendizaje social

Es un tipo de aprendizaje basado en que los individuos aprendemos, fundamentalmente, mediante el contacto con otras personas y con su entorno. Según Bandura y Walters (1974), se produce por una mezcla de factores conductuales, por los que el entorno de una persona condiciona su comportamiento, y factores cognitivos, que son propios del individuo.

Por ello, el aprendizaje que el alumnado tiene en las aulas ha de complementarse con el que tiene lugar fuera de ella (Kang 2016: 12-19), empleando un recurso real, diferente, motivador, innovador e imprescindible, que nos permite contextualizar múltiples aprendizajes. En este sentido, hay que tener en cuenta que la sociedad en la que vivimos está llena de referencias al mundo clásico, por lo que el trabajo de aula puede apoyarse en las aportaciones que ofrece la realidad que nos rodea, siendo este aspecto la clave para dar comienzo a todas las situaciones de aprendizaje que se van a realizar, conectando el mundo académico y la sociedad, considerando toda su diversidad.

3.2. Recursos pedagógicos

Los aspectos metodológicos descritos se complementarán con instrumentos, herramientas y tácticas para que, mediante su manipulación, observación, lectura, etc., puedan servir para aprender y que se concretan en los siguientes:

3.2.1. El error

Es un hecho habitual de nuestra vida diaria, por tanto, no debe extrañarnos que aparezca en el proceso de enseñanza-aprendizaje y habitualmente lo consideramos como un fracaso, contrario al éxito. ERRARE HUMANUM EST.

Sin embargo, se incluye en esta propuesta debido a que el error proporciona la oportunidad de realizar una evaluación instantánea, en la que el docente puede decidir modificar el proceso y, por otra parte, aprovechar los saberes que aporta (distintos de los planteados), de forma que el momento del error puede considerarse como una ocasión para la inspiración, una situación inesperada, que puede llegar a ser creativa e ingeniosa (Santa Cruz 2011: 1-12). Además, puede ser fundamental

para alcanzar la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), ayudando a adaptarse a la adversidad. ¿Y si provocamos el error?

3.2.2. Los objetos

Entre los recursos materiales que se pueden emplear para la introducción de un tema/cuestión, etc., están los objetos. Un objeto suele proporcionar una información más implícita, que explícita, lo cual unido a su carácter transversal e interdisciplinar, permite que cada estudiante pueda interpretarlos a su manera, convirtiéndolos en medios ideales para la introducción de contenidos vinculados con aspectos de tipo social, cultural, etc. (Egea y Arias 2018: 919-932), siendo de gran ayuda para estimular la motivación y la curiosidad por aprender. En nuestro caso, se hará uso de monedas (actuales y antiguas), estatuillas, abalorios, logotipos, carteles, cajas cerradas, etc. ABRIR LA CAJA DE PANDORA.

3.2.3. Los juegos

La utilización de los juegos, en este caso procedentes del mundo romano (Uebel y Buri 2023), actúa directamente sobre la motivación del alumnado permitiendo crear experiencias que posibilitan fomentar la creatividad, estrechamente vinculada a la competencia emprendedora (Arís y Orcos 2018: 1087–1091). Se deben mencionar los juegos de dados (*alea*) y las apuestas en las carreras del circo, donde se jugaban grandes cantidades de dinero, generando graves problemas de ludopatía. ALEA IACTA EST.

3.2.4. Los roles

Aprovechando la primera experiencia de los roles planteados en el aprendizaje cooperativo, se propone la creación de otros, diferentes a los de profesora, alumna, etc., propios del ámbito escolar, como el de asumir un papel del presente o del pasado, adoptando otra personalidad, que puede ser real, ficticia o mitológica. Con ello se afronta un grave problema, propio de la adolescencia, como es el cambio de identidad que afecta a todos los alumnos, proporcionando una oportunidad de aprendizaje de empatía y comprensión (Blanchard y Muzás 2015:

57-72), que se generan al haber reconocido actitudes, valores, comportamientos o incluso sentimientos en la piel de otro, ayudando a un mayor crecimiento personal y colectivo. ALTER EGO.

3.2.5. Inteligencia emocional

Según Gardner (2005: 17-25), la inteligencia emocional es la capacidad de percibir y controlar los propios sentimientos e interpretar los de los demás, afirmando que las competencias emocionales pueden suponer que personas poco brillantes académicamente triunfen en los negocios o en su vida personal.

En nuestras aulas se puede constatar el escaso nivel de competencia emocional de nuestros adolescentes, observando comportamientos desadaptativos, como los actos de violencia dentro y fuera del ámbito escolar, falta de conciencia ecológica, consumo de sustancias nocivas, trastornos alimentarios (anorexia, bulimia), etc. (Zúñiga y Luque 2021: 182-195).

Hasta ahora, el mundo de la educación no le ha otorgado la importancia que tiene, aún a sabiendas de que las competencias emocionales tienen un 80% de influencia en nuestros éxitos, frente al 20% de las competencias racionales¹.

3.2.6. Publicidad

La publicidad, desde el momento que posibilita el entretenimiento, es capaz de desarrollar cualquier principio pedagógico (Pallarés 2013: 1-12). Si a todo esto se le añade que llega constantemente a los adolescentes a través de los medios que más utilizan (Internet y RR.SS.), se transforma en un recurso muy útil, tanto por su función motivadora como por su capacidad de atracción, aspectos clave de la función educativa (Husillos 2017: 91-119). A modo de ejemplo, se pueden citar algunos productos que se emplean en el aula, desde los yogures y diferentes tipos de bebidas, a las marcas de automóviles, pasando por el mundo de los perfumes.

¹ Federación Leonesa de Empresarios <<https://noticias.fele.es/?s=competencias+emocionales>> [2/12/2024],

3.2.7. El entorno más próximo

Este recurso sirve para la concreción del aprendizaje social y es la clave para que el alumnado pueda adaptarse a su nivel competencial, utilizando lo que ya conoce del mismo, y que esté relacionado con el mundo clásico, así como otros elementos desconocidos, para que los descubran y valoren los elementos patrimoniales existentes en las localidades en las que viven, para conocer, comprender y respetar los aspectos básicos de su cultura, que forman parte de los objetivos de la ESO propios de Castilla y León (artículo 6 del D39/2022).

3.2.8. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las TIC son un recurso fundamental en el que convergen aspectos relacionados con la integración, asociación y motivación de los aprendizajes (García-Martín y García-Martín 2022: 2-9), permitiendo personalizar la educación, adaptándola a las necesidades y al ritmo de cada estudiante y sirviendo de apoyo en los casos de bajo rendimiento.

3.2.9. Transversalidad

La transversalidad es un tipo de transferencia de conocimientos que implica una combinación de saberes entre diferentes materias (Vázquez y Porto 2020: 113-125). En este sentido, la Cultura Clásica supone el estudio transversal de nuestras raíces culturales, por lo que es constante la reflexión crítica sobre el modo de vida y las costumbres presentes en el mundo grecorromano. Asimismo, el RD217/2022, que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, recomienda incluir los contenidos de desarrollo sostenible (ODS), de forma transversal.

3.2.10. Interdisciplinariedad

Para concluir esta sección se debe destacar la interdisciplinariedad como forma habitual de trabajo, para garantizar un aprendizaje contextualizado y significativo (Asinc y Alvarado 2019: 1-12), basado en el fortalecimiento de competencias, formando personas en sintonía con el mundo actual. De esta forma se podrán desarrollar los principios fundamentales de la LOMLOE, del plan de Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), así como del Proyecto Educativo

del IES Alonso Berruguete (PEC), que se concretarán en forma de situaciones de aprendizaje (SA). En este caso se propondrán relaciones interdisciplinares con materias como, Geografía e Historia, Educación Física, Inglés, Biología, Religión y Lengua Castellana y Literatura.

4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE (SA)

Según la LOMLOE, una situación de aprendizaje es aquella que proporciona una instrucción relevante, en el cual el sujeto que aprende lo hace asociando el nuevo conocimiento con el que ya posee, conectando los aprendizajes o procesos con situaciones cercanas a su contexto, es transcendente en su vida y en su entorno, abordando problemas del mundo real y permitiendo su evaluación en distintas formas. Además, han de ser inclusivas, debiendo garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

En esta propuesta se van a diseñar las situaciones considerando los principios del DUA en la medida en que proporcionan múltiples formas y medios de representación, múltiples formas de acción y expresión de sus conocimientos y aprendizajes, potenciando diferentes modelos de implicación y participación, que son susceptibles de integrar a la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Con ello se promoverán aptitudes cognitivas como el pensamiento crítico y la creatividad, socioemocionales, como la colaboración y la comunicación efectiva, además de fomentar el interés y la motivación, ya que el alumnado aborda temas que le resultan relevantes y significativos. Adicionalmente, en su desarrollo se desplegarán habilidades, como la capacidad de análisis, organización, adaptación, toma de decisiones, resolución de problemas, trabajo cooperativo, responsabilidad, autonomía y autoconfianza, características todas ellas de la competencia emprendedora (CE).

En cuanto a sus características, el D39/2022 indica que deben servir para afrontar los retos del siglo XXI, que se concretan en 1) Competencias Clave, 2) Objetivos de Desarrollo Sostenible y 3) Principios y fines del sistema educativo de la LOMLOE.

En base a estos preceptos, el Proyecto Educativo del IES Alonso Berruguete incluye entre sus prioridades el tratamiento transversal

de la igualdad entre mujeres y hombres, la prevención de la violencia de género, el acoso escolar, la promoción de la salud y el desarrollo sostenible. De esta forma y, en concordancia con estos principios, se vaya a definir una serie de situaciones de aprendizaje genéricas: Mujer, Planeta y Adolescentes, nuestras asignaturas pendientes.

Llegados a este punto es importante advertir que cada una de las situaciones de aprendizaje que se plantean constituyen vastos escenarios, imposibles de abarcar en su totalidad. Por ejemplo, en la situación de aprendizaje “Mujer” se pueden plantear múltiples situaciones, tales como: “Importancia de la vida cotidiana de una mujer”, “La mujer en la ciencia y en el arte”, “¿Qué es ser mujer?”, “Protagonismo de las mujeres en la historia”, etc. Por este motivo se va a seleccionar cuestiones concretas que, en nuestro caso serán las siguientes: el mayor reto al que nos enfrentamos como sociedad, como es el caso de la violencia de género, en la situación de aprendizaje “Mujer”, en la situación “Planeta” se va a abordar el principal desafío de la humanidad, como es el cambio climático, mientras que en “Adolescentes” se considera la trascendencia de la salud (física y mental) de nuestro alumnado, analizando sus hábitos (alimentarios, ejercicio, uso de medios tecnológicos, etc.).

Por último, estas situaciones de aprendizaje (nucleares) permitirán plantear múltiples opciones, siendo éstas (situaciones de aprendizaje derivadas) las que se propondrán al alumnado, para que elija entre ellas, en función de su centro de interés, con la finalidad de asegurar su motivación, en concordancia con los principios del DUA. Lo anteriormente descrito se detalla en el siguiente esquema.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE GENÉRICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE NUCLEAR	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DERIVADA
ADOLESCENTES	SALUD	ADICIONES SEDENTARISMO / SOBREPESO BULIMIA / ANOREXIA / ABULIA
PLANETA	CAMBIO CLIMÁTICO	ECOSISTEMAS / BIODIVERSIDAD CONSUMO RESPONSABLE CONTAMINACIÓN / BASURA
MUJER	VIOLENCIA DE GÉNERO	DISCRIMINACIÓN / MISOGINIA DESIGUALDAD DE GÉNERO ACOSO SEXUAL

4.1. Estructura general de las situaciones de aprendizaje

Todas las situaciones comienzan con una sesión en la que se realiza su presentación, aportando datos con los que se hace ver su trascendencia y se lleva a cabo una evaluación, para saber los conocimientos y actitudes previas de los alumnos en relación a la situación a desarrollar, para que sean conscientes de lo que saben, así como de sus carencias, sirviendo, además, para activar sus conocimientos previos.

En la penúltima sesión los equipos que han realizado las situaciones de aprendizaje expondrán sus productos/resultados, lo que dará paso a la última, en forma de debate global, que permitirá obtener, a modo de síntesis, una visión holística de la situación de aprendizaje nuclear inicialmente planteada (Ortiz et al., 2024: 1154-1166). Asimismo, se efectuarán distintas evaluaciones (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), para comprobar los aprendizajes adquiridos.

Todo lo anteriormente referido será parte de un proceso que servirá para el desarrollo de cada una de las situaciones de aprendizaje, cuya secuenciación de tareas se refleja en el siguiente esquema:

FASE	TAREAS	OBJETIVO
DEFINICIÓN	Presentación de la SA. Identificación de los retos. Evaluación inicial	Enfatizar en la gravedad del reto propuesto y se pretende lograr la motivación del alumnado a través de su implicación personal
PLANIFICACIÓN	Creación de grupos y elección de SA. Asignación de roles y tareas. Elaboración de esquema de trabajo y cronograma	Saber qué y cuándo hay que hacer, tanto de forma individual como grupal
INVESTIGACIÓN	Localización de recursos y materiales, análogos o digitales, que aporten información relevante para la SA	Realizar una evaluación para determinar si la información encontrada está en línea con los objetivos planteados.
DESARROLLO	Ánalisis de la información y selección de la que sea más interesante. Organización del material y su ordenación	Realizar una evaluación del progreso efectuado, identificando posibles nuevos desafíos y reajustando el plan, si fuera necesario
EJECUCIÓN	Contraste de las ideas y puesta en común. Elaboración del producto final, seguimiento continuo	Poner en práctica todas las actividades definidas inicialmente, transformando las ideas en resultados tangibles
EXPOSICIÓN	Sesión de presentación de los resultados	Exponer el conjunto de acciones diseñadas para la SA
CONCLUSIÓN	Debate para extraer conclusiones holísticas de la SA nuclear. Autoevaluación y Coevaluación del alumnado	Analizar los aprendizajes personales, grupales y sociales, en referencia a la situación de planteada y sus posibles mejoras

La duración de cada una de las fases puede ser de una sesión o más, en función de la complejidad de la misma.

Por último, cabe mencionar que se pretende dar difusión a cada una de las situaciones, de forma que sus conclusiones y su relevancia lleguen a una comunidad más amplia. Así la situación nº1 Adolescentes: Salud, se presentará en *Desde el Puente de Hierro*, revista del IES Alonso Berruguete, la situación nº2 Planeta: Cambio Climático, dará lugar a una conferencia organizada por el alumnado implicado, que tendrá lugar en el salón de actos del IES Alonso Berruguete, a cargo de un

experto en Energías Renovables, mientras que la situación nº3 Mujer: Violencia de Género, se publicará en las redes sociales Facebook y X del IES Alonso Berruguete.

5. PROCEDIMIENTO PARA LA COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO DE LAS FASES DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE BASADO EN EL MUNDO CLÁSICO

A continuación, dada la peculiaridad que suponen las situaciones de aprendizaje y su estructura, se pasa a describir su metodología pueda ser interpretada por todo el alumnado, explicando el procedimiento para su desarrollo mediante una estrategia narrativa sencilla apoyada por el mundo clásico.

Todas las situaciones parten de un problema real y su final debe ser una respuesta a este reto. Por lo tanto, estamos ante un proceso en el que se pueden distinguir tres partes bien diferenciadas: un punto de inicio, que debe quedar muy claro, un punto final, que es impreciso (no se explica en qué consiste la solución) y un plan de acción o estrategia a desarrollar, que nos permita trasladarnos de un punto al otro.

¿Y de qué forma nos puede ayudar en esto la Cultura Clásica? Si prestamos la debida atención, ahora mismo el mundo clásico nos puede dar algunas pistas, como la de Lucio Anneo Seneca: “Ningún viento será bueno para quien no sabe a qué puerto se encamina” (Sen., *Epis.* 8, 71, 3). ¡Qué fácil era!, ¿no?, SOLO HAY QUE FIJARSE (SHQF). Tomamos buena nota, porque Seneca nos ha dejado otras cartas a título personal, con diferentes recomendaciones:

– **INICIO.** Es vuestro puerto de salida, el reto planteado inicialmente. No hay que equivocarse de puerto, ni de barco, ni de tripulación. Hay que entender el problema y está muy cerca, forma parte de vosotros mismos o de vuestro entorno (SHQF).

– **PLAN DE ACCIÓN.** Es el conjunto de estrategias que hay que desarrollar para llegar a buen puerto, la propuesta final adoptada. Es posible elegir distintas trayectorias, para lo cual habrá que disponer de los vientos (*anemoi*) adecuados. Tenéis que hablar con Eolo, que algo sabe del tema (SHQF).

– **FINAL.** Es vuestro puerto de llegada, la propuesta adoptada. Tenéis que llegar a otro puerto y os pueden valer más de uno. Su elección, su duración y sus dificultades dependerán de la pericia del capitán del

barco y de sus marineros. Y si no, preguntadle a Ulises (SHQF).

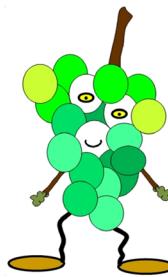
Por lo tanto, vais a fijaros en el mundo antiguo, para aprender su historia, teniendo claro que en nuestra situación de aprendizaje hay muchos puertos de llegada, por lo que tenemos múltiples formas de actuación (se puede elegir el viento y la trayectoria), pero no vale cualquier destino, porque se podría llegar a un puerto enemigo...

En cuanto a su organización, el viaje corre a cargo de la empresa *Mare Nostrum* (con sede en Palencia y sucursales en Atenas y en Roma), que cuenta con Ulises y Eolo (dos empleados avezados), que os ayudarán en la singladura. Si no resuelven debidamente los problemas que surjan, podéis hablar con Zeus (que es el jefe de la empresa y alguno le llama Júpiter), pero solo se le puede consultar una única vez. Si le volvéis a preguntar os puede lanzar un rayo y convertiros en cualquier cosa.

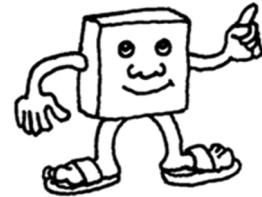
Desembarcaréis en el pasado, donde estarán los guías locales, Gea, Vitis y Tesalín, que os darán toda la ayuda necesaria. Para su identificación os dejamos sus imágenes.



Gea



Vitis



Tesalín

Pero tened cuidado, porque cada guía es especialista en un tema (tenéis que averiguarlo) y solo os puedo dar un par de datos: Gea es la diosa madre de la Tierra, en la mitología griega, en su edad adolescente, Tesalín es una pequeña tesela de mosaico romano, que cobra vida en forma de turista, sabio y arqueólogo, y Vitis es un alegre racimo de uva *Lacryma Christi*, procedente de las laderas del Vesubio. Seguro que estaréis contentos con ellos y lo comprobaréis nada más llegar, porque os ayudarán a comunicaros con la gente, porque todavía no sabéis ni griego, ni latín, pero ellos los hablan a la perfección.

Cuando tengáis la información que buscabais y, que sin duda encontraréis en el mundo clásico, estaréis en condiciones de hacer el viaje de regreso sin problemas, aplicando estos conocimientos a la situación de aprendizaje y solo os quedará enseñar vuestros descubrimientos a todo el mundo (familia, amistades, ...). Seguro que os ponen un sobresaliente si además les lleváis algún recuerdo del pasado. La siguiente figura resume todo este proceso.



Por último, como parte del sistema de calidad que tiene *Mare Nostrum*, os pedirán que contestéis a una breve encuesta sobre el viaje, estancia, guías, empleados, ¡ah! y el jefe, con la finalidad de mejorar los servicios prestados.

5.1. Aplicación a las situaciones de aprendizaje

Ahora toca preparar el equipaje porque *Mare Nostrum* nos han organizado el viaje al mundo clásico y nos han entregado unos trípticos informativos. A ver qué dicen: Infinidad las obras literarias modernas han sido creadas por la influencia de autores clásicos, y dicen lo mismo sobre la música o la pintura, donde la mitología ha sido su fuente de inspiración. Y siguen con las ciencias, Matemáticas, Medicina, etc. Pero en la otra cara del tríptico nos indican los peligros que acechan a los turistas. Nos avisan que no todo lo procedente del mundo clásico es un modelo a imitar, y han puesto algunos ejemplos, como en la antigua Grecia, donde la increíble genialidad de sus filósofos y su nueva forma de gobierno, la democracia, convivía con la terrible situación de la mujer, que no tenía ningún reconocimiento jurídico o social, o en Roma, donde su impresionante arquitectura y su impecable Derecho, coexistían con multitud de esclavos. HISTORIA, MAGISTRA VITAE.

Como no sabemos con qué nos vamos a encontrar, habrá que tener mucho cuidado y nos han aconsejado que debemos ser conscientes y tener un pensamiento crítico, para que no nos engañen, aprendiendo siempre del mundo clásico, adoptando aquellas partes del legado que nos hacen mejorar como sociedad y rechazando las que supongan hechos manifiestos de violencia y discriminación. (SHQF).

6. FUNDAMENTACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1

Seguidamente se detallan algunos de los aspectos más destacados que integran esta situación de aprendizaje, que tiene 9 sesiones y abarca los ámbitos educativo y personal.

JUSTIFICACIÓN	Garantizar una vida sana y promover el bienestar de todas las personas es un principio de cualquier sociedad, adquiriendo más relevancia en la adolescencia debido a que se establecen pautas que pueden poner en peligro su salud, en ese momento o en el futuro. Al respecto, la LOMLOE incluye la promoción de la salud a través de la Competencia clave (CPSAA) e incorpora el objetivo K de la ESO (Valorar la higiene y la salud y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación para favorecer el desarrollo personal y social).
INTERDISCIPLINARIEDAD	Educación Física.
CONTEXTUALIZACIÓN	El IES Alonso Berruguete contempla en su Proyecto Educativo el tratamiento transversal de la promoción de la salud, en consonancia con el artículo 121.1. de la LOMLOE y con el objetivo 3 de los ODS.
RETO INICIAL	Entender los desafíos diarios a los que se tienen que enfrentar los adolescentes.
OBJETIVOS	Desarrollar estilos de vida saludables y reconocer los peligros de las adicciones de sustancias (alcohol, tabaco y otras drogas) y de conducta, como las nuevas tecnologías (RR.SS., videojuegos, móviles), así como la ludopatía.
PRODUCTO FINAL	Creación de una presentación en formato libre y difusión a través de la revista del IES Alonso Berruguete.

7. APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS COMBINADAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje que se van a desarrollar durante el curso académico van a tener como protagonistas al alumnado. Esto se traduce en que, para su correcto desarrollo, previamente han de haber adquirido una serie de conocimientos. A continuación, a modo de

ejemplo, se presenta una selección de estrategias mediante las cuales el alumnado conozca los principales aspectos culturales y lingüísticos de la civilización grecorromana.

En este momento cabe preguntarse si ¿se podrán relacionar varias estrategias, como las que se han mencionado al comienzo de este trabajo para resolver problemas? Según Karpicke y Roediger (2007: 151-162), el empleo de estrategias combinadas durante el aprendizaje es la clave para conseguir una retención a largo plazo. Por este motivo, se plantea aquí integrar la publicidad, el entorno más próximo, la transversalidad, la interdisciplinariedad y las TIC, con la finalidad de crear contenidos didácticos que, a la vez que sirvan para aprender la materia de Cultura Clásica, se puedan aplicar a los retos que suponen las situaciones de aprendizaje.

A continuación, se ejemplificará todo lo anteriormente mencionado, aplicándolo a uno de los problemas de salud que les pueden afectar a los adolescentes, como son las adicciones y, que se particularizará en el alcoholismo.

7.1. La cerveza como recurso

Como decían Gea, Vitis y Tesalín, todo es Cultura Clásica, solo hay que fijarse (SHQF). Se puede plantear el alcoholismo a través de una bebida, en este caso, la cerveza, que ya era consumida en el mundo clásico, en Grecia, denominada *zythos* y en Roma, conocida como *cervisia* (fuerza de Ceres), aunque su consumo y su prestigio eran inferiores al del vino (Valiño 2003: 5-16). De esta forma estamos comenzando a relacionar elementos del entorno de los alumnos (cerveza) y lo complementaremos con la publicidad, mediante etiquetas que aporten imágenes elocuentes (una imagen vale más que mil palabras), empleando las TIC para encontrar información, realizar las actividades que se propongan y elaborar los contenidos propios de las situaciones de aprendizaje, para tratar, en este caso, de forma transversal un problema de salud.

Además, hay que mencionar que, a través de la cerveza, concretamente mediante sus etiquetas, se pueden estudiar múltiples contenidos de la Cultura Clásica, como el mundo militar, emperadores, escritores, geografía del imperio, fiestas, religión, gladiadores, etc. Dentro del

ámbito lingüístico destaca el uso de las letras griegas y la presencia de infinidad de marcas en latín, incluyendo muchos latinismos. Con todo ello se pueden crear actividades interdisciplinares mediante conexiones con materias como Geografía e Historia, Religión, Biología, Educación Física o Lengua Castellana y Literatura. Hay que hacer mención especial en el Inglés, como materia fundamental del IES Alonso Berruguete, con sus ofertas educativas del British Council y del Bachillerato de Excelencia. En este caso se destacarán las relaciones de muchos vocablos ingleses con palabras latinas y griegas, analizando su etimología.

Pero si hay un ámbito en el que la cerveza se relaciona especialmente con el mundo clásico es, sin lugar a dudas, con la mitología, a través de cual se pueden desarrollar múltiples aspectos de la materia de Cultura Clásica.

7.2. La mitología como recurso

La mitología clásica tiene su origen en la necesidad humana de comprender el mundo, ofreciendo innumerables ejemplos de comportamientos y de valores para la vida, como el respeto, la fuerza, el amor, la amistad, etc. También proporciona ejemplos de los castigos terribles que nos esperan en casos de ingratitud, desprecio, soberbia, infidelidad, etc., ayudándonos a entender nuestro pasado e interpretar el presente (Real 2002: 255-268).

Un aspecto destacado de la mitología clásica es su poder sugerente, que ha servido de fuente de inspiración para cualquier persona, en cualquier época que, en el caso de nuestro alumnado, se traduce en fascinación, porque en ella encuentran historias y aventuras increíbles, protagonizadas por dioses, héroes y monstruos.

Por esta característica motivadora, será desde la mitología clásica desde donde se desarrolle todas las situaciones de aprendizaje propuestas.

7.3. Elección del momento

Otra cuestión a tener en cuenta es el del momento elegido para su impartición. En este sentido se puede aprovechar la circunstancia de los días mundiales, el día a día (actualidad), etc. En este primer caso,

dedicado a las adicciones, se ha elegido el comienzo del curso, como preludio del Oktoberfest y se culmina con Halloween, fiesta anglosajona dedicada a los difuntos, que está en pleno auge entre la juventud. De esta forma se enlazará la cerveza con el mundo de los muertos, que en el mundo clásico se concretará con el Inframundo griego. Con ello se trata de crear una motivación adicional, a la vez que se presentan, de forma alegórica, los peligros de las adicciones y se desarrollan contenidos curriculares de la materia.

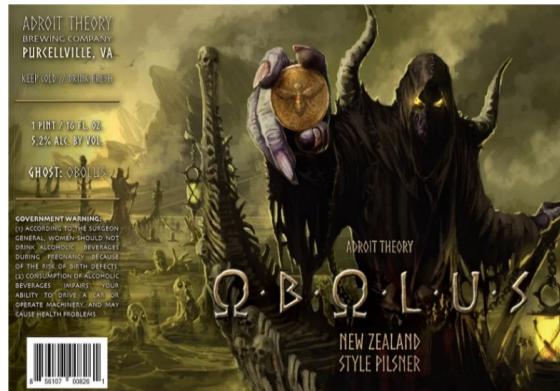
8. APRENDIZAJE DEL INFRAMUNDO GRIEGO MEDIANTE ETIQUETAS DE CERVEZA

A continuación, se van a presentar aspectos muy concretos de la materia, que pueden servir para desarrollar la SA nº1, relacionada con el alcoholismo, mediante la visión que la cerveza aporta sobre el inframundo griego.

Hagamos un balance de nuestra existencia, porque vamos a morir, en este caso debido al abuso del alcohol. Y si vivíamos en la antigua Grecia nos íbamos a encontrarnos con cosas como estas:



Te van a recibir así...



El óbolo era la moneda que servía de pago al barquero Caronte

Como puedes comprobar, además de tener que ahorrar (¿a cuánto se cotiza el óbolo?), vas a tener que ver cosas desagradables (si no querías verlas, no tenías que haber bebido tanto alcohol). Por cierto, en el inframundo hay letreros indicadores, para que vayas al lugar adecuado, pero muchas están en inglés (si sabes algo de latín y de griego los entenderás mucho mejor).



8.1. Entrada al inframundo

Los muertos acceden al inframundo atravesando el río/laguna Estigia en una barca gobernada por Caronte. Alternativamente, Hermes también guía a los difuntos (*psychopompos*) hacia el inframundo.



8.2. Regiones de inframundo

- Prado de asfódelos, parte a que se envían las almas ordinarias.
- Campos Elíseos, región paradisíaca destinada para personas virtuosas, héroes y semidioses.
- Tártaro, parte más profunda, era el lugar del tormento eterno y estaba reservado para criminales de estirpe noble.



ACTIVIDAD. Localiza diversos personajes mitológicos importantes y ubícalos en la región en la que deberían estar.

8.3. Ríos de inframundo

El inframundo está repleto de ríos. Su número y características difiere según los autores clásicos.



ACTIVIDAD. Localiza representaciones pictóricas de estos ríos, añadiendo comentarios al respecto, para crear un collage.

8.4. Habitantes del inframundo

Los personajes principales del inframundo son Hades, hijo de los titanes Cronos y Rea y hermano de Zeus y de Poseidón y su esposa, Perséfone, hija de Zeus y Deméter, que fue raptada por Hades.



Hades (invisible) es el dios del inframundo

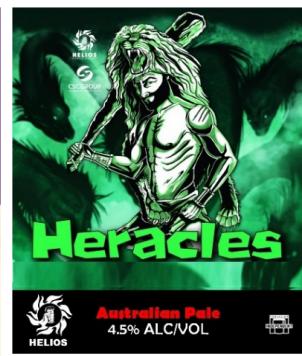
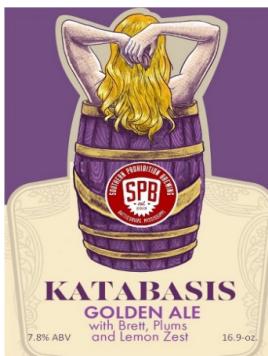
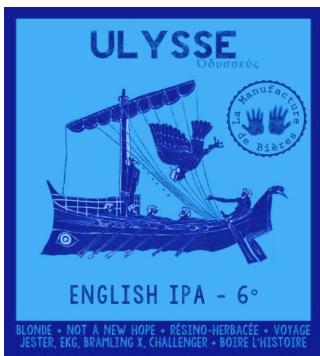


Perséfone (que lleva la muerte), diosa de la primavera

ACTIVIDAD. Resumen y conclusión sobre el mito de Hades y Perséfone.

8.5. Turistas del inframundo

La pretensión de descender a los infiernos (*katábasis*) para conocer el mundo de los muertos es uno de los motivos más fascinantes de la literatura griega, contando con numerosos relatos sobre héroes míticos, que iban al reino de Hades para obtener algún tipo de conocimiento o para probar la experiencia mística de morir antes de la muerte.



ACTIVIDAD. Investiga cuál era el motivo de Ulises y de Heracles para descender al inframundo. Estos dos héroes también tenían otro nombre ¿cuál? ¿Qué se representa en la escena de Ulises?

8.5.1. Mito de Orfeo y Eurídice

Orpheus Brewing, cervecería estadounidense, describe en diferentes etiquetas, la dramática historia de Orfeo y Eurídice, añadiendo en ellas su lema: *Don't look back*.



Calliope, madre de Orfeo

Las Ménades, transformadas en árboles como castigo por matar a Orfeo

Sin embargo, hasta ahora, no han elaborado cervezas con su nombre, ni con el de su esposa, Eurídice, que sí se representan en estas etiquetas de Browar Olimp, de Polonia.



Orfeo, hijo de Apolo y de la musa Calliope

Eurídice, ninfa esposa de Orfeo

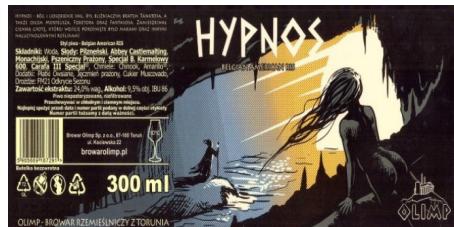
ACTIVIDAD. Mito de Orfeo y Eurídice ¿Tiene alguna relación del mito de Orfeo y Eurídice con la frase: *don't look back*? Encuentra ejemplos de su pervivencia (música, literatura, pintura, cine, etc.) y realiza una composición para elaborar un poster.

8.6. Seres y personajes relacionados con el inframundo

El inframundo está repleto de almas, pero además hay otros muchos personajes, algunos de los cuales se presentan seguidamente.



Dios de la muerte no violenta

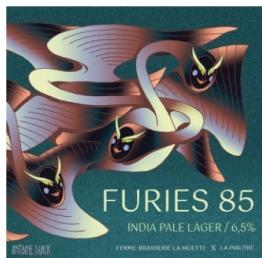


Dios del sueño y gemelo de Thanatos

ACTIVIDAD. Los nombres de estos dioses dan lugar a vocablos castellanos muy conocidos. Localízalos e indica su relación con lo que representan las divinidades.



Cerbero, el perro de tres cabezas que custodia la entrada del inframundo



Furies (Eriñas/Furias)

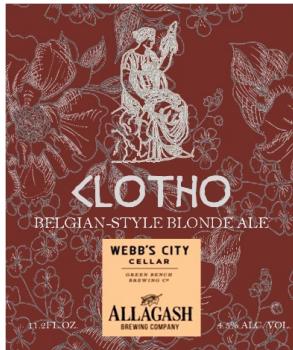


Forgotten Fates (Moiras/Fatae)

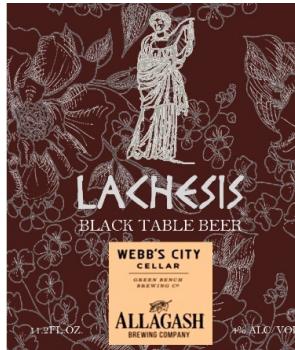
ACTIVIDAD. Cerbero da origen al término cancerbero. Explica, teniendo en cuenta el ámbito en el que se emplea, su relación con el inframundo.

8.6.1. Moiras/Fatae/Parcas

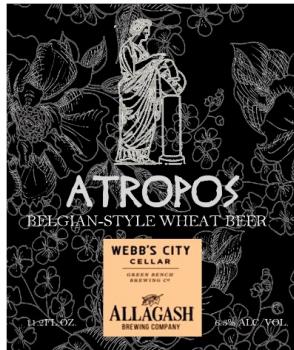
Son las tres divinidades encargadas de tejer el hilo de la vida y decidir cuándo una persona muere, cortando el hilo. Las tres están ciegas, pero comparten un solo ojo mágico, con el que pueden ver el pasado, presente y futuro (fíjate en *Forgotten Fates*).



Clotho, la que hila



Lachesis, la que mide



Atropos, la que corta

8.6.2. *Erinias/Furias*

Son criaturas de la mitología griega encargadas de aplicar el castigo de los dioses a los delincuentes, mientras viven y, en caso de muerte sin haber purgado sus penas, lo atormenten en el inframundo.

ACTIVIDAD. Orestes es perseguido por las Furias. Averigua el motivo.



Persigue a los asesinos



Castiga delitos morales



Atormenta a los infieles

9. MITOLOGÍA CLÁSICA APLICADA A LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE 2 Y 3

Hasta aquí se ha hecho aplicación de una parte muy concreta de la mitología clásica para desarrollar la situación de aprendizaje nº1, referente a la Salud. Llegados a este punto cabe preguntarse si será factible aplicar la mitología para tratar las situaciones nº2 y nº3, dedicadas al Cambio Climático y Violencia de Género, respectivamente. La respuesta nos la han proporcionado previamente Gea, Vitis y Tesalín (SHQF).

9.1. Mitología clásica y el cambio climático

En el caso del cambio climático tenemos que contar indudablemente con Gea, la diosa Madre Tierra y hacer frente a los negacionistas, que califican las informaciones científicas del cambio climático como si fueran cantos de sirena (Muñoz 2024: 336–355). Pero si hubiera que emplear un mito adaptado a esta situación negacionista éste sería el de Casandra, según el cual los científicos del cambio climático no son creídos, con el agravante de que son víctimas de graves amenazas por tal motivo.

Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud advierte que “el cambio climático es la mayor amenaza para la salud mundial del siglo XXI”. Desde este punto de vista, se pueden plantear la SA mediante la mitología relacionada con Asclepio, dios de la Medicina, y sus hijas Higia y Pandemia ¿pandemia?

Así mismo, en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, los Objetivos de Desarrollo Sostenible 6, 7, 11, 12, 13, 14 y 15, están directamente relacionados con acciones que tratan de actuar contra el cambio climático, por lo que es recomendable su inclusión en nuestras materias de forma transversal (Montero 2021: 1-26). En concreto, los ODS 6 y 14, vinculados con el agua y el ODS 15, relacionado con la vida terrestre, pueden analizarse mediante divinidades y animales marinos, y mediante divinidades relacionadas con la tierra, respectivamente.

A modo de epílogo, dada la gravedad de la situación, se plantea la reversibilidad de la misma, con un mensaje de esperanza. Este aspecto puede tratarse mediante el mito de Pandora, destacando que la esperanza no es una simple emoción, es un elemento vital que permite a las personas construir un futuro mejor.

9.2. Mitología clásica y la violencia de género

En la Antigüedad Clásica los mitos servían, entre otros motivos, para plasmar situaciones de la vida cotidiana e imponer normas sociales. En este sentido, los raptos aparecen de forma recurrente en los mismos, siendo sus autores desde dioses, hasta mortales, pasando por gigantes, sátiro y héroes. De este modo cumplen la función de advertir a las mujeres de que son inferiores a los hombres y que deben mantener una

actitud de sumisión y, por otra parte, justificar el rapto, de forma que en la sociedad grecorromana el rapto estaba socializado y aceptado (Rodríguez 2018).

Como nos habían advertido Gea, Vitis y Tesalín, el mundo clásico nos ofrece muchos ejemplos, pero, como se puede comprobar, no todos ellos son modelos a imitar. Por todo ello se va a emplear la mitología clásica para tratar la violencia de género, su estado actual y sus consecuencias, analizando los raptos (Alamillo 2002: 1-31). Se pueden dar otros enfoques diferentes a la situación de aprendizaje, por ejemplo, estudiando el mito de Pandora, para entender el origen de la misoginia, que debido a su acción irresponsable habría desencadenado todos los males que asolan a la humanidad o el de la gorgona Medusa, víctima de violencia sexual y terriblemente castigada por ello.

En la actualidad, aunque se ha avanzado en cuestiones de legislación, en la vida diaria siguen existiendo los roles de género. Y, aunque no lo parezca, esta violencia empieza a manifestarse en la vida de los adolescentes, a veces de forma sigilosa, a través del lenguaje, los mensajes de *whatsapp*, los vídeos, etc. No somos tan diferentes de los griegos y romanos del mundo clásico como nos creemos.

10. CONCLUSIÓN

La Cultura Clásica es una materia que comprende un bagaje de conocimientos cuyo eje está constituido por el concepto del mundo que tenían las civilizaciones griega y romana de la llamada época clásica y que convergen en múltiples campos de la acción y del pensamiento humano del presente. Los frutos de la Cultura Clásica son, por lo tanto, una serie de valores cívicos, sociales y estéticos que determinan el modo de ser de la sociedad actual.

Sin embargo, pese a su trascendencia, es una materia que se presenta poco atractiva para la gran mayoría del alumnado que va a cursarla. ¿Por qué? Las causas pueden ser muy diversas y complejas de solucionar, pero lo que está claro son sus consecuencias: falta de interés.

Ante esta realidad, los docentes debemos actuar con diligencia, adecuando todos los medios disponibles al contexto de nuestro alumnado, para producir emociones positivas, porque son la antesala de la curiosidad, de la atención y, en definitiva, del aprendizaje permanente.

En concreto, en este trabajo se ha hecho uso de la mitología clásica como recurso a utilizar en nuestras aulas, porque sus increíbles historias son capaces de hacer volar la imaginación y despertar todo el potencial creativo de nuestros alumnos.

Su aplicación ha servido para desarrollar las situaciones de aprendizaje que se van a tratar durante el curso y su estructura se ha explicado con el apoyo de los conocimientos existentes en el mundo clásico.

Además, se han conectado diversas estrategias para conseguir captar la atención de los alumnos y motivarles, empleando etiquetas de cerveza con las que se han ido describiendo diferentes aspectos del inframundo griego, para desarrollar la primera de las situaciones de aprendizaje, centrada en la salud de los adolescentes y que se ha particularizado con el alcoholismo.

En definitiva, he pretendido que mis alumnos descubran la materia y su trascendencia, para que comprendan y valoren el inmenso legado recibido del mundo clásico, sirviendo también de acicate para animarles al estudio de Latín y de Griego.

10.1. Reflexiones finales sobre el viaje al mundo clásico

Hace tiempo que no tenemos noticias de Zeus. Lo único destacable que están diciendo en la radio es que ha habido una oleada de raptos en Grecia. Por su parte Eolo está bastante atareado buscando a los *anemoi* favorables para que Ulises pudiera ir a una isla en busca de Aquiles. Finalmente, queremos agradecer a los guías, Gea, Vitis y Tesalín, que nos han ayudado en todo momento y con los que hemos aprendido mucho.

En definitiva, nuestra experiencia con la agencia *Mare Nostrum* ha sido muy positiva y ya no tenemos ninguna duda, volveremos a contactar con *Mare Nostrum*, porque además de Cultura Clásica de 2º, dentro de dos años estudiaremos Cultura Clásica y Latín de 4º de ESO y aprenderemos mucho viajando al pasado. Pero, en 3º tenemos Inglés ¿tendrá alguna relación con el mundo clásico? Vamos a investigar un poco y quizás haya que ponerse en contacto con *Mare Nostrum* antes de lo previsto.

10.2. Colofón

¿Dónde están los límites para plantear y solucionar diferentes situaciones de aprendizaje? La respuesta está en la Cultura Clásica y los límites están en nuestra imaginación... SHQF.

BIBLIOGRAFÍA

ALAMILLO SANZ, A. (2002), “El rapto en la mitología clásica”, *Conferencia en el X Seminario de Arqueología Clásica* 1-31. Universidad Complutense, Madrid,

[\[https://webs.ucm.es/centros/cont/descargas/documento12005.pdf\]](https://webs.ucm.es/centros/cont/descargas/documento12005.pdf) [13/12/2024].

ARÍS REDÓ, N., & ORCOS PALMA, L. (2018), “Gamificación en el entorno educativo”, *Actas del II Congreso Internacional Virtual de Educación, Innovación y TIC*, 1087–1091, [\[https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=734785\]](https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=734785) [2/12/2024].

ASINC BENÍTEZ, E. & ALVARADO BARZALLO, S. (2019), “STEAM como enfoque interdisciplinario e inclusivo para desarrollar las potencialidades y competencias actuales”, *Identidad Bolivariana*, 1-12,

[\[https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/59\]](https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/59) [27/11/2024].

BALSALOBRE AGUILAR, L. & HERRADA VALVERDE, R.I. (2018), “Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Secundaria: el orientador como agente de cambio”, *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía* 29.3, 45-60,

[\[https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6805047\]](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6805047) [27/11/2024].

BANDURA, A. & WALTERS, R.H. (1974), *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*, Alianza Editorial, Madrid,

[\[https://psicolebon.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/04/aprendizaje_social_y_desarrollo_de_la_pe.pdf\]](https://psicolebon.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/04/aprendizaje_social_y_desarrollo_de_la_pe.pdf) [27/11/2024].

BLANCHARD GIMÉNEZ, M. & MUZÁS RUBIO, M.D. (2015), “Cambio de roles en la escuela e incidencia transformadora en el contexto a través

de la metodología de proyectos integrados”, *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje* 3.1, 57-72,

<[doi:10.18848/2255-453X/CGP/v03i01/52-72](https://doi.org/10.18848/2255-453X/CGP/v03i01/52-72)> [29/11/2024].

DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León,

<<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>> [1/11/2024].

EGEA VIVANCOS, A. & ARIAS FERRER, L. (2018), “Aprendizaje Basado en Objetos en Educación Secundaria: Primeros resultados de una experiencia didáctica”. *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid, 919-932,

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529237>> [13/12/2024].

GARCÍA GUAL, C. (1993), *Introducción a la mitología griega*, Alianza Editorial, Madrid,

<<https://marisabelcontreras.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/02/introduccion-a-la-mitologia-griega.pdf>> [14/12/2024]

GARCÍA-MARTÍN, S. & GARCÍA-MARTÍN, J. (2022), “Uso de las Tic en Educación Secundaria Obligatoria. Ventajas e inconvenientes,” *Human Review: Revista Internacional de Humanidades* 12.4, 2-9,

<https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/17802/Uso_TIC_Educaci%C3%B3n_Secundaria_Obligatoria.pdf?sequence=1> [27/11/2024].

GARDNER, H. (2005), “Inteligencias Múltiples”, *Revista de Psicología y Educación* 1.1, 17-25, <<https://revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/2.pdf>> [24/11/2024].

GLASSER, W. (1999), *Teoría de la elección. Una nueva psicología de la libertad personal*. Paidós, Barcelona.

GRIMAL, P. (1989), *Diccionario de mitología griega y romana*, Paidós, Barcelona

<https://www.academia.edu/43495126/DICCIONARIO_DE_MITOLOGIA_GRIEGA_Y_ROMANA> [15/12/2024].

HUSILLOS GARCÍA, M.L. (2017), “La publicidad como estrategia didáctica en la enseñanza secundaria obligatoria. Un caso práctico”, *Thamyris, nova series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín*, 8, 91-120,

<<https://revistas.uma.es/index.php/thamyris/article/view/18638>> [30/11/2024].

JOHNSON, D.W. et al. (1999), *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Paidós, Buenos Aires,

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-<JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

KANG, S. (2016), “Spaced Repetition Promotes Efficient and Effective Learning: Policy Implications for Instruction”, *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences* 3.1, 12-19,

<https://www.researchgate.net/publication/290511665_Spaced_Repetition_Promotes_Efficient_and_Effective_Learning_Policy_Implications_for_Instruction> [16/11/2024].

KAPP, K.M. et al. (2013), *The gamification of learning and instruction*, Wiley, San Francisco,

<file:///C:/Users/usuario/Downloads/dokumen_pub_the-gamification-of-learning-and-instruction-1nbsped-9781118096345-2011047543.pdf> [28/11/2024].

KARPICKE, J.D., & ROEDIGER H.L. (2007), “Repeated retrieval during learning is the key to long-term retention”, *Journal of Memory and Language* 57.2, 151-162,

<https://learninglab.psych.purdue.edu/downloads/2007/2007_Karpicke_Roediger_JML.pdf> [23/11/2024].

LOMLOE. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación,

<<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>> [11/11/2024].

MARTÍNEZ PEREIRA, M.P., Novo CARBALLAL, A. (2021), “La gamificación en el aula de educación secundaria. Análisis y orientación didáctica”, *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud* 13.1, 15-37,

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7709496>> [3/12/2024].

MATEO CORREDOR, D. & PASTOR QUILES, M. (2020), “La desigualdad entre hombres y mujeres en la antigua Roma”, *Cuadernos de Arqueología Universidad de Navarra, CAUN* 28, 1-20,

<<https://revistas.unav.edu/index.php/cuadernos-de-arqueologia/article/view/35747>> [16/12/2024].

MONTERO CARO, M.D. (2021), “Educación, gobierno abierto y progreso: los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el ámbito educativo”, *Revista de Educación y Derecho. Education and Law Review* 23, 1-26,

<<https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/34443>> [5/12/2024].

MUÑOZ MORCILLO, J. (2024), “Mitología Griega y Discurso Ecológico”, *International Journal of the Classical Tradition* 31.3, 336–355,

<<https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-024-00665-1>> [10/12/2024].

ODS. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda 2030 sobre el Desarrollo Sostenible,

<<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-desarrollo-sostenible/>> [3/12/2024].

OMS. Organización Mundial de la Salud, “Cambio climático y salud”

<<https://www.paho.org/es/temas/cambio-climatico-salud>> [14/12/2024].

ORTIZ CARRANZA, G.R. et al. (2024), “Metodología STEAM. Aplicaciones en la educación básica”, *Digital Publisher CEIT*, 9.3, 1154-1166,

<<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.3.2501>> [21/11/2024].

PALLARÈS PIQUER, M. (2013), “La publicidad como instrumento de aprendizaje escolar”, *Revista Iberoamericana de Educación* 61.1, 1-12,

<<https://rieoei.org/historico/deloslectores/5311Pallares.pdf>> [28/11/2024].

R.D. 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria,

<<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>> [22/11/2024].

REAL TORRES, C. (2002), “El valor didáctico del mito: Posibilidades de análisis”, *Fortunatae* 13, 255-268,

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=831855>> [15/12/2024].

RODRÍGUEZ LÓPEZ, R. (2018), *La violencia contra las mujeres en la antigua Roma*, Dykinson, Madrid,

<<https://dokumen.pub/la-violencia-contra-las-mujeres-en-la-antigua-roma-9788491489481.html>> [16/12/2024].

SANTA CRUZ VALENZUELA, M.J. et al. (2011), “Análisis de las clases de errores que cometen los alumnos y propuesta de andamiaje para aquellos errores que requieren cambio conceptual”, *Revista Iberoamericana de Educación* 57.1, 1-12,

<<https://rieoei.org/RIE/article/view/1477>> [27/11/2024].

SENECA, *Epistulae morales ad Lucilium*, VIII, LXXI, 3

<<https://www.thelatinlibrary.com/sen/seneca.ep8.shtml>> [30/11/2024]

UEBEL, K. & BURI, P. (2023), *Römische Spiele: So spielten die alten Römer*, Regionalia, Daun.

VALIÑO, A. (2003), “La cerveza en las fuentes romanas: base textual y fijación de su importancia”, *Pomoerivm* 4-5, 5-16,

<<https://pomoerium.com/pomoer/pomoer4/valio.pdf>> [16/12/2024].

VÁZQUEZ RAMIL, R. & PORTO UCHA, A.S. (2020), “Temas transversales, ciudadanía y educación en valores: de la LOGSE (1990) a la LOMLOE”, *Innovación Educativa* 30, 113-125,

<<https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/7092>> [8/12/2024].

YGOSTKI, L.S. (1984), “Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar”, *Journal for the Study of Education and Development*,

Infancia y Aprendizaje 27-28, 105-116,

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668448>> [27/11/2024].

ZÚÑIGA VILLEGRAS, C. & LUQUE ROJAS, M.J. (2021), “La inteligencia emocional junto a la inclusión para una adecuada convivencia, rendimiento y motivación”. *Revista de Educación Inclusiva* 14.2, 182-195,

<<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/743>> [28/11/2024].

Referencia de empresas cerveceras sobre el inframundo [23/12/2024]

- Tartarus beers, <https://www.tartarusbeers.co.uk/>
- Browar Olimp, <https://browarolimp.pl/>
- Alpha Delta, <https://www.facebook.com/AlphaDeltaBeer/>
- River Styx, <https://www.facebook.com/riverstyxbrewing/>
- Orpheus Brewing, <https://www.facebook.com/orpheusbrewing/>
- Mortalix Brewing, <https://www.mortalisbrewing.com/>

Referencia de empresas cerveceras sobre mitología clásica [23/12/2024]

- Helios Brewing, <https://heliosbrewing.com.au>
- Abysmo Brewery, <https://abysmobeer.com/>
- Birrificio dell Etna, <https://birrificioetna.com/>
- Birrificio Epica, <https://www.birraepica.it/>
- La Manufacture de Bières, <https://lamanuf.weezbe.com/biere-a-lunite-c-10.html>
- Milton Brewery, <https://www.miltonbrewery.co.uk>

