**PROYECTO PARA CULTURA CLÁSICA**

**Alicia Calvo Panera**

**1. Título:** Los animales nos cuentan historias

**2. Palabras clave:** animales, mosaicos, esculturas, Esopo, arte, audiovisual.

**3. Descripción del proyecto:**

Este proyecto está pensado para el nivel de 2º de ESO con dos grupos de 18 y 20 personas alumnas.

La duración es de cuatro sesiones distribuidas en cuatro semanas. En las dos últimas sesiones se harán las presentaciones de los trabajos.

El alumnado, distribuido en grupos de tres, leerá una fábula de Esopo y diseñará una ficha o tarjeta donde plasme mediante una imagen y un resumen en forma de frases breves el tema de la fábula escogida.

A continuación, verán un vídeo de la serie hecha en torno a las fábulas. Con apoyo de este vídeo y de otros materiales (libros, diccionarios; imágenes, vídeos), elaborarán un collage donde recreen esa fábula, situándola en alguna de las ciudades de la Grecia antigua. A ella sumarán su propia fábula, actualizando así una obra clásica para muchas generaciones.

Para hacer visible su vigencia, se plantea una propuesta intergeneracional: el alumnado preguntará a su entorno de más edad por proverbios, historias populares y cuentos que puedan estar protagonizados por animales o que usen expresiones referidas a ellos y que tengan una moraleja. Con ellos se creará una almáciga o semillero que servirá para reconocer y valorar el legado del pasado y poder seguir cultivándolo y ampliándolo en el futuro.

**4. Planificación:**

 **4.1. Recursos materiales:**

* Ordenadores con conexión a internet.
* Cartulinas y revistas.
* Edición de las *Fábulas* de Esopo.
* Libros de texto y diccionario mitológico.
* Vídeos de las Fábulas.

 **4.2. Actividades:**

* Mapa conceptual: los animales y su moraleja.
* Visionado de un vídeo de las *Fábulas* por grupo.
* Collage: recrear una de las fábulas con medios físicos y/o digitales.
* Diseño de una nueva aventura en formato físico y/o digital.
* Almáciga de proverbios.

 **4.3. Recursos humanos:**

* Alumnado.
* Familia y vecindario.
* Profesorado del Departamento de Latín y Griego.
* Posible implicación de profesorado del Departamento de Plástica (dibujo artístico) y del Departamento de Filosofía (Valores Éticos).

**5. Resultados esperados:**

 Al finalizar el proyecto, el alumnado será capaz de cumplir los siguientes objetivos:

* Reconocer imágenes relacionadas con el arte grecorromano.
* Señalar en un mapa el marco geográfico griego.
* Conocer las características de la literatura griega a través de la fábula.
* Identificar valores y criterios éticos y morales en la sociedad griega.
* Utilizar las tecnologías de la información para recabar información.
* Aprender a impulsar y elaborar un proyecto de manera cooperativa.

**6. Información adicional:**

Se valorará cada proyecto atendiendo a una rúbrica sencilla en la que se incluirá el proceso de aprendizaje, medido a través de las actividades propuestas. Este proyecto formará parte de la evaluación trimestral correspondiente.

Si se considera oportuno, se facilitará al alumnado un breve cuestionario sobre la actividad con la voluntad de mejorarla e incluir sugerencias de cara a repetirla en futuros cursos.