1. **Título**: ¡ARDE TROYA!

2. **Palabras clave**: Troya, Schliemann, mito,

3. **Descripción del proyecto**: se trata de trabajar la historia de Troya desde distintas perspectivas: el mito, la realidad histórica y la pervivencia del mito en nuestra lengua y cultura.

4. **Planificación**:

Trabajo fuera el aula: lectura previa.

Trabajo en el aula:

* 1 sesión: actividades sobre la lectura.
* 3 sesiones: visionado y debate.
* 1 sesión: sala de informática: léxico.
* 3 sesiones: producto final.

4.1 **Recursos materiales**:

* El sendero de los mitos: *La cólera de Aquiles.*
* Fotocopias con actividades.
* Troya, de Wolfgang Petersen (2004).
* Sala de informática.
* Material de dibujo: cartulinas, dibujos, etc.

4.2 **Actividades**:

* Lectura del mito adaptado.
* Ejercicios de comprensión lectora.
* Visionado de la película.
* Debate sobre los valores y motivaciones de los protagonistas.
* Buscar expresiones lingüísticas relacionas con el mito y otros ejemplos de pervivencia en diferentes expresiones culturales actuales (series, videojuegos, música, tecnología,...).
* Investiagación sobre la realidad histórica.
* Distintas opciones sobre la presentación final:
1. Power point entorno al mito de Troya o sobre Heinrich Schliemann.
2. Cómic entorno al mito de Troya o sobre Heinrich Schliemann.
3. Representación entorno al mito de Troya o sobre Heinrich Schliemann.

4.3 **Recursos humanos implicados**:

* Profesores: María Dolores Castañón González, María del Carmen Couselo Fernández, Laura García Franco, Elia Pérez Pérez
* Alumnos.

5. **Resultados esperados**

* Conocimento de la historia y el mito.
* Disfrute y gusto por la Antigüedad Clásica.
* Apreciación de la vigencia de la tradición cultural grecolatina.
* Actitud de respeto ante la opinión de los compañeros.
* Mejoría en la expresión oral de sus opiniones.
* Desarrollo de las competencias personales.

6. **Información adicional**

Trabajo cooperativo en grupos de 3/4 alumnos.