Escenario pedagógico de Europeana

Título

Mitología griega: animales fantásticos

Autor(es)

Sílvia Mas Carbonell

Resumen

Los animales mitológicos fueron una representación del pensamiento griego simbolizando, muchas veces, aspectos negativos y positivos del comportamiento humano como individuo y como grupo social. Estas bestias acompañaron a muchos de los personajes más importantes de la mitología griega a lo largo de sus hazañas en la Antigüedad.

Mythological animals were a representation of Greek thought, often symbolizing negative and positive aspects of human behavior as an individual or as a social group. These beasts accompanied many of the most important characters in Greek mythology throughout their exploits in antiquity.

Palabras clave

Mitología, arte, autonomía, presentación, plástica

Tabla de resumen

Tabla de resumen	
Materia	Arte, cultura clásica, plástica, lengua catalana
Tema	Animales fantásticos en la mitología griega
Edad alumnos	14 a 16 años
Tiempo preparación	30 minutos
Tiempo docencia:	5 horas
Material didáctico en línea	• Europeana • Padlet • Google Arts&Culture: https://artsandculture.google.com/search?q=ancient%20greek%20myths • Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Criaturas_de_la_mitolog%C3%ADa_griega
Material didáctico tangible	Revistas de naturaleza, tijeras, pegamento, folios dinA3 reciclados, papel Kraft marrón

Co-financed by the Connecting Europe Facility of the European Union

Tabla de resumen	
Recursos de Europeana utilizados	• Europeana. Mitología griega: *https://www.europeana.eu/en/search?page=1&qf=TYPE%3A%22IMAGE%22&qf=TYPE%3A%22VIDEO%22&qf=collection%3Aart&query=greek%20mythology&view=grid* • Europeana. Mitología: *https://www.europeana.eu/es/search?page=1&view=grid&query=mitolog%C3%ADa*

Licencias

X Atribución CC BY. Esta licencia permite que otros distribuyan, remezclen, modifiquen y amplíen tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozcan por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Actividad para introducir el mundo griego en la asignatura de cultura clásica y crear expectación e interés por parte de los alumnos a través del descubrimiento y la experimentación.

Objetivo de la unidad

Tener la autonomía necesaria para realizar búsquedas en las colecciones de Europeana, identificar visualmente las imágenes, expresar su imaginación, realizar una presentación oral y reconocer los principales animales mitológicos griegos.

Resultados de la unidad

- Un mural con animales mitológicos creados por los alumnos a partir de la experiencia de la cultura griega.
- Creación de un relato fantástico
- Fomentar la habilidad oral
- Uso de las colecciones de Europeana
- Uso de herramientas digitales como Padlet

Tendencias

Aprendizaje lúdico y colaborativo.

Competencias del siglo XXI

Trabajo colaborativo.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Presentación	Presentación a los alumnos del trabajo que se realizará.	5’

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Cosmogonía: el origen del mundo según la mitología griega.	45’
Selección de personajes	Cada alumno/a elige a un personaje mitológico, divinidad o héroe, a partir de una lista preexistente.	10’
Investigación	Cada alumno/a debe buscar en Europeana una representación de su personaje identificando los atributos que lo caracterizan así como el animal que lo representa si lo tiene y un mito en el aparezca relacionado con algún animal mitológico (Pegaso, Quimera, Medusa…).	45’
Resultado de la investigación	Cada alumno/a realizará una ficha para colgar en Padlet siguiendo el siguiente esquema: • nombre del personaje • tipo (divinidad o héroe) • atributos • mito trabajado • animal mitológico relacionado	15’
Presentación	Cada alumno/a buscará en Europeana una imagen de ese animal mitológico que tendrá que colocar en un segundo Padlet indicando de manera esquemática: • Nombre del animal • Descripción • Atributos	25’
	Presentación oral de cada alumno/a a sus compañeros de cada una de las fichas realizadas en el Padlet ampliando brevemente la información.	60’
Expresión plástica	Cada alumno/a creará un nuevo animal mitológico a través de la técnica del collage y deberá dotarlo de: • Nombre • Descripción • Atributos	35’
Creación de relatos	Expuestos en un mural dentro de la clase, los alumnos, a partir de la observación de los trabajos de clase, prepararan un relato en grupos de 5 para poder presentar los trabajos por Sant Jordi.	60’

Evaluación

********** **DESPUÉS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA** **********

La evaluación de esta unidad se centrará en la siguiente rúbrica:

- La capacidad para hacer una búsqueda
- La capacidad para usar herramientas digitales
- La capacidad para trabajar en equipo
- La capacidad para comunicar
- El desarrollo del pensamiento crítico

- Comportamiento

Observaciones del/de la alumno/a

Al finalizar la unidad, se pedirá a los alumnos que rellenen un *Google Forms* con un cuestionario anónimo sobre el trabajo realizado, contenido y métodos. Una vez realizado, crear un debate entre ellos para valorar la unidad.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

Europeana es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres anteriores Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta serie con un historial probado de logros en la creación de acceso, interoperabilidad, visibilidad y uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigadores, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

European Schoolnet es una red formada por 30 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en el proyecto Europeana DSI-4 es continuar y ampliar la Comunidad Educativa de Europeana.