

CEIP PEDRO BARRIÉ DE LA MAZA

CÓDIGO: 15014829. **CIF:** Q6555117H.

ENDEREZO: Rúa Miguel Pereiro Tacón s/n. Mondego. C.P.15168

CONCELLO: Sada. **PROVINCIA:** A Coruña.

TELÉFONO: 881960090

ENDEREZO ELECTRÓNICO: ceip.barrie.maza.sada@edu.xunta.es

PROXECTO ODISEA**ESQUEMA DOS CONTIDOS EXPOSTOS NA MEMORIA****A. INTRODUCCIÓN.**

- **OBXECTIVOS E COMPETENCIAS.**
- **CALENDARIO DE TAREFAS REALIZADAS.**

B. OBXECTO OU TEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.**C. BREVE DESCRICIÓN DO PROCESO DE DESEÑO.****D. DOCUMENTACIÓN ELABORADA PARA O ALUMNADO.****E. REALIZACIÓN DE TAREFAS POR PARTE DO ALUMNADO.**

- **SÍNTESE DAS ACTIVIDADES MÁIS DESTACADAS.**

F. RECURSOS EMPREGADOS. BIBLIOGRAFÍA.**G. DIFUSIÓN DOS TRABALLOS.****H. AVALIACIÓN DO PROXECTO.****I. FUNCIÓN DA BIBLIOTECA ESCOLAR.**

A. INTRODUCCIÓN.

Levamos uns anos traballando sobre distintas aventureiras e aventureiros. Todo xorde dun proxecto da biblioteca sobre viaxes. Iniciámonos nesta andaina coa “[Viaxe do Beagle](#)”, pescudando sobre a vida de Charles Darwin; logo descubrimos a Jeane Baret a través do “[Proxecto Buganvílea](#)” (gañador do [VI Premio Concepción Arenal](#) a proxectos educativos sobre igualdade de xénero) e neste último curso viaxamos con Ulises polo Mediterráneo.

O Proxecto Odisea, parte da idea de retomar lecturas clásicas. O que nun inicio ía versar sobre a cultura grega a través das aventuras do heroe que mitificou Homero, foi deixando paso á análise da mitoloxía, ao papel da muller na cultura clásica, á creación poética, ao descubrimento de distintas formas de arte e a unha marabillosa coordinación de equipos na tradución e ilustración propia da Odisea.

• OBXECTIVOS E COMPETENCIAS.

❖ OBXECTIVOS:

- ✓ Mellorar a expresión lingüística en lingua galega.
- ✓ Descubrir a cultura clásica.
- ✓ Ler a adaptación da Odisea.
- ✓ Analizar distintas manifestacións artísticas propias da arte greco-romana.
- ✓ Situar as diferentes paraxes da Odisea dentro do mapa de Europa.
- ✓ Pescudar sobre os distintos seres mitolóxicos.
- ✓ Fomentar unha visión crítica sobre o papel da muller dentro da obra de Homero.
- ✓ Colaborar no traballo en equipo respectando as ideas alleas.
- ✓ Amosar autonomía no desenvolvemento das actividades.
- ✓ Preparar exposicións orais e paneis informativos.
- ✓ Traballar a creación literaria.

❖ COMPETENCIAS CLAVE.

1. **COMPETENCIA LINGÜÍSTICA.** A través da lectura da Odisea vertebrarase o proxecto, coa súa tradución e interpretación mediante o traballo en grupo. Os debates, exposicións e creacións literarias foron fundamentais no desenvolvemento deste proxecto.
2. **COMPETENCIA MATEMÁTICA E COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA E TECNOLOXÍA.** O alumnado ten presente a importancia do desenvolvemento desta competencia a través do traballo nas obras de arte gregas, así como no descubrimento da proporción áurea.
3. **COMPETENCIA DIXITAL.** Fomentouse o emprego das TIC durante a procura de información, desenvolvendo un pensamento crítico e responsable sobre os datos da rede. Os aparellos tecnolóxicos serven tamén de soporte para a creación de códigos QR e na autonomía na elaboración dos vídeos.
4. **APRENDER A APRENDER.** O xerme de todo proxecto é que o propio alumnado esperte un coñecemento crítico sobre a súa contorna. Mediante a lectura de obras clásicas achegámonos a unha visión distinta ou non á que nós acostumamos. Foi importante o traballo da autonomía e de valorar os erros como outro punto de partida.
5. **COMPETENCIAS SOCIAIS E CÍVICAS.** Este proxecto ten como produto final a tradución e ilustración da Odisea para a comunidade educativa. O traballo en grupo e a coordinación dos membros do equipo é totalmente necesaria.
6. **CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAIS.** Moitas das actividades están enmarcadas dentro da análise das distintas manifestacións da arte grega. A Odisea tamén serviu de gallo para descubrir distintos cadros que tiveron como fonte de inspiración esta obra clásica.
7. **SENTIDO DA INICIATIVA E ESPÍRITU EMPRENDEDOR.** Os equipos de traballo xestionaron a organización da produción literaria: tiñamos un grupo adicado á tradución, outro á ilustración e outro a creación dos audios.

A illa de Calipso									
O país dos feacios									
Desenlace Odisea									
Canto sabes?									
Sinopse do proxecto									

B. OBXECTO OU TEMÁTICA DA INVESTIGACIÓN.

A temática da investigación foi o mundo grego. A través da figura de Ulises quixemos mergullarnos no mundo da cultura clásica, achegando ao nenos e nenas a unha obra da literatura universal. Ben é certo que a Odisea reúne todo o atractivo que un libro pode ter para estas idades: intriga, seres máxicos, mundo de fantasía, heroes e criaturas monstruosas.

Tiñamos como obxectivo promocionar esta lectura, polo que a través da análise dunha adaptación da mesma organizamos tres equipos de traballo.

- Tradutores e tradutoras → fomentando a competencia lingüística, seleccionando pequenos textos e reescribíndoos introducindo palabras da lingua galega.
- Debuxantes e ilustradoras → por unanimidade creouse un grupo de tres persoas encargadas do deseño de personaxes.
- Audios → o equipo encargado de poñerlle voz aos capítulos debía vocalizar correctamente tendo en conta unha boa pronuncia e entoación.

Pero o proceso de investigación non se estancou na procura de información sobre a obra de Homero, vertebrouse en distintas inquedanzas que foron xurdindo ao longo do proceso:

- Onde situar os lugares da viaxe de Ulises polo mar Mediterráneo?
- Existiu verdadeiramente Ítaca? Onde se situaba?
- A Odisea como fonte de inspiración para moitos pintores.

- A mitoloxía grega.
- O papel da muller a través da figura de Atenea.

C. BREVE DESCRICIÓN DO PROCESO DE DESEÑO.

- a) IDEAS PREVIAS. Quen era Ulises? Que sabemos sobre Homero? Que entendemos por Odisea?

É importante partir dos coñecementos previos do alumnado, pero tamén é necesario buscar unha actividade ou elemento motivador. No mes de setembro, nun dos paneis expositivos da aula aparecían frases alusivas á mitoloxía grega, así coma imaxes dun cíclope ou do cabalo de Troia.

Queríamos saber máis? Si!

- b) PRESENTACIÓN DA ODISEA. Comezamos a ler anacos moi pequenos dunha adaptación da Odisea que tiñamos na biblioteca, seleccionadas ao chou.
- c) PROCURA DE FONTES DE INFORMACIÓN. O alumnado trouxo á aula distintos libros da Odisea que tiña nas súas casas. Buscamos e seleccionamos distintas páxinas web que dispoñían de adaptacións ou informacións sobre esta obra de Homero.
- d) DESENVOLVEMENTO DAS TAREFAS. Reparto dos grupos de traballo e citación das pautas a seguir en cada un dos equipos: tarefas claras e concisas nas que a toma de decisións debería de ser consensuada.
- e) PROCURA DUN TÍTULO PARA O PROXECTO. Tras a proposta de distintos títulos e a votación dos mesmos, o escollido foi: “A nosa Odisea”.
- f) DESEÑO DO LOGOTIPO. Do equipo de ilustradores nace a idea dun logotipo para o proxecto, realizado na aula a través dun programa de deseño baseado nun bocexo previo. A inspiración partiu do capítulo que narra a desventura do cíclope Polifemo.

D. DOCUMENTACIÓN ELABORADA PARA O ALUMNADO.

Fundamentalmente a readaptación dos textos da Odisea, unha selección de [cadros inspirados nesta obra](#) clásica e xogos sobre a [mitoloxía grega](#) e informacións sobre [criaturas mitolóxicas](#).

E. REALIZACIÓN DAS TAREFAS POR PARTE DO ALUMNADO.

Tal e como se expuxo anteriormente, a actividade de adaptación da Odisea desenvolveuse tendo en conta a coordinación entre os tres equipos de traballo. Porén, as actividades realizadas forman parte do conxunto global da aula: todo o alumnado participou activamente nas mesmas.

- SÍNTESE DAS ACTIVIDADES MÁIS DESTACADAS.
- ❖ **DÍA DAS BIBLIOTECAS ESCOLARES.** O 24 de outubro, para fomentar a importancia da nosa biblioteca escolar, elaboramos un vídeo de presentación. Sabedores de que era un ano diferente, amosamos as propostas que promoveu o equipo PLAMBE para achegar a biblioteca ás distintas aulas. [ACCESO AO VÍDEO.](#)
- ❖ **DESCUBRINDO MITOS.** O alumnado buscou diferentes mitos gregos: realizou unha pequena exposición na aula e creamos un xogo para dar a coñecer a mitoloxía grega. [ACCESO AO XOGO.](#)
- ❖ **A ODISEA POR CAPÍTULOS.** No blog de aula, así como nas redes sociais, iamos subindo os distintos capítulos da Odisea, elaborados polos grupos de traballo.
- ❖ **DÍA DA PAZ.** O 30 de xaneiro presentamos unha deusa grega que representaba valores relacionados coa paz e a xustiza. Eirene. Unha alumna desempeñou o papel de deusa para presentar esta deidade. [ACCESO AO VÍDEO.](#)
- ❖ **DÍA INTERNACIONAL DA MULLER E DA NENA NA CIENCIA.** Esa semana adicámola ao desenvolvemento de distintos experimentos, pero tamén descubrimos á deusa Atena. [ACCESO AO VÍDEO.](#)
- ❖ **DÍA DE ROSALÍA DE CASTRO.** A saudade que sentía Ulises polo seu fogar, serve de gallo para presentar á poeta Rosalía de Castro. O alumnado interpretou a través de imaxes propias fragmentos de Cantares Gallegos, baixo o lema da Asociación de Escritores e Escritoras en lingua galega “teus doces cantares”. [ACCESO AO VÍDEO.](#)
- ❖ **ABRINDO PORTAS Á POESÍA.** No día da poesía, é a musa Calíope a que nos convida a compartir verbas poéticas de distintos poetas recoñecidos. [ACCESO AO VÍDEO.](#)

- ❖ **A ODISEA A TRAVÉS DOS CADROS.** A obra de Homero serviu de inspiración a moitos artistas. Con esta actividade, o alumnado busca información sobre distintos cadros que recrean partes da Odisea. Paralelamente, estivemos traballando diferentes estilos artísticos. Escollemos o cubismo para representar ao cíclope Polifemo e tamén traballamos como calcular a área dos polígonos mediante un dos deseños. [ACCESO Á ACTIVIDADE](#).
- ❖ **A ODISEA FEITA HAIKU.** Seguimos mellorando a competencia lingüística e a creación literaria. [ACCESO AO VÍDEO](#).
- ❖ **AS NOSAS CRIATURAS MITOLÓXICAS.** Despois de descubrir distintas [criaturas mitolóxicas](#), o alumnado creou os seus propios seres, inspirándose tamén na figura do Gatipetro de Álvaro Cunqueiro. [ACCESO AO VÍDEO](#).
- ❖ **8M.** O alumnado buscou información sobre distintas mulleres científicas e realizou un vídeo expositivo para os seus compañeiros e compañeiras. [ACCESO AOS TRABALLOS](#). Tamén xogou un papel importante a IMPLICACIÓN DAS FAMILIAS dentro do proxecto, neste caso a través dunha videoconferencia cunha científica da contorna (nai dunha nena da aula), á que lle realizamos unha entrevista sobre o papel da muller no ámbito científico.
- ❖ **LETRAS GALEGAS.** Creación dun pequeno vídeo inspirado nun texto de Xela Arias. [ACCESO AO VÍDEO](#).
- ❖ **ILUSTRANDO CON SUSO CUBEIRO.** Para reforzar a capacidade creativa realizamos un taller cun famoso ilustrador da contorna. Explicou técnicas sinxelas para a mellora dos deseños durante o proceso de produción da Odisea. [ACCESO AO VÍDEO](#).
- ❖ **CANTO SABES DA ODISEA?** [Actividade de avaliación](#).

F. RECURSOS EMPREGADOS. BIBLIOGRAFÍA.

a) PÁXINAS WEB.

<https://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/mitologia-griega/>

https://www.ecured.cu/Mitolog%C3%ADa_griega

http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/ObrasClasicas/_docs/Odisea.pdf

<https://www.geografiainfinita.com/2019/07/la-geografia-de-la-odisea-carta-nautica-ruta-maritima-secreta-o-pura-invencion-literaria/>

<http://blogdemisestudiosyapuntes.blogspot.com/2018/11/influencia-de-la-odisea-en-el-arte.html>

b) LIBROS. Os seguintes libros foron fundamentais no desenvolvemento do proxecto:



G. DIFUSIÓN DOS TRABALLOS.

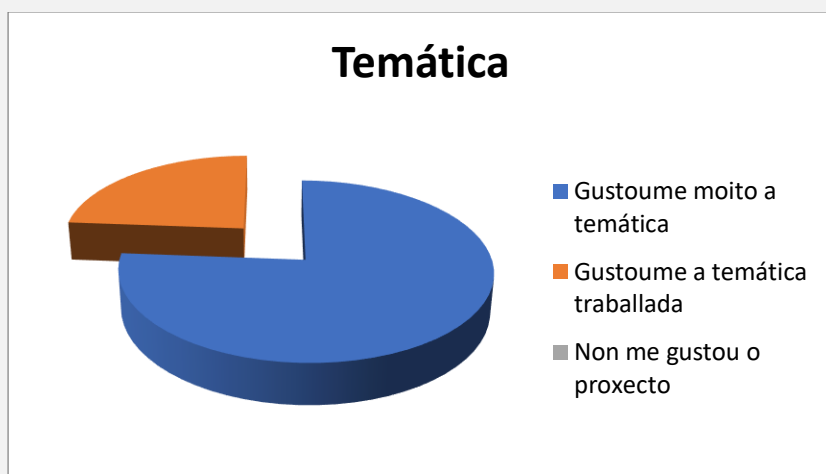
As canles de difusión dos traballos foron:

- [O blog de aula.](#)
- [A páxina web do centro.](#)
- [Redes sociais.](#)

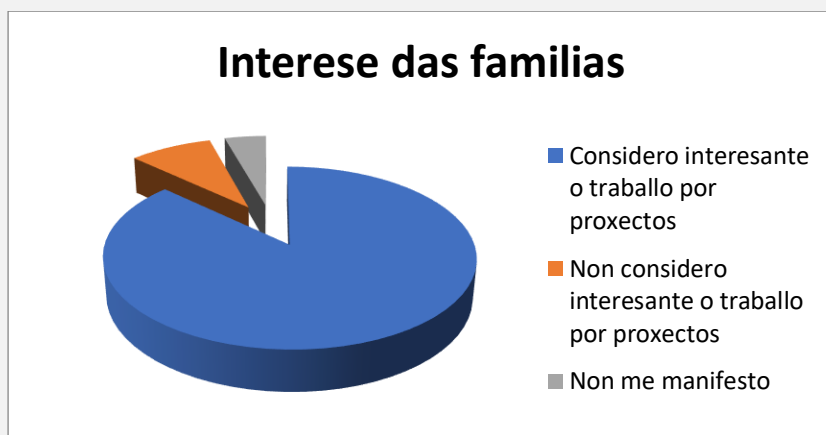
H. AVALIACIÓN DO PROXECTO.

- **AVALIACIÓN DO APRENDIDO CO PROXECTO** → A través de diferentes probas, retos e xogos, avaliáronse os diferentes contidos traballados. Pero o máis significativo é a observación sistemática en torno á mellora da exposición oral, as habilidades lingüísticas e á coordinación do alumnado ao longo do proceso.

- ANÁLISE DO GRAO DE MOTIVACIÓN E INTERESE POLO PROXECTO REALIZADO → O alumnado realizou unha pequena enquisa anónima sobre a súa satisfacción ao finalizar o proxecto.



- ENQUISA ÁS FAMILIAS sobre o incluír un proxecto ao longo do curso inmerso dentro dos contados curriculares.



- AUTOAVALIACIÓN da consecución de obxectivos ao longo do proxecto.

I. FUNCIÓN DA BIBLIOTECA ESCOLAR.

Pese a ser un ano diferente, a biblioteca escolar xogou un papel importante. Ao inicio de curso, expuxemos o proxecto sobre o que íamos traballar e dende o equipo de biblioteca seleccionaron o material bibliográfico. Os libros foron enviados á nosa aula cunha caixiña a modo de “biblioteca portátil”. Tamén participamos na promoción e fomento da lectura a través da elaboración dun vídeo explicativo. A nosa biblioteca seguiu sendo un espazo de investigación e de procura de información. Sen biblioteca, este proxecto non tería sentido, posto que bebemos dos seus libros e actividades.