

## Lectura-escritura creativa

### ¡MENUDA ODISEA!

Creación de la obra de teatro  
"Ulises volvió a casa" 4º ESO

Adaptamos "La Odisea" de Homero y realizamos actividades motivadoras dirigidas a la mejor comprensión de la obra



#### 01 OBJETIVOS

- Desarrollar la oralidad y la escritura con un clásico universal
- Favorecer la comprensión de "La Odisea" de Homero
- Crear una obra de teatro con los materiales generados
- Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

1

#### 02 COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Competencia para aprender a aprender
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales
- Competencias sociales y cívicas



#### 03 METODOLOGÍA



GRUPOS COOPERATIVOS



ABP



Interdisciplinariedad

Aprendizaje basado en Proyectos. Trabajo cooperativo e interdisciplinar.

#### 04 HERRAMIENTAS TIC

Google Fotos YouTube  
Intercambiador de fotos y videos  
Sitio web dedicado a compartir videos

calameo slidoshare  
Sitios web 2.0 de alojamiento de publicaciones y presentaciones

Blogger WordPress  
Software para diseñar blogs y webs

Twitter Facebook  
Redes sociales para difundir nuestro trabajo

#### 05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



La biblioteca escolar proporciona las lecturas y asesora en la búsqueda de información. Lugar apropiado para la exposición del material creado y la representación de la obra.

Las familias pueden participar en esta actividad visitando con el alumnado museos que expongan piezas griegas y ayudando con el atrezzo de la obra de teatro



## 1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

### ¡MENUDA ODISEA!

*La Odisea* de Homero, como clásico de la literatura occidental, es una de las herencias más relevantes que Grecia ha dejado al mundo.

Aunque no todas las personas han leído esta obra, la mayoría sabe que existe, y que su protagonista es Odiseo (o Ulises), un héroe que tuvo que afrontar grandes desafíos, y que después de una larga guerra en Troya, tardó muchos años en regresar a su patria, donde lo esperaban su esposa Penélope y su hijo Telémaco.

La palabra “Odisea” se utiliza aún para describir un viaje lleno de aventuras. Pretendemos sumergir de lleno al alumnado en un mundo de aventuras, magia, dioses y héroes, y, de la mano de Ulises, iniciar un viaje en busca de la verdad.

- **Objetivo final:** Obra de teatro *Ulises volvió a casa*.

#### - **Objetivos generales:**

- Desarrollar la oralidad y la escritura mediante el trabajo de narrativa, poesía y teatro.
- Desarrollar estrategias de lectura para resumir en forma de pareados la obra e introducir la introducción visual.
- Desarrollar estrategias para el estudio de la figura del héroe y del papel de la mujer en la obra.
- Desarrollar la capacidad de creación de columnas y máscaras griegas.
- Desarrollar la capacidad de creación de una maqueta de los viajes de Ulises.
- Desarrollar la capacidad de trabajar herramientas TIC para la presentación digital.
- Trabajar en equipo, debiendo para ello respetar a los compañeros, tomar decisiones y buscar el consenso, aceptar críticas y comprometerse con la tarea y con los compañeros.



## 2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	2º ciclo, 4º ESO, presencial
FP	
Bachillerato	

3

## 3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

**Lengua española y literatura:** Favorecer la lectura y comprensión de la obra literaria. Resumir la obra en pareados. Crear una obra teatral en clave de humor en la que se desmitifica al héroe y se ensalza el papel de las mujeres.

**Cultura clásica:** Conocer los hitos esenciales de la literatura griega como base literaria de la cultura europea y occidental. Trabajar el papel de la mujer en la obra.

**Geografía e historia:** Aprender los órdenes arquitectónicos para realizar columnas. Estudiar geografía a partir de los viajes de Ulises. Estudiar los dioses griegos.

**Educación Plástica:** Crear columnas siguiendo los órdenes arquitectónicos que se estudian en historia. Crear máscaras griegas. Ilustrar el resumen de la obra.

**Tecnología:** Crear una maqueta de los viajes de Ulises, con un circuito que permita relacionar el lugar con el personaje que le corresponde.

## 4. OBJETIVOS

Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
Fomentar el aprendizaje por proyectos como una manera de	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como



aprendizaje significativo de la lectura.	condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
Utilizar las TIC en el aula y fuera de ella.  Conocer y utilizar la Biblioteca como recurso didáctico.	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
Desarrollar estrategias para comunicar los resultados de una investigación o un proyecto de forma oral, gráfica y por escrito.	f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
Desarrollar estrategias para llevar a cabo el proyecto.	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
Desarrollar estrategias de lectura para mejorar la competencia lingüística y literaria.	h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
Conocer las raíces de los textos que se constituyen como fuente de riqueza de toda nuestra tradición.	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
Introducir la traducción visual del texto como una estrategia de lectura comprensiva y un modo de expresar ideas y sentimientos.	l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

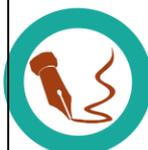


<p>Proponer y colaborar en actividades sobre la lectura fomentando el aspecto cultural del centro a través de exposiciones, conferencias, concursos, etc.</p>	
---	--

## 5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

5

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<b><i>Curricular</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Identificar los elementos del currículum que se van a trabajar</i></li> <li>• <i>Adaptar las programaciones a los grupos</i></li> <li>• <i>Reflexionar sobre la metodología</i></li> <li>• <i>Clasificar los recursos</i></li> <li>• <i>Valorar la necesidad de evaluación</i></li> </ul>
<b><i>Entorno educativo</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Analizar las necesidades educativas del entorno y del centro</i></li> <li>• <i>Mejorar los aprendizajes en todos los alumnos</i></li> </ul>
<b><i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Implicación de las familias</i></li> <li>• <i>Integrar actividades realizadas por bibliotecas públicas u otras instituciones</i></li> </ul>
<b><i>Globalizadora</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lograr la participación del alumnado de los distintos niveles y de la comunidad educativa en general a lo largo de todo el curso</i></li> <li>• <i>Pasar del TIC al TAC</i></li> </ul>



## 6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Asignatura: Tecnología de 4º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.	<p>1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.</p> <p>1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.</p>	<p>CCL</p> <p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>
2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.	2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.	<p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>
3. Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.	3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.	<p>CMCT</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>
7. Montar circuitos sencillos.	7.1. Monta circuitos sencillos.	<p>CMCT</p> <p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>CAA</p> <p>SIEP</p>

6



Lectura-escritura creativa



## 7. AGRUPAMIENTO

El alumnado se divide en grupos cooperativos. En estos grupos hay una interdependencia positiva entre sus miembros. Cada alumno se interesa por el rendimiento de todos sus compañeros y por el suyo propio. La heterogeneidad de los distintos grupos es fuente de nuevos conocimientos y un estímulo para el aprendizaje.

El rol del alumno es:

- Activo y favorable hacia el aprendizaje
- Responsable, con mayor implicación.
- Autónomo, fijándose objetivos y métodos para conseguirlos y evaluar sus logros.
- Busca información.
- Desarrolla competencias: trabajar en grupo, escribir correctamente, expresarse en público, tomar decisiones.
- Motivado, se siente cómodo en la situación de aprendizaje.

Ante la tarea que el alumnado debe llevar a cabo, surge la investigación real, ya que el alumno debe plantear sus propias preguntas, buscar recursos y responder a esas preguntas, generar dudas y cuestionar, revisar y establecer conclusiones.

## 8. METODOLOGÍA GENERAL

Trabajamos la línea de Clásicos Universales. La literatura clásica, en especial la literatura fantástica, permite a los alumnos activar la imaginación y la creatividad.

Se sigue una metodología participativa, basada en el *Trabajo por Proyectos* y en la *interdisciplinariedad*, con participación del profesorado de distintas materias y relación de la actividad con distintas áreas de conocimiento.

El trabajo basado en proyectos sigue una metodología centrada en el aprendizaje, en el cual los alumnos se reúnen, planifican, investigan, reflexionan y toman decisiones para dar respuesta a los problemas expuestos por el profesor.



Procedemos de la siguiente manera:

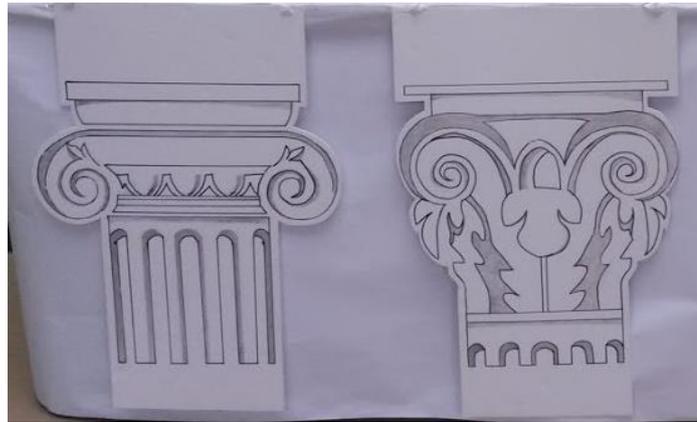
- Planteamiento inicial: Identificar los elementos de estudio, como personajes, columnas, máscaras, viajes.
- Proceso de trabajo: Autonomía del alumnado (opinan, eligen y toman decisiones). El profesor sólo plantea criterios y tipos de adaptación, y comprueba que es posible trabajar el criterio elegido por el alumnado.
- Habilidades: Colaboración, comunicación, pensamiento crítico y uso de nuevas tecnologías. Habilidades comunicativas en todo el proceso.
- El profesorado responsable aporta modelos y fuentes para hallar material. Aconseja al alumnado en el proceso de trabajo y los anima en sus decisiones.
- Difusión del producto final. Se muestra en la biblioteca del centro y se difunde en la web de la biblioteca escolar y en redes sociales.

Se realizan actividades motivadoras dirigidas a la mejor comprensión de la obra de Homero por parte del alumnado de ESO. Son las siguientes:

- Resumen de la obra en pareados con ilustraciones.  
<http://es.calameo.com/read/0047064698123b63f26c7>
- Creación de máscaras griegas/clásicas.



- Creación de columnas griegas.



- Maqueta con los viajes de Ulises.

9



- Proyecto de investigación “Los personajes de la Odisea”.  
<https://es.slideshare.net/ROSAYL/la-odisea-personajes>
- Representación de una obra teatral en tono humorístico. *Ulises volvió a casa*  
<https://www.youtube.com/watch?v=hMUzXXpwON4>

## 9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

El calendario de reuniones del profesorado es el siguiente:

*Octubre:* puesta en marcha del programa. Desarrollo del plan de actuación.  
Diseño de actividades. Creación de la obra de teatro.



Equipo de coordinación pedagógica

*Noviembre:* repartimos libros de lectura entre el alumnado. Creamos los estrados lectores (lugares para lectura en voz alta). Casting para los protagonistas de la obra de teatro.

*Diciembre:* comprobamos la lectura en 4º ESO. Vemos el grado de ayuda del alumnado en su trabajo. Primeros ensayos. Evaluación del desarrollo del programa.

*Enero:* reunión para establecer el diseño de las máscaras. Observamos el trabajo del alumnado sobre los pareados y sus ilustraciones. Creación de máscaras. Ensayos de la obra de teatro.

*Febrero:* maqueta viajes. Ensayos de la obra de teatro. Creación de columnas. Evaluamos la marcha del programa.

*Marzo:* reunión para preparar la exposición en torno al Día de la Poesía. Se finalizan los ensayos de teatro y se prepara la representación (final de marzo, Día Mundial del Teatro).

*Abril:* se prepara el material para la exposición en torno al Día del Libro. Se evalúa el resultado final del programa.

El alumnado sigue las siguientes fases:

*Fase de sensibilización ante la tarea. Trabajo en grupo en la clase*

- Lecturas en clase o individuales y actividades relacionadas con ellas: puesta en común, lluvia de ideas.

*Fase de formación: trabajo en grupos*

- Establecer relaciones entre la materia de estudio y varias asignaturas.
- Buscar información sobre los versos paraeados.
- Buscar información para crear las máscaras y las columnas.
- Buscar información sobre los viajes de Ulises.
- Utilizar las nuevas tecnologías para documentarse.



## *Fase de producción. Trabajo en grupos*

- Crear maqueta de viajes.
- Crear máscaras y columnas.
- Resumir el texto en pareados e interpretarlo visualmente.
- Confeccionar un libro con el resumen ilustrado.
- Representar la obra de teatro con todo el material generado.

## *Temporización (calendario de trabajo)*

11

<b>OCTUBRE</b>		
Puesta en marcha del programa	Diseño de actividades	2 sesiones
Creación de la obra de teatro por parte de los profesores	Tormenta de ideas	2 sesiones
<b>NOVIEMBRE</b>		
Actividades dirigidas a mejorar la comprensión del texto	Creamos estrados lectores	3 sesiones
Actividades de búsqueda de actores para la obra	Casting	2 sesiones
<b>DICIEMBRE</b>		
Actividades para la interpretación del texto	Ensayo de la obra	3 sesiones
Actividades para la comprensión del texto	Resumen en pareados	3 sesiones
Evaluamos el desarrollo del programa	Reunión	1 sesión
<b>ENERO</b>		



Actividades para la creación del libro	Ilustración del resumen	3 sesiones
Actividades para la creación de máscaras	Diseño de las máscaras	2 sesiones
Actividades para la interpretación del texto	Ensayo de la obra	3 sesiones
<b>FEBRERO</b>		
Actividades para la creación de las columnas	Diseño de las columnas	2 sesiones
Actividades para la creación de la maqueta de los viajes	Diseño de la maqueta	2 sesiones
Representación visual del resumen de la obra	Creación de dibujos	2 sesiones
Actividades para la interpretación del texto	Ensayo de la obra	3 sesiones
Evaluamos el desarrollo del programa	Reunión	1 sesión
<b>MARZO</b>		
Actividades con la maqueta de los viajes	Grabación con técnica stop motion	1 sesión
Actividades para la interpretación del texto	Ensayo de la obra y grabación en vídeo	3 sesiones
Presentación del libro resumido en pareados e ilustrados	Exposición, 21 de marzo (Día Mundial de la Poesía)	1 sesión
Presentación	Representación, 27	2 sesiones



escénica de la obra teatral	de marzo (Día Mundial del Teatro)	
<b>ABRIL</b>		
Presentación digital del resumen ilustrado	Uso de Calaméo	1 sesión
Presentación de todo el material creado	Exposición, 23 de abril (Día del Libro)	1 sesión
Actividades de evaluación	Rúbricas	1 sesión

## 10. EVALUACIÓN

El equipo del profesorado elaborará unas rúbricas de evaluación procesual para que cada una de los grupos autoevalúe su funcionamiento y realice las propuestas de mejora.

Plantaremos a los alumnos las siguientes preguntas para comenzar el proceso:

- ¿Qué quiero hacer?
- ¿Por qué lo quiero hacer?
- ¿Cómo lo voy a hacer?
- ¿Cuándo lo quiero hacer?
- ¿Dónde lo quiero hacer?
- ¿Hasta dónde quiero llegar?
- ¿Con qué lo voy a hacer?

El profesorado deberá contemplar la evaluación formativa a lo largo de todas las sesiones dedicadas a este programa. Se observará la evolución de cada grupo de alumnos. Este seguimiento y la observación de los productos aportarán mucha información para realizar la evaluación del desarrollo y la aplicación de las estrategias de lectura, así como la evaluación de la actitud del alumnado frente al trabajo que debe realizar.

La evaluación del producto final girará en torno a varios factores:

*Saber*



- La riqueza de signos que los alumnos hayan utilizado para dar forma a su comprensión del texto (imágenes, texto, libro, material para el teatro, vídeo).

### *Saber hacer*

- Búsqueda y recopilación de la información.
- Expresión oral y escrita.
- Saber escuchar a los demás.

### *Saber ser*

- Diálogo constructivo.
- Interés por el trabajo en grupo.
- Repercusión en los demás de la forma de trabajar y del producto final.

El alumnado puede participar en la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje de tres formas:

- a) reflexionando desde su punto de partida en cuanto a los contenidos propuestos, sus propias dificultades, sus méritos, sus razonamientos (*autoevaluación*);
- b) valorando la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo (*evaluación entre iguales*);
- c) colaborando con el profesor en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje (*coevaluación*).

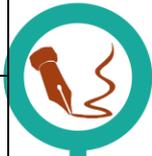
Estos tipos de procedimientos evaluativos tienen como elementos comunes fomentar la autonomía del aprendizaje, promover un conocimiento más profundo de la materia que se aprende, propiciar el cambio de rol del alumnado (de aprendiz pasivo a activo), acostumbrar al alumnado a reflexionar críticamente y mejorar su comprensión de los procesos interiores que pone en marcha para aprender autónomamente.

### Rúbrica de evaluación individualizada

INDICADORE S	Novel (nota inferior a 5)	Aprendiz (5 y 6)	Avanzado (7 y 8)	Experto (9 y 10)	Resultado en número
Búsqueda de la información	No muestra ninguna autonomía en la búsqueda	Pide ayuda al profesor, pero responde	Consulta las fuentes adecuadas, pero no	Consulta las fuentes adecuadas y extrae la	



	de información	ante ella.	consigue toda la información pertinente	información pertinente	
Integración en el grupo y trabajo en equipo	No participa en el grupo y trabaja de forma individual	Colabora con el grupo, aunque pasivamente	Discute, opina y organiza el trabajo de grupo, aunque no siempre de forma consensuada	Discute, opina y organiza el trabajo de grupo de forma consensuada	
Gramática y ortografía	Muchas faltas de ortografía y errores gramaticales	Pocas faltas y errores gramaticales	Sólo hay algún error ortográfico o gramatical y la redacción es fluida	Sin errores gramaticales ni de ortografía y muy bien redactado.	
Presentación de los trabajos realizados	No cumple las normas mínimas	Cumple normas exigidas pero no cuida la estética	Cumple normas y cuida la estética, aunque hay algunos fallos.	Cumple perfectamente las normas y la estética.	
Exposición ante la clase	Se pierde en la exposición	Pierde el hilo con facilidad	Expone con claridad pero no facilita la intervención del resto de alumnos	Expone con claridad y promueve el diálogo con el resto de la clase	
Motivación	Ninguna	Poca	Bastante	Mucha	
Puntuación total:					



## Rúbrica de evaluación entre iguales

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros				
Es respetuoso con sus compañeros				
Realiza los trabajos que el equipo le asigna				
Trae sus materiales cuando trabajamos en equipo				
Participa en las actividades				

16

## Rúbrica de coevaluación

INDICADORES	9-10 Excelente	7-8 Muy buena	5-6 Buena	0-4 Insuficiente
1. Busca información				
2. Trabaja en equipo				
3. Respeta a los demás				
4. Redacta textos				
5. Explica oralmente				
6. Usa herramientas digitales				



## 11. HERRAMIENTAS TIC

*Google fotos.* Un intercambiador de fotos y de vídeo y servicio de almacenamiento de Google.

*YouTube.* Canal propio de la biblioteca escolar para difundir las actividades realizadas en vídeo.

*YouTube Video Editor.* Tiene una pista para vídeo y otra para sonido, efectos de transición, rótulos y una colección de música, vídeos y fotografías con derechos Creative Commons para que podamos añadirlas a nuestro proyecto sin problemas.

*Stop motion.* Es una técnica de rodaje basada en continuas tomas fotográficas, donde cada plano varía ligeramente del anterior, creando así la ilusión de una animación.

*Calaméo.* Es una herramienta 2.0 para alojar diversos tipos de documentos proporcionando una visualización moderna de libro digital que cuenta con un zoom interactivo muy dinámico.

*Issuu.* Es un servicio en línea que permite la visualización de material digitalizado electrónicamente.

*PowerPoint.* Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, así como presentaciones en diapositivas.

*SlideShare.* Es un sitio web 2.0 de alojamiento de publicaciones y presentaciones.

*Rubistar for teachers.* Es una plataforma de rúbricas online gratuita disponible en español que nos ofrece la posibilidad de modificar una amplia colección de plantillas predeterminadas para adaptarlas a nuestras necesidades y no tener que partir de cero.

*Wordpress (Web de biblioteca).* La difusión de los proyectos es una de las fases más gratificantes para el alumnado, y nos permite hacer partícipe del trabajo realizado a toda la comunidad educativa. Además puede servir de inspiración a otros docentes para empezar a experimentar con esta metodología en sus aulas.



*Twitter y Facebook.* Redes sociales para conseguir que nuestro proyecto llegue al mayor número posible de personas.

## 12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

Consideramos indispensable el uso de la biblioteca escolar para el desarrollo de este programa, ya que nos proporcionará las lecturas y nos asesorará en la búsqueda de información. Será un lugar apropiado para las exposiciones del material creado.

Este proyecto puede formar parte del plan de trabajo de la biblioteca en el curso presente.

Además de ofrecer libros de adaptaciones de La Odisea en este caso, también ofrece material de lectura online, y material no librario (vídeos alusivos al tema).

Puede verse este material en la sección de *Bibliografía*.

*Implicación con otros planes o programas que se desarrollen en el centro*

- *Vivir y sentir el patrimonio:* Este programa surge de la necesidad de permitir al alumnado sentir suyo el Patrimonio, ofrecerle la posibilidad de asumir que su identidad, en los diferentes niveles en que se configura, deriva de referentes patrimoniales que explican qué somos, cómo somos, por qué hemos llegado a ser así y cómo nos relacionamos con los demás. Hay que ver si en la localidad hay restos de las antiguas colonias griegas (por ejemplo, Málaga fue la antigua Mainake, la colonia más occidental que los griegos fundaron en el Mediterráneo).

## 13. FAMILIAS

Las familias pueden participar en esta actividad visitando con el alumnado el Museo de Málaga para ver el casco griego que se encuentra en él.



19

Contamos con la ayuda de las familias para el atrezzo de la obra de teatro.

Hay una representación teatral en horario de tarde dirigida a las familias.

## 14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

La difusión de los materiales creados se hace a través de varias vías:

- La web de la biblioteca escolar.
- El blog de Bibliotecas Escolares de la provincia.
- Blog de la Delegación de Educación.
- Los periódicos de la localidad.
- Las redes sociales Twitter y Facebook.

Con todo ello logramos salir del aula y difundir nuestro trabajo más allá de los límites escolares, ampliando la idea de comunidad educativa.



## 15. COLABORACIONES EXTERNAS

En cuanto a la colaboración de una institución externa, podemos contar con la biblioteca pública de la zona, a quien podemos solicitar la realización de un taller sobre el autor, un taller de animación a la lectura o un taller de técnicas de teatro.

El profesorado puede contar con la colaboración de los CEP para la formación en algún tema concreto y la formación en ABP.

Además, se puede solicitar colaboración a otros centros educativos que hayan trabajado con anterioridad ese autor y su obra, o centros que trabajen el teatro.

20

## 16. VARIANTES

El alumnado de 1º ESO puede hacer su propia versión del libro de *La Odisea* <https://issuu.com/bibliomediterraneo/docs/odisea>

El alumnado de Bachillerato puede realizar la maqueta de los viajes de Ulises de forma digital, creando imágenes con etiquetas interactivas con ThingLink.

El alumnado de Primaria puede leer una versión adaptada del libro y realizar el resumen y la ilustración con ayuda del profesorado.

Se puede adaptar la actividad al alumnado de Ciclos Formativos, que puede crear una maqueta de los viajes de Ulises en madera, incluso podría construir un caballo de Troya.



## 17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

### *Recursos personales*

Profesorado, alumnado, familias, bibliotecarios.

### *Recursos materiales*

Libros, recursos audiovisuales, recursos informáticos, cámara de vídeo, pizarra digital.

21



Videos:

Los viajes de Ulises <https://www.youtube.com/watch?v=VXcNlvRZUKs>

Animación de La Odisea [https://www.youtube.com/watch?v=PglAFdKSJ\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=PglAFdKSJ_M)

### *Bibliografía*

Tutorial de stop motion

<https://www.youtube.com/watch?v=61at-L3auWU>

Calaméo



<http://www.educacontic.es/blog/calameo-comparte-tus-apuntes-y-documentos-en-la-red>

Aprendizaje basado en proyectos

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2304-7-elementos-esenciales-del-abp>

Rúbricas

<http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es>

