









Paleta de inteligencias múltiples: ROMANTICISMO

CURSO: 4º de ESO (2014-2015)	MATERIA Y TEMA: LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA. EL ROMANTICISMO (A partir de una lectura: <i>El monte de las ánimas</i> , de G. A. Bécquer)
METAS DE COMPRENSIÓN (Objetivos)	<p>Quiero que los alumnos comprendan que...</p> <ul style="list-style-type: none"> el Romanticismo es un movimiento literario, artístico y cultural europeo y español, el Romanticismo es una actitud ante la vida, que el Romanticismo explica algunos movimientos culturales, artísticos y sociales que hoy existen, y que se puede aplicar al cómic, que el Romanticismo supuso la recuperación de leyendas y tradiciones que inspiraron a su vez muchas obras románticas; que la ambientación y el paisaje fueron importantes en todas las creaciones artísticas ya que el autor fue capaz de adaptarlos a sus sentimientos; que el interés por lo sobrenatural que conllevó el romanticismo dio lugar a numerosos relatos de terror.

	INTELIGENCIA	HERRAMIENTAS	TEMPORALIZACION
	Inteligencia Lingüística / Verbal	Crear historias sobre un texto (8) A partir de la lectura de <i>El Monte de las Ánimas</i> , creación de una breve leyenda romántica.	1 hora
	Inteligencia Lógico / Matemática	Fórmulas del Romanticismo (1) A partir de los distintos sucesos de la leyenda, crear fórmulas de contenido temático: Ej. <i>2joven+AMOR=final trágico</i>	10 minutos
	Inteligencia Visual / Espacial	Dibujar/Collage (6/7) Con la ayuda de pinturas, o mediante la técnica de <i>collage</i> , crear un decorado apropiado para la dramatización de un fragmento de <i>El Monte de las Ánimas</i> .	30 minutos
	Inteligencia Cinética / Corporal	Representación dramática (3) Se deberán escenificar y dramatizar ciertos fragmentos de la leyenda de Bécquer.	1 hora
	Inteligencia Musical	Cantar-tararear (8) Crear/buscar alguna sintonía/banda sonora que puedan ambientar la escena de terror. Crear rap sobre la leyenda de los Templarios.	15 minutos
	Inteligencia naturalista	Reconocimiento de patrones arquetípicos (1) Reconocimiento del arquetipo natural recurrente en el paisaje romántico -la naturaleza tempestuosa, la noche, el bosque frondoso, el crepúsculo...- y crear a partir de ahí mapas visuales a modo de decorado.	30 minutos

	Inteligencia Interpersonal	Estrategias de aprendizaje cooperativo (2) Realizar un trabajo en equipo bien estructurado, valorar el liderazgo y el desempeño del rol adquirido por cada miembro.	A lo largo del Proyecto.
	Inteligencia Intrapersonal	Procesamiento emocional (2) Reconocer las dimensiones afectivas que intervienen en las actuaciones de los dos protagonistas de la leyenda.	15 minutos

Tópicos para la leyenda romántica:

1. El suicidio.
2. El amor inalcanzable o el triunfo del amor.
3. La muerte por amor.
4. La naturaleza y los elementos fantásticos que en ella se ocultan.
5. El mundo sobrenatural.
6. El destino adverso.
7. La libertad y la rebeldía.
8. El desafío a Dios.
9. Ver el propio entierro.

Pauta para la leyenda:

1. Uso complejo de la persona narrativa. Personajes ficticios. Espacio ambientado.
2. Acontecimientos narrables: contar un sueño tétrico, contar una experiencia personal sobrenatural, contar una experiencia amorosa, contar una leyenda urbana de terror.
3. Bajo la forma de *El Monte de las Ánimas*, imitando a Bécquer.