



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL.

TRABAJO FIN DE GRADO:

**LA MITOLOGÍA GRIEGA COMO RECURSO EDUCATIVO PARA EL
APRENDIZAJE DE VALORES EN UN AULA DE EDUCACIÓN
INFANTIL**

Presentado por **Alba Díez Gómez** para optar al Grado de Educación Infantil por
la Universidad de Valladolid.

Tutelado por:

Carmen Morán Rodríguez

RESUMEN:

El trabajo plantea la transmisión de valores a niños de Educación Infantil a partir de los grandes mitos que nos han legado el mundo griego. El proyecto está dividido en dos partes fundamentales.

La primera es una aproximación a algunos relatos de la mitología griega, su origen, evolución y transmisión literaria. Se ha realizado una selección y breve análisis de once mitos griegos, escogiendo fragmentos literarios originales para poder utilizar después en la propuesta didáctica. Asimismo, se analiza por qué es tan importante la adquisición de valores básicos en un niño en estas edades tempranas y que relación existe con este tema dentro del currículo de Educación Infantil.

La segunda parte del documento es una propuesta didáctica en un aula de Educación Infantil de cinco años, tomando como punto de partida la utilización de fragmentos originales de los mitos previamente seleccionados. A través de esta propuesta se demuestra que podemos ser capaces de transmitir valores a estos niños, que a la vez podrán adquirir una serie de conocimientos fundamentales en la cultura occidental.

Palabras clave: Mitología Griega, Educación Infantil, valores, propuesta didáctica.

ABSTRACT:

The work proposes the transmission of values to kids in pre-school education based on the great myths that the Greek world has bequeathed to us. The project is divided into two fundamental parts.

The first one is an approach to some stories of Greek mythology, its origin, evolution and literary transmission. A selection and brief analysis of eleven Greek myths has been made, choosing original literary fragments to be used later in the didactic proposal. Also, it is analyzed the reason why it is so important the acquisition of basic values for a kid in such an early age and the relationship that exists with this topic in the Pre-school Education curriculum.

The second part of this document is a teaching unit for a five-year-old pre-school education classroom, taking as a starting point the original parts of the myths previously selected. Through this proposal it is proved that we can be capable of transmit values to these kids, who at the same time will be able to acquire a series of fundamental knowledge in occidental culture

Keywords: Greek Mythology, Pre-school education, values, didactic proposal.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
2.1 Orígenes de la mitología griega	6
2.2.2 Mitos y personajes seleccionados para la propuesta didáctica	8
2.4 Evolución de la mitología griega	18
2.4.1 Mitos en la actualidad	18
2.5 Valores en la mitología e importancia en la educación	19
2.6 La relación del tema propuesto dentro del currículo de Educación Infantil.	20
3. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	23
3.1 Planificación y organización.....	23
3.2 Metodología	25
3.3 Evaluación.....	25
3.4 Análisis de los mitos	26
3.5 Actividades.....	28
4. CONCLUSIONES.....	41
5. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....	43
6. ANEXOS	45

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En este trabajo plantearé si a través de algunos de los antiguos mitos griegos se puede hacer llegar a entender a los niños algunos de los valores que transmiten, proporcionarles un conocimiento inicial de esta mitología con la finalidad de que adquieran un bagaje cultural y una formación futura como personas.

La selección de estos mitos dependerá de qué tipo de enseñanza se quiera fomentar en el aula. La mayoría de los mitos que han llegado hasta nosotros continúan transmitiendo, de un modo u otro, una enseñanza. La idea es que, a través de ellos y adaptándolos al nivel de un niño de 3º de Educación Infantil (5-6 años), puedan llegar a entender los valores implícitos de la historia sin llegar a “traicionar” su origen real.

Otro de los motivos que me han llevado a decidirme por este tema de trabajo es que siempre me ha gustado todo lo relacionado con la cultura clásica de Grecia. Y hablando con maestras, he visto que este tipo de cultura no se enseña en el aula de infantil, ya que lo consideran un tema algo complicado para llegar a explicar a los niños, por lo que la mayoría de centros optan por la cultura egipcia o romana. Creo, sin embargo, que con un trabajo de documentación y adaptación previos bien fundamentados sí puede ofrecérsele al niño la mitología griega como un tema atractivo y valioso para el aprendizaje en distintos frentes.

Todo esto me lleva a plantear una propuesta didáctica que implique actividades relacionadas con la mitología griega, en las que los niños sean capaces de poder alcanzar los conocimientos básicos de este tipo de cultura, y a su vez adquirir una serie de valores humanos. Para ello partiremos de una serie de relatos mitológicos seleccionados y cuyas fuentes hemos identificado, y que presentaremos a los niños acompañándolos de una serie de *bits* que les ayudarán a familiarizarse con algunas de las representaciones culturales más célebres de esos mitos.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, desarrollaré una breve aproximación teórica del tema que he elegido, aportando la información y conocimientos básicos para elaborar la propuesta didáctica en el aula de Educación infantil.

2.1 Orígenes de la mitología griega

Basándonos en la definición que hace Caballero:

Mitología es una palabra compuesta de dos voces griegas, que expresan o creencia o religión fabulosa. [...] Los hombres [...] inventaron divinidades a su albedrío; [...], existe siempre un anhelo, una necesidad de elevarse y someterse a un poder superior, que se adora, se respeta y se invoca. (Caballero, 2000: 25-26)

La definición de “mito” procede del griego *mythos*, que quiere decir “palabra” o “historia”.

En la misma línea Kerényi (1958) nos aporta su definición de mito: “El significado de la palabra griega *mythos* es éste, precisamente: palabra; palabra expresada, que puede adoptar la forma de un relato o un discurso; también la de un rumor o un diálogo” (10).

La mayoría de los mitos nos han llegado de versiones literarias antiguas (Homero, Apolodoro, Hesíodo etc...) pero en su origen estos mitos no eran literatura, sino explicaciones no racionales que la cultura helénica antigua daba a algún aspecto fundamental de la vida humana. Entre los antiguos griegos la mitología constituía una guía para la educación de la sociedad, daba respuestas a las preguntas que se hacían las personas sobre los diferentes fenómenos o sobre el origen de la vida y el universo. En un mundo donde toda certeza era más bien incertidumbre, estas historias sobre dioses o héroes ofrecían confianza y seguridad a todo ser humano de la época. Estos, si bien no eran capaces por sí mismos de contestar a esas preguntas existenciales, lo dejaban en manos de divinidades asociadas a la tierra, las aguas, fuentes, vegetación, fuego y elementos naturales. No faltaron hombres de ciencia que consideraban los mitos como historias viejas y fabulosas, pero su poder tranquilizador no fue totalmente despreciado ni siquiera por ellos.

Actualmente nosotros tampoco somos capaces de explicarlo todo, y nos aferramos a muchos conceptos abstractos a los que incluso damos a veces formulaciones similares al mito, tanto en el ámbito religioso como en el científico (hablar del *Big Bang* sería un buen ejemplo de ello). Ambos enfoques epistemológicos son totalmente diferentes, pero siguen conduciéndonos, en última instancia, a lo que no es totalmente cognoscible, a lo que no admite una formulación lógica absoluta, ya que la creación del mundo sigue albergando misterios para nosotros y es por eso que existen numerosas historias sobre el origen del universo.

Es importante reparar en que el mito no era literatura, ya que en su origen no estaba destinado a ser una creación artística o ficcional, sino que más bien se concebía en un contexto religioso,

como he dicho anteriormente, en el que daba respuestas a las preguntas que se hacía una comunidad en un momento dado.

Sin embargo, nosotros sí conocemos estos mitos gracias a la literatura. Poetas épicos como Homero y Hesíodo nos transmiten los mitos griegos, pero de forma adaptada, como es el caso de Homero con Aquiles y Ulises, o Hesíodo en su *Teogonía*, que nos describen a través de diferentes relatos cómo eran los dioses, las diosas, los héroes y las heroínas.

Más tarde los trágicos Esquilo, Sófocles y Eurípides también utilizarían la materia mítica como argumentos de sus obras (por ejemplo, el regreso a Agamenón a su patria tras la guerra de Troya es el tema de la *Orestíada* de Esquilo, y es posible que se inspirase en poemas épicos similares a la Odisea, hoy perdidos).

En la misma línea, Apolodoro de Atenas (S.II a. C) fue un historiador griego, erudito, vinculado al centro cultural de Alejandría. Se le atribuye un gran compendio sobre mitología griega la *Biblioteca mitológica*: se trata de una recopilación de mitos con voluntad de organizarlos de forma más sencilla y clara, que unificase las diversas y contradictorias versiones de los épicos, trágicos, etc.

Los romanos, tras conquistar Grecia, absorbieron su legado cultural, y con este su panteón y su mitología, recreándola y dando lugar a algunas reescrituras literarias que han determinado nuestro actual conocimiento de los mitos griegos. Es el caso de Ovidio (s. I a.C.), cuya obra más destacada, las *Metamorfosis*, escrita en dísticos elegíacos, recoge gran parte de la mitología ya grecorromana, enfatizando las transformaciones sufridas por los diferentes personajes de las historias. A día de hoy se conserva casi íntegra, siendo una gran fuente sobre mitología clásica, así como inspiración constante para otros autores posteriores. Fue una obra que le encargó el emperador Augusto para, a través de la literatura, reavivar el espíritu religioso y tradicional de los romanos, que empezaban a apartarse de la religión y la *mos maiorum* (costumbre de los antepasados). Ovidio aceptó, pero escribió esto: una colección de relatos sobre los dioses que enfatizan justamente lo menos ejemplar, aquello en lo que los dioses se comportan precisamente como humanos: infidelidades, adulterios, violaciones...

2.2.2 Mitos y personajes seleccionados para la propuesta didáctica

Para poder realizar esta propuesta didáctica, he realizado una selección de mitos basándome en los personajes más relevantes del panteón griego, y los he clasificado como podrá verse a continuación. Creo que la aportación básica es la de poner en contacto a los niños con una parte fundamental de la cultura occidental, como es el legado clásico y la mitología, crucial para comprender las artes plásticas y la literatura de todas las épocas. Además, el hecho de que sean mitos (explicaciones a hechos misteriosos de la existencia humana) los hace especialmente idóneos para ser asimilados por el pensamiento del niño, no todavía completamente supeditado a una percepción lógica del mundo. Por otra parte, uno de los elementos innovadores de mi propuesta –discutible quizá, pero en el que creo firmemente— es la decisión de utilizar fragmentos reales de algunas de las obras más famosas de la historia de la mitología griega. Estas obras son:

- *La Ilíada* y *la Odisea* de Homero. (S. VIII a. C)
- *La Argonautica* de Apolonio de Rodas. (S.III a .C)
- *Metamorfosis* de Ovidio. (S. I a. C)
- *Biblioteca Mitológica* de Apolodoro de Atenas. (S.II a. C)
- *Aquileida*, poema incompleto de Estacio (S. I d. C)

1. TESEO, EL MINOTAURO Y ARIADNA:

Este mito es uno de los más conocidos dentro de la mitología griega. Son muchos los autores que a lo largo de los años se han inspirado en esta historia, entre ellos esta William Shakespeare en su obra *El sueño de una noche de verano*, donde el protagonista tiene rasgos muy similares a los del mito original. Basándonos en estudio que hace Tovar (2017), podemos ver estas alusiones mitológicas dentro de su obra:

El sueño de una noche de verano se desarrolla en Atenas y tiene como trasfondo las bodas del héroe Teseo con la amazona Hipólita. [...] En lo que se refiere al héroe ateniense, Shakespeare se centra principalmente en dos aspectos: las hazañas míticas y sus conquistas amorosas. (Tovar, 2017:47)

El escritor argentino Jorge Luis Borges adapta este mito en su cuento corto “La casa de Asterión”, dentro de su obra *El Aleph*. En él cuenta la historia de Asterión, el Minotauro, que en primera persona relata su angustiada existencia en el laberinto, más allá del cual no conoce nada. Asterión desconoce incluso el sentido trágico y monstruoso de su existencia para los demás, lo que hace que esta versión resulte especialmente conmovedora:

Cada nueve años entran en la casa nueve hombres para que yo los libere de todo mal. Oigo sus pasos o su voz en el fondo de las galerías de piedra y corro alegremente a buscarlos (Borges, 1949: 2)

Este mito tiene una gran repercusión a lo largo de la historia:

Más adelante se acrecientan los matices con que se viste a este carácter condenado a una monstruosa doble naturaleza. Por un lado, parece un héroe torturado en la tradición del romanticismo, lo que le asemeja al lastimoso protagonista de *La bella y la bestia* y, por otro, está el animal de sangre y placer que va perdiendo el habla a medida que se embrutece. (Castanedo, 2009).

Se dice que el rey Minos rogó a los dioses ser coronado como soberano de Creta. Poseidón escucho este ruego e hizo que del mar saliera un bellissimo toro como señal de que su deseo era concedido. Minos prometió sacrificarlo en honor al dios, pero no lo hizo, y sacrificó otro en su lugar. Poseidón se enteró, e hizo que su esposa Pasífae incubara una pasión insana por el toro. Resuelta a satisfacer su deseo contra natura, se disfrazó de vaca con la ayuda de Dédalo, quien construyó para ella una armazón a tal fin y la cubrió con una piel de vaca. Así la reina logró engañar y seducir al bello toro, y ambos se unieron. De esa monstruosa cópula nació el famoso Minotauro: mitad toro, mitad hombre. Solo se alimentaba de carne humana, y a medida que crecía se hacía más fuerte y salvaje. Es por eso por lo que se dice que Minos encargó a Dédalo la construcción de un laberinto con una única salida y atrapó al Minotauro en él. Cuando el hijo mayor de Minos muere a manos de los atenienses, este les declara la guerra y para detenerla Minos dicta unas condiciones a los ciudadanos de Atenas: debían entregarle, todos los años a siete hombres y siete mujeres jóvenes, en sacrificio para el Minotauro.

Aunque existen muchas versiones de la historia, Apolodoro cuenta que Teseo, un joven héroe hijo del rey de Ateneas, que se ofrece voluntario para matar al Minotauro. Cuando llegó a Creta, la hija de Minos, enamorada de Teseo, prometió ayudarlo con la condición de que la llevara consigo de vuelta a Atenas y la tomase como esposa. Teseo se lo prometió, y la joven pidió a Dédalo que le indicara la salida del laberinto; este le dio a cambio un hilo, que Teseo debería atar a la puerta antes de entrar. Gracias a ello, Teseo encontró al Minotauro, acabó con él y logró también salir con vida del laberinto.

En esta versión Apolodoro deja claro que fue Ariadna quien se enamoró perdidamente de Teseo e incluso le coaccionó para que se casara con él a cambio de proporcionarle la salida del laberinto.

Cuando llega a Creta, Ariadna, hija de Minos, enamorada de él, prometió ayudarlo a condición de que la llevara a Atenas y la tomase por esposa. Una vez que Teseo lo hubo jurado, Ariadna pidió a Dédalo que le indicara la salida del laberinto; y por su consejo dio un hilo a Teseo al entrar. (Apolodoro, 1985: 99)

En otras versiones, se dice que ambos se quedaron prendados, y que para que no le pasara nada en el laberinto Ariadna le ofreció su amado ovillo de hilos de oro.

2. DÉDALO E ÍCARO:

En este caso, partimos de la versión transmitida por Apolodoro.

Dédalo estaba considerado uno de los artesanos más hábiles de Grecia: es el creador del famoso laberinto del Minotauro. Se decía que era el artesano con más prestigio, siendo su arte valorado por reyes y dioses. Su sobrino, que llevaba el mismo camino que él, ideó una herramienta que despertó la envidia de Dédalo. No podía consentir que alguien fuera más listo y habilidoso que él y mucho menos un joven. Su sobrino empezó a tener mucho éxito, lo que le llevó a Dédalo a la desesperación. No lograba aceptarlo, le consumía un sentimiento por dentro de odio y celos a su propio sobrino. Por eso le citó en lo más alto de la Acrópolis y lo lanzó desde allí, muriendo al instante. Dédalo fue desterrado de su propio hogar a causa del crimen que había cometido contra su propio sobrino. Llegó a Creta, donde el rey Minos le aceptó por su gran ingenio, y le mandó construir el laberinto. Cuando Teseo logra salir del laberinto, Minos castiga a Dédalo y a su hijo Ícaro, encerrándolos dentro de él.

Quando Minos se enteró de la huida de Teseo y sus acompañantes, encerró Dédalo e Ícaro. Muerte de Minos en el laberinto al culpable Dédalo con su hijo Ícaro [...] Entonces Dédalo fabricó alas para él y su hijo, y advirtió a éste en el momento de levantar el vuelo, que no volara muy alto para que no se soltasen las alas al derretirse la cola por el sol [...] (Apolodoro, 1985: 100)

Pero Dédalo no quería pasar el resto de su vida en el laberinto, por lo que ideó unas alas para él y para su hijo con el objetivo de escapar de esa prisión. Sin embargo, estas alas tenían muchas limitaciones, pues estaban hechas de plumas unidas con cera, y Dédalo advirtió a su hijo que no podría volar ni demasiado alto, pues eso implicaría estar muy cerca del sol, y la cera podría derretirse y precipitarle al mar. También debía de mover mucho los brazos mientras estaba en el aire. Cuando se pusieron en marcha, al principio para ambos fue una sensación maravillosa; Ícaro entusiasmado, empezó a olvidar las normas que le había dicho su padre antes, por lo que se le derretieron las alas, cayendo al mar y muriendo ahogado.

3. ARACNE:

El siguiente mito lo tomamos de las *Metamorfosis* de Ovidio.

Aracne era una joven famosa por su arte tejiendo. A la vez, demostraba ser poco humilde ya que cometió el error de gritar a los cuatro vientos que era mejor que la mismísima diosa Atenea (a la que se asociaba la invención del tejido). Estas afirmaciones llegan a al oído de la Olímpica, que decidió disfrazarse de anciana y visitarla para que Aracne rectificase sus palabras. Ella, lejos de hacerlo, se reafirmó con soberbia. Atenea entonces se deshizo del disfraz, y la joven tejedora reta a la diosa a un concurso para demostrar su valía y demasiada confianza consigo misma. La diosa acepta el reto y ambas empiezan a tejer.

Atenea plasma en su tejido su victoria sobre su tío Poseidón, mientras que Aracne representa veintidós infidelidades del poderoso Zeus con sus diferentes amantes, todos ellos disfrazados de animales. La diosa admite que el tejido de la joven mortal es impecable, pero al ver la representación que ha hecho de su padre Zeus estalla en ira (por el atrevimiento impío que suponía), y destroza el tejido y reduciéndolo a jirones. Aracne intenta quitarse la vida, pero la diosa se lo impide. Y no porque no quisiera que lo hiciera, sino porque la esperaba un castigo peor: la convirtió en araña (*aracne*) para que continuase haciendo durante toda la eternidad lo que tan bien había demostrado que hacía: tejer. Y como ella, todas sus descendientes, las arañas: “Vive pues, pero cuelga, aun así, malvada” dijo, “y esta ley misma de tu castigo, para que no estés libre de inquietud en el futuro, declarada para tu descendencia y tus tardíos nietos sea.” (Ovidio, 2002: 131)

4. LA CAJA DE PANDORA:

La versión más famosa que tenemos sobre esta historia es la transmitida por Hesíodo hacia el siglo VII a. C. En *Los Trabajos y los Días*, Hesíodo hace referencia a Pandora como la primera mujer, creada a petición de Zeus con colaboración de los demás dioses principales. Zeus manda a su hijo Hefesto que modele a Pandora con el objetivo de castigar a la humanidad, después de que Prometeo les hubiera proporcionado el fuego. Cada dios otorgó a Pandora una cualidad, lo que la dio un aspecto hermoso pero letal.

Ordenó al muy ilustre Hefesto mezclar cuanto antes tierra con agua, infundirle voz y vida humana y hacer una linda y encantadora figura de doncella semejante en rostro a las diosas inmortales. Luego encargó a Atenea que le enseñara sus labores, a tejer la tela de finos encajes. A la dorada Afrodita le mandó rodear su cabeza de gracia, irresistible sensualidad y a Hermes, el mensajero [...], le encargó dotarle de una mente cínica y un carácter voluble. (Hesíodo, 1978: 61)

Zeus envía a Pandora a Epimeteo (el hermano poco inteligente de Prometeo). Aunque este último ya había advertido a Epimeteo que no aceptara obsequio alguno por parte de los dioses, el hermano más torpe aceptó sin dudar, cautivado por la hermosa mujer, que llevaba en sus manos una tinaja cuyo contenido pronto ambos quisieron ver.

Hesíodo no deja claro en su obra cuál era el contenido de esa tinaja ni la procedencia de la misma. Son muchas las adaptaciones que se han realizado a lo largo de los años, y en ellas la tinaja o vasija original de Hesíodo pasa a llamarse “caja”; en estas versiones más conocidas se dice, además, que fue concebida como trampa por Zeus, quien metió en ella los males para los humanos: la vejez, la enfermedad, la fatiga, la locura, los vicios, el dolor, el sufrimiento, la pasión, las plagas, la tristeza, la pobreza y el crimen. Cuando esta se destapó, todos los males se extendieron por la tierra, quedando en la caja solo uno: la esperanza (habría que aclarar en este punto que para los griegos el concepto de esperanza es ligeramente diferentes del nuestro, pasado

ya por el tamiz positivo del cristianismo: para los griegos esperanza, *elpís*, es más bien sinónimo de “esperanzas infundadas o vanas”).

Con esta historia se quiere hacer entender el motivo de que los hombres no siempre vivieron sumidos en la miseria, sino que esta comenzó cuando Pandora levantó la tapa de la tinaja y puso fin a la felicidad originaria de la humanidad. El mito podría equivaler al relato del *Génesis* en que Eva muerde la manzana. En uno y otro, el ansia de conocimiento conduce a la Humanidad a la infelicidad. En cierto modo, la felicidad se asocia a la inconsciencia, a la vida ignorante y dichosa de los animales: la toma de conciencia de la propia mortalidad y del mal en el mundo es lo que acarrea el paso definitivo a una Humanidad consciente, pero también, por ello mismo, desgraciada (véase, acerca de esta interpretación y de revisiones posteriores del mito, Luri Medrano, 2001).

Evidentemente, esta interpretación del mito no parece adecuada para el uso didáctico con niños de etapa infantil; sin embargo, sí es importante que conozcan el motivo de la caja de Pandora, se pregunten si ellos hubiesen abierto la caja o la hubiesen dejado cerrada, saquen alguna conclusión de las consecuencias de la curiosidad y la impulsividad, etcétera.

5. EL REY MIDAS:

Esta historia es recogida también por Ovidio.

El mito habla de un rey de Frigia (Asia Menor), que poseía una gran fortuna y vivía en un lujoso palacio. Un día el guardián del dios Dionisio, Sileno, un poco borracho y perdido, fue capturado por los frigios y el rey decidió entregárselo al dios del vino, quien estuvo encantado de recuperar a su sirviente, y como muestra de agradecimiento le concedió a Midas el don que el desease. Midas actuó cegado por la codicia:

A éste el dios le dio el grato pero inútil arbitrio de pedir un presente, contento de haber recuperado a su ayo. Él, que mal había de usar de estos dones: “Haz que cuanto con mi cuerpo toque se convierta en bermejo oro”. (Ovidio, 2002: 259)

Encantado con su don, Midas comenzó a convertir todos los metales y objetos, primero los de más baja calidad y luego los mismos elementos de su propio palacio. Queriendo más, empezó a convertir espigas de cereal, frutas, incluso el agua. Pero como todos los obsequios de los dioses siempre entrañan la infelicidad para los humanos, el monarca empezó a darse cuenta de que hasta su comida se endurecía y el vino se convertía en oro líquido al hacer contacto con sus labios, condenándolo así a morir de hambre y sed. Midas le rogó al dios que le liberase de ese don. El dios aceptó su petición gracias a la humildad que le había mostrado el rey, y le liberó de ese fatídico talento, a través de un baño en el río Pactolo.

6. EL CABALLO DE TROYA:

El Caballo de Troya es mencionado por primera vez en la *Odisea* de Homero, que refiere el episodio en varios cantos (IV, VIII y IX). Como sabemos, la guerra conduce a los griegos a Ilión a fin de rescatar a Helena, esposa del griego Menelao raptada por Paris, príncipe troyano. Tras años de infructuoso asedio, el astuto Ulises tiene una idea: construir un caballo de madera que abandonarán a las puertas de la ciudad, fingiendo irse en sus naves y abandonar la guerra. En realidad, el caballo era un arma donde se escondieron los soldados griegos, con la finalidad de atacar la ciudad por la noche cuando nadie los viera. Los troyanos aceptaron el caballo, desoyendo las advertencias de Laocoonte y sus hijos, y al introducir en la ciudad, entre festejos, al animal de madera, propiciaron su destrucción. Cuando tras las celebraciones, bebidos y ahítos, los troyanos eran incapaces de luchar, los griegos salieron del vientre del caballo, tomando la ciudad fácilmente.

Del caballo en la entraña escondidos, los otros en tomo se agrupaban de Ulises ya en medio de Troya; los teucros por sí mismos lo habían arrastrado al alcázar y, erguido en mitad, discutían a su pie y en confuso alboroto. (Homero, 1993: 110)

También Apolodoro nos narra también en su *Epítome* un resumen de la historia del caballo de madera.

Con el día los troyanos. al ver desierto el campamento de los griegos, creyeron que habían huido; llenos de júbilo, arrastraron el caballo y lo situaron ante el palacio de Príamo mientras deliberaban qué convenía hacer. (Apolodoro, 1985: 112)

7. EL TALÓN DE AQUILES:

En este caso, nuestra fuente principal será Homero, aunque contrastamos su versión con las de Estacio y Apolonio de Rodas.

Aquiles era un héroe, hijo de la diosa Tetis y del mortal Peleo. Luchó en la Guerra de Troya, siendo uno de los más fuertes guerreros jamás conocidos. Es considerado uno de los personajes más importantes y famosos de la mitología griega. Pero Homero no muestra cómo fue el origen y nacimiento del glorioso héroe, solo cómo fue su lucha y su final durante la Guerra de Troya.

Ovidio hace referencia a esta historia, en la que destaca que Tetis, madre de Aquiles, se obsesionó de que el niño fuera inmortal debido a una profecía: “Pues el viejo Proteo a Tetis: ‘Diosa’, había dicho, ‘de la onda: concibe. Madre serás de un joven que en sus fuertes años los hechos de su padre vencerá y mayor se le llamará que él’ ” (Ovidio, 2002: .263)

En el poema incompleto *Aquileida*, escrito por Estacio en el siglo I d. C, podemos ver la historia de cómo fue el nacimiento de este personaje y porque se le consideraba “invencible”.

La ninfa Tetis, madre de Aquiles, cuando su hijo nació lo quiso hacer inmortal, debido a una profecía que se dijo sobre que nunca llegaría a pasar la edad adulta y moriría joven. Tetis, queriendo evitar ese destino, le llevo a la laguna Estigia, en el inframundo, donde lo sumergió de cuerpo entero agarrándole tan solo del talón. Pero tuvo un fallo: olvidó mojar el talón por el que le sujetaba, dejando así vulnerable esa parte de su cuerpo.

Existe otra versión de esta historia, transmitida por Apolonio de Rodas, quien afirma que esta inmortalidad le viene porque Tetis untaba al niño en la famosa ambrosía de los dioses y lo ponía al fuego para así poder quedar sus partes mortales. Peleo, esposo y padre del héroe, se enteró y arrancó de sus manos con gran violencia al niño y quedó con el talón carbonizado.

Pues ella siempre en mitad de la noche quemaba por alrededor sus carnes mortales con la llama de un fuego. Y por el día, a su vez, untaba con ambrosía su delicado cuerpo, a fin de que se tomara inmortal y apartar de su piel la odiosa vejez. Pero aquél, saltando de su lecho, observó que su hijo querido se agitaba entre la llama; y lanzó, al verlo, un grito espantoso, el muy insensato. Ésta, al oírlo, agarró y echo al suelo al niño que gritaba; y ella misma semejante en figura a un soplo, como un sueño, se marchó del palacio rápidamente y se precipitó en el mar, irritada. (Apolonio, 1996: 294)

8. ORFEO Y EURÍDICE:

Tomamos como fuente la versión de las *Metamorfosis* de Ovidio.

Cuenta la historia del joven Orfeo, hijo de las musas y dotado del don de la poesía y la música. Destacaba por tocar muy bien la lira. Todo el mundo –vivos y no vivos— se quedaban hipnotizados con su música. Un día a su amada esposa, la ninfa Eurídice, le muerde una serpiente, y la joven muere en el acto. “El resultado, más grave que su auspicio. Pues por las hierbas, mientras la nueva novia, cortejada por la multitud de las náyades, deambula, muere al recibir en el tobillo el diente de una serpiente” (Ovidio, 2002: 232).

Orfeo, incapaz de renunciar al amor de su vida, baja al Inframundo en su busca, acudiendo a Perséfone y el mismísimo Hades para que le devolviese a su amada Eurídice.

Oh divinidades del mundo puesto bajo el cosmos, al que volvemos a caer cuanto mortal somos creados, si me es lícito, y, dejando los rodeos de una falsa boca, la verdad decir dejáis, no aquí para ver los opacos tártaros he descendido, ni para encadenar las triples gargantas, vellosas de culebras, del monstruo de Medusa. Causa de mi camino es mi esposa, en la cual, pisada, su veneno derramó una víbora y le arrebató sus crecientes años. Poder soportarlo quise y no negaré que lo he intentado: me venció Amor. (Ovidio, 2002:232)

Hades acepta la petición, a cambio de que salga sin mirar atrás, prometiendo que su esposa le seguirá hasta la salida del Inframundo y de vuelta al mundo real. “Junto con la condición, la recibe el rodopeio héroe, de que no gire atrás sus ojos hasta que los valles haya dejado del Averno, o defraudados sus dones han de ser” (Ovidio, 2002: 233). Sin embargo, cuando ya se divisa la luz del mundo de los vivos, Orfeo no puede evitarlo y se gira para comprobar si de verdad su esposa le seguía; lo único que alcanza a ver es cómo su sombra se desvanece definitivamente, por haber incumplido el trato con el dios del Inframundo.

9. PIGMALIÓN Y GALATEA:

De nuevo tomamos como fuente la versión poética de Ovidio.

Nos cuenta que Pigmalión era un gran escultor que dedicaba a su arte la mayor parte de su tiempo, y no se preocupaba de buscar esposa. Totalmente absorbido por su propio arte, un día se propuso hacer la escultura femenina más hermosa que existiese, dando lugar a una figura de marfil blanco con rasgos perfectos. Dedicó muchos días a realizar esta obra, pasando día y noche en su taller. Al terminar, el resultado era inigualable. Parecía una mujer. La vistió con grandes galas y con bellas joyas. Tal fue su obsesión por ella, que acabó enamorándose y poniéndola el nombre de “Galatea”.

Una noche, coincidiendo con la celebración en honor a la diosa Afrodita, Pigmalión le pidió y suplicó que le diera vida a su propia obra. La diosa aceptó su petición. Y al volver a su taller, fue a besar a su bella obra y encontró que los labios ya no estaban fríos: eran labios humanos. Ambos se casaron, convirtiéndose Pigmalión en el rey de Chipre, y viviendo por siempre agradecido a la diosa del amor por haberles concedido esa petición.

Entonces en verdad el Pafio, plenísimas, concibió el héroe palabras con las que a Venus diera las gracias, y sobre esa boca finalmente no falsa su boca puso y, por él dados, esos besos la virgen sintió y enrojeció y su tímida luz hacia las luces levantando, a la vez, con el cielo, vio a su amante. (Ovidio, 2002: 240)

10. NARCISO Y ECO:

Tomamos para este mito la versión de las *Metamorfosis* de Ovidio.

Narciso era un joven sumamente apuesto. Tan pronto cumplió los dieciséis años le empezaron a pretender tanto chicas como chicos, y a todos ellos los iba rechazando.

La otra protagonista de la historia es una joven y hermosa ninfa de los bosques: Eco. Se caracterizaba por tener un buen manejo de la palabra, que le permitía contar historias que hipnotizaban a todos aquellos que las escuchaban. Un día Hera buscaba a su esposo Zeus, en la sospecha de que este estaba cometiendo una de sus muchas infidelidades. Eco decidió ayudar al

padre de los dioses, entreteniendo a Hera con su labia para que Zeus pudiera escapar. Hera descubrió el engaño y condenó a la joven ninfa, despojándola del don de la palabra, que sería reemplazado por uno nuevo: repetir el final de cada frase que escuchaba. De esta forma, no podía expresar ni sus emociones ni sentimientos. Ovidio resume así la maldición de Hera: “De esa [...] lengua, por la que he sido burlada, una potestad pequeña a ti se te dará y de la voz brevísimo uso.” (Ovidio, 2002: 67)

Ovidio nos cuenta que cuando Narciso salió al campo, Eco lo vio, y al instante ardió de amor por el muchacho. Cuanto más lo seguía, más le gustaba y más le quería. Pero no se animaba a decirle nada, debido a que su naturaleza se lo impedía. Espero a que el comenzara a hablarle primero.

Ven, clama; llama ella a aquel que llama. Vuelve la vista y, de nuevo, nadie al venir: “¿Por qué?”, dice, “me huyes?”, y tantas, cuantas dijo, palabras recibe. Persiste y, engañado de la alterna voz por la imagen: “Aquí unámonos”, dice, y ella, que con más gusto nunca respondería a ningún sonido: “Unámonos”, respondió Eco. (Ovidio, 2002: 67),

Narciso, antes esta incredulidad de Eco repitiendo todo lo que él decía, se burló de ella. La ninfa, desconsolada, se cubrió el rostro y se fue a la selva a ocultarse. Desde entonces habita en grutas solitarias. Como a Eco, Narciso había rechazado a otras jóvenes solitarias. Alguna de este grupo de jóvenes dijo: “Que así, aunque ame él, así no posea lo que ha amado.” (Ovidio, 2002: 68). De este modo, un buen día, cansado de cazar, Narciso se postró ante un manantial límpido:

Y mientras su sed sedar desea, sed otra le creció, y mientras bebe, al verla, arrebatado por la imagen de su hermosura, una esperanza sin cuerpo ama: cuerpo cree ser lo que onda es. Quédase suspendido él de sí mismo y, inmóvil con el rostro mismo, queda prendido, como de pario mármol formada una estatua. (Ovidio, 2002: 68)

El arrogante joven muere de inanición, consumido de amor a sí mismo, frustrado porque su propia imagen le rehúye cada vez que trata de besar la superficie del agua. Apiadados, los dioses le convierten en la flor que lleva su nombre, para immortalizarlo de algún modo.

II. ULISES Y POLIFEMO:

Otro de los mitos antiguos más famosos que conservamos gracias al relato que Homero incluye en la *Odisea*.

En su largo viaje de regreso a Ítaca, Ulises llega a una isla de gigantes, acompañado por doce hombres y llevando provisiones y vino. Allí, encuentran la cueva de un cíclope llamado Polifemo. Este gigante se encontraba pastando con su rebaño, por lo que Ulises decide esperar a que vuelva a la cueva.

Cuando Polifemo regresa, entra en su cueva y enciende el fuego. Al encenderlo, ve a los intrusos. Les pregunta enfadado quiénes son, y Ulises le explica que una tormenta los ha llevado a la isla. Polifemo le pregunta su nombre y el astuto griego le responde que su nombre es Ninguno.

'Preguntaste, ciclope, cuál era mi nombre glorioso y a decírtelo voy, tú dame el regalo ofrecido: ese nombre es Ninguno. Ninguno mi padre y mi madre me llamaron de siempre y también mis amigos.' [...] Homero, 1993: 117)

El gigante enfadado empieza a comerse a dos de los doce tripulantes. Ulises quiere matar al gigante, pero no puede, porque se quedarían encerrados en la cueva debido al gran peñasco de roca que tapaba la salida, y que solo el monstruo puede mover. A la mañana siguiente, Polifemo se come otros dos compañeros de la tripulación. Cuando sale para pastar con su rebaño, vuelve a cerrar de nuevo la salida con la enorme piedra. Ulises ve un garrote enorme dentro de la cueva, lo afila, lo acerca al calor y después lo oculta. Con él piensa cegar al gigante mientras duerma.

Al atardecer, cuando regresa a la cueva, Polifemo se come otros dos compañeros, quedando así solo la mitad. Ulises decide emborracharlo y le da vino; al poco el gigante se desploma y se queda dormido profundamente. Ulises aprovecha el momento para sacar el garrote, arrimarlo al fuego y clavárselo a Polifemo en su único ojo. Este despierta de un terrible grito, desesperado se dirige a la puerta para asegurarse de que ninguno escape, y pide ayuda a los otros gigantes, que le preguntan quién le hizo eso. Polifemo entonces les dice que Nadie. Sus amigos ante esta respuesta, desconcertados, lo ignoran. Ulises ata a sus hombres bajo el vientre de los carneros de gran tamaño, haciendo él lo mismo; de este modo salen hacia la puerta. Polifemo palpa solo el lomo de los carneros, y los griegos logran volver a su nave. Cuando el barco se encuentra a una distancia considerable, Ulises grita a Polifemo que el castigo de los dioses ha caído sobre él por culpa de sus crímenes y su crueldad. Al final, le dice su verdadero nombre:

¡Oh Cíclope!, si alguno de los mortales hombres te pregunta por la vergonzosa ceguera de tu ojo, dile que lo ha dejado ciego Ulises, el destructor de ciudades; el hijo de Laertes que tiene su casa en Ítaca. (Homero, 1993: 120)

Polifemo al escucharlo pide a su padre Poseidón que impida que regrese a Ítaca. El dios acepta la petición de su hijo, y el regreso de Ulises a Ítaca se complicará más aún.

2.4 Evolución de la mitología griega

2.4.1 Mitos en la actualidad

La mitología griega es probablemente la mayor fuente de inspiración de obras de arte, pensamiento y literatura de nuestra cultura. Una muestra de lo inagotables que ha sido su capacidad inspiradora, ciñéndonos solo a la literatura española, la tenemos en los estudios de Vicente Cristóbal.

Son numerosas las historias que se han llevado a la gran pantalla en todos los tiempos. Podemos mencionar la película de *Ulises* estrenada en el año 1954, *Jason y los argonautas* (1963), *Furia de Titanes* (1981) o *La Odisea* (1997). Durante los años 2000 se estrenaron en el mundo películas de gran éxito, como *Troya* (2004), *Hércules* (2014) y adaptaciones de películas antiguas como la anteriormente nombrada *Furia de Titanes* (2010).

La mayoría de los niños saben quién es el valeroso Hércules, gracias a la famosa película de animación de Disney. En ella podemos ver claramente la vida de los dioses en el Olimpo y la figura de héroe protagonista. Nos muestran el reino de Zeus y el de Hades, el Inframundo, y a las tres Moiras con el hilo de la vida. Su versión, excesivamente edulcorada, aunque no falta de humor, dista mucho de ser una vía idónea para que los niños conozcan el mito y su significado a través de esta versión (más bien, puede ser interesante que una vez que ya conozcan el mito aprecien la vuelta de tuerca humorística de Disney).

En cuanto a la literatura infantil, hay muchas sagas que están relacionadas con este tema, como la saga de *Percy Jackson*, del escritor Rick Riordan. Cuenta la historia de un chico mestizo hijo de una humana y el dios Poseidón. Al enterarse de esto su madre lo envía a un campamento lleno de mestizos para que le ayuden y protejan. Allí conocerá a sus amigos, que le acompañarán en muchas aventuras. Toda la saga va narrando aventuras que le van sucediendo, y conociendo personajes salidos de la mitología, desde Calíope, Dédalo, Pan y Medusa, hasta los propios dioses del Olimpo y sus pequeñas rivalidades, todo ello superando aventuras con su amigo que es un sátiro, y la hija de Atenea. Esta saga tuvo tanto éxito entre este tipo de público que decidieron llevarla a la gran pantalla.

Otra de las sagas más famosas con una inspiración mitológica, ya dentro de una categoría más juvenil, es la saga *Covenant*, escrita por Jennifer L. Armentrout. Es una saga compuesta por cuatro libros que narran las aventuras de Alexandria, una mestiza sin poderes divinos, que va a una residencia donde se hospeda gente como ella. A lo largo de la historia van saliendo personajes e historias de mitología, como Apolo, Dafne, las Harpías de Zeus, la historia del Inframundo y la bebida de los dioses: la célebre ambrosía. Todo esto es un claro ejemplo de la evolución y adaptación que han tenido las historias de la antigüedad griega hasta nuestros días.

2.5 Valores en la mitología e importancia en la educación

Como hemos podido observar, son muchas las historias que nos han llegado de la Antigua Grecia, bien a través de los antiguos poetas como Hesíodo, Homero o el latino Ovidio, bien de forma adaptada y evolucionada, como es el caso de la literatura posterior, o el cine y la televisión.

Todas ellas nos cuentan historias de personajes fantásticos a los que les suceden diferentes aventuras y la mayoría de las veces transmiten una enseñanza- aprendizaje. Ya en la Antigua Grecia se usaban los mitos para educar a los individuos, con el objetivo de dar a la población una serie de conocimientos o aprendizajes para su vida. Con la diferencia de que en este caso no buscaban el desarrollo personal, sino que más bien tenían como objetivo a la comunidad, la sociedad completa, para la que los mitos eran también un elemento de cohesión e identidad.

La mitología clásica ha sido durante siglos, incluso milenios, el vehículo para transmitir los mejores valores de la sociedad occidental. Lo hicieron los propios griegos y romanos, lo hicieron los eruditos medievales y lo hicieron los maestros de la Ilustración. Sería de locos ignorar esta larga tradición que tantos éxitos ha cosechado. (López L. M., 2014).

Centrándonos en los más pequeños, podemos decir que son muy necesarios estos “valores” para su posterior desarrollo y formación como persona tanto de forma individual como en la sociedad en un futuro próximo.

Actualmente, los valores son una pieza clave para la educación durante las primeras etapas de la vida, ya que es cuando puede resultar más fácil su adquisición. Al ser más pequeños y vulnerables, carecen de prejuicios y tienden a ser más empáticos.

Utilizar los mitos para enseñar a los niños valores, no suele ser lo común en un aula de educación infantil, ya que la mayoría de las veces, para que adquieran estos valores, se utilizan las historias de cuentos tradicionales o modernos o algunas películas, y generalmente adaptados para que esos valores coincidan con *nuestros* valores. Es importante reparar en que, por universales que nos parezcan conceptos como la solidaridad, la igualdad, la justicia... todos ellos son valores históricos, sujetos al cambio y la transformación a lo largo de los siglos y las sociedades: la idea de igualdad o de justicia de un antiguo griego no es igual que la de un francés medieval, ni tampoco se parece demasiado a la nuestra, y esto es algo de lo que hemos de ser muy conscientes al tratar de llevar a cabo una lectura de los valores del mito. Sin embargo, el mito no caduca: precisamente por eso es mito y no meramente literatura, por su capacidad para mutar y continuar teniendo vigencia, aunque su lectura y su significado cambien al ritmo al que lo hacen las comunidades que se apropian de él.

Este recurso no está muy desarrollado en las aulas, ya que es considerado algo difícil de explicar y de comprender para unos niños de infantil. Por eso la mayoría de las veces queda relegado a un segundo plano, cuando no completamente ignorado en el ciclo de Educación Infantil, o reducido a un aspecto mínimo y anecdótico. Sin embargo, los mitos pueden ser un recurso didáctico importante, porque además de aportar aprendizaje, los niños pueden desarrollar la imaginación y aprender cosas sobre antiguas culturas, como es el caso de la cultura clásica griega.

2.6 La relación del tema propuesto dentro del currículo de Educación Infantil.

Basándonos en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, vemos que la educación de los niños en estas edades está dividida en tres áreas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: comunicación y representación.

Cada una de ellas está formada por unos objetivos generales, varios bloques de contenidos, donde en este caso, al ser una propuesta para un aula de 5 años, nos centraremos en los bloques del segundo ciclo.

A continuación, se procederá a la selección de los objetivos generales para que la propuesta resulte eficaz:

Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

En esta etapa curricular es donde los niños se van desarrollando y conociéndose a sí mismos, van construyendo poco a poco su identidad personal. Reforzando su autoestima, su seguridad y a su vez generando una serie de sentimientos, emociones y valores.

Los niños van construyendo esta imagen a través de los adultos, que les van aportando una serie de valores y experiencias fundamentales para su vida. Es por eso por lo que esta propuesta está centrada en llegar a transmitir algunos de los valores que nos aportaban los poetas de la antigüedad griega a través de sus obras.

Los objetivos generales que se quieren conseguir de esta área son:

- Reconocerse como persona diferenciada de las demás y formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía.
- Identificar necesidades, sentimientos, emociones y valores.
- Aumentar sentimiento de autoconfianza y capacidad de iniciativa.

- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda, colaboración.

La mitología griega ayudará a desarrollar estos objetivos, gracias a los mitos que se presentarán en el aula y a los extractos originales que se leerán, con la finalidad de familiarizar a los niños con historias elementales de nuestra cultura, y dándoles además valor ejemplar, al mostrar las consecuencias que conlleva tener o desarrollar ciertas actitudes desleales hacia uno mismo o hacia los demás.

Área 2: Conocimiento del entorno

A lo largo del proceso evolutivo, los niños van adquiriendo vínculos afectivos tanto con el medio que les rodea como con las personas con las que se relacionan en su día a día. Todo esto hace que el niño vaya ganando seguridad afectiva y así poder llegar a comprender poco a poco la realidad que le rodea. Van descubriendo que pertenecen a diferentes grupos sociales: familia, escuela, amigos..., lo que conlleva a poder vivir experiencias y establecer relaciones interpersonales con el objetivo de ir creando una base de socialización.

Muchas veces, estas relaciones sociales hacen que los niños vayan adquiriendo malos hábitos de comportamiento, y es cuando aparecen los celos, la envidia, la avaricia...

En esta área es muy conveniente el desarrollo de la propuesta didáctica, ya que los niños necesitan conocer muy bien su entorno, para poder conocer siquiera mínimamente cómo era la sociedad en la Antigua Grecia y poder establecer algunas diferencias de manera intuitiva.

Los objetivos generales que se quieren conseguir en esta área:

- Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
- Identificar y acercarse al conocimiento de distintos grupos sociales, características de sus miembros, producciones culturales, valores, generando actitudes de confianza, respeto, aprecio y curiosidad.

Con la mitología griega se ayudará a los alumnos a conseguir ambos objetivos. A través de las diferentes actividades que se realizarán en la propuesta, los alumnos irán adquiriendo una rutina de comportamiento social, y un respeto a sus compañeros y a su profesora. Les servirá como he dicho anteriormente, para poder saber identificar sus hábitos de conducta y reconocer comportamientos como la soberbia, la avaricia, la envidia, los celos, etc.

Cada mito seleccionado para este trabajo hace referencia a un valor, con el objetivo de que los alumnos sean capaces, con ayuda de la profesora, de saber identificar ese valor y las emociones que sienten los personajes. De este modo lograremos que los alumnos sean capaces de empatizar con la historia que se les cuenta.

En la misma línea, la profesora les enseñará cómo era la sociedad de la Antigua Grecia, aportándoles información cultural y social, gracias a los *bits* que se utilizarán en cada sesión.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación.

Esta etapa de desarrollo es fundamental para los niños, ya que en ella se van desarrollando poco a poco las habilidades comunicativas: la comprensión y la expresión. Del mismo modo, existe una primera aproximación a la literatura infantil, a través de juegos y actividades que estimulen el deseo de leer y comprender.

Durante la propuesta didáctica se insistirá la importancia de la literatura a través de los mitos. Se contará esos relatos griegos y los niños tendrán que comprender la historia.

Los objetivos generales que se quieren conseguir en esta área:

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute.
- Comprender las intenciones comunicativas de otros y mostrar actitudes de valoración hacia los textos literarios.

La mitología griega abarcará a lo largo de la propuesta ambos objetivos. Será utilizada como un instrumento del lenguaje, ayudando a los niños a tener un primer acercamiento a la literatura, pero también al mito en su sentido originario, gracias los relatos seleccionados previamente, y con la finalidad de que sientan curiosidad e interés por las historias y sus personajes.

Del mismo modo, para no perder la originalidad del texto, se utilizarán, aunque de manera muy dosificada, fragmentos cortos del mito original, generando así una escucha activa entre los alumnos e intentando que comprendan en la medida de lo posible el pasaje literario.

Por último, los criterios de evaluación curriculares que se aplicaran para realizar esta propuesta didáctica son:

- Sabe reconocerse como persona diferenciada de las demás y formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, amentando su autoconfianza.
- Sabe adecuar su comportamiento a las necesidades de otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda, colaboración, así como el desarrollo relaciones sociales.

- Da muestras de un acercamiento al conocimiento de distintos grupos sociales, características de sus miembros, producciones culturales, valores, generando actitudes de confianza, respeto, aprecio y curiosidad.
- Sabe utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute.
- Comprende las intenciones comunicativas de otros y mostrar actitudes de valoración hacia los textos literarios.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1 Planificación y organización

La propuesta didáctica tendrá una duración de tres semanas, repartidas en trece sesiones de minutos. En cada sesión se trabajará un mito y se realizarán actividades únicamente de ese mito.

Está programada para que cada sesión se realice después del recreo. En la primera sesión, se realizará una introducción al mundo de la mitología griega, donde la profesora realizará una lluvia de ideas con los alumnos en asamblea, con el objetivo de que sirva de introducción al tema. Las demás sesiones se desarrollarán todas de la misma forma, pero cambiando de mito, de manera que los alumnos adquieran una rutina y vayan adaptándose a la dinámica de la propuesta didáctica.

Estas sesiones tendrán cuatro actividades:

- **ACTIVIDAD 1: Bits de inteligencia.**

Se utilizarán Bits de inteligencia con conceptos relacionados con la mitología griega.

- **ACTIVIDAD 2: Búsqueda de la misión en el laberinto y lectura del mito.**

La profesora presentará el mito en el aula y después se realizarán preguntas a los alumnos utilizando el dado de la lecto-escritura.

- **ACTIVIDAD 3: Fragmento original y reflexión del mito.**

Se utilizará un fragmento original del mito en forma de actividad y se reflexionará sobre él brevemente.

- **ACTIVIDAD 4: De movimiento corporal.**

Se realizará una actividad de movimiento que haga referencia a los personajes del mito.

A continuación, se adjunta una tabla organizativa de cómo estarían repartidas estas tres semanas, las sesiones y sus actividades.

-PRIMERA SEMANA-				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Sesión nº1	Sesión nº2	Sesión nº3	Sesión nº4	Sesión nº5
<i>Introducción al mundo griego</i>	<i>Teseo, el minotauro y Ariadna</i>	<i>Dédalo e Ícaro</i>	<i>Aracne</i>	<i>La caja de Pandora</i>
-SEGUNDA SEMANA-				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Sesión nº6	Sesión nº7	Sesión nº8	Sesión nº9	Sesión nº10
<i>El rey Midas</i>	<i>El caballo de Troya</i>	<i>El talón de Aquiles</i>	<i>Orfeo y Eurídice</i>	<i>Pigmalión y Galatea</i>
-TERCERA SEMANA-				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Sesión nº11	Sesión nº12	Sesión nº13		
<i>Narciso y Eco</i>	<i>Ulises y Polifemo</i>	<i>FIESTA EN EL OLIMPO</i>		

3.2 Metodología

En esta unidad se utilizará una metodología combinada, alternando diferentes estrategias y recursos didácticos, con la finalidad de que los alumnos lleguen a un aprendizaje significativo, siempre desde un punto de vista activo y participativo. Se sacará partido sobre todo a los *bits* de inteligencia y a la lectoescritura.

El objetivo es intentar conseguir un enfoque globalizador y lúdico, realizando actividades tanto individuales, grupales o de todo el conjunto de alumnos, fomentando así un aprendizaje cooperativo y desarrollando una serie de habilidades sociales para el trabajo en grupo.

La propuesta siempre tiene que partir de una base de motivación, tiene que ser algo que atraiga a los alumnos que sientan curiosidad y que quieran averiguar y saber más acerca del tema. De esta forma se hace sentir al alumno como parte fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

3.3 Evaluación

Partiendo del documento establecido por la legislación el proceso de evaluación para esta etapa de Educación Infantil (ORDEN EDU/721/20008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León).

Se tendrá en cuenta que la evaluación será global, continua y formativa. Durante las tres semanas que dura la propuesta didáctica la profesora realizará una observación sistemática en cada sesión tanto a nivel grupal como a nivel individual.

Se realizará una primera evaluación inicial durante la primera sesión, cuando la profesora introduzca el tema y genere una lluvia de ideas, de esta forma será capaz de ver los conocimientos previos de los alumnos.

Durante cada actividad de sesión, aparte de utilizar la ya mencionada observación sistemática, la profesora apuntará una serie de ítems en referencia a los contenidos trabajados en cada sesión generando así un diario, donde al final de la propuesta realizará una pequeña lista de control (véase Anexo 1) a cada alumno viendo si ha conseguido adquirir los conocimientos que se requerían en un principio.

3.4 Análisis de los mitos

A continuación, se realizará un breve análisis de los once mitos seleccionados anteriormente, enfatizando los valores que contienen y cómo se adaptarían a un aula de Educación infantil.

TESEO, EL MINOTAURO Y ARIADNA

Gracias a la lectura de este mito los alumnos podrán identificar qué es la valentía y el ingenio. Teseo no usó la fuerza para poder encontrar al Minotauro en el laberinto, lo que le sirvió fue la colaboración de Ariadna y su inteligencia.

DÉDALO E ÍCARO

Este mito es un claro ejemplo de que todos los actos que hacemos conllevan una responsabilidad. Los alumnos entenderán la importancia de obedecer las normas tanto las impuestas por la familia como las de los profesores. A través de la lectura de esta historia, podemos enseñar a los niños a identificar la envidia, mostrarles que no es buena y que a veces nos puede llevar a hacer cosas que no queremos de las que luego nos arrepentimos.

ARACNE

Con este relato, se quiere hacer comprender a los alumnos qué son el orgullo y la vanidad, y las consecuencias negativas que pueden tener, como le pasa a la protagonista de la historia; así, el mito nos enseña que hay que aprender a ser humildes y mostrar respeto a los demás.

LA CAJA DE PANDORA

Este es otro mito en el que se enfatiza que cada acto tiene su consecuencia. Es importante que los niños sientan curiosidad por las cosas, pero también deben de ser prudentes y aprender a obedecer normas sociales. Aprenderán a identificar el enfado y la venganza de los protagonistas.

EL REY MIDAS

Gracias al Rey Midas, los alumnos podrán entender que, aunque una persona posea todas las riquezas del mundo, es difícil que sea una persona feliz, ya que las cosas materiales no llegan a dar esa felicidad que dan las inmateriales como un abrazo o un beso. Se enseñará a los niños a identificar el egoísmo y la avaricia.

EL CABALLO DE TROYA

El Caballo de Troya es un claro ejemplo de los logros del trabajo en equipo y la astucia. Gracias a la lectura de este mito, podemos hacer comprender a los alumnos de Educación infantil que es importante saber trabajar en equipo, y que con la ayuda de todos los compañeros es más fácil llegar a conseguir el objetivo que se desea.

EL TALÓN DE AQUILES

Con Aquiles podemos hacer ver a los alumnos que es importante conocerse a uno mismo y saber cuál son sus fortalezas y debilidades, siempre sabiendo en todo momento qué podemos hacer y hasta dónde podemos llegar, que no podemos traspasar nuestros propios límites.

ORFEO Y EURÍDICE

Con este mito lo que se pretende es que los alumnos comprendan que hay que ser pacientes con las cosas, que la impaciencia lleva a perder nuestros objetivos. Es muy importante que aprendan que hay que ser constantes y no tirar la toalla, que hay que intentar llegar a nuestras metas con esfuerzo y no dejarnos vencer por miedos que solo nos llevan a no acabar nuestros sueños.

PIGMALIÓN Y GALATEA

Los alumnos podrán comprender que todo esfuerzo tiene su recompensa. Que no hay que renunciar a los sueños y que hay que trabajar duro para que se cumplan. En la misma línea, los alumnos comprenderán que para alcanzar todo esto, es muy importante el amor y el cariño, como le pasó a Pígmalión con Galatea.

NARCISO Y ECO

A través de la lectura de este mito se dará mucha importancia a saber expresar lo que sentimos, ser capaces de transmitir nuestros sentimientos. Del mismo modo, podrán identificar los sentimientos de los personajes, el enfado de Hera o el miedo y la tristeza de Eco al no poder hablar y explicarse con Narciso. Por último, se hará ver a los alumnos que las burlas hacia los demás hacen daño, y que tenemos que respetar a las personas, pues lo que hace Narciso con Eco no es bueno y no se debe hacer.

ULISES Y POLIFEMO

Gracias a Ulises aprenderán que hay que ser listos, que hay que pensar y utilizar bien nuestra cabeza para conseguir lo que queremos. Que las adversidades forman parte de la vida, pero necesitamos saber cómo afrontarlas y no desanimarnos nunca y seguir nuestro camino, como hizo Ulises con Polifemo, consiguiendo salvarse él mismo y a la mitad de sus compañeros, y salir de la isla.

3.5 Actividades

Sesión n°1: *Introducción al mundo griego.*

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

Esta primera sesión será introductoria. La profesora sentará a los alumnos en un semicírculo en la zona de la asamblea. En mitad de este semicírculo, estarán colocados unos *bits* de inteligencia con personajes y criaturas de la mitología griega que la profesora pasará a los alumnos como una primera toma de contacto. (Esta dinámica se repetirá en el resto de sesiones, por lo que no será necesario una explicación por cada sesión).

ACTIVIDAD 2: PRESENTACIÓN DEL LABERINTO Y SUS MISIONES

En la pared habrá colocado un mural realizado con papel continuo que nos sirva como hilo conductor durante toda la propuesta. En este mural habrá dibujado un laberinto con 11 misiones, en cada misión nos encontraremos un mito griego con una foto representativa de los personajes.

Estará el personaje de Teseo en forma de ficha junto con un hilo de lana para no perderse dentro del laberinto. Cada día Teseo irá pasando por un mito y conociendo su respectiva historia. Al finalizar este laberinto con cada una de sus misiones, los alumnos obtendrán una invitación para ir al Olimpo, por haber ayudado a Teseo en esta gran aventura.

Toda esta dinámica será explicada por la profesora, para que de esta manera los alumnos adquirieran una rutina y puedan seguir más fácilmente la propuesta didáctica.

ACTIVIDAD 3: LLUVIA DE IDEAS

Para finalizar, la profesora realizará una lluvia de ideas sobre que saben y que quieren saber los alumnos, y lo ira apuntando en la pizarra digital. Aportará curiosidad al tema para que los alumnos quieran saber e investigar sobre ello.

Recursos: Bits, papel continuo, pinturas de colores.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

La profesora se sentará junto con los alumnos alrededor de laberinto con sus misiones, como Teseo es el protagonista en cuestión, la casilla de salida será desde su mito.

Después se pasará a contar la historia de forma ilustrativa utilizando marionetas para contar bien la historia. Después se realizarán preguntas sobre el mito, utilizando el dado de lecto-escritura, donde cada cara estará formadas por diferentes cuestiones, siendo diferentes en cada mito, y cambiándolas según qué tipo de historia.

¿Quién eran los personajes de la historia? ¿Qué le dio Ariadna a Teseo para que pudiera salir del laberinto? ¿Teseo fue valiente? ¿Dónde estaba encerrado el Minotauro? ¿Al final el Minotauro gana a Teseo? ¿Cómo salió Teseo del laberinto?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Después de saber bien la historia se procederá a utilizar un fragmento original de esta. En este caso la versión de Apolodoro:

Cuando llega a Creta, Ariadna, hija de Minos, enamorada de él, prometió ayudarle a condición de que la llevara a Atenas y la tomase por esposa. Una vez que Teseo lo hubo jurado, Ariadna [...] dio un hilo a Teseo al entrar. (Apolodoro, 1985: 99)

Se leerá este fragmento junto con los alumnos en el aula, y la historia se representará utilizando las marionetas de Teseo y el Minotauro, junto con el hilo, con el fin de que los alumnos entiendan y comprendan la parte de la historia original del mito. Por eso el fragmento tiene que ser breve y fácilmente entendible por un niño de 5 años.

Después de realizar este tipo de preguntas, la profesora reflexionará con los alumnos acerca de los valores que transmite este mito en particular, recalcando la importancia de la inteligencia, ya que por muy fuertes que seamos, si no pensamos, no podremos conseguir lo que nos proponemos.

ACTIVIDAD 4: EL LABERINTO DEL MINOTAURO

Para finalizar, la profesora los llevará al gimnasio del colegio donde previamente se ha pintado un gran laberinto en el suelo con ayuda de tizas de colores. Los alumnos tendrán que atravesar el laberinto para poder llegar a la salida. Se realizará de forma individual, poniéndose en fila india y sujetando un ovillo de lana, simulando el de la historia.

Recursos: Bits, mural, dado, marionetas, lana, rotuladores, fragmento original y tizas de colores

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de Dédalo e Ícaro, donde aparecen los personajes. Se contará la historia y posteriormente se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llamaban los personajes? ¿Qué fabricó Dédalo y para qué? ¿Creéis que Ícaro hizo caso a su padre? ¿Qué le paso a Ícaro? ¿Por qué estaban atrapados en el laberinto? ¿Quién los encerró?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Después de saber bien la historia se procederá a utilizar un fragmento original de esta. En este caso la versión Apolodoro:

Cuando Minos se enteró de la huida de Teseo y sus acompañantes, encerró Dédalo e Ícaro. [...] Entonces Dédalo fabricó alas para él y su hijo, y advirtió a éste en el momento de levantar el vuelo, que no volara muy alto para que no se soltasen las alas al derretirse la cola por el sol [...] (Apolodoro, 1985: 100)

Después, la profesora reflexionará con los alumnos, y les preguntará si alguna vez les pasó lo mismo que a los protagonistas, que si pasa algo cuando no hacen caso a los mayores y si a partir de ahora van a intentar obedecer a lo que se les dice para que no les pase como a Ícaro.

ACTIVIDAD 4: DÉDALO DICE QUE...

Por último, se realizará una actividad para moverse en la que la profesora dará unas directrices como hizo Dédalo con Ícaro y los alumnos tendrán que seguir. Se realizará en el aula de psicomotricidad o en el patio, donde el alumnado ocupará la mayor parte del espacio y la profesora les irá diciendo que hacer: Dédalo dice que: *todos los niños que tengan el pelo largo tienen que tocarse la nariz.* Y así, sucesivamente pudiendo los alumnos ejercer de profesora y dictar las normas.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores y fragmento original.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de Aracne, donde aparecerá su marioneta junto con la de Atenea, para poder contar la historia.

Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llaman los personajes? ¿Porque Aracne era tan famosa? ¿Qué hizo Aracne para enfadar a Atenea? ¿Por qué Atenea se enfadó con Aracne? ¿En que convirtió Atenea a Aracne y a sus hijos?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Eligiendo el fragmento original de Ovidio:

“Vive pues, pero cuelga, aun así, malvada” dijo, “[...] tu castigo, para que no estés libre de inquietud en el futuro, declarada para tu descendencia y tus tardíos nietos [...]” (Ovidio, 2002: 131)

La profesora leerá junto a los alumnos y explicará lo que quiere decir Ovidio en ese fragmento preguntando a los alumnos si saben de qué parte de la historia contada anteriormente podría ser. Después, se realizará una reflexión sobre Aracne. Por qué se comporta así, qué es ser una persona orgullosa y qué consecuencias puede tener para nosotros mismos y para los demás.

ACTIVIDAD 4: LA TELA DE ARAÑA

Por último, se saldrá al patio o al aula de psicomotricidad, donde los alumnos realizarán una tela de araña gigante utilizando un ovillo de lana. Los niños estarán colocados alrededor del espacio. La profesora lanzará el ovillo, pero se quedará con un extremo. Y así sucesivamente hasta que todos los niños tengan agarrado una parte del ovillo.

De esta forma quedará una tela de araña gigante. Donde habrá dos niños que entren dentro e intenten pillarse. Cuando pillan a uno, a continuación, el que le ha pillado se coloca por fuera de la tela y el que estaba sujetando esa parte sale al medio. Y así sucesivamente intentando que participen todos.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original y ovillo de lana.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de la caja de Pandora. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Quién mandó hacer la caja? ¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Había cosas malas o buenas dentro de la caja? ¿Quién abrió la caja? ¿A quién dio la caja Pandora?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Esta vez se leerá un fragmento de Hesíodo:

Ordenó [...] a Hefesto mezclar cuanto antes tierra con agua, infundirle voz y vida humana y hacer una linda y encantadora figura de doncella semejante en rostro a las diosas inmortales. [...] (Hesíodo, 1978: 61)

La profesora leerá junto a los alumnos y explicará lo que quiere decir Hesíodo en ese fragmento preguntando a los alumnos si saben de qué parte de la historia contada anteriormente podría ser.

Después, se realizará una reflexión sobre si ellos también hubieran abierto la caja de Pandora o hubieran hecho caso a Zeus. Por qué ser prudentes y ver que la curiosidad es buena, pero dependiendo en que momentos.

ACTIVIDAD 4: NUESTRA CAJA DE PANDORA

Por último, la profesora dará una cajita a cada alumno donde tendrán que meter las letras del abecedario que vaya diciendo y que están esparcidas alrededor del aula, con el fin de que el alumnado cuando tenga todas las letras que ha ido diciendo la profesora, abra la caja y forme la palabra PANDORA.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original cajas pequeñas y letras del abecedario.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión del rey Midas. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Qué es lo que le hacía tan feliz al rey Midas? ¿Qué le pidió Midas al dios Dionisio? ¿Qué pasaba cuando Midas tocaba algo? ¿Cómo se siente Midas teniendo todo el oro que desea? Al final Midas pide a Dionisio que le quite su don, ¿Por qué?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Ovidio:

A éste el dios le dio el grato [...] de pedir un presente, [...]: “Haz que cuanto con mi cuerpo toque se convierta en bermejo oro. (Ovidio, 2002: 259)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora preguntará que si prefieren el mejor juguete del mundo o tener amigos y familia que los quiera. Les enseñará que ser egoísta o avaro no es bueno, que hay que ser generoso y no pedir más de lo que ya se tiene.

ACTIVIDAD 4: EL TESORO DEL REY MIDAS

Por último, se realizará una actividad en el patio o gimnasio del colegio. Consistirá en la búsqueda del tesoro del rey Midas. La profesora dividirá a los alumnos en grupos iguales, a cada grupo le dará un mapa del espacio en el que se encuentran con diferentes pistas marcadas con cruces donde en cada pista habrá una palabra. Cada equipo tendrá que conseguir todas las pruebas y formar la palabra: MITO.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original, mapa del tesoro, letras.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión del caballo de Troya. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Por qué comienza la guerra? ¿Cómo se llamaba la chica que se llevaron a Troya? ¿Qué se le ocurrió a Ulises para entrar en la ciudad amurallada? ¿Al final el caballo de madera entró en la ciudad?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Apolodoro:

Con el día los troyanos. al ver desierto el campamento de los griegos, creyeron que habían huido; llenos de júbilo, arrastraron el caballo y lo situaron ante el palacio de Príamo[...] (Apolodoro, 1985: 112)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora preguntará que si alguna vez ha trabajado en equipo para conseguir un objetivo, que deben esforzarse por las cosas.

ACTIVIDAD 4: EL SUELO ES AGUA

Por último, se realizará una actividad en el gimnasio. La profesora los dividirá en dos equipos, y les dirá que deberán cruzar sin pisar el suelo (agua) ayudándose entre sí. De tal manera que los alumnos estén situados encima de cojines y en fila india. Tendrán que ir colocando desde el último cojín hasta el primero para poder llegar a tierra, trabajando en equipo.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original y cojines.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión del talón de Aquiles. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llaman los personajes que aparecen en la historia? ¿Por qué Tetis quería que Aquiles fuera inmortal? ¿Cuál era la debilidad de Aquiles? ¿Aquiles era un chico fuerte y valiente? ¿Por qué Aquiles no llega a ser inmortal? ¿Dónde fue Aquiles a luchar?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Ovidio:

[...]Madre serás de un joven que, en sus fuertes años los hechos de su padre vencerá y mayor se le llamará [...]” (Ovidio, 2002: .263)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora preguntará si ellos también les pasa como Aquiles con su talón. Si hay cosas que no saben hacer pero que seguro que hay otras se les da de maravilla. Que entiendan que no siempre van a ser los mejores en algo y que cada persona es diferente.

ACTIVIDAD 4: NUESTRO TALÓN DE AQUILES

Por último, se realizará una actividad en el aula de psicomotricidad. La profesora utilizando objetos montará un circuito para que los alumnos vayan pasando individualmente. Cada uno tendrá un pañuelo en la parte del cuerpo, simulando su punto más delicado, como el de Aquiles. Por lo que tendrán que tener cuidado de que no sea golpeado y protegerlo.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original, objetos para montar circuito de relevos y pañuelos de tela.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de Orfeo y Eurídice. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Quién son los protagonistas de la historia? ¿Qué instrumento tocaba muy bien Orfeo? ¿Qué le paso a Eurídice mientras paseaban? ¿A qué lugar va Orfeo para recuperar a Eurídice? ¿Qué norma le dijo Hades para devolverle a Eurídice? ¿Orfeo obedece a Hades?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Ovidio:

“[...] Pues por las hierbas, mientras la nueva novia, cortejada por la multitud de las náyades, deambula, muere al recibir en el tobillo el diente de una serpiente” (Ovidio, 2002: 232)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora preguntará si ellos hubieran hecho caso a Hades y no haber mirado atrás o si por el contrario lo hubieran hecho. Es preciso insistir en que es muy importante tener paciencia con las cosas, que todo lleva su tiempo y que hay que aprender a saber esperar.

ACTIVIDAD 4: AL RITMO DE LA MÚSICA

Por último, se realizará una actividad en el gimnasio, donde la profesora pondrá música mientras esta suena los alumnos bailarán a su ritmo y cuando la pare se quedarán quietos como estatuas in poder moverse.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original y altavoz de música.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de la caja de Pigmalión y Galatea. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llaman los personajes que aparecen en la historia? ¿En qué trabaja Pigmalión? ¿Qué le pidió Pigmalión a la Diosa Afrodita? ¿Quién es Galatea? ¿Cómo se sentía Pigmalión porque Galatea solo era una escultura? ¿Se cumplió el sueño de Pigmalión de convertir en una persona a Galatea?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Ovidio:

Entonces [...], concibió el héroe palabras con las que a Venus diera las gracias, y sobre esa boca [...] su boca puso y, por él dados, esos besos la virgen sintió y enrojeció [...], vio a su amante. (Ovidio, 2002: 240)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora les intentará dar a entender que a veces si quieres hacer algo por muy imposible que sea y por mucho que digan los demás, podemos conseguirlo. Que no hay que renunciar y sobre todo no hay que dejar de lado nunca el amor y el cariño de las personas.

ACTIVIDAD 4: CANTAMOS Y BAILAMOS Y HACEMOS NUESTRA GALATEA.

Por último, la profesora pondrá una canción en el aula para que los alumnos se muevan y después les repartirá poco de plastilina con la que tendrán que hacer a su propia Galatea.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original, ordenador, pizarra digital y plastilina.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de Narciso y Eco. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llaman los protagonistas de la historia? ¿Qué criatura es y donde vive Eco? ¿Qué no puede hacer Eco? ¿Narciso se portó bien con Eco? ¿Cómo crees que se sintió Eco al ser rechazada por Narciso? ¿Qué le paso a Narciso al final de la historia?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Ovidio:

Ven [...] Vuelve la vista y, de nuevo, nadie al venir: “¿Por qué”, [...], “me huyes?”, [...] engañado de lavoz [...]: “Aquí unámonos”, dice, [...]: “Unámonos”, respondió Eco. (Ovidio, 2002: 67), Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora les preguntará si alguna vez se han sentido como Eco. Como cuando Narciso se burlaba de ella, pensando que solo repetía lo que él decía para reírse de él. Hacerles ver que no hay que burlarse de otras personas porque no sean como nosotros y ver que si lo hacen hay consecuencias negativas.

ACTIVIDAD 4: HABLAMOS SOBRE EL ECO Y CANTAMOS UNA CANCIÓN

Por último, la profesora pondrá una canción y les preguntará si conocen que es el Eco y si puede ser el personaje de la historia. <https://www.youtube.com/watch?v=CAduLmoTojk>

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original, ordenador y pizarra digital.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

ACTIVIDAD 2: BÚSQUEDA DE LA MISIÓN EN EL LABERINTO Y LECTURA DEL MITO.

A continuación, se volverá al laberinto para ver cuál es la misión que les deparara ese día. La ficha de Teseo se mueve hasta la misión de Ulises y Polifemo. Después de leer la historia, se utilizará el dado de lectoescritura con estas preguntas:

¿Cómo se llaman los protagonistas de la historia? ¿Qué criatura era Polifemo? ¿En qué trabaja Polifemo en su isla? ¿Cuándo Polifemo le pregunta a Ulises como se llama que le responde? ¿Por qué creéis que cuando Polifemo pide ayuda a sus amigos, estos no le creen porque dice que le ha robado nadie? ¿Al final Ulises escapa de la isla de Polifemo?

ACTIVIDAD 3: FRAGMENTO ORIGINAL Y REFLEXIÓN DEL MITO

Se pasará a leer un fragmento original de esta historia, en este caso de Homero:

Preguntaste, ciclope, cuál era mi nombre [...] y a decírtelo voy, [...] ese nombre es Ninguno. Ninguno mi padre y mi madre me llamaron de siempre y también mis amigos.' [...] (Homero,1993: 117)

Después, se realizará una reflexión con los alumnos. La profesora les hará entender que para conseguir lo que queremos hay que afrontar diferentes situaciones que no todo va a ser bueno que a veces pasaran cosas que no nos gusten, pero tenemos que seguir nuestro camino como paso con Ulises y Polifemo. Ulises a pesar de las circunstancias del camino pudo volver a casa con su familia.

ACTIVIDAD 4: NOS CONVERTIMOS EN ULISES Y POLIFEMO

Por último, se realizará una actividad en el aula de psicomotricidad. Habrá dos grupos, uno de ellos con los ojos tapados. La profesora utilizará materiales del aula para montar un pequeño circuito donde los alumnos tendrán que pasarlo, con el fin de que los que tienen los ojos tapados sean ayudados por los que no y viceversa.

Recursos: Bits, mural, dado de lectoescritura, marionetas, rotuladores de colores, fragmento original, pañuelos de tela, objetos circuito de psicomotricidad.

Temporalización: 60 minutos en total.

ACTIVIDAD 1: BITS DE INTELIGENCIA

En esta última sesión se volverá a pasar los *bits*, pero después se colocarán en la pizarra y la profesora irá llamando individualmente a cada alumno donde tendrán que identificar adecuadamente la tarjeta correcta, de esta forma se podrá evaluar individualmente y ver si a lo largo de estas tres semanas se han aprendido las tarjetas.

ACTIVIDAD 2: COMPLETAMOS LAS MISIONES DEL LABERINTO Y DESCUBIRMOS LA SORPRESA

Durante estas tres semanas los alumnos han ido superando cada misión que había en el laberinto. El último día se quedó en la de Ulises y Polifemo, por lo que la salida está muy cerca. La profesora moverá la ficha de Teseo para intentar sacarlo del laberinto, según la vayan diciendo los alumnos. Al final del laberinto nos encontramos una invitación. Se trata de una fiesta que van a dar en el gimnasio del colegio en honor a los dioses griegos.

ACTIVIDAD 3: EL OLIMPO

Esta última actividad se desarrollará en el gimnasio del colegio. Con ayuda de los padres de los alumnos la profesora habrá decorado previamente todo el espacio o parte de ello, con temática griega. Habrá cuatro rincones alrededor del espacio cada uno dedicado a una actividad diferente. Se dividirá los alumnos por grupos y cada grupo irá rotando en cada rincón.

Rincón de los disfraces: en este espacio encontraremos un baúl que tendrá diferentes disfraces y objetos que los alumnos utilizaran de la manera que ellos crean oportuna desarrollando así el juego simbólico y estableciendo relaciones entre los compañeros.

Rincón de los laberintos: en este espacio encontraremos diferentes laberintos, tanto dibujados en el suelo como hechos de diferentes materiales reciclados, lo que imprimirá a la actividad un aspecto didáctico. De esta manera se desarrollarán aspectos lógico-matemáticos (orientación espacial) y aprenderán tener paciencia.

Rincón de Pigmalión: en este espacio encontraremos diferentes materiales moldeables, como plastilina o arcilla, y los alumnos tendrán que usar su imaginación para construir lo que ellos crean.

Rincón de Aracne: en este espacio habrá un circuito utilizando un ovillo de lana gruesa, en el que estará colocado de tal manera que quede en forma de zigzag (de pared a pared). Los alumnos tendrán que atravesarlo sin tocar la lana.

Recursos: Bits, Invitación, disfraces, papel, tijeras, pinturas, ovillo de lana, arcilla y plastilina.

4. CONCLUSIONES

Como hemos podido ver a lo largo del trabajo el mito tiene un valor histórico y etiológico incalculable en nuestra sociedad. No solo por su interés literario, que también, sino por cómo historias tan antiguas se han ido adaptando y evolucionado hasta llegar a nosotros de diferentes formas: libros, series, películas e incluso arte, y han ido perpetuándose, a través de sucesivos cambios, que sin embargo garantizan su continuidad. A veces mantienen el mismo significado que tuvieron en origen, a veces las diferentes sociedades y épocas renuevan su interpretación con un sentido distinto, como en cierto modo hacemos nosotros a través de nuestra propuesta didáctica.

Todas estas historias siguen siempre el mismo patrón, es decir, han evolucionado con respecto a la historia original, eso está claro, pero cada una tiene un rasgo que la diferencia de las demás, aunque el tratamiento literario haya variado de un autor a otro. Eso ocurre porque el mito va más allá de ser solo un texto literario, es algo más profundo. Es capaz de transportarnos a la época de la Antigua Grecia a través de sus personajes, sus lugares, sus costumbres o paisajes en los que se basan, y a la vez se dirige de manera intensa a los problemas que cada uno de nosotros podemos experimentar en nuestro presente.

Cada protagonista que aparece en estos relatos tiene una personalidad muy bien desarrollada y caracterizada, pero a la vez se caracteriza de una manera genérica, lo que facilita la identificación de los receptores (en este caso, los niños). Los personajes del mito, incluidos los dioses, se distinguen por sus actitudes profundamente humanas que los lleva a cometer tanto errores como aciertos.

Es por eso por lo que gracias a estas antiguas historias podemos aprender valores tanto explícitos como implícitos. Muchos de estos valores son imprescindibles para educar a unos niños de Educación infantil. Por lo que es necesario que los niños se familiaricen con estas historias, que empaticen y sientan a los personajes como reales, y que reflexionen acerca de sus pensamientos sentimientos y emociones.

Aparte de la elección del mito como materia de enseñanza-aprendizaje, esta propuesta didáctica tiene como principal aportación el haber acudido a las fuentes grecolatinas originales y no a las muchas adaptaciones literarias actuales. Puede parecer algo arriesgado para un aula de 5 años, pero escogiendo los textos adecuados, simples, breves y concisos, los alumnos pueden entender el significado de estos y la historia que se les quiere transmitir, y tener un contacto temprano con las obras originales.

En conclusión, con este trabajo quiero demostrar que se puede llegar transmitir unos valores básicos a los niños de Educación infantil y hacerlo a través del mito, que por su propia naturaleza lleva siglos siendo transmisor de valores cambiantes y adaptables a cada contexto; que además de estos valores, los relatos de la mitología griega les pueden llegar a aportar conocimientos sobre cómo era una cultura a la que tanto debe la nuestra propia, y poco a poco irán descubriendo de esta forma algunos fundamentos del mundo que les rodea.

5. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

- Apolodoro. (1985). *Biblioteca*. (M. R. Sepúlveda, Trad.) Madrid: Editorial Gredos.
- Borges, J. L. (1949). La casa de Asterión. En *El Aleph* (págs. 1-2). Buenos Aires: Losada.
- Caballero, F. (2000). *La mitología contada a los niños e historia de los grandes hombres de Grecia*. Alicante: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.
- Castanedo, F. (Marzo de 2009). Las confesiones de Ariadna. *Revista de libros: Segunda época*(nº147).
- Grimal, P. (1989). *Diccionario de mitología griega y romana*. (F. Payarols, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Hesíodo. (1978). *Obras y fragmentos*. (A. Pérez Jiménez, & A. Mantínez Díez, Trads.) Madrid: Editorial Gredos.
- Hesíodo. (1990). *Poemas hesíodicos*. (M. A. Corbera Lloveras, Trad.) Madrid: Ediciones AKAL.
- Homero. (1993). *Odisea*. (J. M. Pabón, Trad.) Madrid: Editorial Gredos.
- Homero. (1996). *Ilíada*. (E. C. Güemes, Trad.) Madrid: Editorial Gredos.
- Kerenyi, K. (1958). *Los héroes griegos*. (C. Serna, Trad.) Girona: Editorial Atalanta.
- López, L. M. (2014). *Portal Clásico Mitología*. Obtenido de <https://portalmitologia.com/>
- López, V. C. (2009). Tradición clásica, una constante en la historia de Occidente. *Nueva revista de política, cultura y arte*(125), 108.
- López, V. C. (2013). La tradición clásica en España: miradas desde la Filología Clásica. *Minerva: Revista de filología clásica*(26), 17-51.
- Medrano, G. L. (2001). *Prometeos. Biografías de un mito*. Madrid: Trotta.
- Ministerio de Educación y Ciencia (España). Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. 5 de enero de 2008, núm. 5, pp. 1016-1036. [Consultado el 31 de mayo de 2020]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>
- ORDEN EDU/721/20008, de 5 de mayo, de *por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de educación infantil en la Comunidad de Castilla y León*.




Ovidio Nasón, P. (2002). *Metamorfosis*. (A. P. Vega, Trad.) Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Rodas, A. d. (1996). *Argeonáuticas*. (M. V. Sánchez, Trad.) Madrid: Editorial Gredos.

Tovar, M. P. (2017). Originalidad shakesperiana y herencia clásica en "El sueño de una noche de verano". *Tejuelo n° 26*, 41-62.

6. ANEXOS

Anexo 1: Tabla lista de control como método de evaluación.

			
Muestra interés por la mitología griega y sus personajes.			
Sabe utilizar la lengua como instrumento de comunicación.			
Puede llegar a comprender los fragmentos literarios originales.			
Siente curiosidad por la lectura de mitos y sus protagonistas.			
Llega a empatizar con los personajes de los mitos.			
Sabe reflexionar acerca de los valores que transmiten los mitos.			
Comprende la mayoría de las preguntas del dado de lectoescritura.			
Respeto el turno de palabra.			
Sabe mantener una escucha activa.			
Entiende lo que es trabajar en equipo.			

