

MITOLOGÍA

Proyecto educativo para el aprendizaje patrimonial a través de la mitología griega en Educación Infantil



Claudia Carrasco Quesada

Grado en Maestro en Educación Infantil

Curso 2015/16

RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de Grado consiste en un proyecto educativo cuyo fin es acercar al alumnado de Educación Infantil al patrimonio artístico y cultural por medio de la mitología griega. Se han elaborado materiales específicos para este proyecto, basándose en el constructivismo, el aprendizaje significativo y el principio de globalización. Se sustenta por la legislación actual en materia educativa, así como por las leyes específicas de patrimonio.

Palabras clave: Educación Infantil. Proyecto educativo. Patrimonio cultural. Mitología.

ÍNDICE

1. FUNDAMENTACIÓN	3
2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	5
3.JUSTIFICACIÓN	5
4.OBJETIVOS	8
4.1 Objetivos generales	8
4.2 Objetivos específicos.....	8
5. PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES	9
5.1 Metodología	9
5.2 Cronograma y temporalización	12
5.3 Actividades.....	12
6. RECURSOS	14
6.1 Recursos humanos.....	14
6.2 Recursos materiales.....	14
6.3 Recursos económicos	14
7. EVALUACIÓN.....	16
7.1 La evaluación del alumnado.....	16
7.2 Valoración del proyecto	16
7.3 Valoración de las familias	16
8. ANÁLISIS DAFO.....	17
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	21
Bibliografía	21
Webgrafía.....	22
ANEXOS.....	25
Anexo I: Información padres inicial.....	25
Anexo II: Invitación padres fiesta cierre proyecto	25
Anexo III:Cuaderno del docente	26
Anexo IV: Cuaderno didáctico del alumno.....	34
Anexo V: Canal de YouTube	37
Anexo VI:Evaluación del alumno/a	38
Anexo VII: Diario del proyecto	38
Anexo VIII: Análisis del proyecto	39
Anexo IX: Valoración de las familias	40

1. FUNDAMENTACIÓN

El acceso del niño y la niña a la Educación Infantil implica que su entorno pase del estrictamente familiar a extenderse y conocer otro tipo de entornos, brindándosele muchas más oportunidades de interactuar con lo que le rodea. Sin duda, es un momento privilegiado para acercarle al conocimiento del entorno, proporcionándole más realidades sobre las que aprender.

El presente trabajo de fin de Grado, en adelante TFG, nace del Real Decreto 1393/2007 del 29 de octubre, que establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

El Real Decreto 1027/2011 de 15 de julio marca las siguientes competencias que hemos puesto en práctica en la elaboración de este TFG: adquisición de conocimientos avanzados en el campo de estudio, aplicación de los conocimientos adquiridos en forma de ideas creativas e innovadoras; recopilación e interpretación de datos fundamentando una conclusión; organización y gestión del propio aprendizaje. He acudido a seminarios relacionados con la temática, investigado en distintas bases de datos (tales como Digibug, Google Scholar, Dialnet, Scopus, etc.), registros de artículos en revistas especializadas, así como la elaboración de un material didáctico demostrando la competencia digital.

La actual ley de educación **LOMCE** (2013) expone en su artículo 1 la relevancia de la educación como vía para la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida, es por ello que he enfocado distintas actividades propuestas para trabajar la no violencia y el acoso escolar desde la infancia. Esta misma ley, en su artículo 2, menciona la importancia de desarrollar en los entornos escolares aquellos valores que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres. Es bien conocido por todos que la mitología relega a la mujer a un segundo plano y, cuando la menciona, es como causante de males y sufrimientos. Es por ello que se han realizado las adaptaciones pertinentes para abordar los diferentes personajes, independientemente de su sexo, desde una perspectiva de equidad. Esta ley, en su artículo 111 bis, propone promover el uso de las TIC como medio didáctico para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje, por lo que en este proyecto educativo nos valdremos de herramientas digitales para desarrollar algunas de las actividades propuestas. Es importante destacar que, debido a que este proyecto está enfocado al alumnado de Educación Infantil, nos centraremos en el Real Decreto 1630/2006.

De igual modo, en la **Orden de 5 de agosto de 2008**, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, se establecen tres áreas: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; lenguajes: comunicación y representación y conocimiento del entorno. Brindaremos especial relevancia a esta última área, debido a que nuestro proyecto se sustenta y está respaldado por la educación patrimonial y el conocimiento del entorno. Aunque este TFG se basa en esta última área, no por ello se ha aislado de las dos anteriores, todo lo contrario, se ha construido un proyecto educativo que abarque por completo todas las áreas dispuestas por la legislación marcada.

En la **LEA** podemos ver reflejado en su artículo 29.1 la importancia de la participación de las familias en el proceso educativo del alumno/a, por ello hemos decidido involucrarles en este proyecto de forma indirecta (ayudando al niño/a a recopilar información) y de forma directa (realizando una fiesta final donde expondremos a las familias el material producido). He elaborado dos modelos de circular informativa para hacer llegar a los familiares, los cuales pueden consultarse en los anexos I y II. Asimismo, en el artículo 39 se trata la relevancia de emplear los derechos humanos y los valores como elementos transversales en la educación del niño/a, así como favorecer la igualdad entre hombres y mujeres, cuestión que abordamos en este proyecto, como he mencionado anteriormente. Se contempla también la importancia del respeto al medio ambiente y el cuidado del mismo, reflejado a su vez en este TFG. Por último, en esta ley, en su artículo 43.2, se hace mención al fomento de la expresión visual, musical, psicomotricidad y a un acercamiento al uso de las TIC, por lo que se han diseñado actividades en las que tratamos todas estas cuestiones.

Es importante destacar que en España contamos también con el **Plan Nacional de Educación y Patrimonio**, que afirma que únicamente se protege y conserva aquello que se conoce y por tanto se valora, por lo que en el currículum se contemplan diversos programas de actividades que forman al alumnado en este campo, incluyéndolo en las competencias básicas y en los contenidos de diversas etapas. Es una cuestión altamente relevante, puesto que es en el aula donde el niño y la niña pasan más tiempo y donde ha de sensibilizarse para trabajar su actitud crítica y comprometida con el Patrimonio.

2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En mi periodo de prácticas en el *Centro Infantil Lucero* he detectado un interés por parte de los niños hacia el mundo de la mitología. Los alumnos/as de mayor edad habían visto la película de *Hércules* de Disney y comentaban aspectos de este film. A partir de ello y por inquietud personal, comencé a indagar para documentarme sobre la mitología, ya que siempre me ha despertado la curiosidad. Decidí comenzar a buscar proyectos relacionados con esta temática y mi sorpresa fue mayúscula cuando descubrí que no había ningún proyecto sólido. Sí que he hallado blogs de centros donde se han realizado acercamientos a la mitología (véase en webgrafía), pero nada referente a ello en revistas de docencia, ningún estudio referido ni investigaciones.

Por tanto, decidí centrar este trabajo de fin de Grado en un proyecto educativo basado en la educación patrimonial y otros temas transversales a través de la mitología.

3. JUSTIFICACIÓN

Está más que demostrado que los niños/as tienen un gran interés hacia **la literatura** en forma de cuentos y otras narraciones. A través de ellas desarrollan y mejoran su competencia comunicativa, cuestión más que fundamental reflejada en el área específica del currículum (R.D. 1630/2006), decreto que regirá nuestro proyecto al no haberse derogado la LOE (2006) y en este contexto no haber sido modificada la Educación Infantil. Según Escalante y Caldera (2008), la literatura es un medio excepcional para transmitir la cultura y las áreas del saber, así como una excelente herramienta para acercar al niño/a al mundo de la lectoescritura, como potenciador de la imaginación y percepción del comportamiento humano. Es por ello que partiremos de los mitos heredados mediante la tradición oral para acercar al alumnado al mundo de la mitología y el patrimonio.

La animación también ha demostrado que el mundo de la mitología despierta el interés de los niños/as. Son numerosos los materiales audiovisuales destinados a la infancia basados en esta temática, tales como series de dibujos animados, películas, etc. Todos estos mitos han sido adaptados para ser aptos al nivel de desarrollo en la infancia.

Es destacable que este proyecto es **una introducción al concepto de historia y a la línea del tiempo**. Según Trepát (2011) algunos autores como Egan apuestan por introducir la historia desde la Educación Infantil, ya que considera que hay una continuidad entre el

pensamiento de los niños/as y el de los adultos. Añade que la mejor forma para hacerlo a través de las narraciones, porque estas son un recurso importante a partir del cual socializamos. Pueden ser cuentos, tradiciones, relatos, leyendas, tanto de tiempos cercanos como lejanos, trabajando más allá de la escala local, porque para él la imaginación que tengan que utilizar los niños/as para comprender estos textos es una poderosa herramienta de aprendizaje. Este mismo autor afirma que *“a partir de los cuatro años los cuentos sencillos con una secuencia temporal simple aparecen recientemente como una línea didáctica de gran interés para formación de la temporalidad [...] es a partir de los cinco años cuando se produce un rápido desarrollo de la temporalidad y la memoria.”* (pp. 60-61). Por tanto, es un momento cognitivo excepcional para abordar estas cuestiones.

Según Palma (2014) *“en un mundo en constantes cambios, todo se desestabiliza y hay que buscar nuevas herramientas que puedan dar respuesta, ayuden a dar equilibrio y solidez a la nueva realidad. Sobre las instituciones docentes [...] recaen muchas demandas de la sociedad, entre otras, la **Educación en Valores.**”* (p. 50). Recordemos que las escuelas son uno de los principales focos sociales del niño/a, por lo que nuestra labor es fundamental a la hora de transmitir a nuestros alumnos valores acordes a vivir sociedad.

Tal como afirma López (2005), **la educación emocional** es tan relevante como la académica, ya que educar implica el desarrollo integral de las personas, siendo sus emociones y la gestión de las mismas una cuestión fundamental para la persona. Esta autora considera que *“educar emocionalmente significa validar las emociones, empatizar con los demás, ayuda a identificar y a nombrar las emociones que se están sintiendo, poner límites, enseñar formas aceptables de expresión y de relación con los demás, quererse y aceptarse a uno mismo, respetar a los demás y proponer estrategias para resolver problemas.”* (p. 4). Considero que estos aspectos deben ser prioritarios en todos los niveles y especialmente en la Educación Infantil. Es por ello que he decidido centrar gran parte de las actividades de este proyecto en la identificación de las emociones propias y ajenas, la empatía y la autoestima, cuestión que se aborda, tal como marca el R.D. 1630/2006 en el área “conocimiento de sí mismo y autonomía personal”.

En el seminario internacional “La educación patrimonial como motor de cambio social: contextos múltiples inclusivos” dirigido por María Luisa Hernández Ríos, tuve el placer

de escuchar a **Olaia Fontal**, directora del observatorio de Educación Patrimonial en España, quien en su ponencia hizo especial hincapié en la relevancia de percibir el Patrimonio como un legado propio para preservarlo y valorarlo, cuestión que ha de abordarse desde la primera infancia con una estrategias metodológicas adecuadas.

Hemos de tener en cuenta que nuestra sociedad y cultura están fuertemente ligadas a la herencia grecorromana, principalmente en cuestiones patrimoniales. Muchas de las manifestaciones han pasado en forma de patrimonios materiales (monumentos, esculturas...) e inmateriales (gastronomía, música, tradiciones y leyendas...) que hacen del tema elegido un potencial de transmisión cultural y patrimonial de primer orden. Según Hernández, (2016):

“Es importante incidir en el valor que adquiere la educación patrimonial, ya que mediante ella, y gracias a la tarea de las instituciones, de los docentes y de los mediadores culturales, se puede contribuir a incrementar el papel social del Patrimonio. Trabajar conjuntamente para facilitar el acceso e inclusividad de toda la sociedad supone al mismo tiempo un derecho y un deber. En este sentido, la fuerza que adquiere la educación patrimonial conlleva una idea básica: cuanto más se conoce el patrimonio, se comprende y más se disfruta, aspectos que en cadena refuerzan los lazos identitarios de los y las estudiantes, contribuyendo sin duda a una mentalización de salvaguarda del mismo.”(p. 181).

Hemos decidido emplear como metodología **el trabajo por proyectos** ya que es prioritario partir de los intereses del alumnado, donde ellos son los creadores de su propio aprendizaje a través de la exploración, la manipulación y de las inquietudes que les van surgiendo a medida que el proyecto avanza. En una sociedad donde la información está a un click de distancia es fundamental proporcionar al alumno las herramientas para saber gestionarla y no basar el sistema educativo en un aprendizaje memorístico, para así educar ciudadanos con criterio y pensamiento crítico.

Se ha titulado este proyecto *MITOdoLOGÍA* realizando un juego de palabras entre metodología y mitología, ya que es una herramienta metodológica para acercar al niño al mundo del patrimonio a través de los mitos griegos.

Es importante reseñar también que este proyecto es **viable en cualquiera de las etapas** educativas, siempre realizando las adaptaciones pertinentes. La mitología es una temática

de interés para todo tipo de públicos y la diversidad de mitos permite seleccionar contenido de relevancia para todas las edades.

Por todo ello, he decidido centrar mi TFG en la educación patrimonial y emocional a través de la mitología griega, realizando un proyecto educativo destinado al alumnado del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivos generales

Aproximar a los niños y niñas de Educación Infantil al Patrimonio artístico y cultural y al entorno concreto a partir de la mitología y sus representaciones.

4.2 Objetivos específicos

A continuación se detallan los principales objetivos a alcanzar en cada sesión. En el anexo III se pueden ver en su totalidad.

Nombre de la sesión	Principales objetivos a alcanzar
Sesión 1: ¿Qué sé?	<ul style="list-style-type: none"> • Despertar la curiosidad del niño/a respecto a la temática principal del proyecto • Conocer qué sabe el alumnado sobre la antigua Grecia y su mitología
Sesión 2: ¿Qué quiero saber?	<ul style="list-style-type: none"> • Recabar la información aportada por los alumnos/as • Acercar al niño/a al mundo del artístico y patrimonial
Sesión 3: Zeus	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a Zeus y reconocer el monte Olimpo • Ver y valorar las representaciones artísticas de Zeus
Sesión 4: La ira de Poseidón	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a Poseidón, el dios del mar • Concienciar respecto al cuidado del medio ambiente
Sesión 5: La primavera	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la escucha activa • Desarrollar el gusto por el música clásica y reconocer algunos instrumentos.
Sesión 6: Prometeo y las cualidades	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las cualidades propias y ajenas y potenciar la autoestima • Fomentar la creatividad y la imaginación
Sesión 7: Narciso y Eco	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la propia imagen • Promover la motricidad fina

Sesión 8: Los seres mitológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento lógico-matemático • Identificar distintas partes del cuerpo
Sesión 9: Medusa	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la importancia de ver el interior • Potenciar actitudes de empatía
Sesión 10: Caballo de Troya	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar materiales con recursos de reciclaje • Potenciar el juego simbólico y la dramatización
Sesión 11: La caja de las emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener un clima de aula de escucha, comprensión y apoyo • Identificar, gestionar y expresar las emociones propias
Sesión 12: Eos y Titono	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar buenas prácticas ambientales como el reciclaje • Valorar a las personas mayores
Sesión 13: Teseo y el minotauro	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer actitudes de respeto • Desarrollar la escucha activa y la participación oral
Sesiones 14 y 15: Hércules	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el juego en grupo • Identificar diferentes personajes de la historia
Sesión 16: Vasijas y mosaicos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y valorar las vasijas y mosaicos griegos • Potenciar la creatividad
Sesión 17: ¡A cavar!	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el aprendizaje por descubrimiento • Descubrir cómo rescatamos el patrimonio de otras civilizaciones
Sesión 18: Ulises y Polifemo:	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar elementos a través de los sentidos • Desarrollar empatía hacia las personas invidentes
Sesión 19: El volcán de Hefesto	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar hipótesis previas a un resultado • Descubrir los volcanes y las erupciones
Sesión 20: El Olimpo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el juego simbólico y la autonomía personal • Acercar a las familias al proyecto

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

5.1 Metodología

Para la elaboración de las estrategias metodológicas me he basado en el constructivismo, que, según Díaz y Hernández (1999), considera que el alumno/a es el creador de su propio proceso de aprendizaje, por lo que se trata de un aprendizaje significativo. Esta misma autora afirma que *“para que realmente sea significativo, el aprendizaje debe relacionarse*

de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición de este por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje” (p. 21). Es por ello que he diseñado actividades iniciales para detectar qué conocimientos previos tiene el alumnado y cuáles son sus intereses para partir de ellos.

El Plan Nacional de Educación y Patrimonio aporta ciertas orientaciones que proponen modelos para llevar a cabo la educación patrimonial. Según Hernández (2016), el modelo didáctico basado en el alumnado establece que *“al ser la misión del docente facilitar los aprendizajes de su alumnado y, consciente de la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, emplea una metodología constructivista con la idea de hacer de los niños y niñas los actores de un aprendizaje que ha de conseguir optimizar recursos patrimoniales para conseguir reforzar las competencias del alumnado”* (p. 182).

He querido tener en cuenta también el principio de globalización que, según Salguero (2011) es la forma natural en la que los niños/as perciben las cosas, como un todo, no como partes aisladas. Esta autora determina que las propuestas educativas para Educación Infantil han de ser globalizadas debido a que el campo más próximo de experiencias para el niño/a es la propia realidad que no está parcelada, sino que en cada manifestación hay implícitos factores de tipo diverso: expresivos, psicomotores, cognitivos, etc. A su vez, considera que por falta de madurez cognitiva, el alumnado de este ciclo no está capacitado para realizar un análisis individual de estos aspectos.

En el marco legislativo, encontramos en la **Orden del 5 de agosto de 2008**, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil, se expone en el artículo 3 que *“las áreas del currículo se organizarán desde un enfoque globalizador y deben entenderse de manera interdependiente y planificarse, consecuentemente, de forma integrada y contextualizada, acomodando su desarrollo a las características, intereses y necesidades de los niños y niñas. Deben ser, pues, consideradas como contextos significativos de aprendizaje, tanto de hechos y nociones como de actitudes, valores, normas, procedimientos, habilidades y destrezas, contribuyendo así al desarrollo de los niños y las niñas, que irán consiguiendo cada vez mayores competencias.”* Por ello, todas las actividades programadas se entrelazan y complementan entre ellas, con la intención de reforzarse las unas a las otras.

MITOdoLOGÍA se ha elaborado desde un perfil profesional, procurando que todo el material sea lo más real posible. Por tanto, he diseñado una empresa ficticia denominada *Musarte*, que es la que ha creado este proyecto, integrado en una colección de cuadernos con distintas temáticas. Además se han elaborado dos materiales: el cuaderno didáctico del alumno y el cuaderno del docente.

He elaborado **el cuaderno del docente** con la intención de que, teniéndolo en sus manos, cualquier persona pueda desarrollar todo el contenido y las actividades propuestas. Lo he realizado yo misma íntegramente y la tarea de investigación y selección de la información adecuada ha sido ardua. Además de realizar una introducción al mundo de la mitología griega, he querido exponer al docente pautas como la temporalización de las sesiones, los objetivos y contenidos de las mismas, los cuentos que he elaborado personalmente con la intención de aportar a cada mito una enseñanza y/o valor adecuado al nivel de desarrollo cognitivo del niño/a y las actividades propuestas fuera del cuaderno didáctico. Es importante destacar que, aunque he modificado sustancialmente algunos mitos, ha sido prioritario respetar los personajes y elementos principales de cada historia. Puede consultarse el cuaderno del docente en el anexo III.

También he elaborado por completo el **cuaderno didáctico del alumno/a**, donde mi principal objetivo ha sido “resumir” en una actividad cada sesión, a modo de consolidación de los conocimientos adquiridos. He seleccionado a Zeus, dios del Olimpo, como personaje central que guía al niño/a a lo largo del cuaderno. Al reverso de cada actividad este dios indica qué ha de realizarse referenciando el mito y a las actividades que se indican para cada sesión. Pueden verse las actividades del cuaderno didáctico en el anexo IV.

También he creado un **canal de YouTube** con enlace https://www.youtube.com/channel/UC7FGpUBaX5YpbR_UuNAmQDA donde he aunado todo el contenido digital a emplear a lo largo del proyecto. Este canal es de acceso público, por lo que se podrá facilitar la dirección web a las familias para así involucrarles más aún en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede verse una imagen del canal en el anexo V.

5.2 Cronograma y temporalización

ABRIL 2016				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
4 Asamblea inicial y Cartel	5 Info y Mapa conceptual	6 Zeus	7 Poseidón	8 Hades y Perséfone
11 Prometeo. Cualidades	12 Narciso	13 Seres mitológicos	14 Medusa	15 Caballo de Troya
18 Caja de Pandora	19 Eos y Titono	20 Laberinto del minotauro	21 Hércules	22 Hércules
25 Vasijas y mosaicos	26 Arqueología	27 Ulises y polifemo	28 Hefesto	29 Fiesta del Olimpo

Se llevará a cabo durante las cuatro semanas completas del mes de abril de 2016, en sesiones diarias de una hora aproximadamente. Siempre dependerá de los ritmos de alumnado y de la situación de cada día, siendo flexibles en este aspecto.

Tendremos en cuenta también las necesidades que vayan apareciendo en el transcurso del proyecto, es decir, si los alumnos/as deciden que quieren ampliar la información y conocimientos de un mito en concreto o investigar sobre algo específico, se respetará.

5.3 Actividades

He programado veinte sesiones, en las que se trabajará cada día sobre un personaje/mito con una intención didáctica. Por cuestiones de limitación de espacio, las actividades de las diferentes sesiones pueden consultarse en el cuaderno del docente (anexo III), pero paso a detallar brevemente cada una de las sesiones:

Nombre de la sesión	Aspectos que se abordan
Sesión 1: ¿Qué sé?	Conocimientos previos. Asamblea. Introducción al proyecto.
Sesión 2: ¿Qué quiero saber?	Asamblea. Puesta en común de información. Relevancia en el arte. Otras mitologías. Inicio del mapa conceptual.
Sesión 3: Zeus	Asamblea. El Olimpo. Representaciones de Zeus en el arte.

Sesión 4: La ira de Poseidón	Asamblea. Mitocuento y comprensión del mismo. Cuidado del medio ambiente.
Sesión 5: La primavera	Asamblea. Mitocuento. Musicograma. La orquesta y sus instrumentos.
Sesión 6: Prometeo y las cualidades	Asamblea. Mitocuento. Escucha activa y expresión oral. Las cualidades y la autoestima. Creatividad.
Sesión 7: Narciso y Eco	Asamblea. Mitocuento. Motricidad fina. La autoimagen. El eco.
Sesión 8: Animales mitológicos	Asamblea. Creatividad. Clasificación. Las partes del cuerpo.
Sesión 9: Medusa	Asamblea. Mitocuento. Psicomotricidad y equilibrio. Empatía.
Sesión 10: Caballo de Troya	Asamblea. Vídeo con marionetas. Dramatización. Reciclaje.
Sesión 11: La caja de las emociones	Asamblea. Mitocuento. Las emociones propias y ajenas y gestión y expresión de las mismas. Expresión oral.
Sesión 12: Eos y Titono	Asamblea. Mitocuento. La vejez. El reciclaje.
Sesión 13: Teseo y el minotauro	Asamblea. Mitocuento. El arte. Psicomotricidad. Creatividad. Grafomotricidad.
Sesiones 14 y 15: Hércules	Película. Descripción de personajes. Juego motriz. Agilidad mental.
Sesión 16: Vasijas	Representaciones artísticas. Motricidad fina. Creatividad
Sesión 17: ¡A cavar!	La arqueología. Aprendizaje por descubrimiento.
Sesión 18: Ulises y Polifemo	Asamblea. Mitocuento. Los sentidos. Las personas invidentes.
Sesión 19: Hefesto	Experimentación. Volcanes. Formulación de hipótesis.
Sesión 20: El Olimpo	Fiesta final del proyecto. Hábitos de alimentación saludable. Visita de las familias

6. RECURSOS

He procurado que los materiales requeridos para el desarrollo de este proyecto educativo sean asequibles para cualquier tipo de centro, independientemente de sus recursos económicos. Por tanto, emplearemos materiales reciclados, de papelería, etc. que fácilmente podemos conseguir a bajo coste.

6.1 Recursos humanos

Contaremos especialmente con la ayuda de las familias que, generalmente, suelen implicarse mucho en las actividades que se programan en este ciclo.

De igual modo, buscaremos el apoyo de la comunidad escolar en general: AMPA, colectivos de la ciudad y distintas entidades.

6.2 Recursos materiales

He seleccionado materiales reciclados, tales como cartón, elementos de desecho, sábanas viejas, bricks de leche o zumo.

Como recursos impresos, únicamente necesitaremos bits de inteligencia, detallados en el punto siguiente.

Los recursos digitales han sido agrupados en el canal de YouTube del proyecto: vídeos, representaciones, fragmentos de películas, material musical, etc.

El resto de materiales que emplearemos en el proyecto se detallan en el punto siguiente junto a su coste.

6.3 Recursos económicos

Los únicos recursos con coste serán los materiales, puesto que ha sido prioritario en el diseño del proyecto seleccionar recursos de bajo precio para que la cuestión económica no sea un impedimento a la hora de llevarlo a cabo. A continuación paso a reseñar un cálculo aproximado del coste de estos materiales:

Tipo de material	Coste
Cartel de dioses (sesión 1)	1,90 €
información recabada con ayuda de las familias (sesión 2)	0€
Mapa de Europa (sesión 2)	0€
Papel continuo. 25 metros (sesión 2)	6,70€
Rotuladores (sesión 2)	Material de aula

Imágenes de representaciones en el arte de Zeus, del monte Olimpo y del templo de Zeus (Sesión 3)	0€
Gomets (Sesión 4)	0,90€
Algodón (Sesión 5)	1€
Pegamento. 5 barras (Sesiones 5,7, 9, 10, 12 y 13)	5€
Lápices de colores (Sesiones 5, 8 y 9)	Material de aula
Bits de inteligencia con diferentes seres y objetos (Sesión 6)	0€
Papel de aluminio (Sesión 7)	2,50€
Papel de seda amarillo (Sesión 7)	1,90€
Palitos de madera (Sesiones 7 y 16)	0,90€
Imágenes de animales mitológicos (Sesión 8)	0€
Bolsas o cajitas para clasificar (Sesión 8)	0€
Folios (Sesión 8)	Material de aula
Cinta adhesiva (Sesión 8)	Material de aula
Lana. 3 ovillos (Sesiones 9 y 13)	6,40€
Tijeras (Sesiones 9 y 12)	Material de aula
Bricks reciclados (leche, zumo, etc.) (Sesión 10)	0€
Caja de cartón (Sesiones 10, 11 y 12)	0€
Pintura de dedos (Sesión 10)	Material de aula
Bits de inteligencia de emociones (Sesión 11)	0€
Materiales de desecho (Sesión 12)	0€
Cinco plantas en macetas (Sesión 13)	12,40€
Imágenes de cerámica, y mosaicos griegos (Sesión 16)	0€
Arcilla (Sesiones 16 y 19)	4,90€
Agua (Sesión 16)	0€
Plastilina de colores (Sesión 16)	Material de aula
Pintura de caras (Sesión 18)	4,95€
Elementos para reconocer con los sentidos (Sesión 18)	0€
Bol (Sesión 19)	1,50€
Bicarbonato sódico (Sesión 19)	2,90€
Colorante alimentario (Sesión 19)	1,80€
Vinagre (Sesión 19)	0,45€
Gel lavavajillas (Sesión 19)	1€
Sábanas blancas (Sesión 20)	0€
Cintas verdes y doradas (Sesión 20)	3€
Purpurina (Sesión 20)	2€
Mosto. 5 botellas (Sesión 20)	7,80€
Pan. 6 barras (Sesión 20)	4,80€
Miel (Sesión 20)	3,45€
COSTE FINAL	78,15€

Hemos de tener en cuenta que gran número de materiales detallados en la lista anterior son de uso común en un aula de Educación Infantil, por lo que no supondrán coste alguno al tenerlos disponibles.

7. EVALUACIÓN

Tal y como marca el **Real Decreto 1630/2006** en su artículo 7, llevaremos a cabo una evaluación global, continua y formativa, para identificar los aprendizajes adquiridos por el niño, principalmente mediante la observación directa y sistemática. De igual modo, evaluaremos la propia práctica educativa, la validez del proyecto, la adecuación del mismo y recibiremos una evaluación externa por parte de las familias de forma anónima.

7.1 La evaluación del alumnado

Siempre será individualizada y la realizaremos en tres momentos:

Evaluación inicial: donde comprobaremos los conocimientos previos de nuestro grupo clase sobre la temática del proyecto.

Evaluación continua: principalmente observacional, la realizaremos a lo largo de todo el proceso. Nos permitirá ir adaptando el proyecto en base a los intereses e inquietudes del alumnado. Reflejaremos en un diario de proyecto todas aquellas anotaciones que estimemos oportunas, así como las posibles modificaciones a tener en cuenta en siguientes puestas en práctica del proyecto. (Véase un ejemplo en el anexo VII).

Evaluación final: nos basaremos en un cuestionario que nos guíe a la hora de reconocer si el alumno/a ha alcanzado o no los objetivos propuestos.

7.2 Valoración del proyecto

Tras la realización del proyecto, analizaremos las distintas anotaciones realizadas en el diario de aula y seguiremos la tabla de análisis detalladas en el anexo VIII.

7.3 Valoración de las familias

A su vez, realizaremos una encuesta a las familias donde, de forma anónima, podrán valorar el proyecto llevado a cabo, las dificultades encontradas, sugerencias, etc. (Ver anexo IX).

8. ANÁLISIS DAFO

Debilidades

- ❖ Requiere competencia digital
- ❖ Conceptos en profundidad pueden resultar complejos
- ❖ Dificultad ante visitas de expertos

Fortalezas

- ❖ Materiales elaborado específicamente
- ❖ No necesita explicación previa
- ❖ Temática novedosa y de interés
- ❖ Introducción al concepto de historia y tiempo
- ❖ Investigación y documentación
- ❖ Educación emocional, en auge
- ❖ Canal YouTube

Amenazas

- ❖ Requiere un esfuerzo extra por parte del docente
- ❖ Posible incompatibilidad con la programación del centro
- ❖ Necesidad de medios audiovisuales

Oportunidades

- ❖ Interés del niño/a
- ❖ Se ha elaborado un perfil profesional
- ❖ Despierta interés de docentes y alumnado en las prácticas
- ❖ Requiere una inversión pequeña
- ❖ Creencia en el proyecto
- ❖ Viable en otras etapas educativas

Tras la elaboración de este análisis, he concluido en que son mayores las fortalezas y oportunidades que el mismo brinda que sus debilidades y amenazas. Por lo general, los aspectos negativos son producto del análisis externo, lo que implica que, en algunas ocasiones, no podrá modificarse el proyecto para solventarlas.

Debilidades

A medida que he ido elaborando el proyecto, he ido observando las debilidades que podía presentar y realizando modificaciones para solventarlas. Considero que podría ser una de ellas que el proyecto requiere cierta competencia digital por parte del docente, por lo que para algunas personas podría ser complicado realizar ciertas actividades.

También he reseñado que puede que algunos conceptos que se abordan, si se hace en profundidad, puede ser complejo para el nivel de desarrollo cognitivo y madurativo del

alumnado, aunque creo que no se debe subestimar al niño de Educación Infantil, puesto que, como he mencionado a lo largo de este TFG, diversos autores determinan que está más que preparado para asumir ciertos conocimientos como el concepto de historia o de tiempo.

Hemos de tener en cuenta también la posible dificultad a la hora de recibir las dos visitas de expertos que hay programadas: un arqueólogo y un viticultor, pero específico en las observaciones de cada una de las sesiones que el/la docente podrá asumir este rol en caso de que no sea posible la visita.

Fortalezas

Creo oportuno reseñar como fortaleza que este proyecto ha requerido una ardua tarea de investigación, documentación y formación, por lo que se ha elaborado con un amplio conocimiento de la materia. Asimismo, considero que el haber hecho toda la programación de forma detallada, crea un material que puede llevarse a cabo sin explicación previa alguna, por lo que cualquier docente puede comenzar a trabajar con MITODOLOGÍA de forma inmediata. También considero una fortaleza que el material ha sido elaborado específicamente para el proyecto, como los mitocuentos, por lo que está adaptado por completo a las diferentes actividades y sesiones.

Tal y como se detalla en el cuerpo de este TFG, la mitología es una temática que despierta el interés y la curiosidad del niño/a, esto puede ser considerado fortaleza porque nos hará captar la atención del niño rápidamente.

Detecto como fortaleza que en este proyecto se realiza una introducción al concepto de Historia y Patrimonio, por lo que puede sernos de utilidad como introducción a otros proyectos relacionados. De igual modo, a día de hoy la educación emocional está en momento de auge, por lo que se presenta como oportunidad que abordemos este aspecto en diversas sesiones. La mitología es una temática novedosa para la Educación Infantil, ya que al ser algo compleja para el adulto, suele apartarse a un lado. Por último, recordemos que el canal de YouTube creado para este proyecto permite acceso libre al contenido, por lo que las familias pueden estar involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y reforzar contenidos desde casa.

Amenazas

He creído conveniente determinar que puede ser una amenaza que este proyecto requiere un esfuerzo extra por parte del docente, el cual no todos están dispuestos a asumir. Es por ello que he querido detallar al máximo cada sesión, facilitando todas las herramientas para poder llevarlas a cabo.

De igual modo, no todos los centros poseen proyectores y/o medios audiovisuales, aunque por lo general en infantil es habitual o, al menos, disponer de un ordenador en el aula.

Podemos considerar amenaza la falta de implicación del equipo docente, así como la posible incompatibilidad con la programación del centro, por lo que puede darse el caso de que este proyecto sea considerado no viable, aunque tengamos en cuenta que como está basado en el principio de globalización, se abordan aspectos que pueden tratarse en cualquier otro proyecto o programación, tales como la competencia comunicativa, el pensamiento lógico-matemático o la psicomotricidad.

Oportunidades

Considero oportunidad el interés que despierta en el niño el mundo de la mitología, lo cual he podido comprobar personalmente en mi periodo de prácticas. He podido encontrar multitud de contenido de animación, tales como series y películas, lo que respalda esta afirmación. Es importante destacar también que se ha creado una empresa ficticia con una imagen corporativa y logotipos, los cuales aportan mayor imagen de profesionalidad.

Me parece reseñable que ha despertado un gran interés en las docentes y el alumnado del centro en el que he realizado mis prácticas, pero por cuestiones organizativas no ha sido posible llevarlo a cabo. He ido creando este proyecto teniendo en cuenta todos los contra que pudiera encontrar y, por la situación actual, he creído fundamental que el presupuesto para llevar a cabo el proyecto fuera lo más bajo posible, para que así la cuestión económica no fuese impedimento a la hora de aplicar MITODOLOGÍA, por lo que he suprimido salidas del centro que implicarían un aumento del coste total. Debemos tener en cuenta también la viabilidad del proyecto en otras etapas educativa, lo que puede brindar mayores oportunidades.

Por último, considero una gran oportunidad que creo firmemente en el proyecto, por lo que a la hora de presentarlo a una institución educativa, les transmitiría mi convencimiento y pasión en MITOdoLOGÍA.

En conclusión, la elaboración de este proyecto educativo ha conllevado un arduo trabajo de investigación y documentación, pero que he disfrutado realizando hasta el último detalle. Considero que he podido reflejar y aplicar todos los conocimientos adquiridos en mi formación académica. Ha supuesto para mí una vía de refuerzo de mi vocación, en la que me he demostrado que soy capaz de realizar una programación completa. Personalmente, me alegro de haberme basado en la educación patrimonial, pues creo que el arte y la cultura son herramientas clave para desarrollar personas más receptivas y sensibles, cualidades que estimo fundamentales en una sociedad cada vez más impersonal y donde los detalles pasan desapercibidos. Mi intención, sin duda, ha sido transmitir al destinatario de este proyecto la grandiosidad de la cultura y mitología griegas, un mundo lleno de matices y con enseñanzas implícitas que, a pesar de los siglos, está más vigente que nunca. No todo el mundo tiene la suerte de ser adentrado en el mundo artístico y cultural, el contexto social y familiar es determinante, por ello MITOdoLOGÍA es un recurso que puede proporcionar al niño/a la visión de un camino artístico repleto de belleza y expresividad, el cual podrá continuar a través de su inquietud personal, pues ya tendrá la herramienta más valiosa: el deseo de conocer.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bibliografía

De los Reyes, J.L. (2011) *Didáctica de las Ciencias Sociales: vida cotidiana, conocimiento de sí mismo y autonomía personal*. En Rivero, M. P. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. (pp. 65-86). Zaragoza: Mira Editores.

Díaz, A.F. y Hernández R.G. (1999). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. (pp 13-33). México: Mc Graw Hill.

Escalante, D., & Caldera, R. (2008). *Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer*. *Educere*, 12(43), 669-678.

Grimal, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

Hernández Ríos, M. L. (2016). El patrimonio cultural y natural en la didáctica de las Ciencias Sociales. Enseñar, aprender y sensibilizar. En Licerias, A. y Romero, G. (Coords.) (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales. Fundamentos, contextos y propuestas*. Madrid: Ediciones Pirámide. (pp 163-192)

Hernández Ríos, M. L. (2010). Trabajar el patrimonio histórico-artístico y cultural con maestros en formación de educación infantil. *Actas del II Congrés Internacional de Didactiques*. Gerona: Universidad.

López, È. (2005). *La educación emocional en la educación infantil*. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (54), 153-168.

Trepat, C. (2011). *La cultura y la vida en sociedad: ejes temáticos*. En Rivero, M.P (coord.), *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. Zaragoza: Mira Editores. (pp. 97-108).

Palma Valenzuela, A. (2014). *Educación para la Paz. Cuadernos de trabajo*. (p. 56). Granada: Editorial técnica AVICAM.

Salguero, M. J. C. (2011). *La globalización en educación infantil: una forma de acercarse a la realidad*. *Pedagogía Magna*, (11), 189-195.

Bibliografía consultada

Castillo, Á. G. (2006). *básica de la educación infantil: conocer y comprender a los más pequeños* (Vol. 104). Narcea Ediciones.

Estepa, J. (2016). *La educación patrimonial en la escuela y el museo: investigación y experiencias* (Vol. 178). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

García Gual, C. (2014). *Historia mínima de la mitología*. Madrid: Turner.

López Trujillo, F. (2008). *Breve historia de la mitología griega*. Madrid: Nowtilus.

Legislación

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, nº 295, 2013, 10 diciembre.

Ley de Educación de Andalucía (LEA) (Ley 17/2007, 10 de diciembre). *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, nº 252, 2007, 26 de diciembre.

Ley orgánica de Educación (LOE) (Ley Orgánica 2/2006, 3 de mayo). *Boletín Oficial del Estado*, nº106, 2006, 4 mayo.

Orden del 5 de agosto de 2008, por el que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía. BOJA.

Real Decreto 1027/2011, de 15 de julio, por el que se establece el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior. BOE nº185.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

Webgrafía

Plan Nacional de Educación y Patrimonio. En línea:
<http://ipce.mcu.es/pdfs/PNEducPatrimonio.pdf> (Recuperado 11 de marzo, 2016)

www.freelogoservices.com (Recuperado 13 de mayo, 2016)

<http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/poseidon-y-el-reino-submarino-leyenda-griega-para-ninos/> (Recuperado, 21 de abril, 2016)

Blogs con proyectos referentes a la temática de este TFG

<http://retosinfantiles.blogspot.com.es/2011/06/mitologia-de-la-antigua-grecia.html>

(Recuperado 5 de marzo, 2016)

<http://nubenubita.blogspot.com.es/2011/04/la-mitologia-griega.html> (Recuperado 7 de marzo, 2016)

<http://tumeaprendes.com/mitologia-clasica-para-nins/> (Recuperado 5 de marzo, 2016)

<http://es.slideshare.net/silveriagarcia/proyecto-mitologa-para-nis> (Recuperado 7 de marzo, 2016)

<http://elmarescolorazul.blogspot.com.es/2015/11/proyecto-infantil-3-anos-icaro-el.html>
(Recuperado 5 de marzo, 2016)

<https://picasaweb.google.com/106715189873643258926/ProyectoMitologia>
(Recuperado 7 de marzo, 2016)

Imágenes empleadas en el proyecto

<http://decorartelo.com/es/vinilos-adhesivos/347-vinilo-cenefa-griega.html> (Recuperado 16 de marzo, 2016)

<http://previews.123rf.com/images/hatza/hatza1211/hatza121100031/16557924-zeus-dibujos-animados-Foto-de-archivo.jpg> (Recuperado 18 de marzo, 2016)

<http://www.decoracionia.com/imagenes/mesas-3.jpg> (Recuperado 21 de mayo, 2016)

<https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKunX6T71bSeLKRwIVvE5k9f-lt4E4aJiihCXzLEi4LYetLXgv> (Recuperado 30 de abril, 2016)

<http://image.slidesharecdn.com/fuego-130424064346-phpapp01/95/actividades-de-2-ciclo-de-educacin-infantil-bit-de-inteligencia-fuego-36-aos-1-638.jpg?cb=1366785914>
(Recuperado 17 de abril, 2016)

<http://cdn5.dibujos.net/dibujos/pintados/201210/casco-romano-de-guerrero-culturas-roma-pintado-por-grafittity-9721494.jpg> (Recuperado 12 de abril, 2016)

http://www.panaderiaestrella.es/iconos/espiga_logo.png Recuperado 12 de abril, 2016)

http://cache3.assetcache.net/xc/185896278.jpg?v=2&c=IWSAsset&k=2&d=QSIPoDS82bE9RQbC3Q_06fgDAEf6KR8FqDocCK9QLHEDvUCf6hNrb1d0F5DqKYKM0

Recuperado 12 de abril, 2016)

<http://www.planetacurioso.com/wp-content/uploads/2016/03/nube-lluvia-acertijo.png>

(Recuperado 17 de abril, 2016)

https://0.s3.envato.com/files/115588077/ancient%20colonnade_preview.jpg

(Recuperado 17 de abril, 2016)

<http://www.rosyglc.com/Pictures/zdCns/gallo4.png>(Recuperado 21 de marzo, 2016)

www.puzzlesjunior.com (Recuperado 21 de marzo, 2016)

http://www.annarborcil.org/wpcontent/uploads/2015/09/under_the_sea_corals_cartoon_fish_abstract_hd-wallpaper-1843137.jpg (Recuperado 2 de mayo, 2016)

http://images.clipartlogo.com/files/ss/thumb/513/51310342/quirky-drawing-of-a-empty-tin_small.jpg (Recuperado 2 de mayo, 2016)

http://2.bp.blogspot.com/_qLN8RLCflg/SOLCeIOJWxI/AAAAAAAAAGY/EXc_UMoLjkk/s320/Botellas+PET.gif (Recuperado 2 de mayo, 2016)

https://encryptedtbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ4QXiCTLj_RLtez7Rbf2BvAS7NINtC6FPQ6EaZbNZPh_nTLuRFVw (Recuperado 2 de mayo, 2016)

https://pixabay.com/static/uploads/photo/2011/08/15/01/08/cigarette-end-8683_960_720.png (Recuperado 2 de mayo, 2016)

https://image.freepik.com/vector-gratis/siluetas-griega-gooddessa_62147505477.jpg (Recuperado 7 de mayo, 2016)

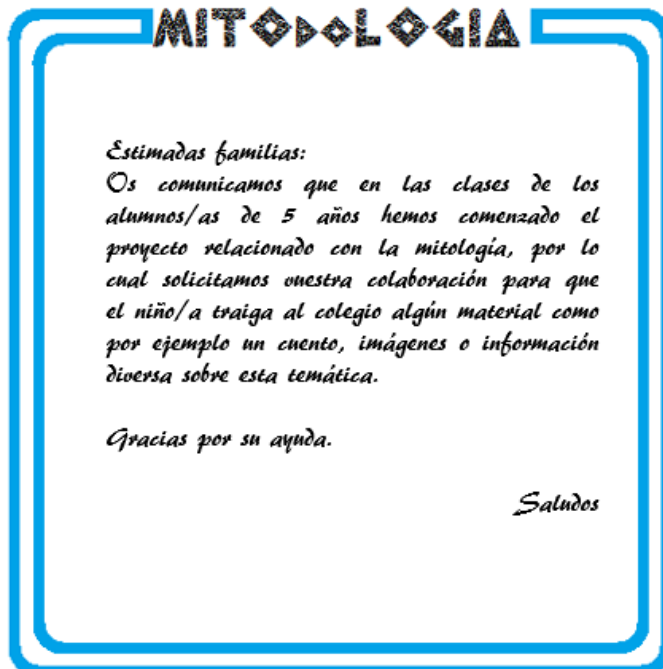
<http://galeria.dibujos.net/naturaleza/meteorologia/relampago-pintado-por-rayo-7558878.html> (Recuperado 11 de abril, 2016)

<https://parvulines.files.wordpress.com/2011/08/armadura-de-dios-efesios-6.jpg> (Recuperado 11 de abril, 2016)

[http://4.bp.blogspot.com/_iU_rhBOHsw/T4dVUCub7FI/AAAAAAAAFss/09ly5mJVat8/s1600/vulcao+para+colorir+\(5\).jpg](http://4.bp.blogspot.com/_iU_rhBOHsw/T4dVUCub7FI/AAAAAAAAFss/09ly5mJVat8/s1600/vulcao+para+colorir+(5).jpg) (Recuperado 11 de abril, 2016)

ANEXOS

Anexo I: Información padres inicial



Anexo II: Invitación padres fiesta cierre proyecto



Anexo III: Cuaderno del docente



1. INTRODUCCIÓN

Según Aguirre y Esteban (1994), el hombre siempre ha considerado que aquellos elementos del mundo que no podía entender ni explicar, eran obra de una deidad. Todo lo que le rodea lo asocia a unas representaciones que se personifican con rasgos humanos. Estos dioses son físicamente igual a nosotros pero también erran, se enfadan, aman y celan. Según esta afirmación, cuando un griego veía una fuerte tormenta, pensaba que Zeus había enviado aquellos rayos y truenos. La mitología busca explicar el mundo y el comportamiento humano.

Este cuaderno del profesor complementa y orienta al docente para llevar a cabo el proyecto MITODOLOGÍA, siendo una herramienta para adentrarse en el mundo de la mitología griega, así como para conocer en profundidad el desarrollo de cada sesión propuesta. No solo se especifica qué debe realizar el alumno en cada actividad del cuaderno didáctico, sino que se ofrecen una serie de propuestas e indicaciones sobre cómo mostrar al niño cada personaje basándonos en el principio de globalización. Abordaremos temáticas tan diversas como la educación ambiental, la autoestima o el respeto.

Se han elaborado una serie de mitocuentos de forma específica para este proyecto, los que serán un punto de partida en cada sesión.

En el capítulo de "actividades" podrá encontrar una tabla de análisis de la sesión, donde se indica la temporalización, objetivos y contenidos tanto de la sesión como de la actividad del cuaderno didáctico y los recursos que se precisan para llevarla a cabo.

Si desea ampliar esta información, le recomendamos encarecidamente el diccionario Grimal, cuya referencia bibliográfica puede encontrar al final de este cuaderno.

Esperamos sea de su agrado e interés este cuaderno que se le presenta y que disfrute en el desarrollo del proyecto con su alumnado tanto como nosotros programándolo.

3

Hades



Hermano de Zeus y dios del mundo subterráneo y de los muertos. Vive en el inframundo, donde impide que las almas se escapen ayudado por demonios y otros personajes como Caronte el barquero. El mito más conocido que protagoniza es el rapto de Perséfone, que veremos más adelante. Se le representa mediante un cuerno de abundancia, haciendo referencia a las riquezas subterráneas de las minas.

Poseidón



Hermano mayor de Zeus y dios del mar. Levanta tempestades, agita las olas y hace crecer manantiales. No solo domina el mar, sino también ríos y lagos. Se hace referencia a Poseidón en numerosos mitos, entre ellos distintos pasajes de la *Ilíada*. Se le suele representar con un tridente y sobre un carruaje tirado por bestias submarinas.

Deméter



Hay contrariedades conforme a esta diosa. Grimal (1981) la denomina diosa del trigo y Graves (1990) diosa de las frutas, hierbas y cereales. Por tanto, podemos definirla como la diosa de la tierra cultivada. El mito más famoso en el que interviene Deméter es el rapto de su hija Perséfone por parte de Hades, origen de la primavera, el cual veremos a lo largo de este proyecto. Suele representarse con una espiga o una amapola.

Hefesto



Hijo de Zeus y Hera, es considerado dios del fuego, de los orfebres, herreros, albañiles y carpinteros. En la *Ilíada* se le describe como un dios cojo y se le implica en la creación de Pandora. Se le hace poseedor de una fragua en el monte Olimpo, donde crea las armas de los dioses, entre ellas las sandalias aladas de Hermes o el famoso cinturón de Afrodita. Velázquez pintó *La fragua de Vulcano* en 1630.

Aphrodita



Diosa del amor y la belleza y esposa de Hefesto. Se la describe como una diosa promiscua que repartió numerosas maldiciones debido a su ira. Ligada al origen de la guerra de Troya por el mito de las tres manzanas. Tenía un cinturón mágico, que consiguió que la amasen con locura. Se dice que nació del mar, siendo una de sus representaciones más famosas *El nacimiento de Venus* (1485) de Botticelli. Según Graves (1990) su símbolo era una paloma.

5

Atenea



Diosa de las batallas, la sabiduría y la artesanía. Estaba armada con una lanza y una égida, una especie de coraza. Aparece en la *Ilíada* y en la *Odisea*, siendo protectora de Ulises y Heracles. Grimal (1981) afirma que se le atribuye la invención del aceite de oliva. Era habitual que se la eligiera como protectora de ciudades, levantándose numerosos templos en su nombre.

Ares



Dios de la guerra, hijo de Zeus y Hera. Se le describe en numerosos mitos como un dios inculto y maleducado y no siempre vence en las batallas que libra. Tiene un idilio amoroso con Afrodita, lo que despierta los celos de Hefesto.

Apolo



Dios de la música, la poesía, la medicina y el tiro con arco, era generalmente representado como un ser extremadamente hermoso. Levantaba pasiones entre hombres y mujeres, mortales e inmortales. Uno de los mitos más identificativos de este dios es el de su relación con Dafne, el cual representó Bernini en una escultura denominada *Apolo y Dafne*.

Artemisa



Diosa de la caza y las mujeres solteras. Armada con un arco como su hermano Apolo, es considerada vengativa. Era muy venerada en todas las regiones griegas, siendo su santuario más importante el de Éfeso.

Hermes



Considerado como el dios del comercio y mensajero de los dioses del Olimpo, se le atribuye la invención del alfabeto. Es habitual verle representado con unas sandalias aladas.

6

3. LAS SESIONES

3.1 Sesión 1: ¿Qué sé?

Temporalización	Una sesión de 40 minutos aproximadamente.
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: cartel de los dioses.
Desarrollo	Sin mencionar nada al respecto, ubicaremos en el aula un gran cartel, en el que figuren los dioses del Olimpo. Cuando el alumnado haga referencia a ello cambiaremos de tema, para así despertar aún más su curiosidad. En el tiempo destinado al proyecto, comenzaremos a comentar la imagen. Mediante preguntas iremos descubriendo qué sabe nuestro alumnado sobre mitología y sus personajes. Les explicaremos los griegos asociaban todo lo que no podían explicar a una deidad que se encargaba de ello, pero que a día de hoy la ciencia ha demostrado cómo es el ciclo del agua, cómo crecen las plantas, etc.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Despertar la curiosidad del alumno respecto a la temática principal del proyecto ◆ Descubrir qué sabe el alumnado sobre la antigua Grecia y su mitología ◆ Desarrollar la expresión oral
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conocimientos previos ◆ Búsqueda y selección de información ◆ Introducción al proyecto

7

3.2 Sesión 2: ¿Qué quiero saber?

Temporalización	Una sesión de 30 minutos aprox.
Recursos	Humanos: ayuda de las familias, docente y alumnado Materiales: información recabada por los padre, mapa de Europa, papel continuo, rotuladores
Desarrollo	Los niños traerán material de casa, donde se habrán documentado inicialmente con sus padres. Comentaremos que la mitología está basada en historias, que fueron escritas hace más de 2000 años por autores como Homero y Ovidio en distintas partes de Grecia. Veremos en un mapa de Europa dónde se ubica este país. Hablaremos también de que hay otras mitologías, como la romana, la nórdica o la egipcia. Hablaremos de la importancia de la mitología conforme al arte, ya que ha sido fuente inspiradora para los artistas a través de los siglos; hay numerosas representaciones en forma de escultura, pintura, cerámica, etc. Dispondremos en el aula un mural de papel continuo, donde crearemos un mapa conceptual que iremos completando según avance el proyecto.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Recabar la información aportada por los alumnos y unificarla ◆ Desarrollar la expresión oral ◆ Acercar al niño al mundo del arte y del patrimonio mueble ◆ Potenciar el pensamiento lógico-matemático (a través del mapa conceptual)
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Autores de los mitos ◆ Ubicación espacio-temporal de la mitología ◆ La importancia de la mitología en el arte. Representaciones.
Observaciones	En caso de que ningún alumno aporte material, será el/la docente quien comenzará exponiendo la ubicación de esta civilización.

8

3.3 Sesión 3: Zeus

Temporalización	Una sesión de 35 minutos aproximadamente.
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: imágenes de representaciones en el arte de Zeus, del monte Olimpo y del templo de Zeus. Cuaderno didáctico.
Desarrollo	Hablaremos sobre Zeus, dios del cielo y de la tierra, dios del rayo y mandamás del Olimpo. Comentaremos que la mitología ubica a los dioses en el monte Olimpo, la montaña más alta de Grecia. Veremos imágenes reales de este monte y comenzaremos a indagar sobre la figura de Zeus. Hablaremos del templo que se le construyó en Olimpia, que era de marfil y oro, que fue considerada una de las maravillas del mundo antiguo y hablaremos sobre la leyenda que había en torno a esta escultura. Veremos representaciones de Zeus en el arte y comentaremos que era padre de Hércules, personaje que veremos más adelante. Incluiremos a Zeus en el mapa conceptual. Haremos la actividad del cuaderno didáctico, en la que deben completar el contorno del rayo y dibujar uno, así como darle color.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conocer la morada de los dioses y ver su aspecto real. ◆ Conocer al dios Zeus y sus cualidades. ◆ Ver y valorar las representaciones de Zeus en el arte.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ El monte Olimpo ◆ Representaciones de Zeus en el arte
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollar la grafomotricidad ◆ Reproducir una imagen dada

⚡: Hay diversas leyendas en torno a la estatua de Zeus en el templo de Olimpia. Algunos escritos narran que, cuando Pidas concluyó su construcción, pidió al dios un símbolo de su aprobación, ante lo cual Zeus lanzó un rayo cerca de él. También se cuenta que, cuando Calígula ordenó que la estatua fuera decapitada y destruida, la escultura rió a carcajadas, espantando a los soldados.

9

3.4 Sesión 4: La ira de Poseidón

Temporalización	Una sesión de 50 minutos aprox.
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: cuento de Poseidón. Vídeo del canal de YouTube. Cuaderno didáctico.
Desarrollo	Con el alumnado reunido en asamblea, narraremos el mitocuento de Poseidón. Al finalizar, haremos un debate, con preguntas de comprensión como: ¿Quién era el dios de mar? ¿A dónde iba? ¿Por qué se enfadó? ¿Qué hizo? Hablaremos sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y observaremos cuadros y esculturas relacionadas con el personaje. Veremos un fragmento de la película de la sirenta, ubicado en el canal de YouTube. Les explicaremos previamente que en esta animación le han cambiado el nombre por Tritón. Añadiremos a Poseidón en nuestro mapa conceptual. Haremos la actividad del cuaderno didáctico, en la que deberán marcar qué elementos son basura.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conocer al dios de mar ◆ Promover la escucha y la comprensión oral ◆ Desarrollar la concienciación del cuidado del medio ambiente
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Poseidón, el dios del mar ◆ El cuidado del medio ambiente
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Potenciar la discriminación visual

10

MITOCUENTO: EL VIAJE DE POSEIDÓN

Poseidón era el dios del mar. Tenía un potente tridente con el que controlaba las aguas. Vivía en su palacio submarino, gobernando con justicia a todos los animales acuáticos. Tenía una gran botica blanca y siempre viajaba en su carro, tirado por caballos de mar.

Poseidón casi nunca salía del agua, porque era el lugar donde estaba más cómodo, pero una vez al año su hermana Zeus lo invitaba a salir a la tierra para comer juntos.

Eso año, Poseidón preparó la mejor comida que se podía imaginar: ensalada de algas rojas y escogió un gran regalo para su hermana: un collar de coral. Cuando estaba listo, salió a su carro y empezó a salir a la superficie muy muy rápido. Al ascender, la cabeza sobre el agua, descubrió que había una excursión de niños en la playa, consumo y juguetes.

Como Poseidón no podía marcharse ante los humanos, se escondió detrás de unas rocas. Y desde allí vio la peor de las imágenes: cuando los niños se marchaban a casa dejaron tirada la arena llena de botellas, plásticos y botellas. El dios del mar se enfadó muchísimo, lanzó su tridente y lo agitó, haciendo que las aguas crecieran más y más, hasta tocar toda la playa. Los olas chocaban fuertemente contra las rocas, se levantó una gran tempestad, los pescadores que estaban en un muelle cercano tuvieron que huir rápidamente.

Cuando Poseidón se calmó, agitó de nuevo su tridente y las aguas volvieron a la calma. Estaba muy triste por haber visto cómo aquellos niños no habían respetado su reino. Fue un trabajo muy duro recoger toda aquella basura, pero todos los animales lo ayudaron. Las tortugas recogieron las botellas, los delfines guardaron todas y cada una de las botellas y los peces cogieron todas las botellas. Todo había vuelto a ser tan bello como antes.

Desde entonces, cada vez que veas que el mar está muy agitado, es mejor que no te acerques, porque significa que alguien ha ensuciado el reino de Poseidón y se ha enfadado mucho.


Recuerda, siempre que vayas de visita a la playa, debemos dejarlo todo muy muy limpio, para a nadie le guste que ensucien su casa y mucho menos a un dios.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

11

3.5 Sesión 5: La primavera

Temporalización	Una sesión de 50 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: vídeos del canal de YouTube, algodón, pegamento, lápices de colores.
Desarrollo	Contaremos el mitocuento en asamblea y observaremos cuadros y esculturas relacionadas con el mito. Veremos el musicograma del vals de las flores y el vídeo de la orquesta Classical Concert Chamber interpretando en directo la primavera de Vivaldi (Canal de YouTube). Reconoceremos los distintos instrumentos y cantaremos la parte central de la pieza con la siguiente letra: <i>La primavera llegó y el campo ya floreció porque es primavera. Las flores ya están brotando, los pájaros van cantando, bailando, que ya es primavera.</i> Añadiremos a Hades en el mapa conceptual. Haremos la actividad del cuaderno didáctico, donde deberán colocar los elementos propios de cada estación.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Potenciar la escucha y la comprensión oral ❖ Asociar sonidos a imágenes ❖ Reconocer diferentes instrumentos musicales y nombrarlos ❖ Desarrollar el gusto por la música clásica ❖ Memorizar frases cortas de una canción.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La explicación de las estaciones según la mitología Griega ❖ Musicograma del vals de las flores. ❖ La orquesta. Instrumentos.
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar la imagen que pertenece a cada estación. ❖ Decorar cada imagen con los elementos propios que la caracterizan.



12

MITOCUENTO: EL RAPTO DE PERSEFONE

Érase una vez un tiempo donde siempre era primavera. Las flores nunca se marchaban y los campos siempre eran verdes. Deméter, la diosa del trigo y los cereales, llenaba de frutos los árboles y sembraba cosas nuevas. Su hija Persefona bailaba en los prados, recogiendo flores y cantando con sus amigas.

Un buen día Hades, el dios del mundo subterráneo lo vio y quedó completamente enamorado de ella. Al volver a su templo pensó y pensó cómo podía conseguir al amor de aquella muchacha a síst un plan.

Volvió a la pradera donde desde el día anterior había visto a Persefona y allí estaba sembrando, cantando y bailando. Hades se acercó con su carro apilado con todas las flores y cogió a Persefona en brazos, llevándola en su carro tirado por caballos hacia el mundo subterráneo.

Deméter, la madre de la muchacha, estaba desesperada al no encontrarla. Recorrió todos los campos, las ciudades y los montañas buscando a su hija. Pero no la encontraba. Estaba cada vez más triste y al pasar tantas horas buscando a su pequeña, un tanto tiempo no fueron para cultivar flores, árboles o campos que le que para a poco se fueron secando. Lo hizo del sol no llegaba a la tierra y la muchacha se iba marchitando.

Mientras tanto Persefona lloraba día y noche, no era feliz en el mundo subterráneo.

¿Qué te pasa, querida? -le preguntaba Hades.
-No me quieres aquí, quiero volver con mi madre, -respondió la chica.
Hades le llevó las mejores flores de su reino, pero no eran tan bellas como las de la tierra. Hizo que compusieran algunas canciones para Persefona para ella se las escuchara.
-Si que hacen lo posible por hacerme feliz, pero esto no es mi lugar. No puedo imaginar la vida sin volver a ver a mi madre, sin bailar con mis amigas, sin recoger las flores de los campos. Dígales volver por favor, -suplicó Persefona.
En el Olimpo, Deméter suplicaba a Zeus que le devolviera a su hija. Él había visto como desde que la madre no había cultivado los campos, los hombres y las mujeres estaban hambrientos al no tener comida. Así que al día del cielo decidió hablar con su hermano Hades. Deméter al mundo subterráneo y descubrió a Hades triste por la infelicidad de Persefona y a esta llorando por no poder ver a su madre.
Zeus y Hades hablaron sobre lo que había pasado y finalmente llevó a Persefona para que volviera a ser feliz junto a su madre.
Cuando la muchacha se marchó con Zeus, volvió la vida atrás y descubrió a Hades llorando, triste porque perdía para siempre a su esposa. Persefona sintió mucho pena por el dios, que la había tratado muy bien y había hecho todo lo posible por hacerla feliz. Así que se disculpó a él y a Zeus y los dijo:
-No imagino estar sin mi madre, pero tampoco quiero abandonarla a Hades, que tanto ha hecho por mí. Así que, de los diez meses del año, seis estaré junto a mi madre, sembrando los campos y cultivando los árboles. Los otros seis los pasaré junto a Hades y los frutos de los árboles serán, no subterráneos sino en el sol.
Así nació el invierno, tiempo en el que todos esperamos que vuelva Persefona, rodeada de las flores y primavera.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

13

3.6 Sesión 6: Prometeo y las cualidades

Temporalización	Una sesión de 40 minutos aprox.
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: cuento del mito adaptado. Bits de inteligencia.
Desarrollo	Contaremos el mitocuento adaptado de Prometeo. Veremos cuadros y esculturas relacionadas con el mito. Hablabamos sobre nuestras cualidades mediante preguntas abiertas: <i>¿Cuáles tengo? Si pudiera cambiar algo de mí, ¿qué sería? ¿Qué animal me gustaría ser y por qué?</i> Cada alumno describirá a un compañero, resaltando sus cualidades. Se entregará a cada niño/a una tarjeta con una imagen de cualquier persona, animal o cosa. Posteriormente, cada uno comenzará con la frase: "si fuera... sería..." Posteriormente y se incluirá a Prometeo y Epimeteo en el mapa conceptual y los alumnos harán la actividad del cuaderno didáctico, donde se dibujarán con las cualidades que les gustaría tener.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propiciar la escucha y la comprensión oral ❖ Identificar las cualidades propias y de los demás ❖ Potenciar la autoestima y la valoración del otro ❖ Fomentar la creatividad y la imaginación ❖ Desarrollar el lenguaje y la expresión oral
Contenidos	Las cualidades
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Potenciar la creatividad y la imaginación ❖ Desarrollar la autoestima

14

MITOCUENTO: EL REPARTO DE LAS CUALIDADES

Zeus encargó a Prometeo distribuir todas las cualidades, facultades y armas naturales entre todos los seres nacidos.

Confió en la sabiduría y el sentido común de Prometeo para esta misión tan importante. Pero este tenía un hermano, Epimeteo, menos responsable, que pasó a Prometeo la delega a él hacer la distribución.

-Hermano, déjame hacer el reparto, paso muchas horas observando a los animales y sé perfectamente con qué tengo que equipar a cada uno de ellos. - pidió Epimeteo.

-Es una tarea muy importante, de este reparto depende que una especie sobreviva o no, es mucha responsabilidad para ti. -Le respondió Prometeo.

-Confía en mí, no lo fallaré. -Lo dijo su hermano.

Así que Prometeo cedió a los ruegos de su hermano y le dejó hacer la divina tarea.

Epimeteo se apresuró a llenarla a callo, dando a unos animales la fuerza ligera, otros, defensas, escudillas, a otros la rapidez (girasoles, ligeros, veloces), a otros la agilidad y la facultad para volar (comadreja, murciélagos, aves, mariposas), a los más débiles les dio de aguas serenas o de aguas turbulentas para poderse defender (avispa, serpiente, serpientes), a los más lentos les concedió capacidades a los resaca (el pez con puntas lisas, caracoles, pez globo), a los que vivían en zonas frías los protegió con una gruesa piel y abundante pelo (morsa, foca, osos polares), de tal forma que todos los seres de la tierra tuvieron de las armas suficientes para poder sobrevivir.

Epimeteo estaba muy orgulloso del reparto que había hecho: todos los animales eran realmente perfectos. Para su felicidad no le duró mucho, pues se había dado cuenta de que había gastado todas las cualidades y aún le faltaba alguien: el hombre. Ya no le quedaban ni fuerza, ni velocidad, ni unas serenas aguas ni siquiera una gruesa piel para protegerse del frío. Acusado por lo que había pasado y sin saber qué hacer, pidió ayuda a su hermano.

Prometeo fue a ver el trabajo y vio a todos los especies animales equipadas, cada una con las facultades y las armas naturales que le permitieron sobrevivir. Pero cuando vio al hombre desnudo y sin recursos, le dio mucha pena y decidió ayudar a aquel ser que desaparecería en poco tiempo de la tierra.


Para ayudar a su hermano, Prometeo cogió chipsas del fuego de la fragua de Hefesto, el dios constructor de las mansiones del Olimpo y de los armarlos de los grandes héroes, y se las dio a los seres humanos. Esos chipsas eran el arte y la inteligencia. Gracias a este don, los hombres pudieron fabricarse vestidos para protegerse del frío, construir armas para cazar y cosas para defenderse de las fieras, de este modo, el hombre, padre de nacimiento, se convirtió en el dueño y señor de la naturaleza.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

15

3.7 Sesión 7: Narciso y Eco

Temporalización	Una sesión de 45 minutos aprox.
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito de Narciso, papel de aluminio. Cuaderno didáctico del alumno, papel de seda amarillo, palitos de madera verdes y pegamento
Desarrollo	Contaremos el mitocuento de Narciso y Eco en la asamblea. Observaremos cuadros y esculturas relacionadas con los personajes. Haremos del eco y dónde puede escucharse. Crearemos nuestro propio narciso con papel arrugado amarillo y un palito verde. Realizaremos nuestros rostros en papel de aluminio, como un reflejo. Se entregará a cada alumno un trozo de papel y con la ayuda de sus manos irá moldeando el papel hasta que tome la forma de su rostro. Al concluir, los colocaremos decorando el aula. Incluiremos a Narciso y a Eco en el mapa conceptual. Realizaremos la actividad del cuaderno didáctico, en la que deberán colocar todos los elementos de forma correcta sobre la mesa.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconocer la imagen propia ◆ Conocer el eco ◆ Promover la motricidad fina ◆ Reconocer la flor de Narciso
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La autoestima ◆ Reconocimiento de sí mismo ◆ La flor de narciso ◆ Hábitos de alimentación saludable
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconocer los diferentes elementos de la comida ◆ Potenciar la motricidad fina



16

MITOCUENTO: NARCISO Y ECO.

Era una chica muy inteligente, siempre estaba investigando en los campos, analizando el comportamiento de las mariposas, observando los hongos, etc. Estaba tan ocupada en su tarea que apenas comía. Pasaba el tiempo y cada vez Eco estaba más y más delgada, hasta que acabó convirtiéndose únicamente en una voz, que repetía lo que los demás decían. Una tarde, preocupado por las presencias Narciso, un chico con el pelo dorado, los ojos azules y una gran sonrisa.

Eco quería ser amiga de Narciso, ya que siempre estaba sola en sus aventuras. Así podría tener un compañero con el que compartir sus expediciones. Al escuchar un ruido, Narciso preguntó:

-¿Hola?

-¿Hola? contestó Eco.

-¿Quién hay ahí? -preguntó Narciso.

-¿Ahí? -Respondió Eco.

-¿Con que te estás riendo de mí. -Dijo Narciso empezando a enfadarse.

-De mí. -Contestó Eco.

La joven empezó a agacharse, porque quería presentarse a Narciso y saludarle, pero únicamente podía repetir lo último que él había dicho.

-¡Basta ya! -Gritó Narciso.

-¡Ya! -Contestó Eco.

Enfadado, Narciso se apartó de los arbustos, llegando a un pequeño lago. Eco intentó avanzar de que el agua tenía un potente hechizo: todo el que se mirara quedaría completamente enamorado de su propia imagen, pero no pudo decirle absolutamente nada.

Narciso se agachó a beber agua y al mirarse y se quedó fascinado de su reflejo. Intentó besarse, pero olvidó el agua, cuando los ríos y los ríos.

El muchacho se quedó tanto tiempo, que decidió estar mirándose para siempre y como jamás se alzó, acabó convirtiéndose en una flor, a la que hoy día llamamos Narciso.

Si Eco hubiera comido lo suficiente, habría tenido bastante fuerza para avisar a Narciso. Desde entonces su voz suena en los campos y en otros lugares, intentando avisar a quien sigue algún peligro.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

17

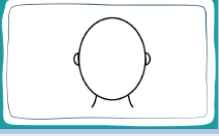
3.8 Sesión 8: Los seres mitológicos.

Temporalización	Una sesión de 30 minutos aproximadamente.
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: imágenes de animales mitológicos, cajas de clasificación, folios en blanco, lápices de colores, cinta adhesiva.
Desarrollo	Mostraremos a los alumnos distintas imágenes sobre animales mitológicos, con los que analizaremos las distintas partes del cuerpo de cada uno, mediante preguntas como: ¿Se parece a una persona? ¿A qué animal os recuerda? ¿Puede volar? ¿Qué poder creéis que tiene este animal? Posteriormente los clasificaremos atendiendo a diferentes criterios: animal/humano, corre/vuela/nada, tiene boca/pico, tiene pelo/plumas. Haremos la ficha del cuaderno didáctico, donde el alumno creará su propio animal mitológico.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Potenciar la creatividad ◆ Desarrollar el pensamiento lógico-matemático ◆ Identificar las distintas partes del cuerpo
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Animales mitológicos ◆ El cuerpo humano ◆ Clasificación ◆ Cualidades
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Potenciar la creatividad y la imaginación ◆ Desarrollar la grafomotricidad

18

3.9 Sesión 9: Medusa

Temporalización	Una sesión de 50 minutos aproximadamente.
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito, cuaderno didáctico, lápices de colores, lana, tijeras y pegamento.
Desarrollo	Reunidos en asamblea, contaremos el mito de Medusa. Realizaremos preguntas de comprensión lectora. Añadir al mapa conceptual a Perseo y a Medusa. Realizaremos un juego motriz, en el que uno de los alumnos será Medusa. Contra la pared, contará hasta tres, tiempo en el que el resto deberá desplazarse hacia él. Al terminar de contar, el alumno se girará, momento en el que el resto debe quedar quieto para "no convertirse en estatuas". Si al girar ve a algún alumno moverse, quedará descalificado, pasando a ser ayudante de Medusa. Cuando un alumno consiga llegar hasta la pared de Medusa, habrá finalizado el juego. Puede repetirse tantas veces como los alumnos quieran. Posteriormente realizarán la actividad del cuaderno didáctico, dibujando el rostro de Medusa y haciéndole pelo con lana de colores.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Tratar la importancia de ver más allá del físico Potenciar actitudes de empatía Desarrollar la motricidad gruesa Fomentar la cuenta regresiva
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Valores: empatía, perdón y ayuda Motricidad gruesa
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar de la motricidad fina Reconocer las distintas partes del rostro



19

MITOCUENTO: LA MIRADA DE MEDUSA

Perseo era hijo de Zeus, como Hércules. No era tan fuerte como su hermano, pero tenía un corazón muy grande. En uno de sus viajes, así que uno día llamado Medusa, era muy muy bella. Sería que nadie podía verle el pelo más bonito que ella ni mujer serpiente. Siempre era cruel y se reía de los demás, así que los dioses le castigarán. Su precioso pelo se convirtió en serpientes y, para que no volvieran a traer mal a los demás, le hicieron otro peinado con el que, cada vez que miraba mal a alguien, le convertían en piedra automáticamente.

El tiempo pasó y ya nadie quería acercarse a Medusa por miedo a ser convertido en estatua, así que se quedó sola. Pasaba los días en una casa abandonada. Ya no podía mirarse en el espejo ya que sus reflejos habían desaparecido y se veía convertida en piedra.

Perseo sintió pena por Medusa y decidió ayudarla. Pidió a Atenea, la diosa guerrera, que le diera un escudo de plata y comenzó el camino en busca de la muchacha. Pasados días su fuerza para poder cruzar los mares y Hércules le dejó sus alas para poder saltar las montañas rápidamente.

Cuando llegó a Libia, descubrió a Medusa dormida. Perseo sintió simpatía por la habitadora, pero temió y desvió a la muchacha. Él le miró a través del escudo plateado sostenido como reflejo para que no la convirtiera en estatua.

¿Quién eres? -Preguntó Medusa.
Soy Perseo, hijo de Zeus y voy a ayudarte. - Respondió él.
¿Maldito, no quieres hacerme daño. - Respondió ella con voz triste.
Mi gran corazón me ha traído hasta aquí. Los dioses me han ayudado a llegar, así que podrás perdonarme. - Le dijo Perseo.
No puedo ir hasta el mundo Olimpo si descuidas, está demasiado lejos y me convertirán en muchas gente a la que convertiré en piedra. - Le dijo Medusa.
-Tengo una idea. -Le dijo el muchacho. -Si que estás sorprendida por haberme visto de los demás. Confía en mí, mirará a tus ojos y así que no me convertirá una miradita de odio, así que no me convertirá en piedra.
Medusa pensó que no quería transformarse en estatua si la única persona que había hablado con ella desde que había sido habitada, pero también sentía en su corazón que permitía volverla a ser de nuevo. Así que se le quitó las lágrimas y alzó la mirada, descubriendo los ojos confundidos de Perseo. Los dos rieron y se abrazaron y Zeus lo vio todo desde el Olimpo. En ese mismo momento, desfiló el hadas y los serpientes desaparecieron de la cabeza de Medusa, devolviéndole sus castaños rizos, pero ya no eran igual que antes. Ahora también un increíble poder, hasta que se pusiera con el interior de los perseguidos.


Agradecida por todo ello, habló con el dios del viento Eolo y tras unirse su mágico poder, él le repartió por todo el mundo haciendo que todos los hombres miraran la fuerza que también las personas que se cruzaban en su camino.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

20

3.10 Sesión 10: Caballo de Troya

Temporalización	Una sesión de una hora aproximadamente.
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito, cuaderno didáctico, bricks de leche, pegamento, caja de cartón, pintura de dedos.
Desarrollo	Nos inspiraremos en el mito de la guerra de Troya. Veremos el video del canal de YouTube en el que nos explican la historia mediante marionetas. Recrearemos la guerra de Troya mediante la dramatización. Se dividirá al alumnado en dos equipos. Uno de ellos elaborará una fortaleza con bricks de leche y el otro creará un caballo a partir de una caja grande de cartón. Una vez que los niños y niñas hayan hecho los materiales, pasaremos a la representación. Los troyanos abrirán las puertas para recibir el regalo y, cuando estén dormidos, el caballo se abrirá y de su interior saldrá el ejército, habiendo una lucha en la que los griegos vencerán. El docente podrá ir guiando la representación si es preciso. Añadiremos a Ulises en el mapa conceptual. Haremos la actividad del cuaderno didáctico, donde deberán reconocer las cinco diferencias entre las imágenes.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> conocer la historia de la guerra de Troya Elaborar materiales con recursos reciclados Potenciar el juego simbólico y la dramatización
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> La guerra de Troya Juego simbólico y dramatización Materiales con elementos de reciclaje
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> Potenciar la discriminación visual Fomentar la memoria



21

3.11 Sesión 11: La caja de las emociones

Temporalización	Dos sesiones de aproximadamente 20 minutos cada una
Recursos	Humanos: Docente, equipo de apoyo y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito de Pandora, caja de las emociones, bits de inteligencia con estados de ánimo y en blanco.
Desarrollo	Comenzaremos en la zona de asamblea, donde la docente narrará el mitocuento de Pandora. Realizaremos una ronda de preguntas de comprensión. La siguiente sesión comenzará en el momento en que los alumnos llegan al aula. Antes de comenzar la asamblea, los reuniremos saliendo de la rutina, cuestión que despertará el interés de los niños. Mostraremos la caja de las emociones, explicando que cada uno ha de introducir en la caja una ficha con un estado de ánimo. También dispondremos de fichas en blanco, para emplear en caso de que lo que sientan no figure entre las disponibles. Posteriormente, nos sentaremos en la asamblea y cada niño explicará qué ha introducido en la caja y por qué. Tras ello, realizarán la actividad del cuaderno didáctico, donde representarán una emoción positiva y una negativa.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Identificar, gestionar y expresar las emociones propias Trabajar la empatía Desarrollar la escucha Potenciar la expresión oral Obtener un clima de aula de escucha, comprensión y apoyo
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Las emociones El respeto La expresión oral
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> Expresar las emociones Representar de sentimientos Identificar emociones positivas de negativas Desarrollar la creatividad
Observaciones	Tendremos en cuenta al equipo de apoyo en la elaboración de la actividad. Sería ideal que estuviera presente algún miembro, para así poder valorar y detectar alguna irregularidad.

22

MITOCUENTO: LA CAJA DE PANDORA

En Atenas, había siempre muchos problemas. Los ciudadanos solo pensaban en la guerra, en conquistar más territorios y en luchar. Esto había hecho que los griegos fueran cada vez menos felices, por lo que había muchas tristezas, hambre y pobreza.

Dijeron de hacerse fiestas, los ciudadanos no se alegraban, las fiestas se estaban marchitando. Los dioses estaban muy preocupados, se esto comenzaron a hablar, a hablar de sus problemas. Así que, a partir de ahora y según crearon a Pandora, una mujer cuyo fue brillante muy fuerte.

Pandora bajó a la tierra y observó todo lo que pasaba en Atenas, pero se dio cuenta de que no solo era en esta ciudad, sino que en todo el mundo había guerra, hambre, tristeza y enfermedad.

Intentó hablar con los hombres, pero no podían escucharle, estaban muy ocupados con sus cosas. Se acercó a las flores para decirles su feo, pero no sirvió de nada.

Pandora recordó todas las ciudades en las que había estado, pasó tanto que cumplir lo que los dioses le habían encargado cuando con los problemas del mundo. Decidió que lo mejor era consultar al oráculo, un sacerdote donde los dioses respondían a preguntas sobre el futuro. Pandora quedó maravillada al ver lo que pasaba si ella no les ayudaba la humanidad desesperada. El oráculo le dijo que, a partir de su feo, tenía que encontrar una caja. Ella no le entendió muy bien, pero consiguió una caja de madera, le decoró con imágenes de los dioses y se tomó a espaldas. Pidió días mirando la caja y nada pasó. Desesperada por no poder cumplir la tarea, Pandora se puso a llorar. Su feo se entendió más fuerte que nunca y sus lágrimas regaron la caja que había creado, que se abrió de repente. Todas las flores que estaban cerca brotaron muy rápido y abrieron sus pétalos. La caja pasó de amorosa, había descubierto cómo ayudar!

Decidió correr con su caja abierta por toda la ciudad, abriendo todos los problemas, los conflictos, las guerras y las enfermedades. En poco tiempo el mundo estaba lleno de tristezas y preocupaciones. Antes de marcharse al Olimpo, habló con los hombres y mujeres:

"He conseguido superar todo el dolor que habéis creado en el mundo, pero no podéis volver a hacerlo. A partir de ahora, cuando os encontréis en una discusión, una guerra, una enfermedad o algo muy triste, cerrad los ojos y recordad nuestra fea, pues un corazón grande puede atravesarla todo."

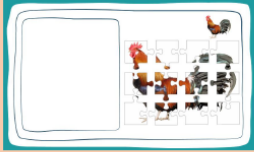
Y así hicieron los hombres, antes de discutir entre ellos, miraban a su corazón y veían que no debían hacerlo. Antes de pelear, recordaban su feo y se daban cuenta de que realmente no querían hacerlo. Si alguien veía temas malos o un problema, recordaba sus lágrimas de feo y cerraba los ojos, pues eran tan fuertes y lindas como Pandora.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

23

3.12 Sesión 12: Eos y Titano

Temporalización	Una sesión de 45 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: docente y alumnado. Materiales: cuento del mito adaptado, cuaderno didáctico, cartón, materiales de la basura, tizas y pegamento.
Desarrollo	Leeremos en asamblea el mitocuento de Eos y Titano. Fomentaremos la expresión oral, la reflexión y la comprensión del cuento con preguntas como: ¿Quién era Eos? ¿Y Titano? ¿Quién le hizo inmortal? ¿Qué le ocurrió? ¿En qué animal se convirtió? Preguntaremos a los niños si conocen a personas que tengan el pelo blanco y las mismas dificultades que tuvo Titano en el final del cuento. Hablaremos sobre los abuelos y su relación con ellos. Comentaremos que, aparentemente, Titano ya no era igual que antes pero no por ello era mejor ni peor, simplemente diferente. Hablaremos de las segundas oportunidades. Enseñaremos en el aula algunos elementos sacados de una papelera que a priori no tienen ningún valor. Presentaremos a los niños la silueta de un gallo realizada en cartón y con todas las bolsas y elementos de la basura realizaremos un collage, dándole una nueva vida a lo que ya era considerado material de desecho. Por último, realizarán la actividad del cuaderno didáctico:
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollar la escucha activa ◆ Promover la reflexión y la expresión oral ◆ Valorar a las personas mayores ◆ Fomentar buenas prácticas ambientales como el reciclaje ◆ Potenciar la motricidad fina y la creatividad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ El amanecer ◆ Los abuelos ◆ El reciclaje
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollar la atención ◆ Potenciar la motricidad fina



24

MITOCUENTO: EOS Y TITANO

Titano era un príncipe arrogante. Tenía unas sonrisas maravillosas. Era muy alto, tenía el pelo negro y los ojos de un gris muy claro. Una noche, mientras observaba las estrellas se quedó profundamente dormido en el campo. Puso la noche anterior bajo la luna y despertó con el sonido de los pájaros al amanecer, es el momento en que los dioses Eos "surten" el cielo con su corona, trayendo al día como cada mañana. Pero no era una mañana cualquiera. La diosa vio al joven Titano despertar y cuando abrió los ojos, ella fue brutalmente su corona y por el momento, por lo que en mitad del mundo comenzó la noche y en la otra mitad comenzó el día. El príncipe arrogante miró al cielo asustado, se sintió el sol y la luna, los árboles y las nubes, los pájaros y los mariposeros. Era un espectáculo bonito y no supo si estaba en la tierra o en el cielo.

Eos bajó a la tierra y tocó el pelo de Titano. Él se acordó la mano de ella. Y se enamoraron pero siempre. Desde aquel momento no volvieron a separarse jamás. Pasaban las horas contemplándose el uno al otro, recordando las más bellas canciones de amor, riendo, hablando sobre sus sueños y fue un igual momento cuando Eos se dio cuenta del favor que los esperaba.

"Nuestro amor es imposible, debemos separarnos." -Le dijo la diosa.
-¿Cómo podemos separarnos, Eos? -Respondió Titano.
-Soy un ser inmortal, vivirá eternamente. Sin embargo tú eres humano. Tus días son limitados. Llegará el momento en el que desaparezcas. -Le dijo Eos.
-Si, sobreviviré como los hijos de los árboles, pero solo me importa estar a tu lado. -Le dijo el joven.

La diosa de la aurora pensó mientras, tenía y muchas como podría arreglar este gran problema. Decidió ir a hablar con Zeus y le propuso la única solución que permitiera que siempre estuvieran con su corona que el también fuera inmortal. El dios del Olimpo aceptó al ver el amor que Eos sentía por el joven mortal y haciendo un rayo, le regaló la vida eterna. La diosa corrió a ver a Titano sin recordar lo que Zeus debía decirle sería inmortal, pero no siempre sería como es ahora.

Pasaron los años y los días no se separaban nada más que cuando Eos debía llevar la mañana al mundo. Era la tarea más feliz de la tierra, el cielo y el mar. Pero para a poco Titano empezó a enojarse. Aparecieron las primeras arañas, su pelo negro se convirtió en blanco, su estómago empezó a vomitar. Si empezaba poco a poco.

Eos estaba desesperada, pensaba que Zeus no había convertido al joven príncipe en inmortal, ya que había envejecido y muchas enfermedades. Pero no quería ir a verlo porque era significante separarse de Titano y no podía hacerlo.

Llegó el día en el que los hijos del joven ya no le permitían estar de pie, necesitaban un bastón y siempre estaba cansado. Ya no podían correr por los prados y a veces, Titano se olvidaba de muchas cosas. Pasaba gran parte del día en la cama y Eos siempre estaba a su lado. Escuchaba sus historias, le preparaba sus comidas preferidas, masajaba sus pies cuando formaba su mano para.

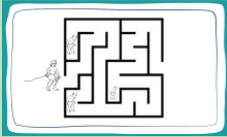
Un día, cuando la diosa volvió de "reparar" la mañana por el mundo, descubrió que la corona de Titano estaba rota. Desesperada, le buscó por todas partes, pero no la encontró. Llorando pensó que la había perdido para siempre. Se cambió en la corona y cuando llegó al día en la mañana, miró las estrellas y allí estaba una, un gallo. Titano se había hecho tan tan pequeño que su forma había cambiado. Aprendió por cómo la había creado, desde entonces ella abrió el día en el cielo con su feo y él en la tierra con su canto.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

25

3.13 Sesión 13: Teso y el minotauro

Temporalización	Una sesión de aproximadamente una hora
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito, lana de colores, pegamento, cinco plantas en macetas.
Desarrollo	Leeremos en asamblea el mitocuento. Veremos las distintas representaciones artísticas del mito: pintura, arquitectura, cerámica, etc. Haremos una actividad motriz en la que uno de los alumnos será el minotauro y se colocará en el centro del aula. El resto irá lanzándose un ovillo de lana unos a otros sin que "el minotauro" lo coja. En el momento en que lo intercepte cambiarán los roles, el alumno que debía recibirlo será ahora el minotauro. Posteriormente, decoraremos por grupos los tiestos de las plantas liando lana de distintos colores. Al finalizar, las colocaremos en las ventanas del aula o en el lugar que el docente considere oportuno. Por último, los alumnos harán la actividad del cuaderno didáctico, donde deberán guiar a Teso por el laberinto:
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Valorar el trabajo de la agricultura y la ganadería ◆ Desarrollar la escucha activa ◆ Fomentar la creatividad y la motricidad fina ◆ Favorecer la psicomotricidad ◆ Favorecer actitudes de respeto
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La agricultura ◆ El respeto
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollar la grafomotricidad ◆ Potenciar la discriminación visual



26

MITOCUENTO: MINOLO

Tienen siempre habido sido que en Creta se hallaba un laberinto del que era imposible salir. Allí habitan encantados a un minotauro un ser con cabeza y torso de toro y patas de hombre. Dicen que era muy fiero y que atacaba a los viajeros, mordía los caballos y comía todo lo que encontraba a su paso, por lo que el pueblo de Creta decidió que lo mejor era amarrarlo allí para que no pudiera causar más problemas. Pálamos a Teseo que entrara y matara al minotauro, así podrían estar tranquilos. El minotauro no tenía miedo de ese animal, pero no quería perderse una vez que quisiera volver. Su único problema que lo había acompañado hasta allí, lo era la sed.

—Teseo, no temas perderte en el laberinto, yo te voy a ayudar. Toma este ovillo rojo de lana. —Lo digo yo primer.

—De poca puede servirme un ovillo para encontrarlo lo salida. —Respondió Teseo.

—Cuando antes deberás estar un estremo si mi mamá que te estará esperando fuera. —Lo digo Pálamos. —Ve descubriendo la lana y cuando quieras volver, solo deberás seguirla.

Agrediendo por la salida, Teseo abrazó a Pálamos, así al filo a su mamá, cogió su esposa, sus amuletos y se adentró en el laberinto. Caminó durante horas por los calles empinadas hasta que lo encontró al minotauro era enorme, tenía unos cuernos puntiagudos y al verlo, mostró sus dientes y corrió hacia él para atacarlo. Teseo salió corriendo al escape. El animal volvió a intentar perseguirlo, pero al poner se apretó rápidamente. Teseo huyó de los alrededores del animal, hasta que, agotado, el minotauro tuvo que sentarse. El primer momento este momento para hablar con quien había intentado golpearlo.

—¿Qué te ha hecho yo para que quieras apretarme? —Lo dijo.

—Has entrado en el laberinto para matarme, te he visto hablar con las gentes de Creta. —Respondió el animal. —¿Dices muy orgullosos contigo? ¿Teseo? ¿Hacías a los que te rodean y destruyes sus amuletos, por lo culpa del pasado inventas no tener amuletos ni remedios.

—No sabía que pensaba así. Solo quería devolverlo, cuando corría por las calles al más calor y los temores espantados de una forma muy grande. Nunca me había sentido que lo que había hecho era tan malo. —Respondió al animal sorprendido.

Teseo le explicó al minotauro que los agricultores habían inventado muchas herramientas y mejoras en sus tierras, plantas y sus animales. También se creaban grandes ferias, mercados, fiestas, bailes, bailes, bailes y cosas con muchísimos barcos. En su trabajo duro y necesario para poder pasar el invierno. El minotauro pensó en todo el mal que había causado a esos gentes con sus trabajos y tenía una decisión. Así se comportó al decir que había hecho. Solo por lo Teseo del laberinto y juntos fueron haciendo el ovillo con la lana que el minotauro había ido dejando en el camino. Al salir, todos los pensaron que estaban esperando primero de tener al ser al animal. Teseo les saludó y les dijo que se acercaron al minotauro.

—No eres solamente del darte que no escuchas. Cuando decías que yo pensaba en mí. Teseo me ha hecho ver lo mucho que quiero para poder conseguir muchas mejoras y cosas. Yo soy mucho más fuerte que nosotros, más fuerte pueden sernos muchos ferias, mercados, fiestas y cosas con todos los barcos que nosotros.

Posteriormente, todos los habitantes de Creta se miraron y vieron el laberinto por un momento. De pronto, todos se acercaron al minotauro, palabrando que les ayudara. Fue a casa de un carpintero se reconstruyó los muros de su granada, excepto de una vez todos los canales de agua de una granada y así, uno a uno, ayudó a todos los que habían causado daño en un tiempo anterior.

Desde entonces, el minotauro se convirtió en agricultor, regaba las plantas y cuidaba todo lo que sus vecinos le pedían. Ya nadie jamás lo llamó minotauro, pues en Creta era ya conocido como Mino.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

27

3.14 Sesiones 14 y 15: Hércules

Temporalización	Primera sesión: 90 minutos. Segunda sesión: 40 minutos aprox.
Recursos	Humanos: docente y alumnado Materiales: película del canal de YouTube, imágenes de personajes.
Desarrollo	En la primera de las sesiones veremos la película de Disney Hércules, disponible en el canal de YouTube. Comenzaremos la segunda sesión con la actividad <i>¿quién soy?</i> donde se pondrá a cada alumno una imagen en la frente con un personaje de la película sin que él la vea. Mediante preguntas al resto de compañeros como: <i>¿Soy una mujer? ¿Tengo el pelo azul? ¿Soy un dios?</i> deberá adivinar de quién se trata. Posteriormente, realizaremos el juego de la casa. Uno de los alumnos será Hércules, que se encontrará cazando en el campo. Cuando "apunte" a otro niño con su arco imaginario, le dirá qué animal es, por tanto, el niño habrá de imitarlo rápidamente o se le marcará una cruz roja en la frente, pasando al bando de los cazados. Por último, realizarán la actividad del cuaderno didáctico, donde deberán colorear las imágenes y recortar las partes de la armadura, para después colocársela a Hércules.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificar a los distintos personajes de la historia ◆ Fomentar la agilidad mental ◆ Asociar movimientos y sonidos a animales ◆ Promover el juego en grupo
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Hércules ◆ Los animales y sus sonidos
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconocer las partes de una armadura y ubicarlas en el personaje ◆ Desarrollar la motricidad fina

28

3.15 Sesión 16: Vasijas y mosaicos en la antigua Grecia

Temporalización	Una sesión de una hora aprox.
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: imágenes de cerámica y mosaicos griegos. Arcilla, agua, palitos de madera y plastilina de colores.
Desarrollo	Hablaremos sobre la cerámica y veremos imágenes de vasijas y otros enseres. Preguntaremos al alumnado si saben qué es un mosaico e, igual que con la cerámica, veremos creaciones griegas. Posteriormente, cada alumno hará su propia vasija con arcilla y con palitos dibujará en ella cenefas, personajes mitológicos, etc. Haremos un dibujo en papel continuo y los alumnos lo rellenarán con bolitas de plastilina para así construir un mosaico. Posteriormente, realizaremos la actividad del cuaderno didáctico.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conocer y apreciar las vasijas y mosaicos griegos ◆ Potenciar la creatividad ◆ Desarrollar la motricidad fina
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Vasijas y mosaicos griegos ◆ El modelado ◆ Decoración de una obra propia
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollar el pensamiento lógico-matemático ◆ Fomentar la capacidad de seguir un patrón establecido ◆ Potenciar la grafomotricidad ◆ Trabajar la atención

29

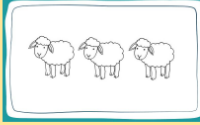
3.16 Sesión 17: ¡A cavar!

Temporalización	Una sesión de 40 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: Docente, alumnado y arqueólogo. Materiales: fragmentos de cerámica decorados. Útiles del arqueólogo.
Desarrollo	Recibiremos la visita de un profesional de la arqueología, que nos explicará en qué consiste su trabajo y nos mostrará los distintos útiles que emplea. Conoceremos que así es como conseguimos rescatar todo el patrimonio de la época de la Grecia clásica. En el arenero, emplearemos algunas herramientas para buscar restos arqueológicos, donde los niños "encontrarán" fragmentos de cerámica correspondientes a representaciones de algunos personajes que ya hemos visto en el proyecto. Los analizaremos.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conocer la profesión y útiles del arqueólogo ◆ Fomentar la escucha activa ◆ Promover el aprendizaje por descubrimiento ◆ Descubrir cómo rescatamos el patrimonio de civilizaciones anteriores ◆ Reconocer distintos personajes en las piezas encontradas
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ El arqueólogo: función y herramientas ◆ Descubrimiento de elementos en la arena ◆ Reconocimiento de personajes en los fragmentos
Observaciones	En caso de que el centro no disponga de arenero, se podrá utilizar una caja de experimentación con arena para que los niños puedan cavar. Si no es viable la visita de un arqueólogo, el mismo docente puede explicar al alumnado las funciones del mismo.

30

3.17 Sesión 18: Ulises y Polifemo

Temporalización	Una sesión de 50 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: Docente y alumnado. Materiales: cuento adaptado del mito, cuaderno didáctico, pintura de caras, elementos para reconocer con el oído, gusto y tacto, sonidos reconocibles.
Desarrollo	Contaremos el mitocuento de Ulises y Polifemo. Hablares sobre qué haríamos si no pudiéramos ver y qué problemas tendríamos en nuestro día a día. Por parejas, los alumnos se dibujarán un ojo en la frente como si fueran cíclopes. Posteriormente, taparemos al alumnado los ojos para que puedan reconocer elementos a través del resto de sentidos. Les ofreceremos sabores dulces y salados, les haremos escuchar distintos sonidos, les daremos objetos con diferentes texturas y diferentes aromas. Hablares en asamblea sobre lo que han sentido y las dificultades que han encontrado. Haremos la actividad del cuaderno didáctico:
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Discriminar elementos a través de los sentidos Desarrollar empatía hacia las personas invidentes
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Los sentidos Las dificultades de las personas invidentes
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la motricidad fina Identificar las distintas partes de un animal



31

MITOCUENTOS: ULISES Y POLIFEMO

Ulises viajaba maravillado acompañado de sus amigos. En uno de sus momentos, llegaron a una extraña isla. Comenzó a hambrientos, buscaron algún sitio donde poder comer y descansar, pero no había más que árboles. Comenzaron a través del bosque hasta encontrar una cueva, donde descubrirían maravillosas provisiones: leche, queso, todos los tipos de frutas que se pueden imaginar, panes de todas las formas, y un gran rubor de arañas. Todos gritaron de alegría y empezaron a comer todo lo que encontraron.

Cuando ya estaban llenos se sentaron frente a la chimenea que había en aquella misteriosa cueva y cuando empezaban a quedarse dormidos, oyeron un gran suspiro. En la entrada de la cueva había un gigante con un solo ojo en la frente, que acabó maravillado a Ulises y sus amigos. Era un cíclope, famoso por tener muy mal humor.

-¿Quién se atreve a mirarme en mi casa? -Dijo gritando al cíclope.

-Soy Ulises y estos son mis amigos. Permítenos que los dioses hablen: ¿pueden todos estos cornos servir para nosotros? ¿Cómo se llaman? -Respondió Ulises.

-Soy Polifemo. Os habéis comido todo lo que tenéis y ahora tengo tanta hambre que tendría que comerme a vosotros. -Dijo al cíclope.

Viendo que no había escape posible y que Polifemo se acercaba más y más a sus amigos, Ulises tuvo una gran idea. Tomó al cíclope un puñado de orzas o sus cinco ojos, impidiéndole ver. En ese momento, uno de sus compañeros se acercó a uno de los arañas que había en la cueva y le pidió que le prestara un poco de lana. Polifemo se movió llamando a los hambrientos y los hambrientos dieron maullidos. Ulises y sus amigos se cubrieron con la lana y, al pasar justo al cíclope, este les tocó y les abrió la puerta, pensando que eran los arañas saliendo a pastar.


Así pudieron escapar de la cueva de Polifemo y posteriormente no tuvo más que no fuera suya sin permiso.

Adaptación del mito original por Claudia Carrasco

32

3.18 Sesión 19: El volcán de Hefesto

Temporalización	Una sesión de 35 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: Docente y alumnado Materiales: Bol, arcilla, bicarbonato sódico, colorante alimentario, vinagre y gel de lavavajillas.
Desarrollo	Recordar que hablamos de él en el mito de Prometeo, las chispas que cogió para entregar a los humanos eran de su fuego. Hablares de que era el dios del fuego y que tenía una forja en el monte Olimpo, donde fabricaba muchas armas que tenían los dioses, como el escudo que usó Perseo para poder mirar a los ojos a Medusa. Hablares sobre el fuego y sus usos y dónde podemos encontrarlo en la naturaleza, hasta llegar hasta los volcanes. Hablares de ellos. Realizaremos un experimento en el que haremos que un "volcán" entre en ebullición. Realizaremos el cono del volcán cubriendo un bol por la cara exterior con arcilla previamente para que ya esté seco para la sesión. Ya en asamblea, añadiremos bicarbonato sódico, colorante rojo y un poco de gel lavavajillas, removiendo todo. Para conseguir la erupción añadiremos a la mezcla vinagre. Al finalizar, comentaremos qué ha ocurrido y recordaremos qué hemos ido añadiendo. Finalmente, realizarán la actividad del cuaderno didáctico donde, a través de papel celofán, representarán la lava de un volcán en erupción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Conocer el fuego en la naturaleza Descubrir los volcanes y sus erupciones Elaborar hipótesis previas a un resultado
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Los volcanes y la lava La experimentación
Objetivos del cuaderno didáctico	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la motricidad fina Relacionar la actividad con el experimento anterior



33

3.19 Sesión 20: El Olimpo de los dioses

Temporalización	Una sesión de 90 minutos aproximadamente
Recursos	Humanos: familias, docente, el del vino. Materiales: Sábanas blancas, cintas verdes y doradas, púrpura, uvas, mosto, pan y miel.
Desarrollo	Con la ayuda de las familias, todos nos convertiremos en dioses del Olimpo. Nos disfrazaremos como tales y haremos un recorrido por el aula para mostrar a las familias todo el material elaborado en el transcurso del proyecto. Posteriormente, hablares sobre la comida y la bebida de los dioses: el néctar y la ambrosía. Vendrá un viticultor a explicarnos el proceso de elaboración del mosto (traerá uvas), que será nuestro néctar y comeremos pan con miel que será nuestra ambrosía mientras escuchamos distintas músicas de la Grecia antigua.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Involucrar a las familias en el proyecto Acercar al niño al proceso de elaboración del vino/mosto Fomentar hábitos de alimentación saludables Desarrollar la autonomía personal a la hora de vestirse Propiciar el juego simbólico
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> La ambrosía y el néctar: el alimento de los dioses El proceso de elaboración del vino/mosto El juego simbólico y la caracterización
Observaciones	Debido a que cada situación familiar es distinta, no solo los padres podrán ser invitados a la fiesta, sino el familiar o la persona que el niño y el tutor legal estimen oportuno. En caso de no poder contar con la visita de un viticultor, será el docente quien explique el proceso de elaboración del vino/mosto.

4. BIBLIOGRAFÍA





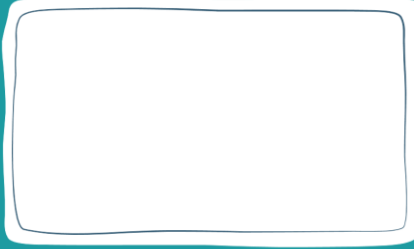

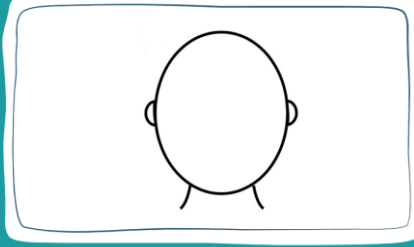

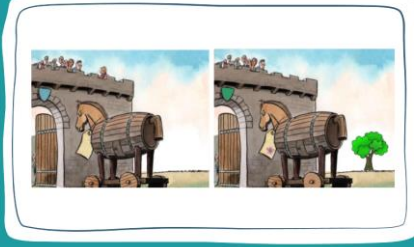

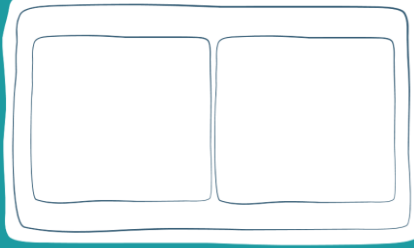

Esteban, A., Aguirre, M., & López, S. (1994). *Cuentos de la mitología griega*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Graves, R. & Liarte, G. (1990). *Dioses y héroes de la antigua Grecia*. Barcelona: Editorial Lumen.

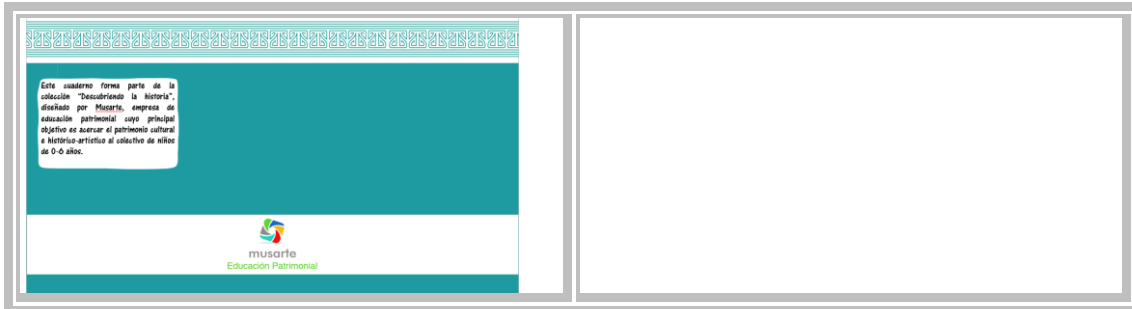
34

Anexo IV: Cuaderno didáctico del alumno/a

	<p>©Claudia Carrasco Quesada ©Editorial Octava, S.A., 2016 Páginas: 104 8000 Gramscos TÍTULO: MITODOLOGÍA Primera edición: a su salida de 2016 Segunda edición: 10.000 ejemplares ISBN: 978-84-8072014-1 Impreso en España</p>
	<p>Me llamo _____</p> <p>Y tengo _____ años</p>
	<p>¡Actividad 1: Zeus</p> <p>Para esta actividad tienes que pintar Zeus.</p> <p>Como ya sabrás, también soy el dios del rayo. Me encanta un problema y si me ha entropesado, así que necesito que me ayudes a reconstruirlo y a darle su color. ¡Dibaja así mismo un rayo como el mío!</p>
	<p>¡Actividad 2: Poseidón</p> <p>Para esta actividad tienes que pintar Poseidón.</p> <p>Mi hermano Poseidón es el dios del mar. Tiene un poder increíble con el que controla las aguas. Los niños que estuvieron de vacaciones en la playa dejaron basura, ¡qué mal! ¡Por un gamek en ella y así los animales podrán recogerla.</p>
	<p>¡Actividad 3: Hades y Persefona</p> <p>Para esta actividad tienes que pintar Hades.</p> <p>Los griegos creaban las estaciones a través del mito de Hades y Persefona. ¡Por favor en la imagen de la primavera y colorea algunas como si fueran agua de mar en la del invierno.</p>

	<p>ACTIVIDAD 4: MOMENTO</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>Como ya sabrás, Prometeo nos dio la inteligencia y los artes. Imagina que pudieras darle la creatividad que quisieras. ¿Qué le darías? ¡Dibaja cómo serías con esas cualidades!</p>
	<p>ACTIVIDAD 5: NARCISO Y CCO</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>Ayúdalo a que a probar la comida en el lugar adecuado, así podrá comer y tener fuerza para curar a Charon del hechizo en el agua.</p>
	<p>ACTIVIDAD 6: ANIMALES MITOLÓGICOS</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>Los animales mitológicos son seres muy divertidos. Si creas un mezcla de animales que conozcas. ¡Crea tu propio animal mitológico! ¡Cuanto más loco sea mejor!</p>
	<p>ACTIVIDAD 7: HIRUSA</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>Las serpientes de Hirusa son muy peligrosas y se han marchado. Dibaja el pelo de Hirusa y las distintas partes de su cuerpo. ¡Puede muy divertido!</p>
	<p>ACTIVIDAD 8: CABALLO DE HOYA</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>Al serpiente del Olimpo han llegado dos imágenes sobre la batalla de Troya. Alguien nos ha pasado una buena y ha omitido una mala. Ayúdalo a ver las diferencias entre ellas.</p>
	<p>ACTIVIDAD 9: LA CASA DE PANDORA</p> <p>Para esta actividad necesito que saques un...</p>  <p>La caja de Pandora se ha vuelto a abrir. Dibaja un sentimiento bueno para guardarlo y uno malo para aborarlo.</p>

	<p>Actividad 10: COLO y ORO</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>En esta foto de Colono en el castro de oro, pero se le ha caído y se ha ido. ¡Ayúdalo a reconstruirlo! Recorta las piezas y pégalas formando el castro.</p>
	<p>Actividad 11: TESORO Y EL LABERINTO</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>Nuestro amigo Colono se ha perdido en el laberinto. ¡Ayúdalo a salir sin pasar por delante del monstruo!</p>
	<p>Actividad 12: HERCULES</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>Como ya sabes, Heracles es un gran héroe. Para poder salvar ciudades necesita ponerse su armadura. Corta y pega.</p>
	<p>Actividad 13: CINEFAS</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>Las cenefas eran muy comunes en las decoraciones griegas. Encuentra el patrón que se marca arriba y marca la propia cenefa.</p>
	<p>Actividad 14: VISES Y ESQUEMO</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>En las praderas del norte, Visos y sus compañeros han estado desmenuando la lana a las ovejas. Pega bolitas de algodón en el cuerpo de las ovejas y ayúdalo a volver a hacerlas.</p>
	<p>Actividad 15: HEPHESTO</p> <p>Para esta actividad necesito que sabes leer.</p> <p>¡Ayuda a Hefesto a hacer sus armas! Recorta las piezas del fuego del volcán para poder armar nuestras armas poderosas. Pega que entre en erupción y crea la lava con papel celofán.</p>



Anexo V: Canal de YouTube



Anexo VI: Evaluación del alumno

Ítem	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
Sé reconocer a algunos dioses			
Sé dónde viven los dioses			
Reconozco algunos seres mitológicos			
Comprendo que la mitología está compuesta por leyendas			
He evolucionado en mi competencia comunicativa			
Reconozco y expreso mis emociones			
He descubierto y experimentado			
He participado en la creación de materiales			
Reconozco instrumentos musicales			
Sé seguir un patrón sencillo			
Valoro el cuidado al medio ambiente			
Escucho y comprendo una narración			
Reconozco las partes de mi cuerpo			
Respeto y escucho a mis compañeros			
Sé clasificar atendiendo a distintos criterios			
Reconozco las diferencias entre imágenes			
Trabajo y juego en equipo			
Conozco la profesión del arqueólogo			
Reconozco a través de mis sentidos			

Anexo VII: Diario del proyecto

MITODOLOGIA	
Sesión:	
Fecha y hora:	
Aspectos positivos:	
Aspectos a mejorar:	
Observaciones:	

Anexo VIII: Análisis del proyecto

Ítem	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
El alumnado ha manifestado interés			
Se ha cumplido la planificación			
Las actividades eran adecuadas al nivel del alumnado			
Las familias se han implicado			
El cuaderno del profesor ha sido de ayuda			
Los materiales elaborados han facilitado el aprendizaje			
Se ha empleado el material disponible en el canal de YouTube			

Anexo IX: Valoración de las familias

Ítem	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
Considero que el tema es relevante			
Mi hijo/a se ha implicado en el proyecto			
Ha despertado mi interés			
He colaborado activamente en el proyecto			
El ritmo de trabajo me ha parecido adecuado			
Aconsejaría repetir el proyecto			
Observaciones			