



**UNIVERSIDAD DE JAÉN**  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**Aplicación didáctica del  
mito de los Doce  
Trabajos de Heracles en  
un aula de Primaria.**

**Alumno/a:** Iván Serrano Gutiérrez

**Tutor/a:** Juan Carlos Jiménez Del Castillo  
**Dpto.:** Lenguas y Culturas Mediterráneas

**Junio, 2021**

## Índice

<b>1. Introducción</b> .....	1
<b>1.1. Objetivos</b> .....	1
<b>2. La mitología y su aplicación didáctica</b> .....	2
<b>3. Resumen y fuentes clásicas del mito de Heracles</b> .....	4
<b>4. Unidad Didáctica</b> .....	9
<b>4.1. Nivel de concreción y destinatarios</b> .....	9
<b>4.2. Contexto</b> .....	9
<b>4.2.1. Características del centro</b> .....	9
<b>4.2.2. Características del aula</b> .....	10
<b>4.2.3. Contexto sociocultural de las familias</b> .....	10
<b>4.3. Atención a la diversidad</b> .....	10
<b>4.3.1. Marco teórico</b> .....	11
<b>4.3.2. Adaptaciones curriculares básicas para el alumno</b> .....	11
<b>4.4. Objetivos</b> .....	11
<b>4.4.1. Objetivos generales</b> .....	11
<b>4.4.2. Objetivos específicos</b> .....	12
<b>4.4.3. Objetivos de Área</b> .....	12
<b>4.5. Competencias básicas</b> .....	14
<b>4.6. Contenidos</b> .....	14
<b>4.7. Metodología</b> .....	15
<b>4.8. Temporalización</b> .....	16
<b>4.8.1. Cronograma</b> .....	17
<b>4.9. Sesiones</b> .....	17
<b>4.10. Evaluación</b> .....	25
<b>4.10.1. Criterios e indicadores de aprendizaje</b> .....	26
<b>5. Conclusiones</b> .....	28
<b>6. Fuentes consultadas</b> .....	29
<b>6.1 Bibliografía</b> .....	29
<b>6.2 Webgrafía</b> .....	30
<b>7. Anexos</b> .....	31

## **Resumen y palabras clave**

En este trabajo queremos proponer la aplicación didáctica del mito de los doce trabajos de Heracles en el segundo ciclo de Educación Primaria, concretamente en tercero de Primaria. Tendremos una metodología activa, participativa y cooperativa. Nuestra propuesta abarca varias asignaturas, como por ejemplo las Ciencias Sociales, la Lengua española (concretamente la parte de literatura) y la Educación Artística, más concretamente la parte de educación plástica y visual.

Palabras clave: mitología, Hércules, Educación Primaria, Cultura Clásica, Unidad Didáctica.

## **Abstract and keywords**

In this work we want to propose the didactic application of the myth of the twelve works of Heracles in the second cycle of Primary Education, specifically in the third cycle of Primary. We will have an active, participatory and cooperative methodology. Our proposal covers several subjects, such as Social Sciences, Spanish Language (specifically the literature part) and Art Education, more specifically the part of plastic and visual education.

Keywords: mythology, Hercules, Primary Education, Classical Culture, Didactic Unit.

## **1. Introducción.**

Nuestra intención con este Trabajo de Fin de Grado es crear una Unidad Didáctica en la que se van a tratar tanto las Ciencias Sociales, como la Lengua Castellana y la Educación Artística, más en su parte de Educación Plástica y Visual, siguiendo como hilo conductor de esta interdisciplinariedad el mito de los doce trabajos de Heracles.

Es cierto que los mitos no tienen una base científica, pero hay veces que el ser humano necesita creer en algo o simplemente conocer diferentes culturas mediante su mitología o creencias. Es algo que va más allá de lo que pueden percibir sus sentidos. Cuando hablamos por ejemplo de la existencia de Medusa o de Zeus es algo que el alumnado no va a poder tocar o ver realmente, sino que, acompañado de la información que se les da, tienen que ser ellos los que con su imaginación creen una imagen de cómo ellos piensan que fueron estos seres.

En el caso de la unidad que aquí proponemos, vamos a trabajar con el alumnado el mito de ‘Los trabajos de Heracles’, ya que pensamos que es uno de los mitos más famosos de toda la mitología griega. Para ello aprovecharemos como recurso didáctico de la película de Disney, ‘Hércules’ en alguna de sus fases para que llame más la atención al alumnado y así poder acercarles los contenidos de esta unidad en un formato más lúdico y entretenido.

Dentro de la ya mencionada película de Disney, tenemos tanto referencias al arte, como a la mitología, es cierto que no todo es tal y como aparece en las fuentes clásicas, pero sí muchas de las acciones o incluso de los personajes que salen en esta película. De ahí su utilidad para nuestra propuesta didáctica.

Para la creación de esta Unidad Didáctica nos hemos apoyado en las fuentes documentales de referencia para respaldar nuestra propuesta.

### **1.1. Objetivos.**

Uno de nuestros objetivos es demostrar la versatilidad que la mitología puede tener en su aplicación docente dentro de la Educación Primaria, pues favorece la interdisciplinariedad y facilita trabajar conceptos relacionados con los valores.

Nuestro objetivo personal como docente con este trabajo es poder abrir más aún las puertas a una futura docencia y poder llevar a cabo algún día esta unidad con una clase real, para así poder comprobar los fallos y ventajas de la misma en primera persona.

Los objetivos de la misma están descritos más adelante (en el punto 6.4) y divididos en dos categorías: objetivos generales (que se refieren a los objetivos de etapa) y objetivos específicos (que son los objetivos de cada una de las asignaturas que se trabajan dentro de la unidad didáctica).

## 2. La mitología y su aplicación didáctica

La mitología es, según la RAE, un “Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana”.

Hay varios autores que prefieren aportar otro punto de vista sobre lo que puede ser un mito, por ejemplo, Kirk afirma que “no hay ninguna definición de mito. No hay ninguna forma platónica del mito que se ajuste a todos los casos reales.” (G. S. Kirk, 1973, p. 21).

Sin embargo, García Cual dice que “muchas veces por exceso de simplicidad, se proponen definiciones demasiado precisas” (García Cual, 2006, p. 18). A pesar de todo, García Cual decide crear una definición de mito: “el mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (García Cual, 1997, p. 12).

P. Brunel señala en la introducción al *Dictionnaire des mythes littéraires* (1998) que “el mito relata, explica y revela el mundo, es decir, revela los fundamentos de lo creado y explica las causas de las cosas, descubriendo los orígenes secretos de la creación y los sucesos tremendos que dejaron su huella.” (Brunel, 1998, p. 23). Cabe destacar que el mito no es un género literario, es decir, no posee una forma fija. En cambio, se encuentra abierto a cualquier forma narrativa.

Según Máxima Uriarte (2013), los mitos se pueden clasificar en “teogónicos, cosmogónicos, etiológicos, morales o histórico-culturales”.

- Los mitos teogónicos se centran en los dioses, en su origen o en cómo nacieron. En estos mitos no siempre vemos al dios como una figura poderosa, sino que puede que algunos de ellos sufran maltrato o sean víctimas de falsas acusaciones.

También puede ser que algunos de estos dioses se vean buscando el perjuicio de los humanos, haciéndose ver como vengadores. Un ejemplo de mito teogónico sería el de “El nacimiento de Atenea”.

- Los mitos cosmogónicos (como puede ser el mito de la creación), tratan sobre cómo se creó la vida o el mundo. Quieren buscar un sentido al porqué de la tierra, la vida o los planetas.
- Los mitos etiológicos, como por ejemplo el de la caja de pandora, son considerados un subtipo de los mitos nombrados en el punto anterior, porque ambos intentan explicar el porqué de la vida.

Es decir, en este caso el relato tratará sobre la creación de las personas específicamente, aunque algunos autores opinan que tienen un gran parecido con las fábulas ya que se suele presentar algún tipo de moraleja que suele ser redactada al final.

- Si bien antes hemos hablado sobre los mitos que hablan o cuentan cómo se creó el mundo o la vida propia, los mitos escatológicos tratan sobre cómo acabará el mundo, cómo será su fin.

Al contrario de lo que hemos comentado anteriormente, los mitos escatológicos relatan cómo tendrá lugar el fin del mundo.

Este tipo de mitos intenta explicar cómo será el fin de los tiempos a través de seres imaginarios o con teorías de que podrá suceder en un futuro. Sin embargo, son las que más éxito tuvieron. Un ejemplo de este tipo de mitos sería el de “La ofrenda de Edipo”

- Los mitos morales, como el mito de “el mito de la Caverna de Platón”, muestran una lucha entre el bien y el mal, ya sea por venganzas o contradicciones. Este tipo de mitos tiene también una muy buena aceptación por parte de los lectores, ya que es un tema que suele captar la atención.
- Finalmente, los mitos histórico-culturales (por ejemplo, el de “El origen de Medusa”) relatan hechos ilógicos del pasado, por este motivo suelen ser calificados como fantásticos. Se diferencian de las leyendas urbanas por la aparición de personajes míticos.

La lectura de mitos ofrece al alumnado una magnífica oportunidad para desarrollar la imaginación. Así lo expresan López et al. (2003, p.124).

“En muchas ocasiones tenemos que tener en cuenta que en la explicación que podamos otorgar a los mismos, habrá que hacer uso de algo más que los cinco sentidos, ya que el mito suele ir más allá de los mismos: incluye elementos no tangibles, que necesitan de la imaginación y de las creencias de cada persona para que la narración mitológica pueda alcanzar un pleno significado. Por tanto, podemos significar que el mito nos ofrece un excelente pretexto para poder trabajar la creatividad y la imaginación, y lo hace encuadrándose dentro del ámbito de la Literatura, bien escrita o bien referida a la tradición oral” (López A, et al., 2003, p. 124).

Con esto lo que el autor quiere comentar es que la explicación que podemos dar a los mitos no es tangible, es decir, no puede ser algo lógico para nuestro alumnado, sino que toca términos fantásticos y que tienen que entender que entra dentro de la imaginación. Esto favorece a la creatividad del alumnado. A esto hay que añadir las siguientes palabras de Stern (2000, p. 124).

“Como herramienta decisiva para ganar imaginación, creatividad y sobre todo para comprender las narrativas mitológicas, debemos recurrir a las metáforas. Este tipo de elemento retórico

basado en la comparación o la analogía es muy común en nuestra vida diaria, si nos detenemos a analizar la historia anterior nos daremos cuenta de que la metáfora es un recurso de uso constante. De hecho, podemos señalar que este tipo de textos son simbólicos, por lo que necesitamos usar la imaginación, especialmente la creatividad, para todas las posibles interpretaciones que puedan tener, pues la ambigüedad es una de las constantes que brinda este tipo de narrativas, lo que significa que este tipo tendrá diferentes interpretaciones basadas en las experiencias de las personas, especialmente su origen cultural, diferentes textos. En este sentido, está claro que la metáfora tendrá un sentido dentro de un contexto determinado y adecuado” (Stern, 2000, p. 124).

Queremos evitar que en un futuro nuestro alumnado tenga estereotipos, por lo que dentro de esta unidad tendremos en cuenta la educación en valores para que no sea un problema en el futuro de este grupo de alumnos y de ningún otro. También ocupan una parte importante los estereotipos y el cómo se ve cada persona para evitar así prejuicios cuando nuestro alumnado vaya creciendo con el paso de los años. Pues, como defienden Yzerbyt y Schadron (1996, p. 126): “Si nos detenemos a analizar las principales implicaciones del concepto de estereotipo sabemos que es una opinión ya hecha que se impone como un cliché a los miembros de una comunidad” (Yzerbyt y Schadron, 1996, p. 126). El estereotipo es objetivo, por lo tanto, cada persona juzga a otro grupo social determinando así sus opiniones. El problema de estos viene en que varias veces puede provocar rechazo a algún grupo social por parte de otros simplemente por el hecho de que se les ha dicho que no son buenas personas, o simplemente por el miedo que puedan generar dependiendo de su ropa o apariencia. Esto hace que se cree esa actitud de rechazo dada la carencia de una reflexión crítica o propia de pensamiento. Sin embargo, es un deber de la familia y la escuela el hacer que esto acabe generando una actitud positiva de cara al alumnado eliminando tales prejuicios que se crean dentro de cualquier lugar consiguiendo evitar así actitudes racistas, sexistas o violentas.

“El mito no es una explicación que satisface el interés científico, sino una resurrección narrativa de necesidades primitivas, contadas para satisfacer necesidades religiosas profundas y deseos morales. En la mitología, hemos encontrado la base de hábiles fábulas y símbolos, así como una herramienta moral. Sin duda, creó un nuevo lenguaje figurativo y un tipo de literatura diferente” (Moormann y Uitterhoeve, 1997, p. 129).

### **3. Resumen y fuentes clásicas del mito de Heracles.**

Este mito está muy presente en la literatura clásica, aunque nos limitaremos a aludir solo a algunos de los autores más importantes. En Grecia destacan Pausanias, las *Fábulas* de Higino,

Eurípides y la *Biblioteca* de Apolodoro. En Roma, las *Metamorfosis* de Ovidio, la tragedia *Hecules furens* de Séneca y algunos lugares de *Eneida* de Virgilio.

El mito escogido para este trabajo es “Los trabajos de Heracles”. Hemos escogido este mito porque es uno de los más conocidos a día de hoy por su gran importancia dentro de la mitología, ya que Hércules es conocido dentro de la cultura occidental como héroe civilizador y fundador de ciudades españolas (Cádiz, Sevilla...). Es por esto que llama mucho la atención al alumnado, facilitando así la enseñanza de determinados tipos de contenidos que trabajaremos en esta Unidad Didáctica.

Además de lo mencionado anteriormente, también es famoso por algunas franquicias de películas que han decidido dar la oportunidad a este personaje, como por ejemplo Disney con su película *Hércules*.

En cuanto a las fuentes clásicas, nombran a nuestro héroe como Heracles, el nombre de Hércules es de origen latino. Como podemos ver en el *Diccionario de la mitología griega y romana* de Pierre Grimal (1979), es el héroe más célebre y popular de toda la mitología clásica. La leyenda de su aparición constituye un ciclo completo, que evoluciona desde la era pre-griega hasta el final de la Antigüedad. Por eso es difícil presentar diferentes tramas en un orden razonable. Los mitólogos antiguos han sido conscientes de estas dificultades, y usándolas como ejemplo, adoptaremos una clasificación para distinguir las tres grandes categorías de leyendas de Hércules.

El ciclo de los Doce Trabajos: Nuestro protagonista, Heracles, había heredado la fuerza de su padre, cuando Heracles era pequeño y dormía en su cuna, Hera, que estaba celosa de Zeus, le puso dos serpientes para que le mataran, aunque Hércules las estranguló con sus manos.

Cuando Hércules creció, Hera vertió en su copa un veneno que lo hizo enloquecer, haciendo que matara a su mujer y a sus propios hijos confundiendo con enemigos.

Zeus obligó a Hera a que devolviera la razón a Hércules, pero este fue castigado por asesinar a su familia, aunque este no tuviera culpa, a servir de esclavo durante doce años a su primo Euristeo, rey de Micenas y fue quien le encargó los doce trabajos.

A continuación, pondremos la historia resumida de los doce trabajos de Hércules que como he dicho antes, es el mito que he escogido para este trabajo. El orden tradicional de los trabajos es:

1. Matar al león de Nemea.
2. Matar a la hidra de Lerna.
3. Capturar vivo al jabalí de Erimanto
4. Capturar a la cierva de Cerinea.



5. Expulsar a las aves del Estínfalo.
6. Domar al toro de Creta.
7. Limpiar los establos de Augías.
8. Robar las yeguas de Diomedes.
9. Robar el cinturón de Hipólita.
10. Robar el ganado de Gerión.
11. Robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides.
12. Raptar al perro del Inframundo, Cerbero, y enseñárselo a su hermano rey.

Los trabajos nombrados anteriormente están desarrollados a continuación:

### **Primer trabajo de Hércules: el león de Nemea**

El primero de los trabajos de Hércules consistió en conseguir la piel del león de Nemea, el cual amenazaba a Argólide. El héroe, desde la distancia, disparó sin éxito todas sus flechas, ya que la piel del león era impenetrable.

Hércules decidió enfrentarse contra el animal con sus propias manos, consiguiendo así asfixiarlo y acabar con su vida. Una vez muerta la bestia, Hércules se cubrió con su piel a modo de coraza.

### **Segundo trabajo de Hércules: matar a Hidra de Lerna**

El segundo trabajo encomendado por Euristeo fue matar a la Hidra de Lerna, esta era una serpiente de agua con varias cabezas que vivía en la laguna de Lerna.

La peculiaridad de este monstruo no reside solamente en el veneno letal de su aliento, sino en que por cada cabeza que le era decapitada, le nacían dos más.

Hércules requirió la ayuda de su sobrino Yolao Mientras el héroe decapitaba las cabezas, Jolau iba quemando los tocones, evitando así que renacieran más cabezas.

Tras acabar con la vida de la Hidra, mojó sus flechas con la sangre de esta, consiguiendo así que se impregnaran con su poderoso veneno.

### **Tercer trabajo de Hércules: capturar a la cierva del monte Cerineo**

Euristeo le encomendó a su primo como tercer trabajo conseguir con vida a la cierva que vivía en el Cerineo.

Este animal era de la diosa Artemisa y poseía pezuñas de bronce y cuernos dorados. Gracias a su gran velocidad, evitó ser perseguida durante mucho tiempo.

Hércules, tras un año de persecución llegó al país de los Hiperbóreos. El animal estaba tan cansado que al cruzar un río el héroe pudo atraparla sin mucho esfuerzo.

#### **Cuarto trabajo de Hércules: capturar al jabalí de Erimanto**

Cuando Hércules llevó a la cierva ante Euristeo, este le confió que atrapar al jabalí de Erimanto. Este era un animal que estaba destruyendo el reino de Arcadia.

Nuestro héroe consiguió encerrar al animal en un callejón sin salida. Con su fuerza logró matar al animal.

Hércules llegó a la corte con el cadáver del jabalí, su primo asustado por la grandeza del animal se escondió en un frasco.

#### **Quinto trabajo de Hércules: exterminar a los pájaros de la laguna Estinfalia**

Comprobando el éxito que este tenía en sus trabajos, Euristeo decidió mandar a su primo a matar a las aves en la laguna de Estinfalia, las cuales tenían picos y alas de bronce, se alimentaban de carne humana y se ocultaban en los arbustos alrededor de la laguna.

Para poder acabar con ellas, tuvo que sacarlas de sus escondites y derribarlas con sus flechas impregnadas de veneno tan pronto como las descubría.

#### **Sexto trabajo de Hércules: limpiar los establos de Augias**

Este trabajo no fue igual que los anteriores, pues no requería cazar ni asesinar a ninguna bestia ni animal fantástico, sino que esta vez Euristeo le encargó limpiar los establos del rey Augías.

Estos establos se encontraban en la Élide y su limpieza se había descuidado desde hacía más de tres décadas. Allí se encontraban la mayoría de bueyes de la zona, razón por la cual, el olor llegaba más allá de las fronteras de esta ciudad.

Hércules limpió esta zona cambiando la trayectoria del río Alfeo para que el agua pasara a través de los establos consiguiendo así que estuvieran tan limpios como cuando se construyeron.

#### **Séptimo trabajo de Hércules: capturar al toro de Creta**

Esta vez, Euristeo envió a Hércules fuera del Peloponeso, pensando que así se libraría de él durante más tiempo, le pidió que le trajera al toro de Creta.

Este animal iba a ser sacrificado en honor al rey Minos. Nuestro héroe logró inmovilizar al animal y llevarlo a Tirinto, donde se lo enseñó a Euristeo. Más tarde Hércules soltó al toro.

### **Octavo trabajo de Hércules: llevar hasta Tirinto las yeguas de Diomedes**

El octavo trabajo de Hércules consistió en capturar a las cuatro yeguas de Diomedes, las cuales eran alimentadas con carne humana de sus huéspedes.

Hércules consiguió arrebatarse las yeguas a su dueño, el cual sirvió como alimento a estos animales. Tras devorar a su dueño, se volvieron tan mansas que el héroe consiguió atarlas a un carro y llevarlas a Micenas.

### **Noveno trabajo de Hércules: el cinturón de Hipólita**

Para completar este trabajo, Hércules tendría que ir al reino de las Amazonas y conseguir el cinturón de su reina, Hipólita.

Hércules llegó al reino atravesando el Mar Negro y habló con Hipólita, que accedió a darle el cinturón sin ningún inconveniente. La diosa Hera, llena de ira, hizo difundir un rumor de que Hércules quería secuestrar a la reina.

Este falso rumor llevó a las Amazonas a luchar contra Hércules, este recibió el cinturón tras un sangriento conflicto que se cobró varias vidas, entre ellas la de la reina Hipólita.

### **Décimo trabajo de Hércules: los toros rojos de Gerión**

El décimo trabajo de Hércules consistió en robar el ganado de Gerión. Mientras viajaba hacia el país de Gerión, cruzó el desierto libio y quedó tan frustrado por el calor que disparó una flecha a Helios, el sol. Helios le rogó que parase y Heracles pidió a cambio la copa dorada que el dios usaba para cruzar el mar cada noche. Heracles usó esta copa dorada para llegar a Eritía (actual Cádiz).

Para completar su misión, Hércules mató al pastor y a su perro Ortro que cuidaban el ganado. Fue después de muerto cuando éste le robó su rebaño de vacas rojas y bueyes.

Gerión fue en busca de venganza y luchó contra Hércules, pero éste le lanzó una flecha envenenada con la sangre de la Hidra, acabando así con su vida.

### **Undécimo trabajo de Hércules: las manzanas del jardín de las Hespérides**

El penúltimo trabajo de Hércules consistió en conseguir manzanas del Jardín de las Hespérides. Esta fruta estaba hecha de oro y las historias cuentan que consiguen mantener a los dioses jóvenes para siempre.

Tras una larga búsqueda, Hércules encontró a Atlas, el cual cargaba con el peso del cielo sobre su espalda. Este convenció a Hércules diciendo que era el dueño de las Hespérides, pudiendo conseguir así fácilmente las manzanas y amenizando así el trabajo del héroe.

Hércules tuvo que cargar con el peso que soportaba el titán mientras éste iba a por la fruta que el héroe le había pedido. Una vez conseguida la fruta, Atlas intentó engañar a Hércules para que cargara con su castigo para siempre, pero el héroe fue más inteligente y consiguió la manzana y librarse del peso del cielo haciendo así que Atlas volviera a su cometido.

### **Duodécimo trabajo de Hércules: llevar a Euristeo a Cerbero**

Como último trabajo, Euristeo encomendó al héroe enfrentarse a la misma muerte bajando a las puertas del Inframundo para poder conseguir así a Cerbero, el perro de tres cabezas guardián de la entrada del inframundo.

Hércules fue a por Hermes para que éste le ayudara a bajar al inframundo. Allí le pidió a Perséfone y al propio Hades a Cerbero, los cuales estuvieron de acuerdo. Euristeo estaba aterrorizado, al ver que el héroe era omnipotente, finalmente decidió conceder la libertad al héroe de Tebas.

## **4. Unidad Didáctica.**

### **4.1. Nivel de concreción y destinatarios**

Nuestro curso es el primer curso del segundo ciclo, es decir, tercero de primaria. La clase cuenta con 24 alumnos, 14 de ellos son niñas y el resto son niños. Tienen una capacidad media- alta con actitud participativa. En relación a la diversidad cultural existente en el aula se encuentran dos alumnos de origen marroquí, adaptados perfectamente al idioma con lo cual no necesitan necesidades específicas. El ambiente de la clase es bastante positivo ya que entre ellos mantienen una buena relación. Respecto a los alumnos con necesidades especiales hay un alumno que tiene TDAH, el cual cuenta con adaptaciones para la atención a la diversidad.

### **4.2. Contexto**

#### **4.2.1. Características del centro**

El nombre de nuestro centro es el Antonio Prieto, situado en la Avenida de Andalucía en Jaén. Es un centro público de enseñanza infantil y primaria. El centro tiene 20 aulas, una amplia zona de recreo con espacios separados entre educación infantil y educación primaria.

El centro tiene como objetivo poder proporcionar a los alumnos una educación para adquirir habilidades en conocimientos en diversas áreas, así como las habilidades sociales. En

relación a los recursos cuentan con un aula matinal de 7.30 a 9 de la mañana, las clases para los alumnos empiezan a las 9 y acaban a las 14.00 y existen diferentes actividades extraescolares de 16.00 a 18.00 de lunes a viernes.

Desarrolla programas como “La Escuela: espacio de paz” y también se trabaja la justicia, empatía y la igualdad con diferentes actividades adaptadas a cada ciclo. Cuenta también con varios proyectos TIC.

#### **4.2.2. Características del aula**

Nuestra clase está situada en la segunda planta con vistas al exterior del edificio. En relación al mobiliario de nuestra aula, tiene 24 mesas con sus respectivas sillas, situadas frente a la pizarra. Delante de la pizarra se encuentra la mesa del docente mirando a los alumnos para un mayor control de la situación.

Hay pizarra digital donde se realizan varias actividades TIC en la mayoría de las asignaturas y puede utilizarse de forma lúdica o para proyectar el libro y mejorar así la lectura. Existe una biblioteca de aula, donde los alumnos van dejando sus libros conforme lo van leyendo a lo largo de la semana. El aula dispone de ventanas a los dos lados de las paredes, unas altas y otras a la altura de los pupitres. Las paredes están en tono azul cielo y están decoradas con poster sobre el sistema solar, la prehistoria y algunas obras famosas sobre arte.

#### **4.2.3. Contexto sociocultural de las familias**

La mayoría de las familias del centro pertenecen a la clase media baja ya que en su mayoría se dedican al sector servicios y sector agrícola.

#### **4.3. Atención a la diversidad**

El aula cuenta con dos alumnos de origen marroquí los cuales no necesitan ninguna adaptación. Respecto al alumno con TDAH en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Ciencias Sociales, algunas de las actividades que se realizan son adaptadas al nivel de concreción curricular del alumno. Para un mayor control del alumno y, a su vez, la integración con el resto de alumnos de clase, su mesa está situada en la segunda fila frente al docente.

En relación al contexto familiar, todos son conscientes de los problemas que presenta el alumno y los padres siempre se han mostrado dispuesto a ayudar e interesados en los aspectos educativos del alumno. La relación con los compañeros de clase es buena, aunque en ocasiones puede entorpecer el ritmo de los demás compañeros por las diversas llamadas de atención. El centro facilita al alumno la integración en la clase por sus programas de atención a la diversidad.

### **4.3.1. Marco teórico**

El trastorno de déficit de atención e hiperactividad no tiene que ver con retrasos en la capacidad cognitiva del alumno, sino que es un trastorno de aprendizaje lo que provoca en el alumno un bajo rendimiento mayor respecto a materias en su etapa de educación primaria.

Según el DSM-5 algunos de los criterios para el diagnóstico de TDAH:

- No presta atención a los detalles, tiene muchos descuidos, como puede ser en el ámbito que tratamos, el escolar. No es perfeccionista a la hora de realizar su trabajo, comete errores por descuido.
- Poca organización, falta de planificación a la hora de realizar las tareas y de realizar su trabajo.

Hemos observado que el alumno permanece ausente cuando se le habla. No escucha o no atiende, en este caso, al docente.

### **4.3.2. Adaptaciones curriculares básicas para el alumno**

- Fragmentar las tareas y establecer un tiempo límite para terminarlas.
- Sentar al alumno en primera fila para poder supervisar y asegurarse de que atiende y comprende correctamente.
- Ofrecer guías para que pueda trabajar de forma secuenciada y ordenada.
- Adaptar los exámenes (simplificar los enunciados y flexibilizar el tiempo).
- Realizar entrevistas individuales periódicamente con el alumno para comprobar su seguimiento.

## **4.4. Objetivos**

### **4.4.1. Objetivos generales**

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria nos atenemos a los siguientes objetivos generales:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

#### **4.4.2. Objetivos específicos**

Según el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía:

a) Desarrollar la confianza en sí mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

b) Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.

#### **4.4.3. Objetivos de Área**

Según la Orden del 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía:

#### **Área de Ciencias Sociales**

O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.

O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos.

O.CS.3. Conocer, valorar y respetar los derechos humanos y valores democráticos que otorgan idiosincrasia propia a los diferentes grupos humanos, poniendo en práctica habilidades y estrategias para la prevención y resolución pacífica y tolerante de conflictos en el ámbito familiar y social en los que vive y se desarrolla como persona.

O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando

responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de comunidad Autónoma, de España y de Europa.

### **Área de Educación Artística**

O.EA.1. Conocer y utilizar las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

O.EA.4. Reconocer las manifestaciones artísticas más relevantes de la Comunidad autónoma de Andalucía y de otros pueblos, desarrollando actitudes de valoración, respeto, conservación y adoptando un sentido de identidad que le permita plasmar a través del lenguaje plástico y musical las interpretaciones y emociones del mundo que le rodea.

O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.

O.EA.6. Utilizar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.

O.EA.9. Valorar y conocer las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Andalucía y de otros pueblos y culturas; colaborar en la conservación y enriquecimiento desde la interculturalidad.

### **Área de Lengua Castellana y Literatura**

O.LCL.2. Comprender y expresarse oralmente de forma adecuada en diversas situaciones socio-comunicativas, participando activamente, respetando las normas de intercambio comunicativo.

O.LCL.3. Escuchar, hablar y dialogar en situaciones de comunicación propuestas en el aula, argumentando sus producciones, manifestando una actitud receptiva y respetando los planteamientos ajenos.

O.LCL.6. Aprender a utilizar todos los medios a su alcance, incluida las nuevas tecnologías, para obtener e interpretar la información oral y escrita, ajustándola a distintas situaciones de aprendizaje.



#### **4.5. Competencias básicas**

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).
- Competencia de aprender a aprender (CAA).
- Competencia Digital (CD).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

#### **4.6. Contenidos**

##### **Área de Ciencias Sociales**

1.2. Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).

1.3. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.

1.5. Utilización y lectura de diferentes lenguajes textuales y gráficos.

1.7. Estrategias para desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia.

1.8. Fomento de técnicas de animación a la lectura de textos de divulgación de las ciencias sociales (de carácter social, geográfico e histórico).

1.13 Sensibilidad, sentido crítico en el análisis y el compromiso en relación con la búsqueda de las mejores alternativas para progresar y desarrollarnos.

##### **Área de Educación Artística**

1.10. Valoración y uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación de forma responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas.

2.5. Elaboración de proyectos en grupo respetando las ideas de los demás, explicando el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.

2.8. Conocimiento de algunas profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y artesanos.

3.4. Creación de imágenes partiendo de figuras geométricas conocidas.

3.8. Identificación en una obra bidimensional de formas geométricas simples realizando composiciones.

3.9. Cuidado y valoración del material y los instrumentos de dibujo básicos.

##### **Área de Lengua Castellana y Literatura**

1.3. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía, sentimientos y experiencias de los demás.

2.1. Lectura de textos en distintos soportes (impresos, digitales y multimodales) tanto en el ámbito escolar como social. Lectura en silencio y en voz alta con pronunciación correcta y entonación y ritmo adecuados, en función de los signos de puntuación.

2.2. Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.

2.3. Audición y lectura de diferentes tipos de textos: leyendas, romances, anotaciones, anuncios, películas, cartas, noticias sencillas, diarios, correos electrónicos, mapas, planos, gráficos y canciones.

2.9. Utilización de herramientas de búsqueda y visualización digital en dispositivos de las TIC para localizar y tratar la información de manera responsable haciendo uso de webs acordes a su edad.

#### **4.7. Metodología**

Se utilizarán las siguientes estrategias como parte de nuestra metodología de cara al alumnado:

Activa y flexible: el alumnado ha de participar activamente en su proceso de aprendizaje, descubriendo por sí mismo y reflexionando el porqué de las cosas. Que cada actividad suponga un paso más introductorio en el proceso de aprendizaje.

Cooperativa: Creando un clima de distribución de tareas y responsabilidades a cada alumno.

Sensibilización: Se estimula al alumnado a utilizar todos sus sentidos para explorar el ambiente y expresar sus sentimientos, ideas y opiniones. Es decir, hacer una toma de conciencia.

El proceso de aprendizaje es vivencial: Se aprende mediante los objetos y procesos naturales que el alumnado descubre y explora a través de la observación y manipulación directa de los mismos.

Enfoque creativo: La creatividad para solucionar conflictos. Las actividades creativas son utilizadas para que el alumnado se exprese.

Se enfatiza el aprendizaje de aspectos significativos: Aprender a conocer lo concreto y cercano a lo abstracto.

Se fomenta el trabajo colaborativo: Algo característico de la metodología activa participativa, ya que, en la mayoría de las actividades se requiere que el alumnado trabaje en equipo, fomentando así valores como el compañerismo, para obtener resultados satisfactorios.

Creación de un ambiente alegre y agradable que favorezca, precisamente, el desarrollo de los puntos anteriores.

Organización de salidas del aula: Todo esto para lograr objetivos como: conocimiento, cuidado, respeto, valoración, buen uso y disfrute del entorno.

A continuación, especificamos las técnicas previstas y los principios metodológicos asociados a estas.

<b>TÉCNICAS</b>	<b>PRINCIPIOS METODOLÓGICOS</b>
Trabajo individual	Individualización
Dinámicas de grupo y trabajo grupal	Socialización
Ejercicios prácticos	Metodología dinámica
Dinámicas	Creatividad
Interpretación y lectura	Lúdica

#### **4.8 Temporalización**

Nuestra unidad se desarrollará en el mes de febrero y tendrá una duración de tres semanas, empezaremos el día 8 de febrero y finalizamos el 25 de este mismo mes en el horario de Ciencias Sociales, el cual comprende, los martes de 10:00 horas a 11:00 horas, los jueves de 11.00 horas a 12.00 horas y, por último, los viernes de 10:00 horas a 11:00 horas.

El día 8 haremos la primera sesión, el día 10 se llevará a cabo la sesión dos, la tercera sesión tendrá lugar el día 11, el día 15 lo protagoniza la cuarta sesión, la quinta sesión tiene lugar el día 17 jueves, la sesión número seis será el día 18, la séptima el día 22, la octava y

penúltima sesión será el día 24 y la novena, la cual será la última para esta unidad didáctica será el día 25 de abril.

#### 4.8.1 Cronograma

Febrero				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28				

*Fig. 1. Cronograma. Elaboración propia*

#### Leyenda:

En Azul los días que se llevará a cabo la UD, en rojo los días que no pertenecen al mes de febrero, en gris los días lectivos que no impartimos la asignatura de Ciencias sociales.

#### 4.9. Sesiones

Título	Sesión 1: Conocemos a Hércules
Objetivos	OCS1, OCS2, OLCL6, OLCL3
Contenidos	CCS: 1.2, 1.5 LCL: 1.3, 2.1, 2.2, 2.3
Competencias	CCL, CAA
Desarrollo	Conocemos la historia de los doce trabajos de Hércules adaptada para el alumnado de tercero de Primaria, formamos los grupos de trabajo y repartimos dos de los trabajos a cada uno de los grupos.

<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicación del mito de los doce trabajos de Hércules.</li> <li>2. Agrupación del alumnado y reparto de cada uno de los trabajos.</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Activa y cooperativa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	6 grupos de 4 alumnos cada uno de ellos.
<b>Recursos materiales</b>	Historia adaptada de los 12 trabajos de Hércules.

<b>Título</b>	
	<b>Sesión 2: Busca tu referencia</b>
<b>Objetivos</b>	OCS1, OCS2, OEA1, OEA5, OLCL2, OLCL6
<b>Contenidos</b>	<p>CS: 1.2, 1.13</p> <p>EA: 1.10</p> <p>LCL: 1.3, 2.9</p>
<b>Competencias</b>	CAA, CD, CEC
<b>Desarrollo</b>	El alumnado copiará un dictado realizado por el docente que tendrá relación con la historia que estamos trabajando, más tarde por grupos tendrán que buscar las referencias que se les hace en el dictado a los trabajos que se les dio en la primera sesión.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Copiar el dictado.</li> <li>2. Exponer las referencias encontradas ante sus compañeros.</li> </ol>

<b>Metodología</b>	Cooperativa, activa y participativa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	6 grupos de 4 alumnos cada grupo.
<b>Recursos materiales</b>	

<b>Título</b>	
<b>Sesión 3: Lo que podemos aprender con películas</b>	
<b>Objetivos</b>	OCS1, OCS2, OCS3, OCS10, OLCL2, OLCL3
<b>Contenidos</b>	CS: 1.7, 1.13 LCL: 1.3, 2.3, 2.9
<b>Competencias</b>	CCL, CAA, CEC, CD
<b>Desarrollo</b>	Para esta sesión conoceremos todas las referencias (incluidas las encontradas en la sesión anterior) de la mitología real en la película de <i>Hércules</i> para más tarde hacer un cruce de compañeros: entre ellos se explican las referencias resolviendo así sus dudas, con la ayuda del docente para que al final de la clase, puedan responder algunas preguntas propuestas por el profesor de uno en uno.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer todas las referencias a la mitología en la película de Disney.</li> <li>2. Con el cruce de compañeros cada uno podrá resolver las dudas que tenga hablando con los demás o con el profesor.</li> <li>3. El docente hace preguntas aleatoriamente a cualquier alumno de la clase para comprobar que se ha realizado la actividad correctamente.</li> </ol>

<b>Metodología</b>	Cooperativa, activa, participativa, dinámica.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	Gran grupo, cada uno podrá hablar con quién lo necesite, incluido el profesor.
<b>Recursos materiales</b>	Fragmentos película “Hércules”

<b>Título</b>	
<b>Sesión 4: ¡Manos a la obra!</b>	
<b>Objetivos</b>	OCS10, OEA1, OEA5, OEA6.
<b>Contenidos</b>	CS: 1.13 EA: 2.5, 3.4, 3.8, 3.9
<b>Competencias</b>	CAA, CEC
<b>Desarrollo</b>	Durante esta sesión, el alumnado tendrá que representar con un dibujo el trabajo de Hércules que más le guste con la peculiaridad de que solamente podrá utilizar figuras geométricas conocidas. Finalmente cada uno de ellos explicará el trabajo escogido y por qué lo ha hecho. Mientras el alumnado trabaja se proyectará en la pizarra digital algunas pinturas (Zurbarán, Rubens...) y algunas obras artísticas típicas de la época, como esculturas o vasijas antiguas.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar el dibujo del trabajo que cada alumno prefiera.</li> <li>2. Exponer ante el grupo la razón por la que se ha escogido ese trabajo y enseñar el dibujo realizado.</li> <li>3. Como actividad paralela, el alumnado podrá ver en la pizarra digital algunos ejemplos del arte griego.</li> </ol>

<b>Metodología</b>	Dinámica, Activa, Lúdica.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	Individual.
<b>Recursos materiales</b>	Lápices de colores, reglas y compases.

<b>Título</b>	
<b>Sesión 5: Descifrando jeroglíficos</b>	
<b>Objetivos</b>	OCS1, OCS3, OEA5
<b>Contenidos</b>	CS:1.7, 1.13 EA:3.4, 3.9
<b>Competencias</b>	CAA, CEC
<b>Desarrollo</b>	Se entregará al alumnado un dibujo de los realizados en la sesión anterior, a cada alumno se le dará uno distinto al suyo. Cada uno tendrá que adivinar qué escena es la que se ha dibujado y explicar detrás del dibujo lo que está pasando en el momento del dibujo.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar momento en el dibujo</li> <li>2. Explicar qué está pasando y qué momento es</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Participativa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	Individual.
<b>Recursos materiales</b>	Dibujos realizados en la sesión anterior.

<b>Título</b>	
<b>Sesión 6: Kahoot!</b>	
<b>Objetivos</b>	OCS3, OCS10, OEA9, OLCL6



<b>Contenidos</b>	CS: 1.2, 1.3, 1.7  EA: 1.10, 2.8, 3.4, 3.8  LCL: 2.1, 2.9
<b>Competencias</b>	CD, CAA, CEC
<b>Desarrollo</b>	El alumnado completará un Kahoot desarrollado por el profesorado, como ellos no pueden tener un teléfono móvil en clase, escribirán las respuestas en sus cuadernos, una vez acabado el cuestionario, cada uno podrá corregir sus respuestas. El alumno que menos respuestas haya fallado obtendrá puntos extra para la última sesión.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kahoot!</li> <li>2. Corrección.</li> <li>3. Recuento de puntos.</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Lúdica, participativa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	Individual.
<b>Recursos materiales</b>	Kahoot! y proyector de clase.

<b>Título</b>	<b>Sesión 7: Ordenamos los hechos</b>
<b>Objetivos</b>	OCS1, OCS2, OCS10, OLCL3, OLCL6
<b>Contenidos</b>	CS: 1.7, 1.8, 1.13  LCL: 2.2, 2.9
<b>Competencias</b>	CAA, CEC, CCL

<b>Desarrollo</b>	A cada grupo le repartiremos fragmentos de sus dos mitos y ellos tendrán que ordenarlos correctamente tal y como cuenta la historia, trabajada con la versión adaptada en la primera sesión. Una vez unidos tendrán que pasárselo a otro grupo hasta que los 6 grupos completen los 12 trabajos de Hércules.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ordenar los fragmentos para poder poner el trabajo completo.</li> <li>2. Recibir los fragmentos de otro grupo y volver a ordenarlos hasta completar los doce trabajos.</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Dinámica, cooperativa, activa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	6 grupos
<b>Recursos materiales</b>	Los doce trabajos de Hércules fragmentados para poder ordenarlos

<b>Título</b>	
	<b>Sesión 8: Hércules en España</b>
<b>Objetivos</b>	OCS10, OCS3
<b>Contenidos</b>	CS: 1.5, 1.7, 1.8, 1.13
<b>Competencias</b>	CCL, CAA, CEC
<b>Desarrollo</b>	Se le presentará al alumnado las referencias de Hércules en España, y en especial en Andalucía, ya que es uno de los símbolos de la Comunidad Autónoma. Más tarde tendrán que representar en un dibujo lo que más les haya gustado de la historia.

<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender a la explicación sobre cómo llegó Hércules a Andalucía.</li> <li>2. Realizar un dibujo sobre su parte preferida de la Historia.</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Dinámica, participativa.
<b>Agrupamiento del alumnado</b>	Individual.
<b>Recursos materiales</b>	Lápices de colores.

<b>Título</b>	
	<b>Sesión 9: Lo hacemos con mímica</b>
<b>Objetivos</b>	OCS1, OCS2, OCS3, OCS10
<b>Contenidos</b>	CS: 1.2, 1.3, 1.5, 1.7, 1.8, 1.13
<b>Competencias</b>	CAA, CEC
<b>Desarrollo</b>	Durante esta sesión, el alumnado irá saliendo por grupos e irá representando con mímica alguna escena del mito que se les indicó en la primera sesión. El resto del alumnado tendrán que acertar de qué mito se trata y explicar qué está pasando.
<b>Actividades</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representación de los mitos en equipo</li> <li>2. El resto del alumnado intenta adivinar de qué mito se trata</li> </ol>
<b>Metodología</b>	Lúdica, cooperativa, participativa

<b>Agrupamiento del alumnado</b>	6 grupos
<b>Recursos materiales</b>	-

#### 4.10. Evaluación

Nos vamos a basar en una evaluación continua. Consideramos que es una forma adecuada a la hora de solucionar los problemas de aprendizaje en nuestro alumnado, ya que nos ayuda a detectarlos a tiempo. Es un tipo de evaluación que se debe llevar a cabo durante todas las etapas de aprendizaje del estudiante. Exige al profesor una evaluación a lo largo del curso. De esta forma se puede realizar un mayor y mejor seguimiento del progreso en cuanto al aprendizaje del estudiante.

La evaluación tiene una temporalización, la cual será inicial, continua y final.

- La evaluación inicial. Realizaremos una evaluación inicial al comienzo de la unidad didáctica, para así detectar en qué situación de partida nos encontramos con nuestros alumnos, para posteriormente seguir su formación. Esto será el punto de referencia del profesorado para llevar a cabo una adecuación en cuanto a las características del alumnado.
- La evaluación continua. Esta evaluación es de gran importancia, ya que permite que el alumnado vaya corrigiendo sus propios errores durante el proceso educativo o por el contrario vaya comprobando que todo va bien y que debe seguir el ritmo. Todas las actividades que llevaremos a cabo a lo largo del curso serán evaluadas por lo que nos permite manejar las diferencias entre los alumnos y llevar a cabo la involucración constante de estos, así como desarrollar su autonomía.
- Evaluación final. La llevaremos a cabo al finalizar el proceso de aprendizaje. Consiste en recoger y valorar los datos al terminar un periodo de tiempo para la realización de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Valoraremos las competencias que se han desarrollado en cada alumno, para finalmente conocer lo que saben los alumnos en relación con la prueba inicial y cómo han integrado los conocimientos.

Las técnicas que llevaremos a cabo para evaluar dicho proceso serán las siguientes:

- Técnicas de observación directa por parte del profesorado, que evaluarán la implicación del alumnado en el trabajo cooperativo, expresión oral y escrita, las actitudes personales y relacionadas y los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con el área.
- Las técnicas de medición, las cuales llevaremos a cabo a través de pruebas tanto escritas como orales, trabajos, cuaderno del alumnado, intervenciones en clase...
- Las técnicas de autoevaluación, son las que favorecen el aprendizaje desde la reflexión propia del alumnado sobre sus dificultades y la participación de sus compañeros en las actividades realizadas de tipo cooperativo.

Los instrumentos utilizados serán las tablas de control, donde se realizará un seguimiento más personalizado de cada alumno de cara a los resultados que queramos lograr con cada sesión.

La parte de evaluación que más peso tendrá (un 60% de la nota) será la última sesión, en la que cada grupo tendrá que representar con mímica los trabajos de Hércules que se les ha repartido, así evaluaremos los conocimientos teóricos del alumnado a modo de examen, la revisión de su cuaderno para valorar el desarrollo de actividades que contará un 30% y finalmente, valoraremos también la actitud expuesta por cada alumno, lo cual contará el 10% de la nota.

#### **4.10.1. Criterios e indicadores de aprendizaje**

Según la Orden del 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía:

##### **Criterios**

CE.2.1. Interpretar y describir la información obtenida desde fuentes directas e indirectas comunicando las conclusiones oralmente y por escrito. Elaborar trabajos de forma individual y colectiva, mediante las tecnologías de la información y la comunicación, usando terminología específica del área de Ciencias sociales, manejando gráficos sencillos.

CE. 2.11. Identificar y utilizar unidades temporales básicas para situar y ordenar los acontecimientos más relevantes de la historia de la localidad y Andalucía, asociándolos a hechos del ámbito familiar e identificar las unidades básicas de sucesión, duración y simultaneidad y las unidades de medida del tiempo histórico, ordenando hechos de la

Prehistoria y Edad Antigua en Andalucía y en la Península Ibérica, desde una actitud de respeto a la herencia cultural y a la cultura propia como un elemento de identidad y como riqueza que hay que preservar y cuidar.

CE.2.1. Participar en situaciones de comunicación en el aula, reconociendo el mensaje verbal y no verbal en distintas situaciones cotidianas orales, respetando las normas de intercambio comunicativo: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad y entonación adecuada.

CE.2.2. Expresar oralmente de manera sencilla y coherente conocimientos, ideas, hechos y vivencias, adecuando progresivamente su vocabulario, incorporando nuevas palabras y perspectivas personales desde la escucha e intervenciones de los demás.

CE.2.7. Comprender textos leídos, identificando la relación entre ilustraciones y contenidos y deduciendo de las mismas el significado de las palabras y la intención del texto para adquirir vocabulario e identificar las reglas ortográficas básicas a través de la lectura.

## **Indicadores**

CS.2.1.1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito, con terminología adecuada, usando las tecnologías de la información y la comunicación. (CD, CCL, SIEP).

CS.2.2.2 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados y analiza informaciones manejando imágenes, tablas, gráficos, esquemas y resúmenes. (CD, CCL, SIEP, CMCT).

CS.2.11.1. Define el concepto de prehistoria y momentos históricos a través de la asociación de hechos, situando el comienzo y el final y exponiendo la importancia de la escritura, la agricultura y ganadería como elementos que cambiaron momentos de la historia, localizando e interpretando cronológicamente en una línea del tiempo hechos relevantes de su vida utilizando las unidades básicas de tiempo. (CEC, CCL, CMCT, CAA).

CS.2.11.2. Utiliza el siglo como unidad de medida y diferentes técnicas para situar acontecimientos históricos, para explicar momentos de la prehistoria y la edad antigua y definir hechos y personajes del pasado en Andalucía y España e identifica el patrimonio cultural como algo que hay que cuidar, conservar y legar. (CEC, CCL, CD, CAA).

LCL.1.1. Participa en debates respetando las normas de intercambio comunicativo e incorporando informaciones tanto verbales como no verbales. (CCL, CAA, CSYC, SEIP)

LCL.1.2. Expone las ideas y valores con claridad, coherencia y corrección. (CCL, CSYC)

LCL.3.1. Expresa oralmente de manera sencilla y coherente conocimientos, ideas, hechos y vivencias, adecuando progresivamente su vocabulario, incorporando nuevas palabras y perspectivas personales desde la escucha e intervenciones de los demás. (CCL, CAA).

LCL.2.7.1. Comprende textos leídos en voz alta. (CCL).

LCL.2.7.2. Deduce el significado de palabras y expresiones con ayuda del contexto, de las ilustraciones y los contenidos, planteando hipótesis para adquirir vocabulario. (CCL, CAA).

LCL.2.7.3. Identifica las reglas ortográficas básicas a través de la lectura. (CCL).

## **5. Conclusiones**

Pensamos que esta Unidad Didáctica es muy completa en varios sentidos, además de que la temática hace que sea entretenida no solo para el alumnado, sino también para el docente que imparte la clase al poder disfrutar de clases muy dinámicas y realmente entretenidas de impartir, el alumnado se va a ver implicado por ser algo que le gusta, que llama su atención y que le motiva de verdad. Esa es la mejor forma de aprender.

Algo muy importante para este trabajo es, por ejemplo, la universalidad del mito, ya que no solo transmite una historia y a unos personajes, sino también ideas y valores. Esto le permite seguir teniendo vigencia en el siglo XXI dentro de las propuestas docentes. Claramente este mito favorece a una clara transversalidad, ya que como hemos visto con las sesiones, se pueden trabajar contenidos relativos a diversas áreas de conocimiento: Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Educación Artística, etc.

La mitología clásica ofrece un vasto abanico de posibilidades, aplicación docente y habitualmente además en un contexto que suele despertar el interés del alumnado. Aunque en esta unidad solamente nos hemos centrado en un mito, no descartamos proponer contenidos en otras unidades relacionado con otros mitos cuando ejerzamos como docentes.

Algo que llamó nuestra atención sobre esta temática fue las referencias que encuentra en la película de Disney, instrumento que resulta de vital importancia con las conexiones que posee con el relato mítico. En esta película podemos ver reflejados algunos de los acontecimientos narrados en la historia de este personaje tanto por sus 12 trabajos, como en lo relacionado al amor, la chica de la película se llama Meg haciendo referencia a Megara, su primera esposa, pero también tiene referencias a las demás, como por ejemplo, de su segunda

esposa, Ónfale, (lo que tiene en común es que contrató a Hércules para ayudarla); de Deyanira, su tercera esposa, tomaron el hecho de que Hércules casi muere por culpa de Meg en la película, ya que Deyanira fue la que provocó su muerte según el mito. Finalmente, de la cuarta esposa, Hebe, que era la diosa de la juventud, sacaron que Meg era la que servía a Hades, en la mitología Hebe se dedica a servir a los dioses.

También se puede comprobar la apariencia de algunas de las musas griegas narrando la historia del héroe, estas son: Calíope la Musa de la poesía épica, la elocuencia y la belleza; Clío es la Musa de la historia; Talía es la Musa de la Comedia; Terpsícore es la Musa del Baile; finalmente está Melpómene que es la Musa de la Tragedia.

Se pueden encontrar dentro de esta película algunas de las 12 pruebas que realizó Hércules que en su mayoría tienen lugar mientras las Musas están interpretando el tema “De cero a héroe”. Antes de que tenga lugar esta escena vemos el enfrentamiento de Hércules con la Hidra de Lerna, que es la segunda prueba; durante la canción vemos a Hércules enfrentarse al León de Nemea (primera prueba), al jabalí de Erimanto (cuarta prueba), los pájaros del Estinfalia (sexta prueba) y finalmente, cuando Hércules baja al inframundo para rescatar a Megara es cuando vemos la prueba doce, la captura de Cerbero.

Otra referencia que podemos encontrar dentro de la película de Hércules de Disney es la de las serpientes que intentan matar a Hércules tras su nacimiento, a las cuales el Héroe siendo un bebé consigue matar.

## **6. Fuentes consultadas**

### **6.1 Bibliografía**

García Cual, C. (1987). *La mitología*. Barcelona: Montesinos Editor, S.A.

García Cual, C. (2006). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.

G.S. Kirk. (1973). *El mito. Su significado y su función en las distintas culturas*. Barcelona: Barral Editores.

Grimal, Pierre. *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós, 2003.

López, A. Et al. (2003). *Cómo enseñar a través de los mitos: la didáctica de la lengua y la literatura en una fábula alegórica*. Didáctica. Lengua y Literatura. “Servicio de Publicaciones, Universidad Complutense de Madrid.

Brunel, P. (1998). *Dictionnaire des mythes littéraires*. Mónaco: Editions du Rocher



## 6.2 Webgrafía

- Características. (14 de octubre de 2020). *Mito*.  
<https://www.caracteristicas.co/mito/#ixzz6xEwKwKjD>
- Clasificación De. (17 de abril de 2020). *Tipos de Mitos*. <https://www.clasificacionde.org/tipos-de-mitos/>
- CuentosCortos. (20 de mayo de 2013). *Los doce trabajos de Hércules*.  
<http://www.cuentoscortos.com/cuentos-originales/los-doce-trabajos-de-hercules>
- DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. (2015). Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 50, sec. 1, de 13 de marzo de 2015, 18.  
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/pdf/PDF/textocompleto.pdf>
- El Regidor de Cine. (15 de junio de 2020). *Hércules, datos y curiosidades sobre la épica película de Disney*. <https://elregidordecine.com/hercules-curiosidades-datos-disney/>
- ORDEN de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. (2015). Boletín oficial de la Junta de Andalucía, 60, sec. 1, de 27 de marzo de 2015, 238.  
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/pdf/PDF/textocompleto.pdf>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [15/05/2021].
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (2014). Boletín Oficial del Estado, 52, sec. 126, de 1 de marzo de 2014, 7 a 8. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Red Historia. (25 de febrero de 2013). *Mitología griega: Los 12 trabajos de Hércules*.  
<https://redhistoria.com/los-12-trabajos-de-hercules/>

## **7 Anexos**

### **Anexo 1: Relato infantil de los doce trabajos de Hércules**

Si pensamos en un héroe, seguro que uno de los primeros que se nos vienen a la cabeza es Hércules. Así le conocían los romanos. Los griegos, en cambio, le llamaban Heracles.

Era uno de los muchos hijos ilegítimos del dios Zeus. Por eso la esposa de este, Hera, le odiaba. Tan fuerte era ese odio que la diosa se las ingenió para que Hércules acabase con la vida de sus propios hijos. Para conseguir el perdón, fue hasta el oráculo de Delfos a consultar qué tendría que hacer. Su destino fue ser esclavo del rey Euristeo. Este le encargó doce trabajos, doce pruebas que solo podrían ser superadas por un auténtico héroe. La primera consistía en conseguir la piel del león de Nemea. Lo primero que hizo Hércules fue dispararle todas sus flechas, sin saber que a tal bestia no le podían hacer ningún daño. Después cogió su maza pero, tras darle al león un fuerte golpe, el arma se partió en dos. Al final solo le quedó la opción de usar las manos y así fue como acabó con la bestia y superó la primera de las pruebas.

Después tuvo que matar a la hidra de Lerna, un ser mitológico, una especie de serpiente de agua gigante con numerosas cabezas. El problema era que, si se cortaba una cabeza, nacían otras dos. Como era un auténtico héroe, Hércules pudo acabar sin problema con aquel ser terrible. En tercer lugar tuvo que conseguir llevar hasta el rey Euristeo a la cierva del monte Cerineo. Tenía pezuñas de bronce y astas de oro. Hércules estuvo persiguiéndola un año entero y consiguió atraparla cuando la cierva acabó agotada de tanto correr para escapar.

Después tuvo que capturar al jabalí de Erimanto y, en quinto lugar, exterminar a los pájaros de la laguna Estinfalia. Tenían el pico y las alas de bronce y se alimentaban de carne humana. Para acabar con las aves, las espantó para que salieran de sus escondites.

El siguiente trabajo fue limpiar los establos de Augias, que llevaban sin limpiarse más de 30 años. Para hacerlo, Hércules cambió el curso del río Alfeo para que el agua limpiase las cuadras. A la vista de que estaba superando todas las pruebas, el rey Euristeo envió a Hércules a capturar al toro de Creta. Como os imagináis, nuestro héroe también lo logró. El siguiente trabajo fue llevar hasta Tirinto las yeguas salvajes de Diomedes. Otro trabajo que Hércules tuvo

que enfrentar fue ir al reino de las amazonas y conseguir el cinturón de Hipólita, la reina.

El décimo trabajo fue que le llevase los toros rojos de Gerión, custodiados por un perro de dos cabezas y cola de serpiente. El undécimo trabajo fue coger manzanas del jardín de las Hespérides. Eran de oro y otorgaban a los dioses la eterna juventud. Como última prueba, Hércules tuvo que enfrentarse a la muerte. Para hacerlo, tuvo que vencer a Cerbero, un perro con tres cabezas y cola de serpiente. Lo hizo sin arma alguna, solo con sus manos. Al final, el rey Euristeo, atemorizado y sorprendido de que Hércules hubiese superado todas las pruebas, le concedió la libertad.