



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster en Investigación e innovación en
Educación Infantil y Primaria**

**Proyecto de innovación: mitología griega en la clase
de Lengua Castellana y Literatura para educación
primaria**

**Innovation project: Greek mythology on the Spanish
Language and Spanish Literature class for primary
education**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Eva Valle Junco

Tutor: María del Rosario Neira Piñeiro

Mayo 2024

Resumen: este proyecto de innovación recoge una intervención sobre mitología griega en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en dos aulas de 6º curso de educación primaria, para trabajar las competencias literaria y comunicativa. Se proponen una serie de actividades sobre expresión oral y escrita, derivadas de la lectura de varios mitos griegos y se concluye con un *escape room* por el colegio, en el que los participantes necesitarán poner a prueba los conocimientos aprendidos sobre mitología. Se realizó un cuestionario pre y post sobre gusto y hábitos de lectura y escritura, conocimiento e interés por la mitología, para determinar si la innovación generaba un cambio en los hábitos lectores y escritores del alumnado. Los resultados no revelan impacto en el hábito lector y gusto por la lectura, pero el alumnado dice sentirse más a gusto hablando en público y ha adquirido conocimientos sobre mitología, además de compartir una percepción positiva sobre la mitología griega en general.

Summary: This innovation project involves an intervention on Greek mythology within the subject of Spanish Language and Literature in two sixth grade primary education classrooms, aimed at developing literary and communicative competencies. A series of oral and written expression activities, derived from the reading of various Greek myths, are proposed, culminating in an escape room throughout the school. In this escape room, participants will need to evaluate the knowledge they have acquired about mythology. A pre- and post- intervention questionnaire on reading and writing habits, as well as knowledge and interest in mythology, was conducted to determine if the innovation generated a change in the students' reading and writing habits. The results did not reveal an impact on reading habits or enjoyment on reading, but the students reported feeling more comfortable speaking in public and having acquired knowledge about mythology, in addition to sharing a positive perception of Greek mythology in general.

Palabras clave: “mitología griega”, “educación primaria”, “competencia literaria”, “competencia comunicativa”.

Keywords: “Greek mythology”, “primary education”, “literary competence”, “communicative competence”.

Índice

1. Introducción	4
2. Fundamentación teórica	5
2.1. Mito y mitología	5
2.2. Mitología y educación	7
2.3.1. Competencia comunicativa.....	8
2.3.2. Competencia y educación literaria	9
2.3.3. Hábito lector	9
3. Innovación: Lengua y mitología	10
3.1. Introducción.....	10
3.2. Contexto	11
3.3. Marco curricular	11
3.4. Recursos	13
3.5. Metodología de la innovación	13
3.6. Temporalización	14
3.7. Actividades	15
3.8. Evaluación	17
4. Resultados	18
4.1. Observación de las sesiones	18
4.2. Cuestionarios realizados antes / después de la intervención	18
4.3. Percepción del alumnado.....	30
5. Discusión.....	36
6. Conclusiones	38
7. Referencias bibliográficas	41
8. Anexos.....	45

1. Introducción

Este trabajo fin de máster recoge un proyecto de innovación centrado en el uso de la mitología griega en el área de Lengua Castellana de educación primaria, para fomentar el hábito lector y la competencia literaria, así como para desarrollar la expresión oral y escrita en el alumnado.

Casi todos hoy en día conocemos figuras mitológicas como la de la gorgona Medusa, la diosa Afrodita o el semidiós Perseo; sin embargo, en muchos casos no se conoce la historia de estos personajes y, además, no somos totalmente conscientes de la potencialidad que pueden tener estas figuras y sus respectivos mitos para el desarrollo de competencias y saberes básicos en las aulas.

El uso de la mitología griega en las aulas de educación primaria es bastante escaso, como lo releva la escasez de investigaciones sobre este tema. Esta falta de experiencias e investigaciones sobre la mitología clásica -en particular en el marco de la Didáctica de la Lengua y la Literatura- supone un incentivo más que suficiente para querer innovar y realizar una propuesta acerca de este tema, lo que permitirá comprobar sus beneficios y de su potencial en el campo de la educación.

Por otro lado, la digitalización y las nuevas tecnologías cada vez alejan más a nuestro alumnado de cosas tan necesarias como la escritura manual, la lectura o la conversación y discusión entre iguales (González-Trejo & Julián-Ortega, 2024). En el caso de la escritura, los dispositivos móviles y procesadores de texto ofrecen una autocorrección automática y no se presta tanta atención al uso de los signos de puntuación, la ortografía o la acentuación (Hernández & Hernández, 2021). En cuanto a la lectura, herramientas como chat GPT resumen largos textos en escasos párrafos en cuestión de segundos. Finalmente, en la conversación y discusión entre iguales, podemos observar cómo en reuniones de amigos o compañeros grupos enteros de gente chatean con sus teléfonos móviles en vez de mantener una conversación. Esto hace que los nuevos miembros de nuestra sociedad tengan menos destrezas en las competencias orales y escritas, que, en muchos casos, solo se ejercitan en el aula (Urquijo, 2016).

Partiendo de todo lo mencionado anteriormente, y con el fin de aumentar en el alumnado de educación primaria el placer por la lectura, así como sus competencias orales y escritas, se plantea el diseño de una innovación educativa dirigida al desarrollo de las competencias comunicativa y literaria partiendo de textos de la mitología griega.

Partimos de la siguiente hipótesis: el uso de textos y actividades relacionados con la mitología griega en el aula de primaria ayudará a desarrollar las competencias literaria y comunicativa, así como a fomentar el gusto por las actividades de expresión oral y escrita.

De este modo, los objetivos de este TFM son:

- Diseñar y aplicar una propuesta de innovación basada en la mitología griega en el marco de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura que trabaje las competencias literaria y comunicativa.
- Determinar el impacto de la innovación en el hábito de lectura y escritura.
- Conocer la percepción del alumnado participante sobre la propuesta de innovación.
- Determinar el impacto de la innovación en el conocimiento y percepción del alumnado con respecto a los mitos griegos.

El presente trabajo consta de un marco teórico en el que se explica qué son los mitos y la mitología, así como su influencia en diferentes ámbitos y su uso en educación. También se aborda el hábito lector, la competencia lectora, la expresión oral y escrita, y cómo desarrollarlos en el área de Lengua Castellana. A continuación, se recoge la innovación desarrollada explicando el contexto, el marco curricular, la temporalización y las actividades. Seguidamente, se presentan y analizan los resultados obtenidos con los cuestionarios realizados al alumnado. Tras ello encontramos la discusión y la conclusión final del proyecto, así como las referencias bibliográficas y los anexos.

2. Fundamentación teórica

2.1. Mito y mitología

La Real Academia Española (s.f., definición 1) define mito como una “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico”.

La mitología es el conjunto y estudio de los mitos, que suelen reflejar las creencias, valores, así como la cultura de alguna civilización. La mitología recoge historias acerca del origen de algunos fenómenos y personajes, las costumbres, o hechos

heroicos, debido a la necesidad humana de explicaciones acerca del mundo, en una sociedad precientífica (Mark, 2018).

Podemos encontrar diferentes tipos de mitos: algunos explican el origen del mundo, de los dioses, del hombre, de lugares, cosas o fenómenos, otros hablan sobre predicciones de futuro, otros sobre hazañas de héroes, etc. Sea cual sea su temática, su importancia radica en el reflejo que muestran acerca de valores, historia y modos de actuación de las sociedades pasadas. Además, podemos encontrar infinidad de mitologías, ya que cada sociedad crea la suya propia, siendo algunas de las más conocidas la griega, la romana, la nórdica o la egipcia (Equipo Editorial Etecé, 2019).

Como indica Gómez-Molero (1994) “estamos inmersos en un mundo impregnado de mitología” (p. 16), siendo esta -y en concreto la mitología grecolatina- una amplia fuente de cultura y vocabulario. Por ejemplo, el término “narcisismo” proviene de Narciso, un joven hermoso que murió ahogado por contemplar su reflejo en un lago; los días de la semana provienen de los nombres de dioses como Mercurio o Venus; el eco, de una ninfa maldita por la diosa Hera para repetir únicamente las últimas palabras de la persona con la que conversara; o el coral, que procede de algas petrificadas con la cabeza de Medusa. Podemos también encontrar un sinnúmero de obras pictóricas – El nacimiento de Venus de Botticelli, Las tres Gracias de Rubens o Las hilanderas / La fábula de Aracne de Velázquez, entre otras-, esculturas – como El Perseo de Chellini-, expresiones – como “la manzana de la discordia”, “quedarse de piedra” o “talón de Aquiles”- o elementos de la geografía -como el océano Atlántico, llamado así por Atlas. o Europa, denominada así por la joven secuestrada por Zeus- que provienen de los mitos griegos y romanos (Gómez-Molero, 1994). La mitología grecolatina es, después de la religión, el motivo más empleado en arte (Robles-Rey, 2015).

Encontramos también mitología en la literatura, por ejemplo, en poetas del Siglo de Oro, como Lope de Vega o Quevedo (Pomer, 2010), pero también en literatura actual, como en la serie de libros escrita por Rick Riordan, Percy Jackson o en la novela *Frankenstein* -también conocida como *El moderno Prometeo* debido al titán mitológico con el mismo nombre-, así como todas sus derivaciones cinematográficas, incluyendo películas sobre seres creados por el hombre, como puede ser *Blade Runner* (González-Rivas, 2006). La huella de la mitología clásica también se refleja en los deportes, heredando de los griegos los Juegos Olímpicos; o en astronomía con los nombres de los

planetas -Marte, Júpiter o Neptuno-, las constelaciones -Osa Mayor, Osa Menor o Pegaso-, o las galaxias -Vía láctea o Andrómeda- (Ardila et al., 1997).

Además, la mitología deja también su huella en el cine. Basándose en mitos como el viaje de Ulises, entre otros, se plantean historias cinematográficas en las que los protagonistas deben cumplir una misión que les hará pasar por pruebas difíciles y les hará descubrirse a sí mismos, para lograr un fin (Galán-Fajardo, 2003). También encontramos su influencia en los videojuegos, con la aparición de personajes griegos como Kratos o Perséfone en juegos como el *God of War*, o el *Assasin's Creed* (Salcedo, 2022).

2.2. Mitología y educación

Tal y como indica García-Manso (2019), pese a la dificultad que podemos encontrar a la hora de acercar los relatos mitológicos a nuestros escolares, es muy importante llevar esto a la acción, ya que en ellos podemos encontrar la llave para introducir en el aula diferentes realidades del día a día. A través de la mitología grecolatina original y sus adaptaciones a la literatura infantil y juvenil (LIJ), a la gran pantalla, a videojuegos, etc., se pueden tratar en el aula temas de interés cotidiano y universal como el feminismo, las relaciones familiares o la iniciación en la edad adulta. Además, se presenta como un recurso muy útil para potenciar el desarrollo de la creatividad, la imaginación y las competencias comunicativa y literaria, así como para conseguir acercar al alumnado a los diferentes tipos de obras literarias gracias a algunas adaptaciones de mitos ya existentes (Uriarte, 2021). Por su parte, Robles-Rey (2015), destaca la importancia de la mitología clásica en la formación cultural del alumnado, estando esta en la base de ininidad de manifestaciones artísticas pasadas y presentes.

Por un lado, desde el medioevo hasta nuestros días diversos autores clásicos, tanto españoles como europeos, han utilizado la mitología grecolatina en sus obras (Robles-Rey & Vázquez-Macías, 2012), por lo que, además, esta servirá de puente de cara a la enseñanza secundaria obligatoria, donde se incorpora el acercamiento a los clásicos de la literatura española, ya que facilitará su posterior comprensión. Por otro lado, y de acuerdo con López-D'Amico (2007), la mitología grecolatina es una forma amena, entretenida y divertida de acercar la literatura al alumnado, la cual lleva a un enriquecimiento de la comprensión del mundo y fomenta la participación activa en el aula, facilitando el desarrollo de habilidades lingüísticas. Además, es un pilar esencial

para el entendimiento de la cultura, la literatura o el arte tanto de Occidente, como del resto del mundo.

En cuanto a la forma de llevar la mitología al aula, algunos autores como Robles-Rey (2015) o Uriarte (2021), presentan experiencias llevadas a cabo en el aula de enseñanza secundaria y primaria, utilizando los textos mitológicos como punto de partida y desarrollando actividades relacionadas con los personajes, las expresiones, o los mismos mitos. Robles-Rey (2015) desde el Museo de Prado y de forma transversal en las asignaturas de Lengua Castellana y Educación Artística relacionó algunos de los cuadros con los mitos que representaban, así como con otros fragmentos de obras (principalmente poemas) realizando preguntas y comentarios sobre el texto y sobre las obras. En el trabajo de Uriarte (2021) se presenta un *escape room* realizado a partir de tres mitos griegos que tratan la violencia hacia las mujeres, para detectar y prevenir la violencia de género. Con esto, podemos concluir, pese a la escasa bibliografía encontrada acerca del uso de la mitología en educación, que la mitología, utilizada de forma correcta, puede servir como un elemento culturizador para nuestro alumnado.

2.3. Competencia comunicativa, competencia literaria y hábito lector

2.3.1. Competencia comunicativa

De acuerdo con el Centro Virtual Cervantes (2024), “La competencia comunicativa es la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla”, y está formada por un conjunto de cuatro competencias: la competencia lingüística, la competencia sociolingüística, la competencia discursiva y la competencia estratégica.

La competencia comunicativa es la capacidad de usar la lengua, y pretende la formación de hablantes competentes, e incluye no solo el léxico, la gramática y el vocabulario, sino también aquellas unidades comunicativas no verbales como el contexto. Por ello, adquirir una lengua supone aprender a comunicarse eficazmente de forma oral y escrita y no limitarse únicamente al aprendizaje de un código (Mendoza & Cantero, 2003).

Dicha competencia es un elemento clave para la vida, así como para llevar a cabo interacciones con el resto de las personas. Esta precisa de una interpretación de las personas y de sus mensajes, así como de diferentes saberes como el código de la lengua o gramaticales; y es resultado de un aprendizaje continuo (Bermúdez & González,

2011). Además, el currículo de primaria de Asturias (2022) manifiesta la voluntad de que el alumnado sepa comunicarse de forma oral y escrita usando la lengua castellana.

Así, para poder desarrollar esta competencia, es necesario desarrollar destrezas orales y escritas como aprender a escribir textos o a verbalizar argumentos (Seco, 2017), actividades que se proponen en este proyecto, como la argumentación a favor de una diosa o la participación en la conversación sobre un mito de carácter no feminista.

2.3.2. Competencia y educación literaria

La competencia literaria, definida como la capacidad para producir y comprender textos literarios, tiene una fuerte relación con la creatividad y con la flexibilidad en el pensamiento (Alfonso-Benlliure & Mínguez-López, 2022). Además, la educación literaria pone el foco en la búsqueda de estrategias que desarrollen hábitos lectores y en favorecer el desarrollo de dicha competencia literaria, que implica poder darles sentido a los textos, comprenderlos e iniciarse en la creación literaria, así como desarrollar gusto y afición por la lectura (Prado, 2004).

Por otro lado, la educación literaria favorece el desarrollo integral del alumnado, siendo imprescindible basarse en la lectura de textos de calidad (Mínguez, 2023). La educación literaria no consiste en enseñar una retahíla de obras y autores, sino en dotar al alumnado de la capacidad de comprender e interrelacionar los textos literarios y disfrutar con sus lecturas (Mendoza & Cantero, 2003). La creación y lectura literarias (Cassany et al. 2003) también se incorporan en este nuevo enfoque para enseñar literatura (Cassany et al. 2003), prácticas que emplearemos en este proyecto como medios para desarrollar dicha competencia.

Además, con respecto a las prácticas de creación literaria, un estudio realizado por Alonso y Aguirre de Ramírez (2004) muestra que estimula la imaginación y la capacidad de producción del alumnado, fomentando así un acercamiento al lenguaje y una mayor desenvoltura en este y en las habilidades lingüísticas.

2.3.3. Hábito lector

La lectura es un elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se relaciona con la adquisición de conocimientos, así como con el desarrollo del pensamiento crítico (Martínez-Díaz & Torres, 2019). Por ello, es importante brindar al alumnado las oportunidades y recursos necesarios para desarrollar una buena

competencia lectora, ya que esta ayuda a desarrollar capacidades útiles tanto en la escuela como en la vida y en la sociedad (Solé, 2012).

Por otro lado, según Mata et al. (2015) para que se consiga desarrollar el hábito lector, se deben proponer al alumnado lecturas de calidad, pero que se ciñan a sus gustos e intereses y consigan motivarles.

Por su parte, Torres (2003) propone interrelacionar la lectura con la escritura, proponiendo actividades complementarias a la lectura de textos, tales como la creación de poemas, rimas y canciones, etc.

Además, una investigación realizada por Martínez-Díaz y Torres (2019) indica que gran parte del alumnado de educación primaria lee en su tiempo de ocio y este tiempo dedicado a la lectura es condicionado, en muchas ocasiones, por la familia. Por ello, los docentes deberían estar formados para fomentar el hábito lector e implicar a las familias en estas prácticas, para implementar, por ende, el rendimiento académico de los estudiantes, que se relaciona directamente con dicho hábito.

Si a todo lo anterior le sumamos la potencialidad que desprende la literatura infantil y juvenil (LIJ); con sus funciones, se puede entender el uso de esta como hilo conductor del proyecto: Según Colomer (2010) la LIJ permite, por un lado, adentrarse en el imaginario colectivo, del que forman parte los mitos -que se tratan en este proyecto-. Por otro lado, facilita el dominio de la lengua, interrelacionándose esta con el juego y la literatura, permitiendo que los niños puedan familiarizarse con las formas literarias de la lengua y los códigos de los diferentes géneros literarios. Y por otro, muestra un reflejo de la sociedad o de cómo se querría que fuese.

En conclusión, en el modelo actual de formación lingüística y literaria, es esencial favorecer en el alumnado el hábito lector, así como ayudarle a desarrollar de forma óptima sus competencias literaria y comunicativa, de manera que formemos futuros lectores literarios competentes, así como ciudadanos críticos y con habilidades suficientes para desenvolverse en su vida cotidiana.

3. Innovación: Lengua y mitología

3.1. Introducción

El centro fue escogido intencionalmente y se contactó vía telefónica con la dirección para proponer la intervención. Tras la llamada telefónica se realizó una reunión con la directora y la jefa de estudios (también profesora de Lengua de ambos

cursos de sexto) en la que se explicó la propuesta y las actividades que se llevarían a cabo.

3.2. Contexto

Esta propuesta se ha realizado con 44 alumnos de 6º de primaria en un colegio público de Gijón. El centro es de línea dos, por lo que las actividades han sido llevadas a cabo en ambas clases de sexto curso.

De acuerdo con la información proporcionada por la tutora, en el centro no se impartían contenidos de mitología, por lo que el alumnado partiría de cero en la experiencia. Solo una alumna de los 44 tenía conocimientos sólidos sobre mitología debido a que había estudiado previamente en un colegio de la Comunidad de Madrid donde sí había estudiado aspectos de mitología clásica.

En cuanto a la forma de impartir la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en el aula, la herramienta predominante es el libro de texto, ciñéndose al mismo en la gran mayoría o en la totalidad de las sesiones. En alguna ocasión se pueden dar actividades más alternativas -como en el día del libro, en el cual se llevan a cabo lecturas de fragmentos literarios célebres-. Prácticas como como la discusión oral, el debate o la creación literaria era inusuales en las sesiones de la asignatura.

3.3. Marco curricular

La competencia clave de la LOMLOE a la que contribuye este proyecto es:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- Competencia ciudadana.

El objetivo general de la etapa de educación primaria al que pretende contribuir este proyecto es:

- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, en su caso, la lengua asturiana y desarrollar hábitos de lectura.

Las competencias específicas relativas al área de Lengua y Literatura serán las siguientes:

- Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, (...) para iniciarse en el reconocimiento de

la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.

- Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante (...).

- Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; (...).

- Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita (...).

- Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas (...).

- Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada (...).

- Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y para disfrutar de su dimensión social.

- Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, (...).

Los objetivos específicos del proyecto son:

- Diseñar y aplicar una propuesta de innovación basada en la mitología griega que trabaje las competencias literaria y comunicativa.

- Incorporar la mitología griega como recurso para desarrollar la competencia literaria, la promoción de la lectura y la mejora de la producción oral y escrita del alumnado.

- Mejorar el hábito lector del alumnado y desarrollar interés por la mitología griega.

Los saberes básicos del currículo de educación primaria y relativos al área de Lengua Castellana y Literatura que se atenderán en este proyecto son:

- Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición y la argumentación con perspectiva de género.

- Creación de textos de intención literaria de manera libre (...).
- Lectura progresivamente autónoma de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura adecuados a su edad (...).
- Interacción oral adecuada en contextos formales, escucha activa (...).
- (...) búsqueda de información en distintas fuentes documentales (...).

3.4. Recursos

Para realizar este proyecto se han seleccionado textos que recogen los mitos de Deméter y Perséfone, el juicio de Paris y Orfeo y Eurídice. Los dos primeros están sacados de *Breve historia de la mitología clásica* (Río, 2015) y el tercero de *Un hilo me liga a vos* (Giménez, 2020). La elección de estos textos debe a que están adaptados para niños, y en el caso del segundo, este ha sido receptor de un premio de LIJ. Además, los mitos textos fueron elegidos en función de las actividades que se pretendía realizar.

Los materiales empleados para la realización del *escape room* fueron creados a mano con ayuda de varias páginas web para la realización de, por ejemplo, la sopa de letras o el crucigrama.

3.5. Metodología de la innovación

La metodología que se ha ido utilizando para las actividades es la siguiente:

En el caso de las lecturas, tras proporcionar al alumnado los tres textos grapados al inicio de la intervención, se fueron leyendo en clase en voz alta, con la participación de todos los alumnos.

En torno a dichas lecturas se diseñaron actividades que tenían que ver con su contenido, así como con los saberes básicos y objetivos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, como la conversación, la argumentación y la escritura literaria.

En el caso de la conversación sobre las lecturas, se proponían preguntas para guiar la conversación, tomando como referente el modelo de Chambers (2007).

Para la actividad de argumentación se requirió una búsqueda previa de información, con la cual los participantes debían crear un argumento para defender al personaje que les había tocado.

Actividades como los crucigramas o la búsqueda del tesoro (muy similar al *escape room* llevado a cabo), así como conversaciones literarias o cartas a personajes -

realizadas a lo largo de la intervención- son sugeridas por el Gobierno de Canarias (2022) como actividades complementarias a la lectura de textos literarios.

3.6. Temporalización

La innovación ha sido realizada en dos clases de sexto curso de primaria, a lo largo de cuatro sesiones para cada clase. Las actividades se han llevado a cabo durante la tercera semana de marzo, entre los días 18 y 22. En la clase de 4ºA las sesiones han tenido lugar lunes, martes, jueves y viernes de 9 a 10 de la mañana, y en el caso de 4ºB las sesiones han tenido lugar el lunes, martes, miércoles y viernes de 10 a 11 de la mañana.

Tabla 1. Disposición horaria

	LUNES – 18	MARTES – 19	MIÉRCOLES – 20	JUEVES - 21	VIERNES – 22
9-10h	4ºA – Deméter y Perséfone	4ºA – El juicio de Paris		4ºA – Orfeo y Eurídice	4ºA – <i>escape room</i>
10-11h	4ºB – Deméter y Perséfone	4ºB – El juicio de Paris	4ºB – Orfeo y Eurídice		4ºB – <i>escape room</i>
11-11:50h					
11:50- 12:20h					
12:20- 13:10h					
13:10-14h					

Elaboración propia.

Para su realización hemos precisado de 4 sesiones de Lengua Castellana y Literatura con una duración aproximada de 1 hora. Algunas de las sesiones se han ajustado al tiempo preestablecido y en otros casos ha sobrado algo de tiempo.

3.7. Actividades

En este apartado se presentarán las actividades que se han realizado durante las cuatro sesiones en las que se ha desarrollado este proyecto de innovación.

Las tres primeras sesiones partieron de la lectura de un mito. Se repartió a cada alumno una copia de cada texto, que leyeron en voz alta entre todos, por turnos, según se les indicaba. Tras la lectura se realizaba una actividad derivada de la misma.

Además, en la primera sesión se solicitó al alumnado la cumplimentación del cuestionario iniciales, y se leyó el mito de “Deméter y Perséfone” (anexo 1). Tras la lectura, se realizó una conversación en la que se habló del relato en sí, de los personajes y se discutió la historia desde una perspectiva feminista. Esta conversación fue guiada por preguntas que se formulaban a todo el alumnado y ellos iban respondiendo libremente y sin un orden fijo, como: ¿Estáis de acuerdo con todo lo que ocurre en el mito? ¿Por qué? ¿Podríamos cambiar para que no sea machista?, ¿Qué creéis que quiere transmitir el mito?, ¿Cuáles eran las motivaciones de los personajes?, ¿Están bien sus actitudes?, ¿Por qué o por qué no?, ¿Conocíais a alguno de los personajes anteriormente?, ¿Qué os ha parecido el mito?, ¿Conocíais algún otro mito grecolatino?, ¿Habéis encontrado alguna dificultad a la hora de leer y comprender?, ¿Qué habéis sentido al leerlo?, ¿Ha habido algo que os gustara o no os gustara?

Finalmente, se dejó como tarea para casa que cada alumno buscara información acerca de una diosa (aleatoriamente y asignando a cada persona por orden una diosa distinta) en la que unos tendrían que buscar logros, acciones buenas, etc. de Hera, de Atenea y de Afrodita, para defenderla como la mejor en la sesión siguiente.

En la segunda sesión se leyó el mito de “El Juicio de Paris” (anexo 2). Tras la lectura se pidió al alumnado que diera brevemente su opinión y se les preguntó si lo habían entendido o si habían tenido algún tipo de dificultad de comprensión. Posteriormente, se crearon aleatoriamente grupos de 3 personas, cada uno de los cuales estaba compuesto por una persona que había buscado información sobre Hera, otra sobre Atenea y otra sobre Afrodita. Se les dieron 7 minutos para organizar la información buscada en sus casas previamente y pensar qué argumentos le iban a dar a Paris para convencerle de que les diera la manzana para “la mejor Diosa”. Cada grupo se ponía al frente de la clase y por turnos, cada alumno argumentaba en un minuto y medio a favor de su diosa. Una vez llevada a cabo cada intervención, entre toda la clase,

se votó quién había hecho una mejor defensa y, por ende, a quién se le debía dar la manzana (o en este caso el palote que se ofrecía como premio).

En la tercera sesión se llevó a cabo la lectura del mito de “Orfeo y Eurídice” (anexo 3). Finalizada la lectura se pidió al alumnado un breve resumen oral y se preguntó si habían entendido la historia y si habían tenido alguna dificultad de comprensión. Tras ello se les propuso una actividad en la que tendrían que ayudar a Orfeo, tras fallar en su misión de rescatar a Eurídice. Por parejas se les pidió crear una canción, un poema, una súplica, una carta, etc. que persuadiera a Hades y Perséfone de darle otra oportunidad al héroe para rescatar a su amada del Inframundo. Se dejaron unos 20 minutos a cada pareja para desplegar su creatividad y, tras ello, cada dúo salió al frente de la clase para leer su composición. Una vez expuestos todos los textos, cada alumno debía decir cuál había sido el texto que más le había gustado (sin votarse a uno mismo). Los seis alumnos ganadores recibieron un palote como premio.

La cuarta sesión consistió en un *escape room* en el patio de colegio, relacionado con los textos y personajes de las sesiones anteriores. Para ello, se formaron cuatro grupos de forma aleatoria, de unos 5/6 alumnos.

El *escape room* comenzó con un alumno seleccionado al azar leyendo una carta de Hermes, el mensajero de los dioses (anexo 4).

Un integrante de cada grupo al menos debía responder correctamente para que se le entregara el mapa a su grupo. En dicho mapa, se encontraba la ubicación de cada estación del juego. Los lugares que aparecían eran Esparta, Grecia, Troya y el Hades, y cada grupo comenzaba en un emplazamiento diferente. Junto con el mapa recibían un papel en el que encontraban un breve acertijo para saber a qué lugar debían ir, así como la clave de su primer destino.

En Esparta encontraban un sobre con un candado y dentro de él había oculta una sopa de letras en la que debían encontrar el nombre de 14 personajes de la mitología aparecidos en los mitos (anexo 5). Con las letras sobrantes, encontraban el siguiente mensaje: enhorabuena, vuestra siguiente pista está en el Hades. Y se aportaba la clave del siguiente candado.

En el Hades encontraban otro sobre en el que metiendo la combinación podían hacerse con un papel en el que había escritos fragmentos del mito de Deméter y Perséfone (anexo 6). Al ordenar estos por orden cronológico, los números de las tres

primeras oraciones les daban el código para abrir su siguiente pista, la cual estaba oculta tras el enigma “vuestro siguiente destino es el hogar del príncipe Paris”.

En Troya encontraban otro sobre con candado para introducir el código obtenido. Tras esto, obtenían un crucigrama que debían completar (anexo 7). En el crucigrama había varias letras coloreadas, las cuales, una vez relleno todo, debían ordenar para encontrar el siguiente destino. En él también aparecía la clave del siguiente candado.

En Grecia encontraban otro sobre con candado que contenía tres preguntas acerca de los tres mitos (anexo 8).

Convirtiendo en número la letra indicada de cada palabra, obtenían una clave que debían usar para la siguiente pista junto con la ubicación.

Como cada grupo comenzaba el juego en un punto distinto, este estaba preparado para que en el último emplazamiento los equipos tuvieran que ir ante la coordinación del juego para validar la prueba o el código obtenido. Una vez validado, se les decía que habían completado el *escape room* y que habían logrado vencer a Zeus.

Tras terminar el juego, el alumnado volvía al aula de clase para completar los cuestionarios finales.

3.8. Evaluación

Para evaluar este proyecto se han tenido en cuenta los resultados obtenidos de unos cuestionarios pre y post (anexos 9 y 10) elaborados *ad hoc*. Concretamente, se diseñaron dos cuestionarios para el alumnado. El primero incluía 7 preguntas sobre los hábitos de lectura y escritura, así como sobre el gusto por la mitología griega y conocimiento de mitos y personajes. El cuestionario final recogía las mismas cuestiones, así como una sección destinada a recabar la opinión del alumnado acerca de las actividades -como cuál habían sido su mito y personaje preferidos y si creían que la intervención les había ayudado a diferentes cuestiones como hablar en público, ser más creativos o a disfrutar de la lectura- y de la intervención en sí -11 preguntas en total-. Estos cuestionarios contenían algunas preguntas con respuesta abierta y otras de escala Likert con cuatro opciones, que iban desde totalmente de acuerdo hasta totalmente en desacuerdo.

Además, también se tuvo en cuenta la observación durante las sesiones de clase en el aula, prestando atención a la participación, desarrollo de las sesiones y motivación durante las mismas.

4. Resultados

4.1. Observación de las sesiones

Las sesiones se llevaron a cabo según lo previsto, adaptándose a los tiempos prefijados, a excepción de la primera, que terminó antes de lo previsto debido a que el alumnado no realizaba más aportaciones a la conversación literaria. En el resto de las actividades orales, como la argumentación y la exposición de textos literarios, la participación del alumnado aumentó.

A la hora de realizar las lecturas de los textos, el alumnado no encontró dificultades de comprensión destacables, más allá de los nombres de los personajes -que eran algo complejos y desconocidos previamente para la gran mayoría -. Por otro lado, gran parte del alumnado mostraba interés en la lectura, realizando incluso alguna pregunta extra tras la misma. En general, las tres lecturas parecieron tener la misma acogida por los alumnos, pero en el caso de “El juicio de Paris”, tras terminarla, el alumnado debatía sobre a quién le hubieran dado ellos la manzana si se encontraran en el lugar del príncipe.

En la misma sesión, idealmente se deberían haber dispuesto las mesas en un círculo para facilitar el debate, pero dado que en un principio se carecía de tiempo y que la docente prefirió mantener los grupos que estaban formados previamente, utilizamos la disposición en grupos de cuatro para debatir entre todos, lo que dificultó un poco la interacción, ya que no era del todo cómodo.

Por otro lado, una gran mayoría del alumnado se mostraba motivado y participativo a la hora de realizar las actividades, queriendo hasta repetir su intervención en alguna de ellas.

4.2. Cuestionarios realizados antes / después de la intervención

En este apartado se recogerán y analizarán los datos recogidos de los cuestionarios pre y post realizados al alumnado.

En la siguiente tabla encontramos los resultados obtenidos acerca del gusto por la lectura, diálogo y escritura:

Tabla 1.*Gusto por la lectura, diálogo y escritura.*

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Blanco/nulo
Me gusta leer en mi tiempo de ocio	25%	47,72%	15,91%	6,82%	4,55%
Me gusta leer las lecturas que me mandan los profesores	18,18%	43,18%	25%	11,36%	2,27%
Leería más si encontrase libros que me gustaran	59,09%	29,55%	6,82%	4,55%	0%
Me siento cómodo hablando en público	15,91%	22,73%	36,36%	22,73%	2,27%
Me gusta hacer actividades de escribir en el colegio	18,18%	52,27%	15,91%	9,09%	4,55%
Me gusta escribir en mi tiempo de ocio	18,18%	18,18%	45,45%	15,91%	2,27%

Fuente: elaboración propia

Según los datos procedentes del cuestionario inicial, la mayor parte del alumnado (72,72%) declara que le gusta leer en su tiempo de ocio, aunque también encontramos un 6,82% que dice sentir escaso interés por la lectura. En cuanto al disfrute con las lecturas recomendadas por los profesores, un 61,36% de los encuestados afirman que les gustan. Por otro lado, un altísimo 88,64% dice que leería más si encontrara libros que le gustaran. Encontramos que un 36,36% del alumnado dice no sentirse del todo a gusto en cuanto a hablar en público se refiere, y otro 22,73% afirma que no se siente para nada a gusto con esta práctica. Es únicamente un poco más de un cuarto del alumnado (38,64%) quien dice sentirse cómodo hablando en público. Por último, un 70,45% manifiesta que le gusta hacer actividades de escribir en el colegio, mientras que un 25% afirma lo contrario. Sin embargo, al ser preguntados por la práctica de la escritura en el tiempo de ocio, sólo a un 36,36% declara que le agrada realizar actividades de escritura en este contexto, mientras que la mayoría, un 61,36% dice no tener mucho gusto por esta actividad.

En la siguiente tabla se recoge la frecuencia de lectura y escritura del alumnado:

Tabla 2.

Frecuencia de lectura y escritura.

	Todos los días	Una vez por semana	Una vez al mes	Una vez al año	Nunca	Blanco/nulo
¿Con que frecuencia lees por placer fuera del colegio?	56,82%	20,45%	15,91%	0%	4,55%	2,27%
¿Con que frecuencia escribes fuera del colegio?	4,55%	18,18%	34,09%	4,55%	36,36%	2,27%

Fuente: elaboración propia

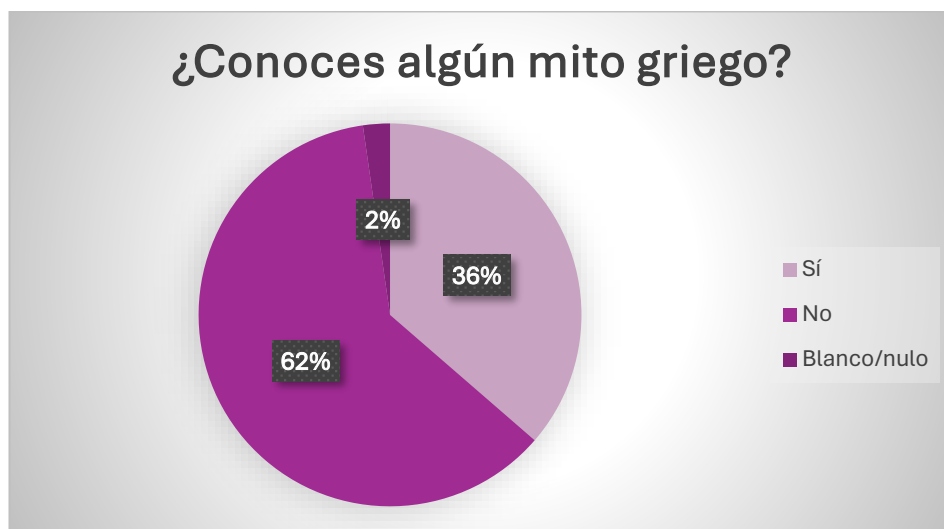
En cuanto a la frecuencia de lectura en el tiempo libre, la mayor parte del alumnado (77,27%) encaja con la definición de lector frecuente utilizada por Caride et al. (2018) e Izquierdo et al. (2019), dado que afirman leer como mínimo una vez a la semana, mientras que más de la mitad (56,82%) dice leer todos los días. Encontramos un 15,91% de lectores ocasionales que leen alrededor de una vez al mes y no contamos con un 4,55% del alumnado que se declara no lector, dado que afirma no leer nunca fuera de la escuela.

En el caso de la escritura fuera de la escuela, solo un 22,73% dice que escribe fuera del aula al menos una vez por semana; mientras que más de un cuarto declara que no escribe nunca fuera del colegio (36,36%).

En el siguiente gráfico encontramos información acerca de si se conocía previamente algún mito griego:

Figura 1.

Conocimiento previo sobre mitos.



Fuente: elaboración propia

Por otra parte, en cuanto a su conocimiento previo de la mitología clásica, podemos apreciar que la gran mayoría del alumnado (61,36%) dice no conocer ningún mito griego, correspondiéndose este resultado con la respuesta a la siguiente cuestión, en la que observamos que aquel alumnado que ha contestado “no”, no ha citado ninguno. Por otra parte, algo más de un cuarto (36,36%) afirma que sí sabe de alguno, pese a lo cual, en la siguiente pregunta algunos de estos alumnos no han sabido citar ninguno.

Al ser preguntados por los mitos que conocen, 7 alumnos nombran el mito del Minotauro y 2 el del Rey Midas, mientras que los mitos de Los trabajos de Hércules, El talón de Aquiles, y El cíclope Polifemo reciben una mención cada uno.

Teniendo en cuenta que un total de 16 alumnos han respondido que conocen algún mito griego, y solo se han obtenido 12 respuestas de cuál o cuáles son los mitos que conocen, podemos deducir que algunos de los alumnos o bien no tienen muy claro lo que es un mito grecolatino, o bien les suenan, pero no saben nombrar ninguno y/o no recuerdan bien.

Este gráfico aporta información acerca de si había conocimiento previo de algún personaje mitológico:

Figura 2.

Conocimiento previo sobre personajes mitológicos.



Fuente: elaboración propia

En este gráfico observamos que $\frac{3}{4}$ del alumnado afirma conocer a algún personaje relacionado con la mitología grecolatina. En la tabla 3 se recogen los personajes mencionados.

En la siguiente tabla encontramos los personajes que el alumnado conocía:

Tabla 3.

Personajes mencionados.

Zeus	56,82%	Poseidón	18,18%
Júpiter	2,27%	Neptuno	2,27%
Dios del trueno	9,09%	Dios del mar	13,64%
Dios de dioses	2,27%	Hades	18,18%
Atenea	36,36%	Dios del inframundo	2,27%
Diosa de la sabiduría	4,55%	Cerbero	15,91%
Afrodita	31,82%	Guardián del inframundo	2,27%
Diosa del amor	6,82%	Hércules	13,64%
Ares	20,45%	Conocido por su fuerza	2,27%

Marte	2,27%	Centauros	4,55%
Dios de la guerra	9,09%	Hestia	4,55%
Ceres	2,27%	Diosa del hogar y del fuego	4,55%
Hermes	4,55%	Deméter	4,55%
Rey Midas	4,55%	Diosa de los cultivos	4,55%
Hera	4,55%	Apolo	4,55%
Perséfone	2,27%	Artemisa	2,27%
Hija de Deméter	2,27%	Diosa de la caza	2,27%
Aquiles	2,27%	Hefesto	2,27%
Famoso por el talón	2,27%	Teseo	2,27%
Cíclopes	2,27%	Minotauro	2,27%
Helena de Troya	2,27%	Medusa	2,27%

Fuente: elaboración propia

El alumnado nombra un total de 28 personajes y aporta información adicional acerca de alguno de ellos. También, uno de los alumnos que aportó nombres supo diferenciar que el nombre de uno de los dioses que puso era un dios griego y otro de los que puso era romano, pero no supo citar a sus respectivos equivalentes.

La tabla 4 recoge el interés del alumnado por la mitología:

Tabla 4.*Interés por conocer más mitología.*

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Blanco/nulo
Me gustaría conocer más acerca de mitos griegos y romanos	29,55%	52,27%	15,91%	0%	2,27%
Me gustaría leer mitos griegos y romanos en mi tiempo de ocio	18,18%	27,27%	40,91%	9,09%	4,55%

Fuente: elaboración propia

Por último, un porcentaje muy elevado del alumnado (81,82%), manifiesta que le gustaría conocer más acerca de los mitos grecolatinos, pero solo a un 45,45% le gustaría leerlos en su tiempo de ocio.

En cuanto al gusto por la lectura, el diálogo y la escritura, la tabla 5 recoge comparativamente los datos del pretest y postest:

Tabla 5.*Gusto por la lectura, diálogo y escritura, postest.*

	Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		Blanco/nulo	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Me gusta leer en mi tiempo de ocio	25%	36,36%	47,72%	38,64%	15,91%	13,64%	6,82%	11,36%	4,55%	0%
Me gusta leer las lecturas que me mandan los profesores	18,18%	13,64%	43,18%	40,91%	25%	31,82%	11,36%	13,64%	2,27%	0%
Leería más si encontrase libros que me gustaran	59,09%	45,45%	29,55%	40,91%	6,82%	4,55%	4,55%	9,09%	0%	0%
Me siendo cómodo	15,91%	20,45%	22,73%	36,36%	36,36%	22,73%	22,73%	18,18%	2,27%	2,27%

hablando en publico											
Me gusta hacer actividades de escribir en el colegio	18,1 8%	18,18 %	52,27 %	50%	15,91 %	13,64 %	9,09%	15,91 %	4,55 %	2,27%	
Me gusta escribir en mi tiempo de ocio	18,1 8%	13,64 %	18,18 %	36,36%	45,45 %	31,82 %	15,91 %	18,18 %	2,27 %	0%	

Fuente: elaboración propia

Comparando los datos del pretest y posttest, encontramos que hay un descenso del 2,27% de personas que disfrutan de la lectura en su tiempo de ocio. En cuanto al disfrute de las lecturas recomendadas por los docentes, hay un descenso del 6,81%. De cara a leer más si encontraran libros que les gustasen, encontramos un descenso de 2,27%.

Además, podemos observar dos cambios relevantes: el primero lo encontramos entre el alumnado que se siente cómodo hablando en público, siendo un 18,17% más el que se siente cómodo hablando delante de la gente con respecto al inicio. Con respecto a la escritura en su tiempo de ocio, hay un 16,64% más que dice disfrutar con estas prácticas tras la intervención. Finalmente, podemos observar un descenso del 2,27% en la cantidad de alumnos que disfrutan realizando actividades de escribir en el aula

En cuanto a la frecuencia de lectura y escritura:

Tabla 6.

Frecuencia de lectura y escritura, post.

	Todos los días		Una vez por semana		Una vez al mes		Una vez al año		Nunca		Blanco/nulo	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Lee fuera del colegio	56,8 2%	38,6 4%	20,4 5%	36,3 6%	15,9 1%	9,09 %	0%	2,27 %	4,5 5%	11,3 6%	2,27 %	2,27 %

Escribe fuera del colegio	4,55 %	11,36 %	18,18 %	18,18 %	34,09 %	36,36 %	4,55 %	9,09 %	36,36 %	25 %	2,27 %	0 %
---------------------------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	--------	--------	---------	------	--------	-----

Fuente: elaboración propia

Encontramos que el porcentaje de alumnado que se declara lector frecuente, siguiendo la definición de Caride et al. (2018) e Izquierdo et al. (2019), ha disminuido en un 2,27%; el alumnado que dice leer una vez al mes o al año (lectores ocasionales) disminuye en un 4,55% después de la intervención; y el porcentaje de alumnado no lector, es decir, que no lee nunca, aumenta en un 6,81% tras la intervención.

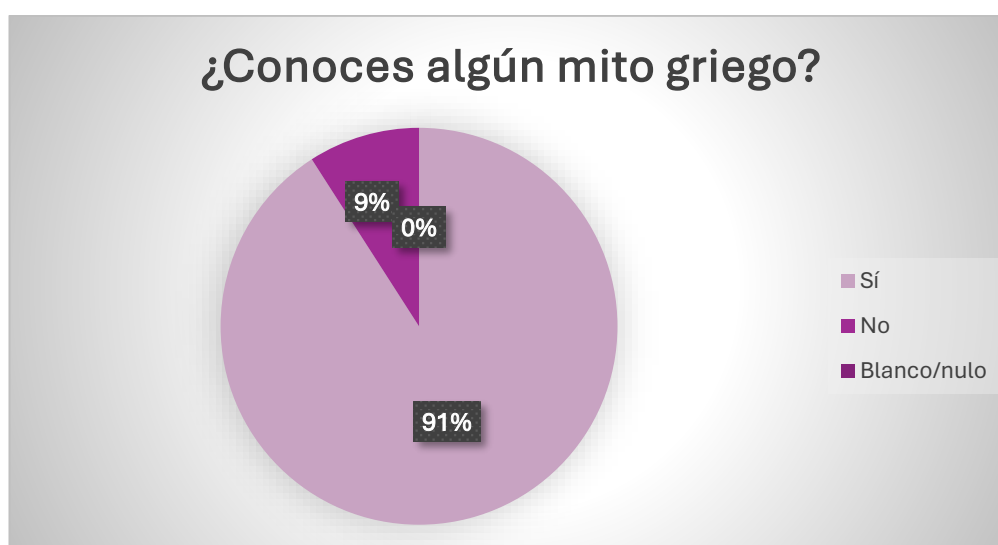
Por otro lado, en cuanto a la escritura, aumenta el porcentaje de aquellos que afirman escribir todos los días en un 6,81%, mientras que aquellos que dicen escribir al menos una vez por semana se mantienen estables tras la intervención. Aumenta también en un 6,81% aquel alumnado que dice escribir entre una vez al mes y una vez al año; y disminuye en un 11,36% aquel que afirma no escribir nunca.

No encontramos una gran variación en la comparativa de resultados entre las respuestas del cuestionario pre y del cuestionario post; únicamente un descenso de aquel alumnado que no escribe nunca en sus casas.

Con respecto al conocimiento sobre mitos tras la intervención:

Figura 3.

Conocimiento sobre mitos



Fuente: elaboración propia

Encontramos que la gran mayoría del alumnado (90,91%) afirma conocer algún mito griego.

Haciendo la comparativa con los mitos que conocían antes de realizar la intervención, podemos ver que un 54,55% más del alumnado conoce ahora mitos grecolatinos.

Como respuesta a la pregunta “¿qué mitos griegos conoces?” se han obtenido las siguientes respuestas:

Tabla 7.

Mitos citados.

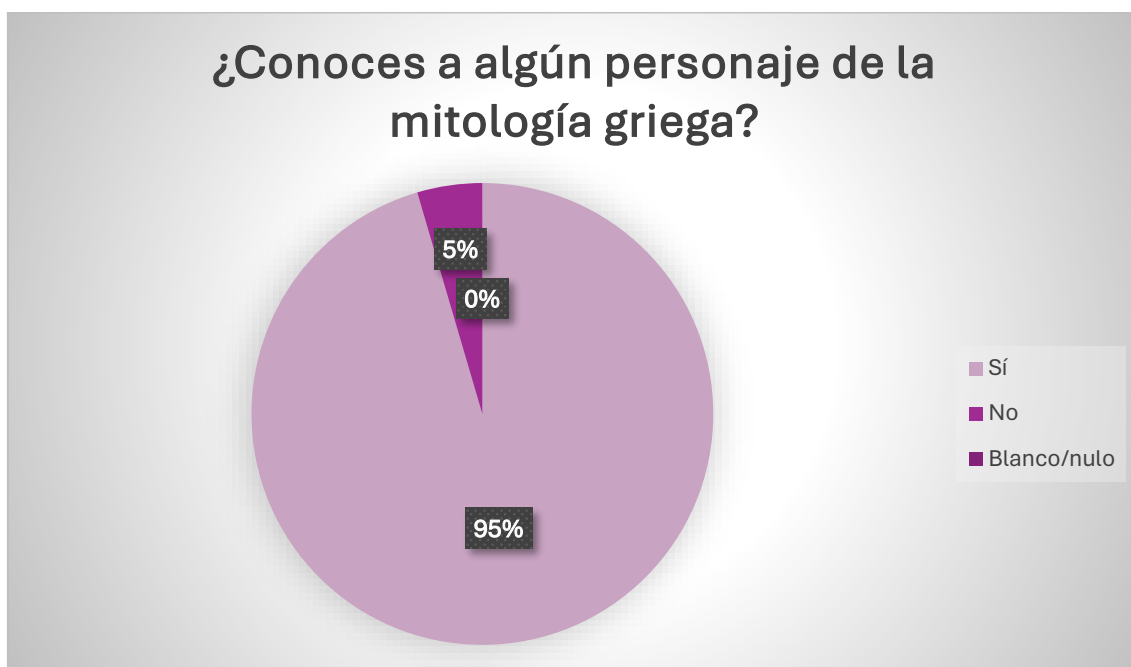
El juicio de Paris	61,36%
Deméter y Perséfone	38,64%
Orfeo y Eurídice	29,55%
El minotauro	11,36%
La guerra de Troya	4,55%
El caballo de Troya	4,55%
La Atlántida	4,55%
Los trabajos de Hércules	2,27%
La caja de Pandora	2,27%
El cíclope Polifemo	2,27%
Lucha de Atenea y Poseidón por Atenas	2,27%

Fuente: elaboración propia

El conocimiento de personajes mitológicos tras la intervención se recoge en la figura 4:

Figura 4.

Conocimiento sobre personajes mitológicos.



Fuente: elaboración propia

Podemos observar que casi una totalidad del alumnado (95,45%) afirma conocer algún personaje de la mitología griega o romana.

Comparando con los resultados previos a la intervención, encontramos que ha habido un aumento del 20,45% de alumnos que conocen personajes de la mitología grecolatina. Como respuesta a la pregunta “¿qué personajes de la mitología grecolatina conoces?”, se han obtenido los siguientes datos:

Tabla 8.

Personajes citados, post.

Afrodita	97,73%	Hades	52,27%
Diosa del amor y la belleza	13,64%	Dios del inframundo	4,55%
Zeus	88,64%	Paris	36,36%
Dios del trueno	9,09%	Deméter	31,82%
Dios de dioses	4,55%	Diosa de la agricultura	4,55%
Atenea	81,82%	Ares	25%

Diosa de la guerra	9,09%	Marte	2,27%
Diosa de los oficios	4,55%	Dios de la guerra	2,27%
Diosa de la sabiduría	2,27%	Hermes	22,73%
Hera	68,18%	Mensajero de los dioses	2,27%
Diosa del matrimonio	4,55%	Cerbero	22,73%
Perséfone	61,36%	Minotauro	20,45%
Artemisa	18,18%	Orfeo	18,18%
Diosa de la caza	2,27%	Eurídice	15,09%
Eris	15,09%	Poseidón	13,64%
Rey Midas	11,36%	Dios del mar	4,55%
Rey Menelao	9,09%	Medusa	9,09%
Helena de Troya	6,82%	Ícaro	6,82%
Urano	6,82%	Hércules	4,55%
Cronos	2,27%	Apolo	2,27%
Hestia	2,27%	Cíclope	2,27%

Fuente: elaboración propia

Podemos observar que aumenta el porcentaje de alumnado que menciona a personajes como Afrodita, Zeus, Atenea, Eurídice, etc. (aquellos que han sido trabajados durante las sesiones), y que se mantiene prácticamente estable el porcentaje que menciona alguna información adicional sobre ellos.

Con respecto a si el alumnado quería seguir conociendo sobre mitología tras la intervención:

Tabla 9.*Interés por conocer más mitología, post.*

	Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		Blanco/nulo	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Me gustaría conocer más acerca de los mitos griegos y romanos	29,55%	34,09%	52,27%	54,55%	15,91%	9,09%	0%	2,27%	2,27%	0%
Me gustaría leer mitos griegos y romanos en mi tiempo de ocio	18,18%	18,18%	27,27%	47,73%	40,91%	27,27%	9,09%	6,82%	4,55%	0%

Fuente: elaboración propia

Al término de la intervención, un 88,64% del alumnado querría conocer más acerca de los mitos griegos y romanos; y que un 65,91% querría leer estos en su tiempo de ocio.

En comparación con los resultados previos a la intervención, un 6,82% más del alumnado se muestra interesado en aprender más acerca de los mitos grecolatinos y un 20,46% más del alumnado estaría dispuesto a leer estos mitos en su tiempo de ocio.

4.3. Percepción del alumnado

Por último, se recabó la percepción del alumnado sobre las actividades realizadas (tabla 10)

Tabla 10.*Percepción del alumnado sobre las actividades.*

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Blanco/nulo
Me ha gustado leer mitos griegos y romanos	56,82%	36,36%	2,27%	4,55%	0%
Me he sentido cómodo dando mi opinión	38,64%	47,73%	6,82%	6,82%	0%

Me ha gustado escribir textos sobre mitología	40,91%	27,27%	25%	6,82%	0%
Me gustaría realizar más actividades sobre mitología en esta asignatura	56,82%	34,09%	4,55%	4,55%	0%

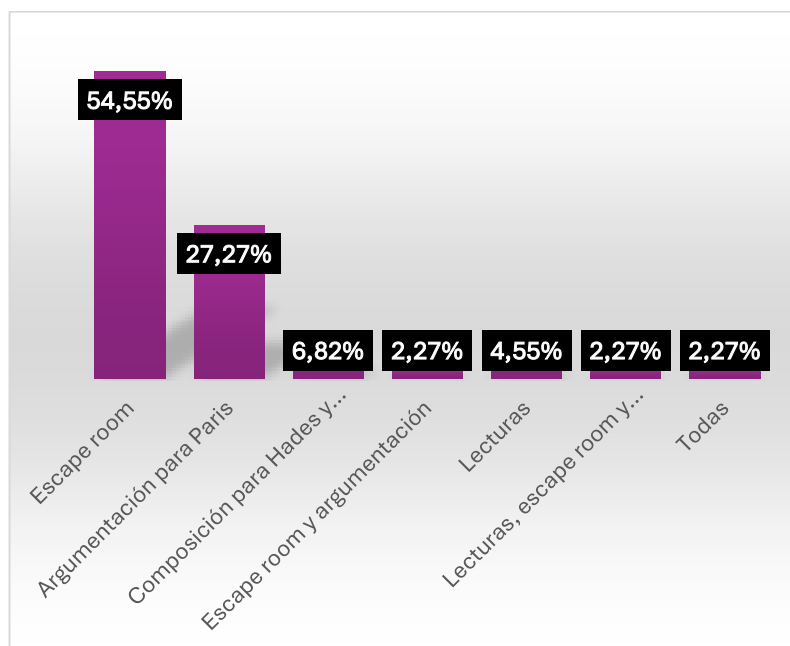
Fuente: elaboración propia

En cuanto a la valoración de la experiencia, un 93,18% del alumnado afirma que le ha gustado leer mitos griegos, un 86,37% declara que se ha sentido cómodo dando su opinión acerca de lo leído y las actividades realizadas, un 68,18% ha disfrutado escribiendo textos acerca de mitología, y un 90,91 % querría seguir tratando estas temáticas o realizando actividades relacionadas con ella en las clases de lengua castellana.

La respuesta en cuanto a la actividad preferida se recoge en la figura 5:

Figura 5.

Actividad preferida.



Fuente: elaboración propia

La actividad que más ha gustado al alumnado ha sido el *escape room*, seguida de la argumentación para convencer a Paris y por la redacción de un texto escrito para convencer a Hades y Perséfone de devolver a Eurídice al mundo de los vivos. Un pequeño porcentaje del alumnado afirma que le han gustado todas las actividades, que su actividad favorita ha sido la lectura de textos, o que varias de las actividades han sido sus favoritas.

Los motivos que han argumentado en cada uno de los casos para su elección han sido los siguientes:

En el caso de *escape room*, lo han encontrado una actividad muy divertida, en la que tenían que pensar, trabajar en equipo, competir y moverse, y han destacado que era fuera del aula: “El escape room porque me gustan los escapes room y también los dioses griegos”, “la actividad que más me ha gustado ha sido el escape room porque me ha encantado que, además de aprender con las actividades, molaban mucho las actividades”, “el escape room porque es más dinámico”, “el escape room porque era original y divertido”, “el escape room porque las actividades fuera del cole me encantan”, “el escape room porque pude practicar lo que había aprendido”.

En el caso de la actividad de argumentar para defender a las diosas, les gustó aprender sobre ellas, los premios que se ofrecían a aquella persona que ganara la manzana con su argumentación, y que era una actividad divertida: “Me ha gustado mucho la clase donde debatimos quien se debía llevar la manzana porque fue graciosa y divertida”, “la de escoger una diosa que no conocía y ahora sé más cosas sobre ella”, “la de defender a las diosas porque gané un palote”, “investigar sobre Hera porque siempre me han encantado los mitos”.

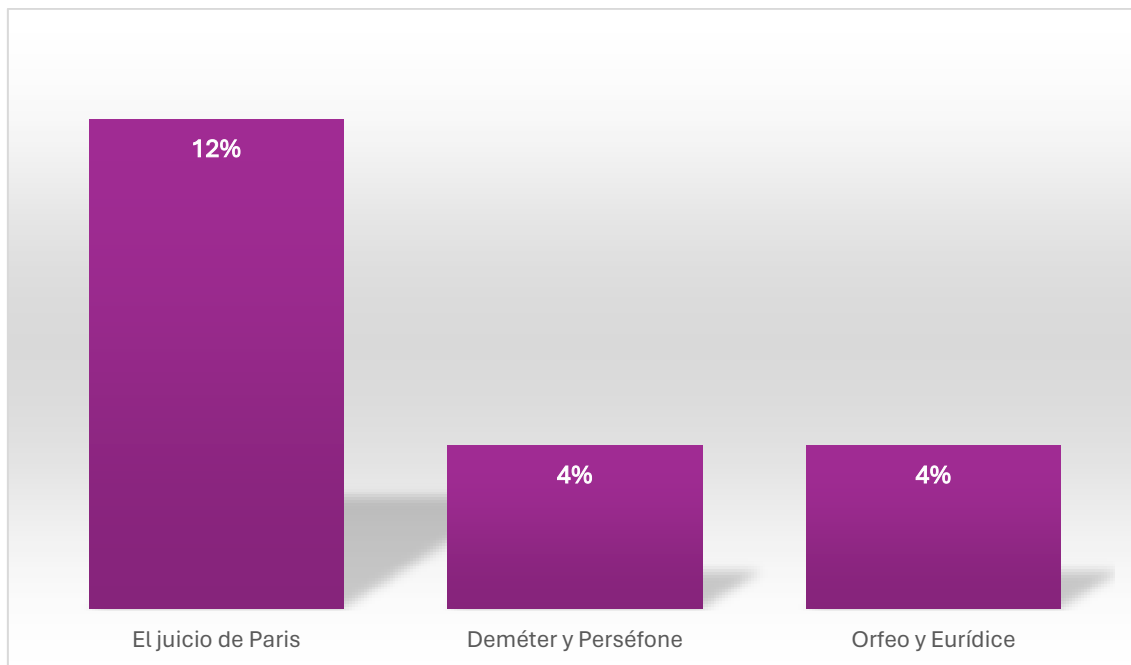
En cuanto a la escritura de textos para convencer a Hades y Perséfone, el motivo principal fue el gusto por la escritura del alumnado: “La de escribir un texto y salir a leerlo ya que Eva nos motivaba con premios para esforzarnos más”, “me ha gustado mucho la de escribir una carta, un poema... porque me encanta escribir y con mi compañera hice un buen equipo”.

Finalmente, respecto a la lectura, argumentaron aprender cosas nuevas leyendo los diferentes mitos propuestos: “Me ha gustado leer las historias griegas porque aprendí cosas nuevas y me interesa bastante”.

En la figura 6 se recogen las preferencias sobre las historias mitológicas leídas en clase:

Figura 6.

Historia mitológica preferida por el alumnado.



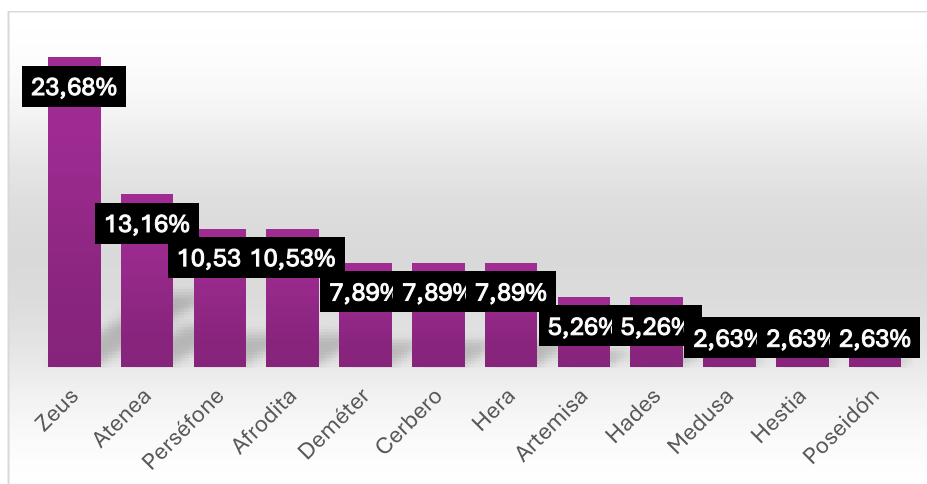
Fuente: elaboración propia

Cuatro de los alumnos que escogieron “El juicio de Paris” argumentaron que fue debido a que la encontraron muy interesante, uno de los que escogió el mito de “Deméter y Perséfone” argumentó que le había gustado, ya que explicaba el origen de las estaciones y, finalmente, 3 de los alumnos que escogieron el mito de “Orfeo y Eurídice” concluían que se debía a que era una historia de amor muy bonita.

En cuanto al personaje que escogieron como predilecto:

Figura 7.

Personaje preferido.



Fuente: elaboración propia

En cuanto a los personajes más aclamados por el alumnado: 7 de los que escogieron a Zeus afirmaron que era debido a su poder como “dios supremo”, uno de los que escogió a Afrodita argumentó que era debido a que ya la conocía previamente, y otro a que le resultaba una diosa muy interesante; uno de los que eligió a Deméter admitió que era debido a que le gusta su poder de hacer que floreciera la tierra, las plantas y los cultivos.

Podemos ver que la gran mayoría del alumnado escoge personajes que han ido apareciendo en los mitos tratados en las sesiones, pero que otra parte, menciona a dioses que no han sido nombrados en los textos, como pueden ser Medusa, Cerbero o Poseidón.

Respecto a lo que cambiarían de las sesiones, la gran mayoría (88,64%) responde que no realizaría ningún cambio porque les han gustado mucho y se lo han pasado muy bien: “todo me ha encantado, me gusta mucho la mitología griega y romana”, “no, la verdad, me ha parecido todo muy interesante”, “la verdad que no, porque moló todo mucho”, “me han gustado todas las clases no me he aburrido en ninguna y me han parecido super interesantes”, “me encanta leer y la mitología”, “lo has hecho muy bien Eva”. Alguno menciona que le gustaría no leer o, al menos, que fueran menos textos “sí, tanta lectura, demasiada en mi opinión”, que no haya tarea para casa “no, me gustó todo, bueno, no me gustó tener deberes”, que haya más actividades al aire libre (“la lectura y hacer más actividades al aire libre”), o que los grupos (en la actividad del

escape room) sean más pequeños debido a que su equipo apenas le dejó participar :“no me gustó mucho el escape room pero no por culpa de la profe sino porque no me dejaron hacer casi nada”. También sugieren incluir un juego de mesa que enfrente al inframundo contra el Olimpo, y que para la próxima se proponga una actividad que sea la invención por su parte de un mito griego: “me gustó todo, pero me hubiera gustado hacer actividades como inventar algún mito”.

Finalmente, se preguntó al alumnado por los aprendizajes realizados (tabla 11):

Tabla 11.

Utilidad de las actividades según el alumnado.

	Mucho	Algo	Poco	Nada	Blanco/nulo
Conocer mitos griegos	40,91%	50%	2,27%	0%	6,82%
Expresar opinión	29,55%	47,73%	15,91%	0%	6,82%
Hablar en público	31,82%	34,09%	13,64%	11,36%	9,09%
Escribir textos	38,64%	43,18%	9,09%	2,27%	6,82%
Ser creativo	50%	25%	13,64%	2,27%	9,09%
Disfrutar de la lectura	50%	34,09%	6,82%	2,27%	2,27%

Fuente: elaboración propia

Un 90,91% del alumnado piensa que las actividades realizadas en el aula le han ayudado a conocer mitos griegos, mientras que para un 84,09% la propuesta ha favorecido su disfrute lector. Además, el alumnado percibe que las actividades le han sido muy o bastante útiles para mejorar su escritura (81,82%), para aprender a expresar su opinión; 77,28% y para favorecer su creatividad (75%) y para saber hablar en público (65,91%).

5. Discusión

Según los datos procedentes del cuestionario inicial, una gran parte del alumnado dice disfrutar con la lectura, ya se realice en la escuela o fuera de esta. Sin embargo, un porcentaje elevado leería más si encontrara libros acordes a sus gustos, por lo que sería conveniente prestar atención a las preferencias del alumnado y proponer textos acordes a sus intereses, como sugiere Carratalá (2008).

Por otra parte, el alumnado se siente más cómodo expresándose de forma escrita que de forma oral, prefiriendo realizar la escritura en el colegio antes que en sus casas. Por ello, sería conveniente indagar qué actividades de expresión oral y escrita pueden resultar atractivas, con especial atención a las prácticas de uso de la lengua oral.

Se puede ver que, el alumnado prefiere, fuera de la escuela, las actividades relacionadas con la comprensión escrita, antes que aquellas relacionadas con la producción de textos. Ello podría deberse a que en la asignatura de Lengua Castellana se hace más énfasis las actividades de comprensión de textos escritos y la importancia de la lectura, pero no se demandan actividades relacionadas con la producción escrita.

Con respecto a la mitología griega, el alumnado tenía pocos conocimientos previos sobre el tema, aunque ciertos personajes eran familiares para ellos. Pese a manifestar cierto interés por saber más acerca de la mitología griega, muchos de ellos o bien no quieren sacrificar su tiempo de ocio para conocer más acerca de este tema, o bien prefieren seguir con otro tipo de lecturas.

Tras la intervención, no se aprecian cambios destacables en el hábito lector ni en su gusto por la escritura, así como en aquellos que disfrutaban de las lecturas recomendadas por los docentes o que leerían más si encontrasen libros más afines a sus gustos. Esto podría deberse a la brevedad de la intervención o a que los textos seleccionados no conectaron plenamente con los gustos y/o preferencias del alumnado. Además, en cuanto a los hábitos de lectura y sus variaciones, podemos deducir que parte del alumnado no tenía muy clara su frecuencia de lectura y que al no recordar claramente lo que habían reflejado en el cuestionario inicial, ha habido un ligero cambio en los resultados.

Sin embargo, sí se percibe un cambio sustancial en cuanto a la motivación hacia la escritura en casa y al gusto por realizar intervenciones orales en público. Esto puede ser debido a que las actividades hayan llamado la atención de los alumnos y estén más

abiertos a tareas que, probablemente, apenas habían realizado con anterioridad, como la escritura creativa o el debate. También es posible que con estas actividades hayan descubierto la parte más divertida de las prácticas de discusión oral, que posiblemente asociaban con tareas más formales.

Con respecto al conocimiento de los mitos clásicos, apreciamos una respuesta positiva por parte del alumnado, quien se muestra abierto a seguir recibiendo información y a seguir realizando actividades en torno a esta temática.

Observamos también que el alumnado conoce más mitos al finalizar la intervención, ya que además de citar aquellos tres que se han leído en el aula, y aquellos que citaron en el cuestionario inicial, aparecen algunos más. Esto nos puede hacer suponer que, o bien al inicio de la intervención no los recordaban, o bien que a medida que se realizaba la intervención se han ido interesando por la mitología grecolatina y han leído por su cuenta algún mito extra. Además, encontramos un mínimo porcentaje de alumnado que responde negativamente sobre el conocimiento de mitos o personajes tras la intervención, lo cual podríamos achacar a una falta de motivación o desinterés hacia la temática que se ha tratado. El mismo caso puede darse con aquellos que dicen no conocer ningún mito, aunque otra explicación plausible puede ser que al realizar la intervención no se les haya explicado detalladamente lo que es un mito.

Podemos también deducir que el porcentaje de alumnado que cita dioses clásicos ha aumentado debido a la intervención y a las lecturas y actividades que en ella se han realizado, y que esta ha despertado el interés de los alumnos para leer mitología griega fuera de la escuela. En general, el alumnado ha disfrutado con las actividades y se ha sentido cómodo a lo largo de su realización.

Hemos podido comprobar que las actividades resultaron amenas y entretenidas y que el alumnado disfrutó de todas o casi todas de ellas, desarrollando actitudes positivas hacia los mitos y los personajes tratados. También se puede afirmar que la intervención en su conjunto ha sido satisfactoria para la gran mayoría del alumnado y que, además perciben que han desarrollado diferentes habilidades.

Como puntos fuertes de la intervención podemos mencionar el aprendizaje por parte del alumnado de un tema que para muchos era desconocido y el disfrute de las actividades. Para mejorar de cara a una próxima intervención se podrían introducir otro tipo de lecturas más lúdicas y apoyadas en la imagen como cómics o álbumes ilustrados

basados en mitos, o cambiar el formato de presentación de los mitos, por ejemplo, incorporando algún soporte audiovisual.

Además, la parte lúdica de la intervención parece tener efectos positivos sobre la motivación del alumnado, dado que la actividad más aclamada ha sido el *escape room*, así como aquellas de creación literaria. En las segundas han podido desplegar su potencial artístico libremente, ya que la escritura creativa ayuda a que nuestro alumnado lea y escriba de manera lúdica y entretenida, además de aportar beneficios tales como la ampliación del léxico, el aumento de la creatividad o la motivación en el aula (Ros, 2022).

6. Conclusiones

Partiendo de la relevancia de la mitología, se ha diseñado y aplicado una innovación en dos aulas de educación primaria, con el propósito de trabajar las competencias literaria y comunicativa mediante actividades de creación literaria, así como a través de la conversación y argumentación oral, combinadas con la lectura de textos sobre historias de mitología grecolatina. Además, se pretendía que la innovación tuviese un impacto positivo en los hábitos de lectura y escritura, así como en la percepción del alumnado sobre las actividades de mitología griega y en el conocimiento de mitos clásicos.

La intervención ha tenido una buena acogida en el alumnado, comprobándose que ha sido muy positiva -ya que un gran porcentaje de alumnado está de acuerdo en seguir incorporando mitología griega como hilo conductor de su aprendizaje, y le gustaría conocer más acerca de ella- y que dicha temática ayuda a despertar y a fomentar la motivación en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. No se ha detectado impacto positivo en los hábitos de lectura y escritura, si bien encontramos un pequeño porcentaje de alumnado que dice escribir más en su tiempo de ocio que antes del inicio de la intervención. Además, se detecta una mejora en la comodidad del alumnado a la hora de expresarse de forma oral públicamente, y un aumento en el conocimiento de historias y personajes de la mitología, así como del interés por el tema. Cabe destacar el tema despierta el interés del alumnado, por lo que su integración como soporte para actividades de lengua y literatura parece recomendable.

Como puntos fuertes del proyecto podemos mencionar el diseño de actividades variadas, creativas y que promueven un rol activo del alumnado, incluyendo la

argumentación oral sobre un tema, la escritura creativa y el juego, o la producción de textos orales y escritos en contextos simulados, que otorgan una finalidad a la producción lingüística -acorde al enfoque comunicativo-.

Entre las limitaciones de la intervención, cabe señalar que solamente se ha aplicado con un total de 44 alumnos y que ha tenido una duración corta. De hecho, posiblemente la breve duración de la intervención es uno de los motivos por los que no se ha observado mejora en los hábitos de lectura y escritura de los participantes.

En el futuro, esta intervención podría enfocarse de otras maneras con el objetivo de mejorarla: en primer lugar, se podría llevar a cabo una propuesta más lúdica - basándonos en el componente motivacional mencionado anteriormente- a través de la cual se combinen la Lengua Castellana y Literatura con la mitología, usando, por ejemplo, videojuegos, que según una investigación llevada a cabo por Solano & Santacruz (2016), contribuyen a reducir al 50% el tiempo de realización de las actividades y a desarrollar alguna de las competencias clave del currículo. Otra alternativa lúdica sería integrar la gamificación para el desarrollo de la competencia lecto-literaria del alumno y facilitar la inmersión en la lectura, desarrollando emociones que faciliten el aprendizaje significativo como apuntan López y del Moral (2022) y Escalante (2022). Por otro lado, podría ser interesante alargar la propuesta durante un trimestre y realizar pruebas estandarizadas de competencia comunicativa antes y después de la intervención, para comprobar si realmente se encuentran cambios sustanciales en las diferentes destrezas. Otra opción sería introducir la mitología en otras áreas, de manera que se puedan evaluar competencias diferentes. También podríamos introducir las lecturas de otras maneras -leyéndoselas en voz alta y dramatizándolas, con un libro que presente imágenes llamativas, mediante un vídeo locutado, un álbum ilustrado, un cómic, etc.

Tras los resultados obtenidos de la intervención, podemos concluir que con un proyecto con una duración tan breve es bastante complicado cambiar los hábitos lectores del alumnado o mejorar alguna de sus competencias. Sin embargo, sí se concluye que ha servido para despertar su interés sobre una nueva temática, como es la mitología griega y también para incrementar su gusto por las actividades de expresión escrita.

Como se ha expuesto en la fundamentación teórica, la mitología griega es una fuente de conocimiento y cultura poco explotada en la actualidad en las aulas de

educación primaria, que podría dar mucho de sí llevada para abordar multitud de temáticas en diferentes asignaturas -no solo en Lengua Castellana-, y que es un vehículo más que útil para conectar con el alumnado de educación primaria.

7. Referencias bibliográficas

- Alfonso-Benlliure, V & Mínguez-López, X. (2022). Literary Competence and Creativity in Secondary Students. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado Continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, 97, 155-170. <https://acortar.link/evfcC4>
- Alonso, L. & Aguirre de Ramírez, R. (2004). La escritura creativa en la escuela: una experiencia pedagógica (de, con) juegos lingüísticos y metáforas. *Revista de Pedagogía*, 25(74), 375-400. <https://acortar.link/V1j5JP>
- Ardila, M. A., Molina, J. J. & Velásquez, S. (1997). *Mitología griega*. [Trabajo de consulta, Colegio Cumbres]. Colegio Cumbres, Medellín. <https://bit.ly/44jBboE>
- Bermúdez, L & González, L. (2011). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Quorum académico*, 8(1), 95-110. <https://acortar.link/B9BkLy>
- Briz, E. (2003). El enfoque comunicativo. En Mendoza, A. (Coord.). *Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria* (pp. 79-123). Pearson/Prentice Hall.
- Caride, J. A., Caballo, M. B. & Gradañlle, R. (2018). Leer en tiempos de ocio: los estudiantes, futuros profesionales de la educación, como sujetos lectores. *Ocnos*, 17 (3), 7-18. <https://acortar.link/qeR4NW>
- Carratalá, F. (2008). Motivación y desmotivación ante la lectura. *Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias*, 193, 11-16. <https://acortar.link/XPMaw2>
- Cassany, D., Luna, M. & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Graò. <https://acortar.link/JqFWpf>
- Centro Virtual Cervantes. (16 de mayo de 2024). *Competencia Comunicativa*. Centro Virtual Cervantes. <https://acortar.link/GAcqs>
- Chambers, A. (2007). *Dime: los niños, la lectura y la conversación*. Fondo de cultura económica.
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Síntesis.
- Decreto 57/2022, de 5 de agosto por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial*

del Estado, 156, de 12 de agosto de 2022.

<https://sede.asturias.es/bopa/2022/08/12/2022-06337.pdf>

Equipo Editorial, Etecé. (27 de marzo de 2019). *Mito*. Enciclopedia humanidades.

<https://bit.ly/3WdBNu0>

Escalante, E. (2022). Gamificación y literatura, pilares de un proyecto interdisciplinar para la enseñanza de la lengua extranjera en Primaria. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 40, 18-29. <https://acortar.link/lbp6VN>

Galán-Fajardo, E. (2003). La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos. *Primeras noticias. Revista de literatura*, 197, 33-41.

<https://bit.ly/3w7yGZQ>

García-Manso, A. (2019). La mitología convertida en literatura juvenil: lecturas e imágenes del héroe Perseo en el siglo XXI. *Huarte de San Juan. Filología y didáctica de la lengua*, 19, 104-118. <https://bit.ly/3QOFQIL>

Giménez, B. (2020). *Un hilo me liga a vos*. SM.

Gobierno de Canarias. (14 de marzo del 2002). *Juego con actividades para acompañar la lectura*. Gobierno de Canarias. Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes. <https://acortar.link/Vyxnam>

Gómez-Molero, J. (1994). La mitología, fuente de vocabulario. *Aljamía. Revista de la Conserjería de Educación en Marruecos*, 6, 15-18. <https://bit.ly/3MN380q>

González-Rivas, A. (2006). Frankenstein; or the modern Prometheus: una tragedia griega. *Minerva. Revista de mitología clásica*, 19, 309-326.

<https://acortar.link/aczzRd>

González-Trejo, C. A. & Julián-Ortega, K. J. (2024). La inteligencia artificial y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes.

Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa, 3(1), 37-44.

<https://bit.ly/3Jzr3yi>

Hernández, B. & Hernández, U. (2021). *Influencia de los medios digitales en los procesos de escritura académica de estudiantes en educación media*. [Trabajo de grado para optar a título de licenciado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://bit.ly44fODtn>

- Izquierdo, T., López, M. D. & Sánchez, M. (2019). Determinantes del entorno familiar en el fomento del hábito lector del alumnado de Educación Primaria. *Estudios sobre Educación*, 36, 157-179. <https://acortar.link/fQevqF>
- López, N. & del Moral, M. E. (2022). Sistema de gamificación de TA-TUM: transformando la lectura en una experiencia inmersiva. *Revista educativa HEKADEMOS*, 32, 42-51. <https://acortar.link/2lmOTX>
- López-D'Amico, R. (2007). El enfoque mitológico en el análisis de obras literarias y su aplicabilidad en el ámbito educativo. *Investigación y postgrado*, 22(2), 259-294. <https://bit.ly/47°1O5k>
- Mark, J. (31 de octubre de 2018). *Mitología. Definición*. World History Encyclopedia. <https://bit.ly/49PkFOh>
- Martínez-Díaz, M. d. M. & Torres, A. (2019). Hábito lector en estudiantes de primaria: influencia familiar y del plan lector del centro escolar. *Revista Fuentes*, 21(1), 103-114. <https://bit.ly/3war2hh>
- Mendoza, A. & Cantero, F. J. (2003). Didáctica de la Lengua y la Literatura: aspectos epistemológicos. En A. Mendoza (Coord.), *Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria* (pp. 3-31). Pearson/Prentice Hall.
- Mínguez, X. (2023). La educación literaria en educación infantil. Leer antes de leer. *Enunciación*, 28, 185-199. <https://acortar.link/Olk72K>
- Pomer, L. (2010). Las parejas trágicas de la mitología grecolatina en la poesía del Siglo de Oro español. En J. Luque, M.D. Rincón, M. D. & I. Velázquez (Eds.), *Dulces camenae: poética y poesía latinas* (pp. 1231-1242). Universidad de Granada. <https://bit.ly/3xOjEsB>
- Prado, J. (2004). *Didáctica de la Lengua y la Literatura en el siglo XXI*. La Muralla.
- Real Academia Española. (s.f.). Mito. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 24 de abril de 2024. <https://bit.ly/3W8ScQc>
- Río, E. (2023). *Pequeña historia de la mitología clásica*. Espasa.
- Robles-Rey, E. (2015). Una experiencia en el aula: repercusión de la mitología grecolatina en el Museo del Prado. *Thamyris, nova series. Revista de didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín*, 6, 399-422. <https://acortar.link/FhrS7Q>

- Robles-Rey, E. & Vázquez-Macías, M. C. (2012). Una propuesta didáctica: Ecos mitológicos en la literatura y en la lengua española. *Álabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, 5, 1-17. <https://bit.ly/40QoyL0>
- Ros, S. (2022). In a heartbeat: ODS y escritura creativa en Educación Primaria. *Tabanque: Revista pedagógica*, 34, 137-148. <https://acortar.link/boeFTq>
- Salcedo, C. (2022). La venganza de Perséfone. De doncella raptada a monstruo antagonista en *God of War: Chains of Olympus*. *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil: ANILIJ*, 20, 129-143. <https://bit.ly/3UaLXZI>
- Seco, B. (2017). *La competencia comunicativa en 2º curso de Educación Primaria*. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid. <https://acortar.link/6ajR6l>
- Solano, L. & Santacruz, L. P. (2016). Videojuegos como herramienta en Educación Primaria: caso de estudio con eAdventure. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*, 18, 101-112. <https://acortar.link/ey3Yju>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29, 43-61. <https://bit.ly/4dd0mwV>
- Torres, M. E. (2003). La lectura. Factores y actividades que enriquecen el proceso. *Educere*, 20(6), 389-396. <https://acortar.link/R99N5u>
- Uriarte, L. (2021). Dafne, Perséfone y Filomela: Intervención didáctica sobre mitología griega en Educación Primaria desde una perspectiva de género y visual [TFG, Universidad del País Vasco]. ehuBiblioteca. <https://bit.ly/3w7FZRb>
- Urquijo, J. I. (2017). Sociedad y nuevas tecnologías, ventajas e inconvenientes. *Revista Extremeña de Ciencias Sociales "ALMENARA"*, 9, 45-49. <https://acortar.link/tpf6l8>

8. Anexos

Anexo 1. Mito de Deméter y Perséfone.

- ¿Dónde está mi hija Perséfone? O Proserpina, como la llaman los romanos.

-Deméter, que no la ha visto nadie.

- ¡Ya está bien! He recorrido el mundo entero varias veces. Te digo una cosa, Hermes: hasta que no aparezca mi hija no germinará nada en la tierra, que para eso soy la diosa de la agricultura. Por algo los romanos me llaman Ceres, ¿no te dice nada lo de cereal?

-Pero Deméter, los humanos se morirán de hambre...

-Pues si quieres vas y se lo cuentas a Zeus. Yo me largo del Olimpo y en la tierra no va a crecer nada hasta que no aparezca Perséfone.

Hermes, que para eso era el mensajero de los dioses, fue volando a decírselo a Zeus.

¿Por qué estaba tan enfadada Deméter? Pues porque Perséfone, que era hija de Deméter y del mismo Zeus, había desaparecido. Zeus sabía que había sido raptada por Hades, pero no había querido intervenir hasta entonces.

Hades se había enamorado de la chica y decidió raptarla. La joven estaba tan tranquila cogiendo flores en una pradera, cuando la tierra se abrió repentinamente y apareció Hades con su enorme carro tirados por los negros caballos. Atrapó con su temible fuerza a Perséfone y la arrastró con él a su reino en el inframundo, diciéndole para que no se asustara: “te trataré como a una reina”.

Allí Hades, en efecto la hizo reina y, aunque estaba siempre preocupado de que no le faltara de nada, ella quería volver con su madre. Zeus envió a todos los dioses para que persuadieran a Deméter de regresar al Olimpo y permitiera que todo volviera a germinar. Sin embargo, ella se negaba. Una hambruna atroz se extendía sobre la tierra: la situación era extrema. Así que Zeus envió a Hermes a visitar a Hades ordenando que Perséfone volviera del inframundo.

Cuando Hades vio a Hermes aparecer en el inframundo le preguntó:

-vienes a por Perséfone, ¿verdad?”.

-En efecto, tienes que dejar que vuelva a la superficie. Orden directa de tu hermano Zeus.

-Ahora ella es la reina del Hades, aquí, junto a mí.

-Lo que quieras, pero Zeus ha dicho que tienes que dejarla regresar a la superficie.

Hades esperaba este momento, por eso tenía preparada una cosa. Una granada especial. Antes de dejar ir a Perséfone, se la dio a probar.

Tras esto, Hades la condujo hacia el templo de Deméter, la cual al verle tan tranquilo empezó a sospechar y le preguntó a su hija si había comido algo allí abajo. Perséfone le respondió que había comido seis granos de granada, a lo que Deméter le respondió que entonces tendría que pasar allí seis meses al año.

En efecto, al haber probado la granada, Perséfone tendría que pasar seis meses al año bajo tierra y otros seis meses podría estar con su madre y los otros dioses. Mientras está con su madre, la naturaleza está viva; pero, cuando está en el inframundo, Deméter no deja que nada florezca sobre la tierra. Esto explica el ciclo de las estaciones: los meses que está en la tierra corresponden a la primavera y el verano; mientras que los meses que está en el Hades corresponden al otoño y el invierno, que se asocian a la falta de crecimiento y de vida en la naturaleza. Perséfone es la semilla que está bajo tierra en invierno y sale a la superficie a germinar en primavera.

Anexo 2. Mito de El juicio de Paris.

Todo comenzó en las bodas de Tetis y Peleo. Peleo era hijo de los reyes de Egina, una isla cerca de Atenas; y nieto de Zeus. Tetis era una de las nereidas, hijas del dios marino Nereo y de Dóride, la hija del dios Océano.

Tetis y Peleo celebraron su boda por todo lo alto e invitaron a todos los dioses. ¿A todos? No. No invitaron a Eris, la diosa de la discordia, porque siempre la liaba allí donde iba. Pero Eris causó problemas de todos modos. Estaba ella sola en el Olimpo, pensando en cómo vengarse, hasta que se le ocurrió una idea:

- ¡Ya sé lo que voy a hacer! Arrojaré en medio del banquete de bodas una manzana de oro con la inscripción “para la más bella”.

Y eso hizo. Estaban todos comiendo y bebiendo en el banquete, cuando, sin que nadie la viera, Eris dejó caer la manzana dorada encima de la mesa. Como brillaba tanto, al ser de oro, la vieron pronto. Apolo la cogió y dijo:

-Mirad, ¡qué maravilla! Una manzana de oro. Pero... hay algo escrito aquí.

Todos se acercaron llenos de curiosidad, mientras el padre de la novia interrumpía la música. Apolo, dándole la vuelta a la manzana, leyó la inscripción en voz alta:

-A ver... Aquí pone "Para la más bella".

Al instante Afrodita se adelantó y dijo:

-Está claro que es para mí.

Pero Atenea replicó:

- ¡De ninguna manera, querida! La manzana es mía.

Hera, que está presidiendo el banquete con Zeus, se acercó empujando a quienes se interponían en su camino mientras exclamaba:

- ¡Para ninguna de las dos! ¡esa manzana es mía!

Todos miraron a Zeus para que, como líder de los dioses, tomara una decisión. Zeus, quitándose el marrón de encima, decidió que fuera Paris, el príncipe de Troya.

Las tres diosas se presentaron ante Paris e intentaron sobornarle. Hera le ofreció todo el poder y las riquezas que deseara. Atenea le ofreció ser el hombre más sabio de la tierra y siempre vencedor en sus batallas. Afrodita le ofreció el amor de la mujer más hermosa del mundo, Helena (la cual estaba casada con el rey Menelao de Esparta).

Paris no dudó y dio la manzana a Afrodita. Paris y Helena se llevaron consigo a Troya gran parte de las riquezas de Esparta, lo que provocó la ira del rey Menelao y convocó una guerra contra Troya.

Hera y Atenea, enfadadas por la decisión de Paris, tomaron parte por los espartanos en la guerra contra Troya, haciendo que los troyanos perdieran la guerra y Troya quedara destrozada.

Anexo 3. Mito de Orfeo y Eurídice.

Las ninfas son divinidades acuáticas, normalmente hijas de dioses de río o del mismo Zeus (el padre de los dioses y dios del cielo y del trueno). Habitan en manantiales, arroyos y ríos. Son mujeres muy bellas que no envejecen ni enferman. Normalmente gozan de larga vida, aunque no son inmortales. Se dedican a tejer delicadas telas mientras charlan y cantan en grupo. También les agrada danzar al son de la siringa de Pan, y acompañan a otros dioses, como Artemisa, diosa de la caza, o Dionisio, dios del vino.

Orfeo era hijo de Apolo y de la musa Calíope, y un músico prodigioso. Cuando tañía su lira, los árboles se inclinaban a su paso, las rocas se enternecían, los mismos ruisseños quedaban mudos y hasta el agua cantarina de los ríos se paraba a escucharle.

Así, cantando, conquistó el corazón de la bella ninfa Eurídice. Al enlace acudió el dios de las bodas, Himeneo, que extrañamente apareció vestido de luto y con el semblante triste. Y es que había adivinado que aquel no iba a ser un matrimonio feliz: ese mismo día, a la novia le mordió una serpiente y murió. Su alma fue transportada al inframundo, donde reinan el dios Hades y su esposa Perséfone.

Orfeo decidió que bajaría a los infiernos para rescatar a su esposa. Para ello debía acometer una empresa imposible: atravesar la laguna Estigia, que separa el mundo de los vivos del de los muertos. Un anciano harapiento y malhumorado, Caronte, es quien conduce la barca que transporta a los espíritus en su último viaje. El canto de Orfeo, tan triste y hermoso adormeció al barquero. Así pudo el enamorado robar la embarcación y llegar a los infiernos.

Justo a la entrada monta guardia el terrible Cerbero, el perro de los infiernos, un monstruo de tres cabezas y cola de serpiente. Su misión es impedir que ningún ser vivo penetre en el Hades y que ningún espíritu salga de allí. Pero la música de Orfeo, nuevamente, obró el prodigio: el perro quedó dormido y el enamorado reemprendió, sin dejar de cantar, la búsqueda de Hades y de Perséfone.

Cuando estuvo ante ellos, redobló su llanto y sus tristísimos sonos. Les pidió, en nombre del amor, que permitieran que su esposa regresara al mundo de los vivos; no para siempre: solo hasta que alcanzara la vejez. Perséfone intercedió por él, de modo que Hades, conmovido, recordó cuánto había amado él mismo a su mujer y cuánto la amaba aún, aunque apenas supiera expresarlo, de modo que accedió a las súplicas de Orfeo, pero con una condición: Eurídice caminaría detrás de su esposo por las grutas intrincadas y los caminos serpenteantes del inframundo, frecuentados por sombras y fantasmas. Orfeo no debía volverse en ningún momento hasta haber alcanzado la salida, o perdería a su esposa para siempre.

Comenzaron los dos su infernal recorrido en busca del sol y de la vida. Orfeo no dejaba de cantar y, así, los espíritus del inframundo les abrían paso. Eurídice avanzaba despacio, pues cojeaba debido a la mordedura de la víbora. Qué angustioso debió de hacerseles aquel trayecto. Sin embargo, el valiente Orfeo, que se había enfrentado a

monstruos terroríficos y a la mismísima muerte, sucumbió ante las dudas de su corazón. Cuando faltaba poco para alcanzar la salida, no pudo soportar la incertidumbre y giró la cabeza. Vio a Eurídice por última vez. Le tendía los brazos y lo miraba con infinito amor y compasión. Después. Se desvaneció en el aire para siempre.

Anexo 4. Carta de Zeus.

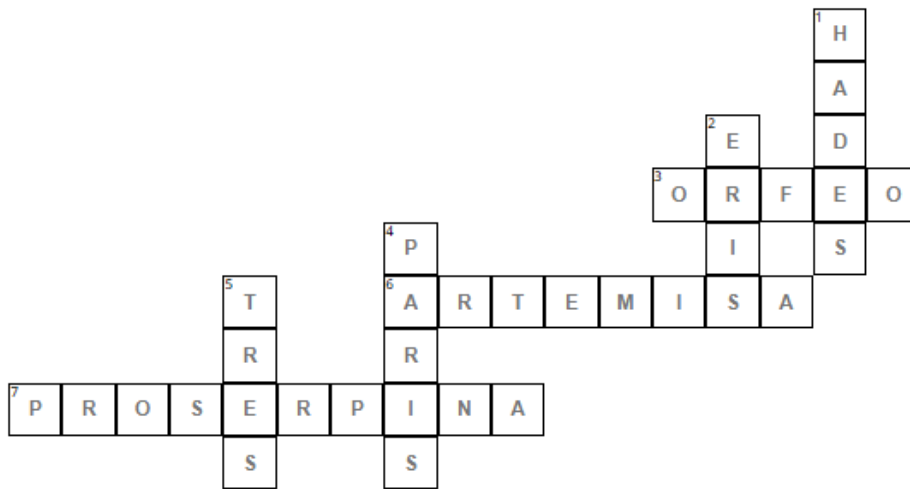
Buenos días, chicos y chicas de 6º del colegio Begoña:

tras tantos días jugando con la mitología y debido a que Zeus ha visto peligrar su posición en el Olimpo, ha decidido secuestraros y retaros a superar las siguientes pruebas, solo si vencéis al dios Zeus y superáis todas las pruebas podréis volver a casa con vuestras familias, ¿os veis preparados para adentraros en esta aventura? En caso afirmativo venid a recoger el mapa con el que empezará todo. Pero antes, una pregunta: ¿Cómo se llama la diosa de la discordia?

Anexo 5. Sopa de letras.

P	E	R	S	E	F	O	N	E	D
L	A	H	E	R	M	E	S	U	E
S	P	A	R	I	S	O	I	R	M
G	U	D	I	S	E	R	N	I	E
T	E	E	P	I	S	F	T	D	T
A	E	S	S	T	A	E	E	I	E
T	R	O	Y	A	N	O	E	C	R
L	C	E	R	B	E	R	O	E	I
N	F	R	A	M	T	E	T	I	S
U	O	L	I	M	P	O	N	D	O

Anexo 6. Crucigrama.



Horizontales

3. enamorado de Eurídice
6. diosa de la caza
7. nombre romano de Perséfone

Verticales

1. dios que raptó a Perséfone
2. diosa de la discordia
4. nombre de un príncipe Troyano
5. cabezas que tenía Cerbero

Anexo 7. Ordenar el mito de Deméter y Perséfone.

1. Deméter deja de producir alimentos.
2. Hades le da granada a Perséfone.
3. Hermes va al inframundo.
4. Hades secuestra a Perséfone.
5. Perséfone es obligada a vivir 6 meses en el inframundo con Hades y otros 6 en el Olimpo con su madre.
6. Deméter no encuentra a Perséfone.

Anexo 8. Preguntas.

¿Cuál era el nombre de la diosa que Paris escogió para recibir la manzana?,

¿En qué estación se sumió la tierra cuando Hades se llevó a Perséfone con él al inframundo?

¿Qué tipo de serpiente mordió a Eurídice?

Anexo 9. Cuestionario pre.

Indica si estás de acuerdo o no con las siguientes frases:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gusta leer en mi tiempo de ocio				
Me gusta leer las lecturas que me mandan los profesores				
Leería más si encontrase libros que me gustaran				
Me siento cómodo/a hablando en público				
Me gusta hacer actividades de escribir en el colegio (escribir cuentos, poemas, canciones, cartas, cómics...)				
Me gusta escribir en mi tiempo de ocio (escribir cuentos, poemas, canciones, cartas, cómics...)				

	Todos los días	Una vez por semana	Una vez al mes	Una vez al año	Nunca
¿Con qué frecuencia lees por placer fuera del colegio?					
¿Con qué frecuencia escribes (canciones, poemas, cuentos, cartas...) fuera del colegio?					

1. ¿Conoces algún mito griego?

Sí No

2. En el caso de que hayas respondido que sí en la pregunta anterior, nombra los que conozcas.

3. ¿Conoces algún personaje de la mitología griega o romana?

Sí No

4. Si has respondido que sí en la pregunta anterior, nombra a los que conozcas y di lo que sepas de ellos.

--

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gustaría conocer más acerca de los mitos griegos y romanos.				
Me gustaría leer mitos griegos y romanos en mi tiempo de ocio.				

Fuente: elaboración propia

Anexo 10. Cuestionario post.

Indica si estás de acuerdo o no con las siguientes frases:

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gusta leer en mi tiempo de ocio				
Me gusta leer las lecturas que me mandan los profesores				
Leería más si encontrase libros que me gustaran				
Me siento cómodo/a hablando en público				
Me gusta hacer actividades de escribir en el colegio (escribir cuentos, poemas, canciones, cartas, cómics...)				
Me gusta escribir en mi tiempo de ocio (escribir cuentos, poemas, canciones, cartas, cómics...)				

	Todos los días	Una vez por semana	Una vez al mes	Una vez al año	Nunca
¿Con qué frecuencia lees por placer fuera del colegio?					
¿Con qué frecuencia escribes (canciones, poemas, cuentos, cartas...) fuera del colegio?					

1. ¿Conoces algún mito griego?

Sí No

2. En el caso de que hayas respondido que sí en la pregunta anterior, nombra los que conozcas.

3. ¿Conoces algún personaje de la mitología griega o romana?

Sí No

4. Si has respondido que sí en la pregunta anterior, nombra a los que conozcas y di lo que sepas de ellos.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gustaría conocer más acerca de los mitos griegos y romanos.				
Me gustaría leer mitos griegos y romanos en mi tiempo de ocio.				
Me ha gustado leer mitos griegos y romanos.				
Me he sentido cómodo/a dando mi opinión en clase con las actividades sobre mitología.				
Me ha gustado escribir textos sobre mitología.				
Me gustaría seguir trabajando en la asignatura de lengua actividades relacionadas con la mitología grecolatina.				

5. ¿Qué actividad te ha gustado más? ¿Por qué?

6. ¿Qué historia o personaje de la mitología te ha gustado más? ¿Por qué?

7. ¿Hay algo de las sesiones que no te haya gustado o que cambiarías? ¿El qué?

¿Qué crees que has aprendido con estas actividades? Responde señalando mucho, bastante, poco o nada.

	Mucho	Algo	Poco	Nada
Conocer mitos griegos				
A expresar mi opinión				
A hablar en público				
A escribir textos				
A ser más creativo/a				
A disfrutar de la lectura				

Fuente: elaboración propia