



**UNIVERSIDAD DE SEVILLA**

**LOS TRABAJOS DE HÉRCULES: UNA PROPUESTA  
EDUCATIVA**

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR: JULIÁN RUIZ-GARRIDO VÁZQUEZ

TUTOR: ALFONSO ÁLVAREZ-OSSORIO RIVAS

INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN Y/O FORMACIÓN.

CURSO: 2022/2023

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Marco teórico</b>	<b>6</b>
1. Primer trabajo: El león de Nemea	7
2. Segundo trabajo: La Hidra de Lerna	7
3. Tercer trabajo: la cierva de Cerinea	8
4. Cuarto trabajo: el jabalí de Erimanto	9
5. Quinto trabajo: los establos de Augías	10
6. Sexto trabajo: las aves estinfálidas	10
7. Séptimo trabajo: el toro de Creta	11
8. Octavo trabajo: las yeguas de Diomedes	12
9. Noveno trabajo: el cinturón de Hipólita	13
10. Décimo trabajo: los bueyes de Gerión	13
11. Undécimo trabajo: las manzanas de las Hespérides	15
12. Duodécimo trabajo: la captura de Cerbero	16
<b>3. Intervención didáctica</b>	<b>20</b>
3.1 Introducción	20
3.2 Metodología	20
3.3 Sesiones	21
<b>4. Análisis de la intervención didáctica</b>	<b>27</b>
4.1 Análisis de la primera actividad.	29
4.2 Análisis de la segunda actividad.	31
4.3 Análisis de la tercera actividad.	33
<b>5. Conclusiones</b>	<b>37</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>38</b>

## **Resumen**

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en una intervención didáctica basada en los doce trabajos de Heracles al alumnado de 6º de Educación Primaria. La intervención consta de dos sesiones: una destinada a la presentación de los contenidos teóricos y otra enfocada en actividades y juegos relacionados con los trabajos legendarios de Heracles. Durante la primera sesión, se proporcionó a los participantes una introducción detallada sobre los doce trabajos mediante una presentación, resaltando sus aspectos mitológicos y simbólicos. Se exploraron las motivaciones y desafíos que Heracles enfrentó en cada uno de ellos, así como su relevancia en la cultura clásica. En la segunda sesión, se llevaron a cabo diversas actividades prácticas y juegos interactivos que permitieron a los participantes experimentar y aplicar los conocimientos adquiridos. Estas actividades fomentaron el trabajo en equipo. La intervención buscó no solo transmitir conocimientos sobre la mitología griega, sino también promover el interés y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje.

**Palabras clave:** Intervención didáctica, Heracles, mitología griega, Educación Primaria, juegos.

## **Abstract**

This Final Degree Project focuses on a didactic intervention based on the twelve works of Heracles for pupils in the 6th year of Primary Education. The intervention consists of two sessions: one aimed at the presentation of the theoretical contents and the other focused on activities and games related to the legendary works of Heracles. During the first session, participants were given a detailed introduction to the twelve labours through a presentation, highlighting their mythological and symbolic aspects. The motivations and challenges that Heracles faced in each of them were explored, as well as their relevance in classical culture. In the second session, a number of practical activities and interactive games were carried out, allowing participants to experiment and apply the knowledge acquired. These activities encouraged teamwork. The intervention sought not only to transmit knowledge about Greek mythology, but also to promote students' interest and active participation in learning.

**Keywords:** Didactic intervention, Heracles, Greek mythology, Primary Education, games.

## 1. Introducción

Mi intención con este Trabajo de Fin de Grado es realizar una intervención didáctica en el centro escolar Doña Rosa Fernández situado en Gelves (Sevilla) en el que trataré de acercar el mundo griego al alumnado por medio de la enseñanza del mito “*Los doce trabajos de Heracles*” ya que es uno de los mitos más conocidos.

El poder tratar la temática de la mitología griega ha sido siempre una fascinación para mí y, además, poder enseñarla a los estudiantes supone un gran reto al que afrontaré con gran satisfacción. Siempre me he planteado la duda de por qué les resulta al alumnado (de cualquier etapa educativa) un gran esfuerzo estudiar y aprender la asignatura de Historia. Siempre he pensado que la clave de esta desmotivación por parte del alumnado es la falta de estrategias metodológicas del profesorado. Sin embargo, otro motivo de este desinterés es la falta de utilidad que ve el alumno en el día a día del estudio de la historia, pero ¿por qué no le ven el sentido? Hablando por experiencia propia, ningún docente que ha impartido Historia en Primaria y en Secundaria ha querido transmitir la esencia y el porqué de esta importantísima asignatura.

Según Suárez (2012, p. 75), la Historia es un componente que da sentido a nuestra identidad, a nuestras relaciones y nos permite saber y descifrar nuestro pasado. Conocer la historia nos hace ser privilegiados, nos ayuda a desenvolvernos en el presente y nos permite ser mejores en el futuro como sociedad para no repetir errores del pasado.

En lo referido a este trabajo hay que explicar al alumnado la importancia y cómo ha influido el mundo griego en nuestro país y en nuestra sociedad. Hemos adquirido de ellos saberes, conocimientos, cultura, comercio, medios de transporte, etc. Los alumnos tienen que saber que la figura de Heracles y su paso por la península es uno de los nexos que une el mundo griego con el nuestro puesto que trae consigo un gran bagaje cultural y social: abolición de tradiciones y rituales propios de los fenicios dentro de Tartessos, la metalurgia, la cerámica en el Mediterráneo occidental, etc.

Por lo tanto, uno de mis objetivos fundamentales de este Trabajo Fin de Grado es acercar la Historia Antigua al alumnado de primaria (6º de Primaria) así como aprender sobre el mundo griego en la antigüedad (dioses, héroes, criaturas fantásticas, etc.) mediante el mito de los “*Doce Trabajos de Heracles*”. Mi intención es, además, profundizar en la historia de Andalucía a través del décimo mito: “*Los bueyes de Gerión*”.

La metodología que voy a emplear está basada en la gamificación. Realizaré un videojuego sobre los doce trabajos en el que los alumnos podrán interactuar con la tecnología y entre ellos mismos con el objetivo de fomentar el trabajo cooperativo. También trabajarán de manera individual en ciertas actividades.

He optado por la gamificación porque nuestro sistema educativo en lo referido a la asignatura de Historia está en la mayoría de las veces ajeno a la realidad tecnológica y llega a ser desmotivante para el alumnado que sí está al día con los avances tecnológicos (Gil y Prieto, 2020, p. 109).

## 2. Marco teórico

Heracles es el fruto de la unión de un dios (Zeus) y una mortal (Alcmena). Se dice que Alcmena fue elegida por el dios “*con el fin de engendrar a un hijo lo bastante poderoso como para proteger tanto a los dioses como a los hombres de la destrucción*” (Graves, 1960, p. 439). Alcmena fue la última mujer mortal con la que yació Zeus.

La diosa Hera, esposa de Zeus, estaba celosa de esta unión en la que el dios se vanagloriaba de haber engendrado al hijo predilecto. Heracles significa “Gloria de Hera” aunque al principio se le llamó Alceo o Palemón. Este odio que sentía Hera se debía a que Heracles era adorado por los dorios quienes invadieron Élide y humillaron el poder de la diosa (Graves, 1960, p. 440).

La creación de la Vía Láctea surge del mito en el que Heracles recién nacido fue abandonado por Alcmena en un campo y, que la diosa de la sabiduría Atenea engañó a Hera para que diera de mamar al niño. Debido a la gran fuerza de succión, la diosa lo apartó y un chorro de leche salió dando el origen de la Vía Láctea. También, durante su infancia, destacó otra de sus hazañas en la que estranguló a dos serpientes enviadas por Hera con el fin de eliminar a Heracles y a su hermano mellizo Ificles. Aquí se muestra cómo Heracles empieza a destacar por su valentía y fuerza en comparación con su hermano que lloró ante la aparición de las serpientes y huyó en busca de su padre Anfitríón.

Durante su juventud se inició en las artes de lucha, manejo de las armas, tácticas de infantería y caballería, tiro con arco, etc. Al cumplir los dieciocho años superó a sus contemporáneos en fuerza, altura y valor. Se dice que Pitágoras llegó a calcular la estatura de Heracles diciendo que llegó a medir cuatro codos y un pie de altura (Graves, 1960, p. 445), es decir, si hacemos una conversión a centímetros este llegó a medir 208, 48 cm o 2,08 metros.

Tras derrotar a los minias y vencer a los eubeos (aliados de los minias), Heracles infundió terror en toda Grecia al matar al rey de los eubeos, Pirecmes, de una forma cruenta: hizo que dos potros dividieran el cuerpo del rey en dos partes. Ante tal exceso, Hera hizo enloquecer a Heracles para que cometiera actos terribles como atacar a su sobrino Yolao (hijo de Ificles) y matar a seis de sus hijos y otros dos de Ificles. Al recobrar la cordura fue purificado y marchó a Delfos para ser aconsejado. El oráculo le mencionó que “*debía servir a Euristeo durante doce años y realizar cualquier tarea que le impusiera con el fin de conseguir la*

*inmortalidad*' (Graves, 1960, p. 453). En un principio se negó a servir a alguien inferior que él, pero finalmente accedió.

Los diferentes dioses del Olimpo (Hermes, Apolo, Hefesto y Atenea) ofrecieron a Heracles las armas, armaduras y escudos para afrontar los distintos trabajos, sin embargo, apenas las utilizó. Durante sus trabajos, su sobrino Yolao lo acompañó como auriga. Heracles tuvo que realizar un total de doce trabajos bajo el mandato de Euristeo.

## **1. Primer trabajo: El león de Nemea**

El primer trabajo impuesto fue matar y desollar al león de Nemea (descendiente de Tifón y el perro Ortro), una enorme bestia cuya piel era tan dura y resistente que ni el hierro ni bronce ni piedra podía atravesarla. Heracles, a pesar de sus numerosos intentos de asestar golpes con la espada y clava, decidió estrangularlo hasta matarlo. Para desollarlo usó las propias garras de la bestia y usó su piel como armadura y la cabeza como yelmo.

Este primer trabajo, Graves (1960, p. 458) hace alusión a que el combate del rey sagrado con fieras era un ritual de coronación en Grecia, Asia Menor, Babilonia y Siria. La figura de la Quimera representa las estaciones del año (cabra, león y serpiente), es decir, si el rey domaba a esas fieras obtenía el dominio de las estaciones del año.

## **2. Segundo trabajo: La Hidra de Lerna**

El segundo trabajo fue la destrucción de la Hidra de Lerna (descendiente de Tifón y Equidna). La Hidra era un monstruo acuático que tenía cuerpo de perro (haciendo referencia a Escila) y de ahí salían múltiples cabezas de serpiente (entre 8 o 9 cabezas) y una de ellas era inmortal. Además, su aliento era tan hediondo que era capaz de provocar la muerte a cualquier ser vivo. La peculiaridad de este ser mitológico residía en la capacidad de regeneración de las cabezas cuando eran cortadas o destruidas: por cada cabeza que Heracles eliminaba salían dos más.

La diosa Atenea aconsejó al héroe que utilizase flechas de fuego contra el monstruo para sacarla de su guarida, pero cuando esta salió enroscó a Heracles por los pies inmovilizándolos. Rápidamente pidió ayuda a Yolao quien prendió fuego a una parte del bosque y con las ramas ardiendo cauterizó las cabezas cortadas de manera que no salieran más.

Finalmente, Heracles cortó la cabeza inmortal y la enterró bajo una roca no sin antes empapar sus flechas con las entrañas de la bestia consiguiendo así que sus flechas fueran mortales debido al letal veneno.

Este trabajo no fue aceptado por Euristeo debido a que Heracles recibió la ayuda de su sobrino en vez de haberlo realizado él solo.

Graves (1960, p. 461) comenta que Servio asemejó la figura de la Hidra con un manantial de ríos subterráneos que cuando salían a la superficie inundaban el territorio. Si un río era bloqueado por una parte salía otro río por otro lado (de ahí la semejanza con la multitud de cabezas del monstruo). Por lo tanto Heracles hizo uso del fuego para secar la tierra y después sellar los cauces.

La destrucción de la Hidra puede haber sido un acontecimiento en la supresión de ritos de la fertilidad en Lerna (Graves, 1960, p. 462).

### **3. Tercer trabajo: la cierva de Cerinea**

Este tercer trabajo apenas le resultó laborioso a Heracles. Euristeo le ordenó que capturara viva a la cierva de Cerinea y la llevase hasta Micenas. Este peculiar animal se asemeja a un ciervo, pero posee pezuñas de bronce y cuernos de oro. Este animal estaba consagrado a la diosa Ártemis quien de pequeña observó a cinco ciervos de gran tamaño de los cuales unció en su carro a cuatro y el quinto huyó a la ciudad de Cerinea.

Heracles persiguió a este veloz animal durante un año y, para capturarla, se dice que lanzó una saeta que atravesó la parte entre el hueso y el tendón de las patas delanteras del animal sin derramar ni una gota de sangre. Otros sostienen que la atrapó con unas

redes. Ártemis reprendió al héroe por haber maltratado a su animal, pero este delegó la culpa en Euristeo quien le obligó a hacerlo.

Este mito, históricamente hablando, alega la toma de los aqueos de un templo dedicado a la diosa Ártemis. Las cuatro ciervas del carro de la diosa representan los años de la Olimpíada en la que al finalizar se perseguía a una víctima que estaba vestida de ganado hasta darle muerte. La caza de la cierva simboliza la persecución de la Sabiduría (Graves, 1960, p. 464).

#### **4. Cuatro trabajo: el jabalí de Erimanto**

La captura del jabalí de Erimanto fue el cuarto trabajo impuesto a nuestro héroe. Este jabalí era una bestia enorme y feroz que causaba estragos por la región.

Mientras Heracles partía hacia la región, el centauro Folo lo agasajó y lo invitó a comer carne asada y a beber vino. Este vino fue un regalo que el dios Dioniso proporcionó a los centauros para la ocasión en la que Heracles fuera a visitar a los centauros. Los Centauros, al oler el vino, se enfadaron y fueron armados hasta donde se encontraban Folo y Heracles. Fácilmente el héroe eliminó a varios de ellos, pero hirió en la rodilla a Quirón, un centauro muy sabio y amigo de Heracles. La flecha estaba empapada con la sangre mortal de la Hidra, pero el centauro al ser inmortal padeció un enorme sufrimiento debido al dolor de la herida. Sin embargo, Prometeo aceptó la inmortalidad de Quirón que fue aprobado por Zeus provocando así la muerte del noble y sabio centauro.

Posteriormente, Heracles se aventuró a capturar al temible jabalí que fue atrapado, encadenado y, posteriormente, llevado a Micenas.

El jabalí es para los griegos un animal consagrado a la luna debido a la forma de sus colmillos (media luna). Por ello, en rituales en los que el heredero a rey sagrado tenía que matar y castrar a su mellizo, este se disfrazaba de jabalí. Graves (1960, p. 467) comenta que la batalla de Heracles con los Centauros representa un combate ritual entre un rey recientemente nombrado y sus adversarios disfrazados de animales.

## 5. Quinto trabajo: los establos de Augías

El quinto trabajo consistió en limpiar en un día los establos del rey Augías quien era el hombre más rico en manadas y rebaños ya que sus reses no enfermaban nunca y eran fértiles. Se dice que su rebaño contaba con “*trescientos toros negros con patas blancas, doscientos sementales rojos y doce magníficos toros plateados que defendían el rebaño de las bestias*” (Graves, 1960, p. 468). Todos estos animales ensuciaban los establos, pero nadie los limpiaba desde hace años. Cuando llegó Heracles le propuso un trato a Augías: él se encargaría de limpiar los establos antes del anochecer si después le daba una décima parte del ganado. Ambos juraron su compromiso.

Con la ayuda de Yolao, Heracles abrió dos brechas en la pared de los establos y desvió los ríos para que el agua corriera a través de esas dos brechas. De este modo limpió los establos en un único día. Sin embargo, Augías se negó a cumplir su parte del trato y Heracles sometió el caso a un tribunal. El rey se justificó diciendo que el héroe había recibido ayuda divina y no lo había hecho por su cuenta. Finalmente, lo expulsó del territorio.

Euristeo tampoco contó este trabajo alegando que Heracles fue contratado por Augías.

Este quinto trabajo hace alusión a las tareas del arado, siembra y cosecha. La figura de los toros es representativa y simbólica en este mito puesto que el contacto del cuerno del toro proporcionaba la capacidad de fertilizar la tierra. Augías al tener numerosas cabezas de reses quiere hacernos ver la rica producción agrícola del terreno. Heracles al desviar el río permitió el arado y siembra del territorio. Los dos ríos del mito son el Alfeo y el Peneo.

## 6. Sexto trabajo: las aves estinfálicas

Euristeo mandó a Heracles a que espantara las aves del pantano de Estínfalo como sexto trabajo. Estas aves tenían un tamaño similar al de una grulla y tenían pico, alas y garras de bronce. Cuando salían en bandadas descargaban una lluvia de plumas

afiladas con las que mataban animales y personas y soltaban un excremento que arruinaba las cosechas.

Al estar el pantano envuelto en la espesura del bosque Heracles tenía muy complicado espantarlas con sus flechas. Para ello, con la ayuda de Atenea que le proporcionó unos címbalos, se dirigió a lo alto de un monte y los tocó. Las aves salieron despavoridas del pantano y Heracles aprovechó para ejecutar algunas con su arco y flechas. De esta manera las ahuyentó de Estínfalo.

En este mito se representa a Heracles como sanador puesto que expulsa los demonios de la fiebre (las aves estinfálicas). Antiguamente, se usaban los címbalos como una herramienta ritual para ahuyentar a los demonios de la fiebre.

Graves (1960, p. 472) apela también a un significado histórico. Un colegio de sacerdotisas arcadias huyeron a Estínfalo debido a su expulsión por parte de una invasión. La eliminación de estas aves supone la supresión de este colegio de sacerdotisas por parte de los aqueos (representado por la figura de Heracles).

## **7. Séptimo trabajo: el toro de Creta**

El séptimo trabajo consistió en la captura del toro de Creta. Este toro de Creta iba a ser sacrificado por el rey Minos a Poseidón, pero al ver tal majestuosidad de criatura la ocultó en su rebaño. Poseidón enfurecido hizo que la mujer de Minos, Pasífae, se enamorara de este toro y engendrara al Minotauro (“toro de Minos”).

El toro de Creta causó muchos estragos en esa ciudad. Heracles rechazó la ayuda que le ofreció Minos para poder capturarlo alegando que él solo se las apañaba. Y así fue. Capturó a la bestia y se dirigió a Micenas para entregárselo a Euristeo quien lo dejó en libertad por petición de Hera.

Este mito hace referencia a un ritual en el que combatir con un toro (o una persona disfrazada de toro) te hacía candidato a rey sagrado. La captura del toro simboliza el ofrecimiento de la inmortalidad del rey sagrado a los iniciados en el ritual para ser rey.

Como bien vimos en el mito del quinto trabajo, la figura del toro hace referencia a la fertilidad. Tras el ritual, el rey sagrado tocaba el cuerno del toro para que le otorgase los “poderes” para fertilizar la tierra.

Me gustaría resaltar esta observación de Campbell (1949, p. 59) sobre este ritual de sacrificio del toro. El sacrificio que se le exigió al rey Minos del toro, en realidad se refería a su sacrificio como rey sagrado que, tras pasar el ciclo de ocho años de reinado tenía que ser renovado. Sin embargo, rehusó seguir la tradición y la cambió por el sacrificio de los siete jóvenes y siete doncellas. Tal y como lo comenta Campbell, “*Minos se convirtió en el monstruo Minotauro, el rey autoaniquilado y tirano*”.

## **8. Octavo trabajo: las yeguas de Diomedes**

Euristeo encomendó a Heracles a capturar las cuatro yeguas salvajes del rey Diomedes (Podargo, Lampón, Janto y Deino). Diomedes las tenía atadas con cadenas de hierro y las alimentaba con carne humana. Cuando Heracles llegó a Tracia, venció a los que protegían las yeguas y se las llevó a una loma. Como tenía a los bistonos (tribu tracia) persiguiéndole, este abrió un canal que hizo que el agua del mar se adentrara en la llanura y la inundase venciendo así a los bistonos. Después, aturdió a Diomedes con su clava y se lo dio de comer a sus yeguas salvajes. Una vez que los animales se saciaron entonces pudo domarlas. Heracles se apoderó del carro del rey y unció las yeguas a él y se dirigió hasta Micenas en donde Euristeo se las dedicó a Hera.

Según Graves (1960, p. 475), domar un caballo para después sacrificarlo podría haber sido un rito de coronación en algunas partes de Grecia. Este mito hace alusión al de Pegaso y Belerofonte.

Heracles es la figura que supone la anulación que había de la costumbre de perseguir y devorar al rey sagrado al final de su reinado por unas mujeres salvajes con máscaras de caballos.

## 9. Noveno trabajo: el cinturón de Hipólita

El noveno trabajo consistió en conseguir para la hija de Euristeo, Admete, el cinturón de oro de la reina amazona Hipólita. Las Amazonas eran las hijas del dios de la guerra Ares y de la náyade Harmonía. Las Amazonas formaron tres tribus y cada una de ellas fundó una ciudad. Estas tres ciudades estaban gobernadas por Hipólita, Antíope y Melanipa. Las Amazonas solo reconocían la ascendencia materna por lo que los hombres estaban encargados de las tareas domésticas mientras ellas guerreaban y gobernaban. Ellas eran guerreras famosas y fueron las primeras que hicieron uso de la caballería. Además, construyeron el templo de Ártemis en Éfeso que está considerada una de las siete maravillas del mundo antiguo.

Cuando Heracles llegó a territorio amazónico, Hipólita salió a recibirlo y se sintió atraída por él por lo que le ofreció el cinturón como prenda de amor. Hera difundió entre las guerreras que los huéspedes iban a raptar a Hipólita por lo que salieron con sus armas a defender a su reina. Heracles mató instantáneamente a Hipólita al sospechar de su traición y le robó el cinturón. Tras una larga lucha y matanza, Heracles huyó. Durante su regreso a Micenas, conquistó el territorio de los bitinios, se dirigió a Troya para salvar a Hesíone del monstruo marino hasta que finalmente llegó a su destino y le entregó el cinturón a Euristeo.

Este mito hace alusión a los ritos matrimoniales de la época. Heracles consigue el cinturón como ofrenda matrimonial a Admete, la hija de Euristeo.

## 10. Décimo trabajo: los bueyes de Gerión

Este trabajo consistió en la toma de los bueyes de Gerión por parte de Heracles “*sin pedirlos ni pagarlos*”. Gerión fue el hijo de Crisaor y de la hija del titán Océano, Calírroe. Era el rey de Tartessos y tenía fama de ser el hombre más fuerte del mundo. Lo describen como un hombre de tres cabezas, seis brazos y tres cuerpos unidos por la cintura. Gerión poseía unos bueyes “*de una belleza maravillosa*” (Graves, 1960, p. 484) que estaban vigilados por el pastor Euritión y el perro de dos cabezas Ortro.

Heracles partió de Creta en donde liberó el territorio de osos, lobos, serpientes, etc., después se adentró en Libia y eliminó a las bestias del desierto. Llegó a Egipto y prosiguió su camino por todo el norte de África hasta que llegó al océano que lindaba con Gades. Allí erigió dos enormes columnas a cada lado del estrecho, una en la parte de África y la otra en la zona de Europa.

Cuando llegó a Gades, se encontró con tres ejércitos pertenecientes a los hijos de Crisaor (padre de Gerión). Los derrotó al igual que a Euritión y a Ortro y se llevó el ganado de vuelta a Micenas. Hay diferentes versiones de cómo Heracles mató a Gerión. Una de ellas dice que con una sola flecha atravesó los tres cuerpos y lo mató al instante. En otra se dice que disparó tres flechas diferentes a cada miembro superior de Gerión.

Heracles, a su vuelta a Micenas con el ganado, pasó por diferentes lugares siguiendo un recorrido: pasó por Abdera (la actual Adra), recorrió la península hasta alcanzar los Pirineos (que debe su nombre a Pirene, una princesa bébrice a la que cortejó Heracles), alcanzó la Galia donde abolió la costumbre de los bárbaros de matar a los extranjeros y donde fundó también la ciudad de Alesia. Posteriormente, cruzó los Alpes y llegó a la costa de Italia donde se enfrentó con Caco “*un pastor enorme, horrible y de tres cabezas*” (Graves, 1960, p. 488) y yació con Equidna con quien tuvo tres mellizos (uno de ellos fue Escites, futuro rey de los escitas). Finalmente, llegó a Micenas con los bueyes.

Según Graves (1960, p. 486), el origen de la actual Cádiz se remonta a la época fenicia en el que un oráculo ordenó al rey de Tiro que fundara tres ciudades cerca de las columnas de Heracles (que se identifican como el monte Calpe (Gibraltar) en la península y el monte Abile en África). Para ello, mandó tres expediciones de las cuales la tercera fue la que fundó la ciudad de Gades y construyó el templo a Heracles (templo de Melqart, el Heracles fenicio).

Gades estaba formada por tres islas: Cotinusa (que da su nombre a la gran cantidad de olivos del territorio), Eriteia y Antípolis. La localización de Eriteia es confusa, pero Blázquez (1983, p. 25) cita a Ferécides quien sitúa la isla como la propia Gades, a Estrabón quien la sitúa entre varias islas cercanas a Gades o a Plinio quien dice que el origen de esta se debe a los tirios que eran oriundos del mar Eritreo. Sea como fuere, en la isla de Eriteia antes de la llegada de Heracles se le rendía culto a Cronos o Baal Hammon (“Cronos” fenicio) en un templo dedicado a él en la parte occidental de

Gades. La isla estaba primeramente gobernada por Crisaor (padre de Gerión en el mito) cuyo nombre significa “falce de oro” (Graves, 1960, p. 495), un arma asociada al culto de Cronos (ya que su castración fue llevada a cabo por una falce). A la llegada de Heracles o Melqart, el culto a Cronos desaparece (en donde se tenía como culto el sacrificio humano) y se empieza a adorar a Heracles. Según Graves (1960, p. 494), Heracles es la figura que supone la llegada del alfabeto (griego) en Tartessos.

En cuanto a la simbología del mito, los trabajos de Heracles suponen hazañas rituales para ser aceptado como consorte de la reina. Este mito en el que Heracles consigue los bueyes de Gerión, Graves (1960, p. 493 ) explica que “*la costumbre prehelénica patriarcal por la cual el marido compraba a su novia con las ganancias de un robo de ganado [...]. Las mujeres eran tasadas en términos de cabezas de ganado*”. Hoy en día, esta práctica se sigue realizando en algunas tribus y zonas de África y Asia Oriental.

## **11. Undécimo trabajo: las manzanas de las Hespérides**

Heracles tardó ocho años y un mes para realizar los diez trabajos, pero Euristeo, al no darle como válido el segundo y quinto trabajo porque recibió ayuda, le impuso otros dos más. Uno de ellos fue coger los frutos del manzano de oro que Hera tenía en su jardín divino que estaba custodiado por Atlas. Este manzano fue un regalo de bodas que la Madre Tierra le hizo. Este jardín estaba custodiado por las hijas de Atlas, las Hespérides, y por el dragón Ladón del que se dice que tenía cien cabezas y cada una de ellas hablaba en un idioma diferente (Graves, 1960, p. 496).

Heracles al no localizar el jardín forzó a un dios oracular, Nereo, a que le mostrase el camino. Este además le recomendó que no fuera él quien recogiera las manzanas si no Atlas. Cuando el héroe llegó al jardín le propuso a Atlas que recogiera algunos frutos mientras él sostenía la bóveda celeste. Atlas accedió encantado y, al tener los frutos y verse liberado de su enorme carga de sostener el globo celestial, le dijo a Heracles que él mismo le llevaría los frutos a Euristeo. Heracles rápidamente pensó una estratagema en la que pedía al Titán que sujetara el firmamento mientras él se ponía

un almohadón. Inocente de Atlas que cayó y, al tener ya en sus hombros el globo celestial, Heracles aprovechó y se marchó de allí con las manzanas.

El héroe inició su vuelta a Micenas: pasó primero por Libia en donde derrotó al gigante Anteo (quien regeneraba su fuerza cuando estaba en contacto con el suelo), se dirigió al sur donde fundó la ciudad de Tebas (en Egipto), atravesó Asia y en las montañas del Cáucaso liberó a Prometeo de su castigo divino en el que cada un buitre devoraba su hígado y después le volvía a crecer. Heracles, con el consentimiento de Zeus, disparó con una flecha al buitre y lo mató.

Las manzanas en este mito, según Graves (1960, p. 501) hace referencia a unas ovejas que tenían el pelaje rojizo pudiendo asimilarse al oro, de ahí, las manzanas de oro en el mito. Además, nos comenta que este mito hace alusión a un ritual en el que se demostraba que el candidato a rey sagrado era digno si vencía a una serpiente y se apoderaba de su oro (Heracles mata a Ladón y roba las manzanas de oro).

La localización del jardín de las Hespérides la sitúan en el “*Lejano Oeste porque la puesta de sol era un símbolo de la muerte del rey sagrado*” (Graves, 1960, p. 502).

## **12. Duodécimo trabajo: la captura de Cerbero**

El último trabajo impuesto fue capturar y sacar al perro Cerbero del Tártaro. Fue el trabajo más complejo para nuestro héroe ya que debía hacer un ritual previo para entrar en el Inframundo. Una vez en el Tártaro, Caronte (el barquero), aterrado de ver a Heracles, lo cruzó en su barca por el río Estigia sin vacilar y, pasado el río, se encontró con el fantasma de Medusa y Meleagro. Con este último, Heracles se ofreció a casarse con su hermana: Deyanira. Se encontró también a Teseo (a quien liberó), a Pirítoo, Ascáfalo, etc. Finalmente, el hijo de Zeus pidió a Hades la entrega de Cerbero quien le contestó que era suyo si podía dominarlo sin usar ningún arma. Heracles empleó la misma táctica que con el león de Nemea, es decir, lo asió por el cuello hasta casi estrangularlo. Cerbero es descrito como un monstruo con forma de perro que tiene tres cabezas de las cuales salen serpientes. Además, usa su cola cubierta de púas como arma.

Cuando llegó a Micenas con Cerbero, Euristeo lo recompensó con la porción más pobre del sacrificio que estaba haciendo, es decir, le dio la parte que le correspondía a un esclavo. Ante tal gesto, Heracles mató a tres de los hijos de Euristeo.

Este mito supone un paso de una sociedad matriarcal a una patriarcal debido a que se deificara la figura de un héroe en una sociedad dirigida por mujeres implicaba un desafío de la costumbre de morir por una diosa (en este caso de Hécate, representada como una bestia tricéfala cuyas cabezas representan las tres estaciones).

Aquí Heracles alcanza la divinidad puesto que *“un héroe debe permanecer en el Inframundo, pero un dios escapará y se llevará con él a su carcelero”* (Graves, 1960, p. 507). La figura del perro supone la prueba de la soberanía del rey supremo que había evitado cualquier tutela matriarcal.

Tras un análisis profundo de cada trabajo, Graves (1960, p. 509), llegó a la conclusión de que los doce trabajos representan *“un ritual de las tareas matrimoniales anteriores a su coronación”* (la del rey supremo).

Tras la realización de los doce trabajos, Heracles, cumplió la promesa que hizo a Meleagro y se casó con Deyanira tras un duelo vencido contra el dios fluvial Aqueloo. Después de casarse marchó con su esposa a Traquis. Durante su trayecto se pararon en un río en donde el centauro Neso se ofreció a ayudarlos a pasarlo. Engañando a Heracles que cruzó nadando, Neso raptó e intentó violar a Deyanira quien aterrada gritó buscando ayuda. Heracles oyó los gritos y mató al centauro con su arco. Antes de morir, Neso le dijo a Deyanira: *“si mezclas el semen derramado con mi sangre, le añades aceite de oliva y untas la camisa de Heracles con la mezcla, no te quejarás más de su infidelidad”* (Graves, 1960, p. 544). Así lo hizo Deyanira. Cuando Heracles tomó Ecalia mandó a Licas que le pidiera a Deyanira una camisa y un manto para hacer un sacrificio. Deyanira, cansada de la multitud de amantes de su esposo, restregó la mezcla de Neso en una camisa con la intención de conservar el afecto de Heracles y mandó a Licas de vuelta con la prenda. Sin embargo, se dio cuenta tarde de que el contacto de la luz con la mezcla provocaba que ardiera la camisa. Cuando Heracles empezó el sacrificio, el calor derritió el veneno de la prenda y se extendió por todo el cuerpo corroyéndole la carne. Se arrojó a un arroyo, pero el veneno quemaba aún más (a este arroyo se le denominó Termópilas). Aceptando su cercana muerte se trasladó al monte Eta y en su cima pereció.

La parte inmortal del héroe ascendió al Olimpo en un carro tirado por cuatro caballos. Fue bien recibido por los demás dioses incluido Hera quien lo adoptó como hijo tras un ritual. Esta le casó con Hebe y Heracles se convirtió en el portero del cielo.

Desde los inicios de la humanidad, se ha tendido a crear historias para explicar los fenómenos y acontecimientos del mundo que nos rodea. ¿Qué hace posible que caigan gotas de agua del cielo? ¿Qué hace crecer los cultivos? ¿Por qué hay un ciclo diurno y nocturno? ¿Qué provoca el surgimiento del amor? ¿del odio? ¿y de la música?

Todas estas preguntas y más hallaban respuesta en la creación de mitos. Pero ¿qué entendemos por mito? Hoy en día, si preguntáramos a las personas muchas responderían que es ficción, un cuento o una historia inventada. Sin embargo, Eliade y Fernández (1968, p. 3) sostienen que el mito es una historia verdadera porque es sagrada, significativa y ejemplar.

Campbell (1949, p. 10) entiende el mito como las manifestaciones culturales de los seres humanos, es decir, que la religión, la filosofía, las artes, las formas sociales, etc. están fundamentadas en el mito. Campbell incluso establece que los mitos son “*productos espontáneos de la psique humana*” que pueden ser analizados por medio del psicoanálisis.

Por otro lado, Graves (1960, p. 12) afirma que un mito auténtico es “*la taquigrafía narrativa de una pantomima ritual representada en festivales públicos y recogida pictóricamente en las paredes de los templos, vasijas, escudos, tapices, [...]*.” Graves nos advierte de no diferenciar el mito de una alegoría filosófica, de una sátira, de una fábula sentimental o historia adornada [...] (Graves, 1960, p. 12).

A la hora de analizar la mitología griega es necesario comenzar con un análisis de los sistemas políticos y religiosos de la Europa anterior a las invasiones arias puesto que toda la Europa neolítica tenía un sistema de ideas basado en el culto a la Diosa Madre (Graves, 1960, p. 13).

Una de las características principales que determina a un mito es su gran cantidad de símbolos. Símbolos que reflejan actitudes y acciones de la época. Un ejemplo sería la representación de las fases de la luna con las edades de la Diosa Madre: luna nueva como Doncella, luna llena como Ninfa (mujer núbil) y luna menguante como Vieja (Graves, 1960, p. 14). La luna siempre ha sido un símbolo muy relacionado con la mujer y su fertilidad.

De acuerdo a la definición que nos proporciona la Real Academia de la lengua Española (RAE, 2023) un mito es una “*narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico*”. Pero ¿qué es un héroe? Un héroe es aquella persona que realiza hazañas extraordinarias en las que se requiere de mucha valentía y esfuerzo. En los Doce Trabajos, Heracles será nuestro héroe puesto que emprende doce arduos trabajos impuestos por Euristeo. Centrándonos en la mitología, un héroe es una figura que es fruto de la unión de un dios y un mortal. En este caso, Heracles nace del divino Zeus y la mortal Alcmena. Podemos nombrar a Heracles como semidiós también.

Campbell (1949, p. 10) crea el denominado “*camino del héroe*” o “*monomito*”, es decir, todos los mitos que incluyen héroes siguen una misma estructura. El autor establece tres grandes etapas: la partida, la iniciación y el regreso. Dentro de estas etapas establece diecisiete pasos que le suceden al héroe.

En la partida encontramos: “*la llamada de la aventura*” (tras la locura de Heracles, la pitonisa del oráculo de Delfos aconseja al héroe a servir a Euristeo durante doce años para conseguir la inmortalidad y condición de dios), “*la negativa al llamado*” (Heracles se opone justificando que no va a servir a un hombre inferior a él), “*la ayuda sobrenatural*” (cuando los dioses olímpicos ofrecen a Heracles armas y una armadura para afrontar los trabajos), “*el cruce del primer umbral*” (cuando el héroe parte hacia su primer trabajo) y “*el vientre de la ballena*” (Heracles se adentra en lo desconocido, es decir, en la ciudad donde tiene que buscar al león de Nemea).

Durante la iniciación, Campbell describe: “*el camino de las pruebas*” (la realización de los posteriores trabajos), “*el encuentro con la diosa*” (Atenea es la protectora del héroe durante sus hazañas), “*la mujer como tentación*” (figuras femeninas que desvían al héroe de su trayectoria, por ejemplo, Hesíone, Admete, Ónfale, Leuce o Yole entre otras muchas), “*la reconciliación con el padre*”, “*apoteosis*” y “*la gracia última*” (la realización del Duodécimo trabajo: capturar a Cerbero).

Por último, durante el regreso apreciamos: “*la negativa al regreso*”, “*la huida mágica*”, “*el rescate del mundo exterior*”, “*el cruce del umbral del regreso*” (cuando Heracles lleva a Cerbero a Micenas ante Euristeo), “*la posesión de los dos mundos*” y “*la libertad para vivir*”.

### **3. Intervención didáctica**

#### **3.1 Introducción**

El centro donde voy a implementar la intervención didáctica se llama CEIP Doña Rosa Fernández y se ubica en la localidad de Gelves (Sevilla). Es un centro de carácter público inaugurado en el 2006 y que destaca por ser un colegio centrado en seguir innovándose cada curso. Las clases en su totalidad poseen una pizarra digital y es la principal herramienta que usan los docentes para llevar a cabo su enseñanza. Gracias a esto, mi intervención didáctica se podrá llevar a cabo.

La intervención didáctica va dirigida al alumnado perteneciente al sexto curso de Primaria, específicamente el curso de 6ºA. Tras estar algunas clases observando, he podido notar un clima y ambiente bastante positivo ya que entre ellos he podido ver que se ayudan mutuamente y apenas hay discusiones ni conflictos durante la impartición de las clases. También he podido observar sus capacidades y he de decir que el nivel es medio-alto a excepción de un par de casos que les resulta más complicado seguir el ritmo general de la clase. En cuanto a las actitudes y motivaciones de estos frente a la Historia y a la asignatura de Ciencias Sociales, se les ve motivados. Hay caso particular en el que un alumno adora la Historia y muestra una actitud participativa e ilusión para que implemente mi intervención didáctica.

En cuanto a esta durará un total de dos sesiones. El único día que tienen Sociales son los miércoles una hora y media. Mi intención es dar en la primera sesión los contenidos teóricos por medio de una presentación realizada con la herramienta digital Canva y, tras la presentación, poner un vídeo a modo de resumen. La segunda sesión estará destinada a la implementación de juegos y actividades. La última actividad será el videojuego creado por mí a través de la herramienta Genially.

#### **3.2 Metodología**

Las metodologías empleadas en las actividades estarán basadas en el aprendizaje cooperativo, fomentando así la distribución de tareas, en el aprendizaje individual que requiere la toma de

decisiones por parte del alumnado y en la gamificación (para desarrollar de esta manera la competencia digital).

La metodología al ser flexible, activa y participativa requiere por parte de los estudiantes desarrollar el compañerismo y el trabajo en equipo.

### 3.3 Sesiones

#### Sesión 1:

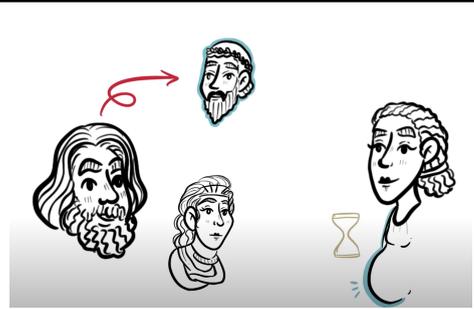
<b>Nombre de la actividad:</b> Presentación “Doce trabajos de Heracles”		<b>Ciclo:</b> 3º ciclo (6ºA)
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Conocer y comprender las creencias del mundo griego por medio del mito de los doce trabajos de Heracles.		
<b>Instalación:</b> Aula.	<b>Materiales:</b> Pizarra digital, proyector, altavoces, la presentación en Canva ( <a href="#">Presentación mitos Heracles</a> ) y el vídeo “ <i>Draw my life: Los doce trabajos de Hércules</i> ” (  LOS DOCE TRABAJO... ).	<b>Agrupación:</b> No se requiere ningún tipo de agrupación en específico. Tal y como estén distribuidos en la clase.
<b>Descripción de la sesión:</b>  La sesión comenzará con la presentación puesta en la pizarra digital. Comenzaré diciendo cuál es mi propósito con esta intervención didáctica y, seguidamente les haré algunas preguntas para ver qué conocimientos previos tienen sobre la mitología y la Antigua Grecia. Acto seguido daré comienzo a la		<b>Diseño gráfico:</b>  

presentación que durará aproximadamente entre **45 minutos** y una hora (dependiendo de si tienen muchas preguntas o si me tengo que parar a explicar con más detenimiento algún mito).

Durante la presentación les haré preguntas para que discutan con los compañeros para que de esta manera trabajemos la competencia comunicativa.

Tras la finalización de la presentación les preguntaré qué les ha parecido y si tienen alguna duda. Posteriormente, les pondré el vídeo de YouTube del Draw my life que dura un total de **9 minutos y 20 segundos**.

Tras todo esto y, si sobra tiempo, les comunicaré lo que haremos en la siguiente sesión.



**Evaluación:**

No evaluaré nada puesto que ellos no tienen que realizar ninguna actividad.

**Notas:** Los alumnos tomarán nota de los aspectos más importantes de la presentación.

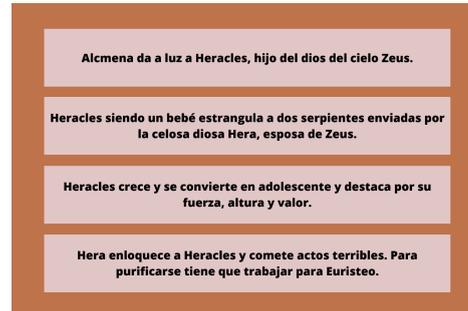
Sesión 2: En esta sesión se realizarán tres actividades.

<b>Actividad 1:</b> Ordena la historia		<b>Ciclo:</b> 3º ciclo (6ºA)
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Promover el trabajo en equipo y la cooperación al permitir que los participantes se dividan en grupos para competir en el juego.		
<b>Instalación:</b> Aula.	<b>Materiales:</b> Tiras de la historia ( <a href="#">Anexo 1</a> )	<b>Agrupación:</b> 6 grupos de 4 alumnos

**Descripción de la sesión:**

Esta actividad será la primera en realizarse tras el comienzo de la segunda sesión.

Le explicaré al alumnado lo que tienen que hacer. Los dividiré en seis grupos de cuatro alumnos y les repartiré las tiras desordenadas del [Anexo 1](#). Tienen entre **cinco y siete minutos** para ordenarlas correctamente. Acto seguido las corregiremos toda la clase junta.

**Diseño gráfico:****Evaluación: Heteroevaluación**

Lista de observación numerada del 0 al 3 siendo el 0=Insuficiente, 1= Bien, 2= Notable y 3= Sobresaliente.

	0	1	2	3
Ordena adecuadamente la historia junto con su grupo.				
Participa y se integra con su grupo de trabajo.				
Respeto a sus compañeros y no altera el orden en la clase durante la actividad.				
Toma iniciativa y participa en la corrección de la actividad.				

**Notas:****Actividad 2:** Pasapalabra**Ciclo:** 3º ciclo (6ºA)

**Objetivo de aprendizaje:** Proporcionar una experiencia lúdica y entretenida que fomente la curiosidad y el interés por la mitología y la cultura clásica.

<b>Instalación:</b> Aula.	<b>Materiales:</b> Pizarra digital, enlace Pasapalabra ( <a href="#">Pasapalabra</a> ), Soluciones ( <a href="#">Anexo 2</a> ).	<b>Agrupación:</b> Por parejas (para discutir la respuesta)
------------------------------	--	--

**Descripción de la sesión:**

En esta segunda actividad haremos un [Pasapalabra](#). La idea es que se agrupen por parejas (o con quien estén sentados al lado) y piensen ambos miembros la solución a cada letra. Cuando tengan la respuesta levantan la mano y les doy permiso para que me digan la solución. Si veo que hay alumnos y alumnas que no participan los invitaré a que participen.

Las palabras han sido vistas y dichas durante la sesión anterior. La actividad tiene una duración máxima de **20 minutos**.

Las soluciones: [Anexo 2](#)

**Diseño gráfico:**



**Evaluación: Heteroevaluación**

Lista de observación numerada del 0 al 3 siendo el 0=Insuficiente, 1= Bien, 2= Notable y 3= Sobresaliente. Se evaluará una vez a cada pareja.

	0	1	2	3
Participan al menos una vez en la actividad dando una respuesta al rosco.				
Respetan el turno de palabra de cada pareja sin intervenir dando la respuesta cuando no les toca.				
Escucha al compañero/a cuando piensan una respuesta.				

**Notas:**

**Actividad 3:** Videojuego mitológico

**Ciclo:** 3º ciclo (6ºA)

**Objetivo de aprendizaje:** Fomentar el aprendizaje y el conocimiento de los mitos de Hércules de una manera divertida y participativa.

**Instalación:**

Aula.

**Materiales:**

Pizarra digital, videojuego ([Genially](#)), Autoevaluación ([Anexo 3](#)).

**Agrupación:**

Por parejas (para la discusión de las respuestas).

**Descripción de la sesión:**

Esta es la última actividad que se realizará durante esta sesión. Tras finalizar la actividad anterior, proyectaré en la pizarra digital el videojuego ([Genially](#)). Este consiste en un “Quiz” en el que aparecerán doce preguntas que deberán los alumnos responder correctamente.

Estas preguntas son más complejas puesto que les pregunto situaciones específicas de cada mito. Por ello, deberán de haber estado muy atentos a la sesión anterior.

La actividad durará entre **10 y 15 minutos**. Con este videojuego se dará por finalizada la intervención didáctica.

**Diseño gráfico:**



**Evaluación: Autoevaluación** ([Anexo 3](#))

El alumnado deberá responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué te ha parecido la actividad? ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y lo que menos?
- ¿Crees que has aprendido algo más sobre la mitología y el mundo griego? ¿Qué has aprendido?
- ¿Te has sentido cómodo/a trabajando con tus compañeros/as?

**Notas:**

#### 4. Análisis de la intervención didáctica

La primera sesión ha consistido en introducir la parte teórica de “Los Doce Trabajos de Heracles”. La he implementado en el aula de 6º A a primera hora (9:00 a 10:30). Para ello, he proyectado en la pizarra digital la presentación que tenía hecha. He intentado en todo momento que fuera una presentación interactiva en la que participara todo el alumnado y lo he conseguido. Les he hecho preguntas durante la presentación como las siguientes: ¿Cómo pudo derrotar Heracles al león de Nemea? ¿Os suenan los centauros? ¿Y las Amazonas? Más o menos tenían una idea clara, pero gracias a la presentación lo han entendido todo mucho mejor.

Lo primero que hice fue hacerles unas preguntas para saber sus conocimientos previos: ¿Sabéis qué es un mito? ¿Qué mitos conocéis? ¿Habéis oído hablar de Heracles? Muchos me respondieron que en la mitología aparecían seres fantásticos y monstruosos, otros me comentaron que un mito es una historia inventada o un cuento. Más o menos no iban mal encaminados.

Antes de empezar un alumno me dijo que sabía mucho de mitología porque había jugado al videojuego “*God of War*”. Me sorprendió muchísimo porque a mi ni se me había ocurrido relacionarlo con el videojuego. “*God of War*” (Dios de la Guerra en castellano) es una saga de videojuegos de carácter violento e histórico cuyos tres primeros juegos están basados en la mitología griega y muchos de los seres fantásticos que íbamos a ver aparecían en el videojuego. Me pareció muy interesante su aportación y curiosidad por el tema. Otros alumnos nombraron seres mitológicos como Medusa, Pegaso o el Minotauro, es decir, tenían una mínima base para abordar la temática.

Tras realizar estas preguntas previas comencé con la presentación. Al ser una presentación dinámica los alumnos estaban muy concentrados y no se aburrían en ningún momento, es más, incluso los estudiantes más nerviosos estaban ensimismados y tomando apuntes de la presentación. Tal y como tenía programado, me sobraron quince minutos para poner el vídeo “*Draw my Life*” sobre los trabajos de Heracles. Cuando acabó el vídeo les pregunté si tenían dudas a lo que me respondieron que les quedó todo muy claro. Acto seguido me aplaudieron y un alumno le dijo a la profesora de Sociales: “Seño, podríamos un día ver estos temas en

clase porque están muy chulos”. Los demás compañeros asintieron y apoyaron al compañero. Eso provocó en mí una gran felicidad ya que el objetivo que tenía con la sesión se había cumplido. El alumnado ha disfrutado al máximo y ha aprendido más sobre la mitología y el mundo griego.

Tal fue el éxito que los demás profesores me pidieron que implementara la presentación en sus clases de tercer ciclo. Vi una buena oportunidad para poder recopilar más datos a la hora de analizar mi intervención didáctica.

Como dije anteriormente, la presentación la realicé de manera dinámica para que el alumnado pudiera participar lo máximo posible. En cada trabajo que veíamos les hacía la pregunta de ¿cómo crees que Heracles derrotó a (*nombre del ser mitológico*)? Me dieron respuestas muy creativas e imaginativas como:

- En el león de Nemea: Envenenándolo, abriéndole la boca al león y clavándole la espada, tirándolo por un barranco, ahogándolo en el mar, etc. A pesar de que no eran las respuestas correctas, se aproximaron mucho a la solución.
- En la Hidra de Lerna: Subiéndose encima del monstruo y dejándolo ciego, clavarle muchas flechas o coger una cuerda, amarrar todas las cabezas y asfixiarla. Esta última me hizo reír debido a la respuesta tan rebuscada.
- En la cierva de Cerinea: tendiéndole una trampa, capturarla con una red... Una alumna respondió disparándole una flecha, pero saltaron los compañeros diciendo que eso no podía ser porque tenían que capturar viva a la cierva. Ellos mismos buscaban una solución conjunta y conversaban de lo que podía ser y lo que no. Este era uno de mis objetivos con la presentación.
- Con el jabalí de Erimanto les pregunté más sobre los centauros. Este ser mitológico les resultaba más familiar y me respondieron bien.
- Con el toro de Creta se confundieron la mayoría y lo asociaron al Minotauro. Aunque en la presentación no explico la figura del Minotauro me pareció correcto contarle brevemente el mito. Les mencioné a Pasífae, el toro de Creta, Teseo, Dédalo y el laberinto.
- Con los bueyes de Gerión alucinaron cuando vieron la figura del rey de Tartessos. Tres cuerpos unidos en uno. Me preguntaron: Pero... ¿cómo es eso posible? ¿No se estorban al andar? Les recordé que al principio vimos una diapositiva en el que todos estos mitos son aventuras fantásticas que no ocurrieron en la realidad, pero que

reflejan acontecimientos históricos que sí sucedieron. Les expliqué que los tres cuerpos representaban las tres islas de Gades.

Con este mito les pregunté si sabían quiénes eran los fenicios y si les sonaba Tartessos a lo que me respondieron con una cara de sorpresa. Entendí que no así que les introduje un poco quiénes eran y qué hicieron en la península ibérica.

- En el undécimo trabajo alucinaron con el titán Atlas. Me preguntaron: ¿cómo podía sujetar el cielo si eso es imposible? Les expliqué brevemente que antiguamente se pensaba que la tierra era una semiesfera y que había un titán que lo castigaron soportando el peso de esa semiesfera. Sin embargo, el imaginarse una figura tan colosal los fascinó.
- En el último trabajo les expliqué que antiguamente se creía que si alguien descendía al Inframundo y podía salir de allí se convertía en un dios. Este concepto quise que lo relacionaran con nuestra religión cristiana, es decir, en la figura de Jesucristo: muere y a los tres días resucita ascendiendo al cielo y convirtiéndose en Dios.

Al acabar la presentación muchos me preguntaron si Heracles seguía vivo, así que aproveché y les expliqué cómo pereció el semidiós. Estaban todos super atentos. Me resultó curioso que en todos los cursos en los que implementé la intervención surgieron casi las mismas preguntas y respuestas.

En esta primera sesión cumplí con el objetivo propuesto ya que acerqué al alumnado más al mundo griego y a sus creencias gracias a los doce trabajos de Heracles.

En la segunda sesión apliqué las actividades propuestas. Un inconveniente fue que esta sesión fue aplicada la clase después del recreo del viernes por lo que el alumnado estaba alterado, con calor y su concentración no era la más adecuada. A esto se sumó que se perdieron quince minutos más debido a que la tutora del curso los reprendió por un acontecimiento negativo que ocurrió durante el patio. Por lo tanto, disponía de cuarenta y cinco minutos para aplicar las tres actividades.

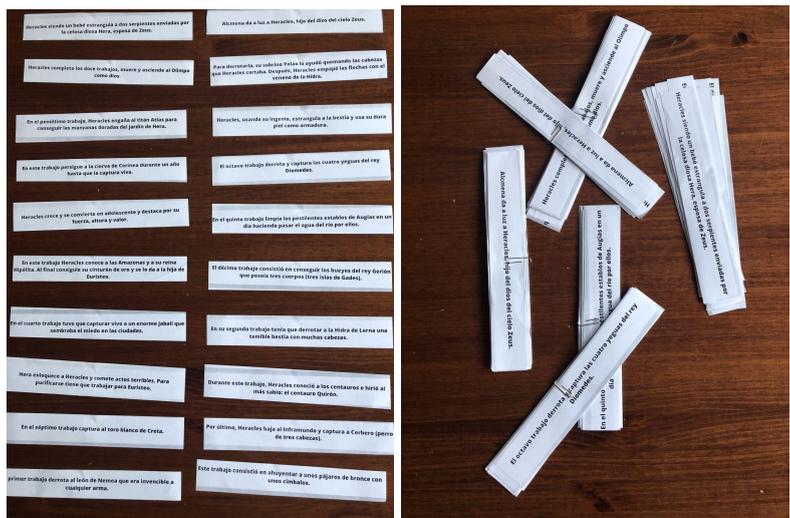
#### **4.1 Análisis de la primera actividad.**

La primera actividad se la expliqué de manera clara y simple: “tenéis que ordenar estas tiras según vimos en la presentación del día anterior”. Los dividí en cinco grupos de cuatro y se

pusieron manos a la obra. Sin embargo, estaba preparando la siguiente actividad (Pasapalabra) cuando surgió otro problema: la pizarra digital dejó de funcionar. Se lo comenté a la tutora y le pregunté si había otra aula disponible a lo que me respondió que la de al lado estaba libre. Fui para allá, organicé las mesas tal y como estaban distribuidos por grupos. Por último, les dije que se cambiaran a la siguiente clase rápido para no perder tiempo.

Pasaron diez minutos y di la actividad por terminada. Empezamos a corregirla de manera que cada grupo pudiera decir una tira. Todos hicieron la actividad perfecta, pero hubo problemas en algún grupo con la distribución, es decir, formé los grupos aleatoriamente y algunos se quedaron conformes con quién les tocó pero otros no estaban a gusto. Esto se notó porque había ciertos conflictos entre ellos. La principal razón era porque no estaban con sus amigos/as. Me dijeron de cambiarse, pero me negué para que aprendieran a trabajar con otros compañeros/as.

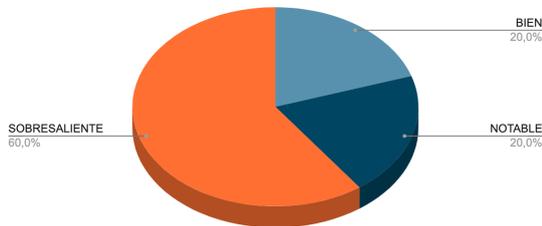
**Materiales utilizados:**



**Resultado de las evaluaciones de la actividad: “Ordena la historia”.**

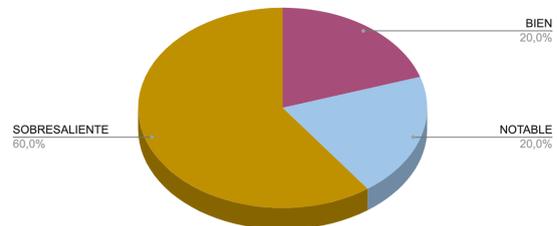
Nº total alumnos: 15	0	1	2	3
Ordena adecuadamente la historia junto con su grupo.	0	3	3	9
Participa y se integra con su grupo de trabajo.	0	3	3	9
Respeto a sus compañeros y no altera el orden de la clase durante la actividad.	0	3	1	11
Toma iniciativa y participa en la corrección de la actividad.	0	3	0	12

Ordena adecuadamente la historia junto con su grupo.



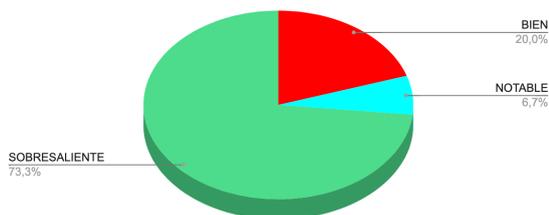
La mayoría del alumnado (60%) ha ordenado perfectamente la historia y un 20% ha tenido dos fallos y otro 20% ha tenido tres o más fallos.

Participa y se integra con su grupo de trabajo.



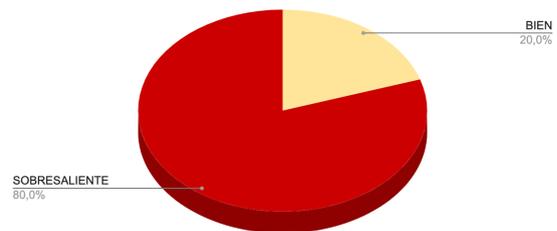
El 60% de la clase ha participado y se ha integrado activamente con sus grupos. Del otro 40%, un 20% ha tenido una menor participación aunque la integración ha sido positiva y el otro 20% se ha integrado y participado menos.

Respeto a sus compañeros y no altera el orden en la clase durante la actividad



Un gran porcentaje de alumnos/as (73,3%) ha respetado a los demás compañeros y no ha alterado el orden de la clase. Solo un 26,7% a pesar de respetar a los compañeros han distraído a sus iguales.

Toma iniciativa y participa en la corrección de la actividad.



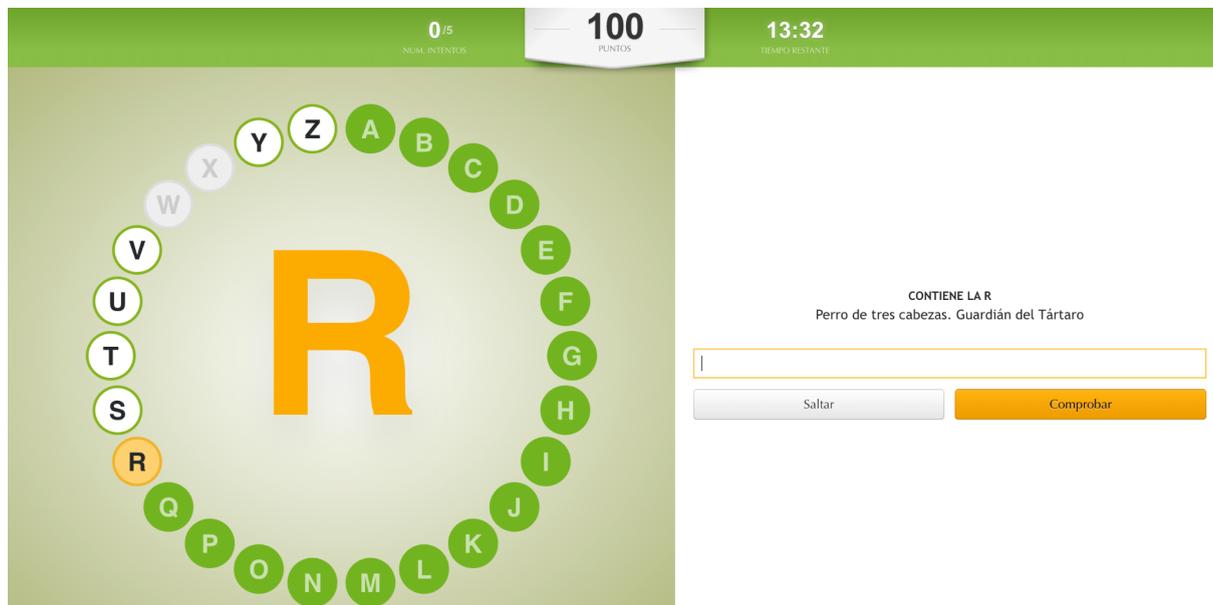
En cuanto a la participación y toma de iniciativa un 80% del aula se ha mostrado participativa y activa mientras que un 20% ha participado cuando le he indicado que lo haga.

## 4.2 Análisis de la segunda actividad.

Tras la corrección de la primera actividad en la que la mayoría mostró una actitud participativa di paso a la realización de la segunda actividad. Al disponer de un ordenador y pizarra digital en buen estado la actividad se realizó en diez minutos. Todos participaron, levantaron la mano y dijeron las respuestas correctas (incluso las que a mi parecer les podían

resultar más complicadas). Me di cuenta de que unos pocos competían entre ellos para ver quién era las que más palabras acertaban.

**Materiales utilizados:**

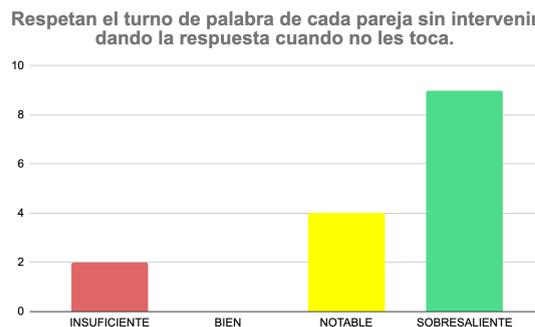


**Resultado de las evaluaciones de la actividad: “Pasapalabra”.**

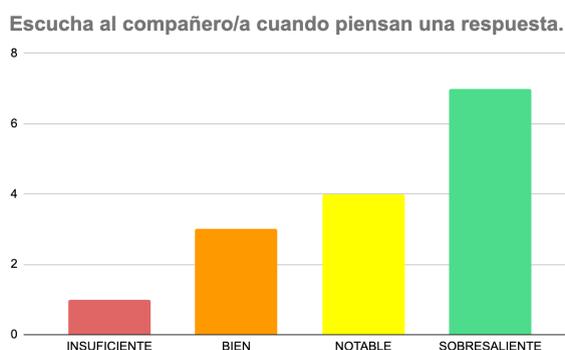
Nº total alumnos: 15	0	1	2	3
Participan al menos una vez en la actividad dando una respuesta al rosco.	5	0	0	10
Respetan el turno de palabra de cada pareja sin intervenir dando la respuesta cuando no les toca.	0	2	4	9
Escucha al compañero/a cuando piensan una respuesta.	1	3	4	7



Un total de 10 alumnos/as han participado en esta actividad mientras que los 5 restantes no ha intervenido en el juego



Una mayoría (9 alumnos/as) han respetado perfectamente los turnos de palabras. Unos pocos (4 alumnos/as) han dicho la respuesta en voz baja, pero respetando el turno de palabra y una minoría (2 alumnos/as) no han respetado el turno de palabra.



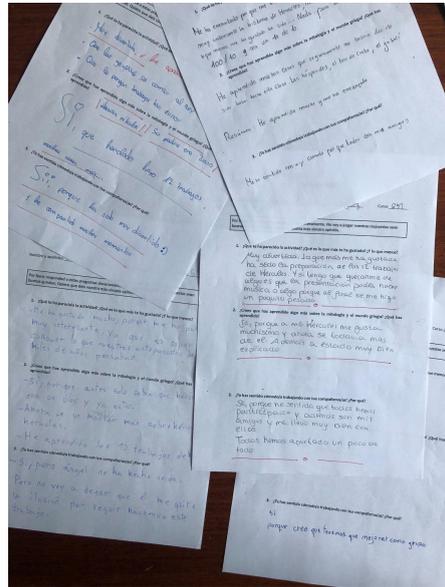
La gran mayoría (7 alumnos/as) han sabido escuchar atentamente a los compañeros, 4 de ellos han estado escuchando, pero se han distraído, 3 alumnos/as han escuchado mínimamente y 1 alumno/a no ha escuchado a sus compañeros/as.

### 4.3 Análisis de la tercera actividad.

Una vez realizada la segunda actividad di comienzo al videojuego. Les dije antes que nuestro objetivo era superar las doce pruebas para poder convertirnos en dioses del Olimpo. Esto les motivó bastante. Al igual que en la actividad anterior participaron activamente y se les vio bastante motivados. Es cierto que algunos alumnos me comentaron que no se veía bien el Genially debido a que el fondo era oscuro y en la clase entraba mucha luz aun estando las persianas bajadas. Les leía la pregunta y ellos levantaban la mano para responder. Como siempre participaban los mismos opté por preguntarles a aquellos que estaban más en

silencio. A estos les daba más vergüenza por si se equivocaban, pero respondieron correctamente las preguntas.

### ***Materiales utilizados:***



Finalmente, en los últimos diez minutos que quedaba de clase les di la autoevaluación que tenían que rellenar. Antes de repartirlas les comenté que fueran totalmente sinceros y que si había algo que no les gustara de la presentación o de las actividades que me lo pusieran en el folio. Tras los diez minutos recogí las fichas y encontré los siguientes resultados como estos:

- “Me ha gustado mucho. En un principio pensé que me iba a aburrir porque no sabía mucho sobre la mitología.”
- “Lo que menos me ha gustado es que era muy largo.”
- “Me ha gustado mucho porque me ha parecido muy interesante, ya que es super chulo conocer lo que nuestros antepasados de hace miles de años pensaban.”
- “[...], me ha parecido muy interesante la historia de Heracles, me ha gustado todo y lo que menos... nada. Para mi ha sido un 100/10.”
- “Me ha gustado todo igual, pero si no la de los pájaros con pico de bronce.”
- “Lo que menos me ha gustado es que le pongan trabajos tan duros (a Heracles).”

- “Me ha encantado porque me flipa la mitología y sé mucho de ella. Además, ningún profe me ha hecho algo tan chulo. [...] No sería capaz de decir algo malo. Me gusta todo lo que tenga que ver con la mitología.”
- “Lo que menos me ha gustado ha sido el fondo del Genially. No se veía bien la pregunta.”
- “Muy divertida. [...] y si tengo que quejarme de algo es que (en) la presentación podría haber música o algo porque al final se me hizo un poquito pesado.”
- “Lo que menos me ha gustado es que haya muerto (Heracles).”
- “Me he puesto nervioso cuando me han preguntado.”
- “Muy bien. Todo. Nada.”

En la segunda pregunta (*¿Crees que has aprendido algo más sobre la mitología y el mundo griego? ¿Qué has aprendido?*):

- “Del mundo griego sabía un poco más, pero también he aprendido.”
- “Sí, porque antes solo sabía que Hércules era un dios y ya está. Ahora sé un montón más sobre Hércules o Heracles.”
- “He aprendido muchas cosas que seguramente no sabría decirte sin haber hecho esta clase. Las Hespérides, el toro de Creta, el jabalí.”
- “Sí. He aprendido la historia de Heracles.”
- “Yo de la mitología griega ya sabía mucho del God of War, pero estas cosas tan interesantes no las sabía.”
- “Sí, y he aprendido casi todo porque no sabía prácticamente nada [...].”
- “Sí, porque amo a Hércules [...]. Además ha estado muy bien explicado.”

Y en la última pregunta (*¿Te has sentido cómodo/a trabajando con tus compañeros/as? ¿Por qué?*):

- “Sí porque nos lo hemos sabido muy bien, aunque X y Z no han hecho mucho.”
- “Me he sentido muy cómodo porque todos son mis amigos.”
- “No porque no me han dejado trabajar.”
- “Más o menos, porque X no me acepta en el grupo y además no ha hecho nada”.
- “Sii, porque ha sido muy divertido y he compartido muchos momentos.”
- “Sí porque creo que hemos trabajado todos y hemos puesto ganas.”

- “Sí, porque estaba con mis amigos trabajando en algo que, a pesar de que no sea lo que más me gusta, me ha encantado la actividad.”
- “Sí porque he sentido que todos hemos participado [...] y hemos aportado un poco de todo.”
- “Bueno no mucho. Porque estaba X y no Y.”

He dejado el siguiente comentario para el final porque esta alumna ha sentido de verdad que ha disfrutado y que ha aprendido mucho de mi intervención:

- “Sí, pero X no ha hecho nada. Pero no voy a dejar que él me quite la ilusión por seguir haciendo este trabajo. Gracias por enseñarnos este mito y espero que tus alumnos/as que vayas a tener te valoren porque van a tener mucha suerte. Eres el mejor profesor del mundo, gracias por todo y nunca dejes de ser profesor. MUCHAS GRACIAS”.

Leer este tipo de comentarios me conmueve, me hace sentir que lo que he implementado les ha gustado y que han aprendido de una manera distinta a la convencional. Esto me sirve de motivación para seguir innovando, buscando y creando actividades para que aprendan de la mejor manera posible.

De acuerdo con lo dicho anteriormente y usando los comentarios como guía al igual que lo que he observado durante la implementación de la intervención didáctica me dispongo a sacar varias conclusiones.

## 5. Conclusiones

El mito de los doce trabajos de Heracles es un conjunto de narraciones clásicas que han sido contadas y reinterpretadas a lo largo de los siglos, y que sigue siendo relevante en la actualidad debido a los valores y enseñanzas que transmite. En este sentido, su utilización como recurso educativo puede ser muy efectiva, especialmente en el ámbito de la educación primaria.

En este trabajo he demostrado que la implementación didáctica del mito de los doce trabajos de Heracles ha sido una estrategia muy efectiva para lograr los objetivos propuestos en la intervención como la enseñanza de valores y habilidades sociales, históricas y lingüísticas en niños de 6º de Primaria. Los resultados obtenidos desde la observación, evaluación y autoevaluaciones indican que esta narrativa antigua sigue teniendo un gran potencial como herramienta pedagógica para fomentar la creatividad, la imaginación, la empatía y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Es importante destacar que la adaptación de la historia a las necesidades y características del alumnado ha sido clave para el éxito de esta implementación didáctica. En este sentido, he diseñado actividades que han permitido a los estudiantes involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, y que han fomentado la colaboración y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que han ayudado a mejorar sus habilidades lingüísticas e interés.

En conclusión, la implementación didáctica del mito de los doce trabajos de Hércules ha demostrado ser una estrategia educativa muy efectiva en niños de tercer ciclo de Primaria. La adaptación del contenido y las actividades a las necesidades y características de los alumnos ha sido esencial para lograr una mayor comprensión y participación en el proceso de aprendizaje. Por tanto, este enfoque pedagógico podría ser aplicado con éxito en otros contextos educativos similares, y se podría presentar como una alternativa valiosa para la enseñanza de habilidades clave en la educación primaria.

## 6. Bibliografía

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Atalanta.

Eliade, M., & Fernández, L. G. (1968). *Mito y realidad* (p. 126). Madrid: Guadarrama.  
<http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade,%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>

Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982020000200107](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107)

Graves, R. (1960). *Los mitos griegos*. Círculo de Lectores.

Martínez, J. M. B. (1983). Gerión y otros mitos griegos en Occidente. *Gerión. Revista de Historia Antigua*, 1, 21.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/GERI/article/download/GERI8383110021A/14946>

Real Academia Española. (2023). *Mito*. Recuperado el 19 de febrero 2023, de <https://dle.rae.es/mito>

Suárez Suárez, M. Á. (2012). Concepciones sobre la Historia en Primaria: La epistemología como asunto clave en la formación inicial de maestros. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*.  
<https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/18981/1932-5985-1-PB.pdf?sequence=1>