



UNIVERSIDAD DE JAÉN  
*Centro de Estudios de Postgrado*

Trabajo Fin de Máster

# EL PRETÉRITO PERFECTO SIMPLE A TRAVÉS DE LAS LEYENDAS MITOLÓGICAS

**Alumno/a:** Ramírez Gallego, Mario

**Tutor/a:** Prof. Dña. Elisabeth Fernández Martín  
**Dpto:** Departamento de Filología Española

**Julio, 2018**

### ***RESUMEN:***

El objetivo de este Trabajo Fin de Máster consiste en presentar una propuesta didáctica acerca del aprendizaje del pretérito perfecto simple para la enseñanza del español como lengua extranjera, a través del uso de leyendas mitológicas adaptadas. Esta propuesta está destinada a niños estudiantes de ELE con nivel A2-B1. Para ello, se hace, en primer lugar, un recorrido por los fundamentos teóricos que sustenta esta propuesta y, después, se presenta la propuesta docente diseñada.

Palabras clave: gramática, ELE, mitología, leyendas, lectura.

### ***ABSTRACT:***

The main objective of this Final Master Project consists in the presentation of a didactic proposal on the learning of past simple for the teaching of Spanish as foreign language through the use of adapted mythological legends. The proposal is addressed to children who are Spanish as foreign language A2-B1 students. For that purpose, a walkthrough for theoretical basis are carried out and then, the designed didactic proposal is presented.

Keywords: grammar, ELE, mythology, legends, reading.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>2</b>
<b>1.1. Contexto y justificación.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Objetivo y estructura.....</b>	<b>7</b>
<b>2. Estado de la cuestión.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1. El uso de la narrativa para la competencia comunicativa en ELE.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2. La adaptación de clásicos griegos para niños.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3. Mitología para niños.....</b>	<b>14</b>
<b>3. Metodología.....</b>	<b>18</b>
<b>4. Propuesta didáctica.....</b>	<b>19</b>
<b>4.1. Contextualización.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2. Objetivos.....</b>	<b>20</b>
<b>4.3. Contenidos.....</b>	<b>20</b>
<b>4.4. Metodología.....</b>	<b>22</b>
<b>4.5. Actividades.....</b>	<b>22</b>
<b>4.6. Cronología.....</b>	<b>30</b>
<b>4.7. Evaluación.....</b>	<b>32</b>
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>35</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>36</b>
<b>7. Anexos.....</b>	<b>39</b>
<b>7.1. Anexo I.....</b>	<b>39</b>
<b>7.2. Anexo II.....</b>	<b>41</b>
<b>7.3. Anexo III.....</b>	<b>42</b>
<b>7.4. Anexo IV.....</b>	<b>43</b>
<b>7.5. Anexo V.....</b>	<b>44</b>
<b>7.6. Anexo VI.....</b>	<b>45</b>
<b>7.7. Anexo VII.....</b>	<b>46</b>
<b>7.8. Anexo VIII.....</b>	<b>48</b>
<b>7.9. Anexo IX.....</b>	<b>49</b>
<b>7.10. Anexo X.....</b>	<b>50</b>
<b>7.11. Anexo XI.....</b>	<b>51</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

La literatura ha estado a mano como recurso educativo desde la antigüedad. Hoy en día no se tiene la suficiente importancia y uso de ella en el aula, solamente con aquella que viene de autores conocidos, como en el caso del español pueden ser Cervantes o Góngora. La literatura es un recurso que pasa de generación en generación, de diversas maneras, como puede ser a través de la oralidad o de la escritura, y con diferentes formas, entre las que hay que destacar el cuento, las leyendas, las novelas y las fábulas.

La literatura es parte del día a día. Cada día se hace uso de la literatura cuando se lee, se recuerda o se aprende algo de ella, que puede ser de forma consciente o inconscientemente. Cuando se abre un libro o se lee un cuento, es posible adentrarse en un mundo maravilloso, lo que es una magnífica forma de aprendizaje. Pocos niños se adentran en el mundo de la lectura, debido a la era tecnológica. Actualmente, se prefiere un videojuego, móvil o artilugio electrónico, en vez de libros, cuando estos ayudan a dejar volar la mente e imaginarse el mundo que se está leyendo. Ya que los niños más pequeños no saben todavía leer, los adultos son los responsables de fomentar la lectura desde edades tempranas. Si se quiere concienciar a los niños sobre el valor de la lectura, una buena manera es a través de la lectura nocturna, donde los adultos leen el cuento o la historia a los pequeños y a través del sueño, dejan volar su mente sobre la historia que escuchan.

El objetivo de la lectura no debe ser específico, simplemente puede ser por uso lúdico. Además, la lectura enseña las reglas de la lengua, el vocabulario, la gramática; en definitiva, amplía el conocimiento.

Las leyendas, forma de literatura que se usará en este trabajo, son narraciones de hechos naturales, sobrenaturales o mezcla de ambos, que son transmitidos de forma oral o escrita de una generación a otra. La leyenda se sitúa entre mito y suceso verídico, ya que se ubica en un tiempo y lugar cercanos al lector, lo que hace que tenga verosimilitud. Estos relatos son muy atractivos para docentes y alumnado, porque pueden ser utilizados para enseñar valores positivos de forma lúdica y con gran diversidad de actividades.

Desde el principio de la Humanidad, el ser humano se ha cuestionado su entorno y el mundo que le rodea, dejando registros de ello, como pasaba con el Arte Rupestre, utilizándolo como anotaciones de qué animales cazaban e incluso de los miembros de la comunidad que formaban.

Estos sucesos dieron origen a la cultura y tradición de una población, donde comenzó la búsqueda de explicaciones a fenómenos que acontecían, formando una creencia, con el fin de buscar la explicación a esos fenómenos de la vida cotidiana. Esto hizo que se diera origen a los mitos y leyendas, donde seres mitológicos, caracterizados principalmente por humanos, animales o híbridos de ambos, eran los responsables de estos fenómenos físicos y químicos que se producían en el mundo. Estos relatos daban respuesta a lo que la ciencia no podía explicar con precisión.

La literatura para niños es excelente para la transmisión de la cultura, la integración de las áreas del saber y formación en valores. Según Escalante y Caldera (2008: 671), la importancia de la literatura, en el valor afectivo del alumno, se puede demostrar a través de:

- a) Deleite y gozo: al usar la literatura, se educa mientras se entretiene. Esto produce que se fortalezca la creatividad y la imaginación. El uso de la literatura hace que lleve a los niños a disfrutar de la lectura, antes de que se les pida el desarrollo de destrezas de lectura. Huizinga (1987: 144) expresaba que había características comunes entre la literatura y el juego:
  - a) las acciones están ordenadas y limitadas en tiempo, espacio y sentido;
  - b) están sujetos a reglas aceptadas y fuera de la utilidad o necesidad material;
  - c) provocan un estado de ánimo de entusiasmo; y
  - d) la acción va acompañada de tensión y termina en alegría o abandono. Es por ello, que para que una historia mantenga la atención del niño, se debe divertir, siendo la lectura acorde a sus intereses y sugiriendo soluciones a sus inquietudes. Por lo que, un cuento de hadas cumple este requisito, ya que así aprende sobre sus problemas internos y sobre sus soluciones.
- b) Refuerzo a la narrativa como forma de pensamiento: para los niños, la narración es la principal forma de expresión de sus pensamientos, por ejemplo, la emoción de tener un nuevo juguete o la rabia de tener que

hacer algo que no les gusta. Es por eso que la narración se asocia con el lenguaje interior y la expresión de sus deseos e intereses.

- c) Desarrollo de la imaginación: la literatura fomenta la imaginación y la curiosidad, lo que ayuda a los niños a apreciar el mundo que les rodea, en contraposición a la televisión. Los libros desarrollan en el niño, el poder crear imágenes en su mente. La imaginación no se relaciona con evadirse de la realidad, sino darle otro punto de vista a la misma. La creatividad, capacidad muy ligada a la imaginación, se pone de manifiesto a través de la fluidez, la originalidad, la elaboración detallada de los cuentos y la redefinición.

Pero no solo está el valor afectivo, Escalante y Caldera (2008: 672) también enfatizan en el valor educativo de la literatura:

- a) Desarrollo del lenguaje: los niños, que están expuestos a la literatura y cuyas edades están entre los ocho meses y 2 años y medio, identifican patrones del lenguaje y amplían su vocabulario. Este beneficio también puede ser asumido por la educación en la escuela.
- b) Desarrollo de la estructura discursiva: el conocimiento de los tipos de textos favorece la comprensión de los mismos. La variedad de estos posibilita a los niños que con su lectura, puedan observarlos, compararlos, diferenciarlos y ubicarlos en contextos definidos.
- c) Literatura y escritura: la interacción del niño con la lengua escrita en el ámbito escolar y en el hogar, produce que el niño desarrolle su capacidad a escribir textos correctamente y con creatividad. Los niños que provienen de contextos con abundante literatura, manejan de forma satisfactoria el vocabulario y la sintaxis, presentan términos, expresiones y patrones de forma consciente e inconsciente de los libros que han leído.

### *1.1. Contexto y justificación*

Desde hace tiempo, no es inusual la existencia de estudios sobre la enseñanza de las lenguas extranjeras con respecto a la competencia intercultural, y también al

importante papel que tiene la cultura en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. Además de los posibles estudios, se debe añadir el papel del Consejo de Europa en su estudio y promoción del aprendizaje y enseñanza de las lenguas, a través del *Marco de referencia europeo para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de las lenguas* (Instituto Cervantes, 2002), ya que, gracias a él, es posible estudiar una lengua teniendo una base común para todas ellas. El *Marco* se ha convertido en la guía para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas en Europa, ya sea extranjeras o segundas lenguas.

Estos estudios abordan la relación que existe entre lengua y cultura, algo que es de actualidad, proporcionando orientaciones sobre cómo es necesario abordar la enseñanza de lengua y cultura de forma integral. Esta evolución de la enseñanza se ha producido debido al nuevo contexto social en el que nos encontramos. Por una parte, la globalización cultural y la internacionalización de los mercados, ha ocasionado la necesidad de establecer lazos comunicativos y/o comerciales con personas de distintos países; por otra parte, estamos en una etapa actual donde existe mucha migración, lo que conforma en el contexto de los países, una gran diversidad cultural, con gente con la que se está en contacto diariamente. Ahora las sociedades son más multiculturales. También podemos incluir en estos movimientos migratorios, la actual situación de la Unión Europea, donde existe una libre circulación para los ciudadanos que desean encontrar trabajo en un país distinto al de origen. Además, se ha incrementado los viajes turísticos o por estudios, esto hace que la Unión Europea promueva el conocimiento de las lenguas que hay en ella.

Llevar al aula una lengua extranjera hace que el alumnado esté en contacto con otra cultura diferente a la suya, por lo que el profesorado debe explotar y promover la adquisición de esta competencia comunicativa intercultural. Byram, Nichols y Stevens (2001) remarcan que no tiene dificultad la persuasión al docente de lenguas de enseñar lengua y cultura como un bloque. De hecho, la lengua es el instrumento de expresión de una cultura, pero hay que decir que hasta hace poco tiempo, lengua y cultura no estaban presentes juntas en la práctica docente. Durante mucho tiempo, la cultura se ha identificado con las expresiones de un pueblo respecto a la historia, la literatura y el arte. Actualmente, en cambio, la cultura se entiende más como tradiciones, costumbres y modo de vida de una comunidad, etc.

La cultura ha estado presente en el aula, a través del profesorado, ya que estos enseñaban la lengua desde su propia dimensión cultural. A partir de los años 70, predominaban los enfoques comunicativos para la enseñanza de idiomas y, en estos enfoques, se tenía en cuenta solamente la dimensión lingüística, dejando a la dimensión cultural a un papel inapreciable. Byram, Nichols y Stevens (2001) recalcan que esa poca apreciación de la cultura es un reflejo de la teoría de enseñanza de lenguas. Esta enseñanza ha sido influida por distintos enfoques en cada momento socio-histórico. Basándose en ello, las distintas teorías han desarrollado nuevos métodos de presentar la lengua, desarrollar habilidades lingüísticas, enseñar al alumnado el empleo de la lengua de forma adecuada y crear fluidez lingüística.

Hoy en día, multitud de currículos le dan importancia al aprendizaje intercultural y, por consecuencia, a la competencia intercultural. No obstante, aún hay mucho que trabajar para la competencia intercultural en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Con respecto a la lectura, en los estudios sobre la misma de Bettelheim (2001), el autor señala qué tres factores son los que determinan el aprendizaje de la lectura: el ambiente familiar, los métodos y los libros propiamente dichos. Cuando el ambiente familiar motiva, los otros factores influyen de forma mínima: “Uno se siente tentado a decir que se trata de actitudes que dichos niños adquirieron y mantuvieron a pesar de las experiencias a las que se vieron expuestos en la escuela” (Bettelheim, 2001: 19).

Actuar en el ambiente familiar no es fácil, así que la escuela, con los otros dos factores, es el responsable del aprendizaje. Teniendo en cuenta los métodos, Bettelheim diferencia entre “descifrar signos” y “leer”. Leer no es solamente descifrar los signos, sino también “aprender a disfrutar de la literatura y a beneficiarse de lo que ésta puede ofrecerle” (Bettelheim, 2001:16). Si creemos que la lectura es solo descifrar signos, el niño creará que es algo sin recompensa, y esto hará que sea una persona con capacidad de leer, escribir y calcular, pero que no usa estas capacidades de forma eficiente en el día a día. Una forma de evitarlo es ofreciendo al niño textos que les motiven a la lectura y fomenten el uso de ella.

Según Bettelheim (2001), entra en acción el tercer factor: el poco interés que aportan muchos libros de texto. Bettelheim, en su experiencia con alumnos de pedagogía, observó que los estudiantes no conservaban recuerdos positivos de los libros que usaron en su etapa escolar. Si hacemos una retrospectiva a la experiencia previa de



cada individuo, se recuerdan pocos libros que gusten de forma especial. En mi caso, me lleva a aquellos libros de Historia de España y a esos cuentos que se convertían en repetitivos año tras año. Ciertamente, que también tengo un recuerdo positivo con un libro en concreto: *Peter Pan de Rojo Escarlata* de Geraldine McCaughrean. Este libro lo recuerdo particularmente porque, además de ser una deconstrucción del clásico cuento, no existen héroes y la historia se centra en la reparación de hoyos que hay entre la realidad y el País de Nunca Jamás. ¿Qué diferencia existe entre ambos libros para que uno tenga connotación positiva en el recuerdo y otro no? Elementos irreales que despertaron el interés por leer.

Bettelheim afirmaba que el alumnado busca fantasía y/o realismo en los libros de texto. Un niño recupera el interés por la lectura cuando se le presenta un cuento de hadas interesante. Es bastante frecuente que los adolescentes no estén también atraídos por la lectura. Como el perfeccionamiento de la lectura coexiste con la etapa psicológica “fantástica”, si hubieran leído cuentos, en lugar de libros de lectura, los resultados serían diferentes.

Es por eso, y como conclusión a mi justificación de por qué he elegido este tema, que el cuento, leyendas mitológicas y otras historias fantásticas, son un recurso muy importante para trabajar la lengua, no solo a nivel léxico, sino también a nivel de gramática, imaginación, diversión, socialización y aprendizaje inconsciente de conductas positivas. Acerca de la idea de la importancia de la lectura, Jorge Luis Borges se pronunció las siguientes palabras: “De los diversos instrumentos inventados por el hombre, el más asombroso es el libro; todos los demás son extensiones de su cuerpo... Sólo el libro es una extensión de la imaginación y la memoria”.

## *1.2. Objetivo y estructura*

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta el momento, el objetivo principal de este trabajo es hacer una propuesta didáctica acerca del uso de la narrativa para el aprendizaje de la gramática del español como lengua extranjera, a través del uso de leyendas clásicas griegas. Como objetivo secundario, se pretende fomentar la motivación por la lectura en niños de edades tempranas.

Esta propuesta didáctica está destinada a alumnos de ELE de nivel A2-B1, cuyas edades están comprendidas entre los 9 y 10 años. En estos niveles, el alumno empieza a tener deseo por el aprendizaje de un idioma y se manifiesta con un conocimiento independiente de la lengua.

Este trabajo se divide en cinco capítulos: el primero de ellos consiste en una introducción al tema que se va a tratar. Se presenta en este capítulo introductorio el objetivo general que se pretende con el trabajo. En el segundo capítulo, se lleva a cabo una revisión bibliográfica sobre lo que diversos autores han dicho sobre el tema. En ocasiones se fundamenta mi propia opinión con posturas defendidas por distintos autores. En ese capítulo se trata desde cuál es el uso de la narrativa para el fomento de la competencia comunicativa en ELE, hasta cómo adaptar los clásicos griegos para niños. En el tercer apartado, vamos a centrarnos en la metodología que vamos a seguir para la realización de la propuesta didáctica. En el cuarto capítulo se presenta la propuesta didáctica con las actividades sobre leyendas mitológicas adaptadas con el objetivo mencionado en el apartado anterior, los distintos pasos en que se desarrollarían en clase, así como el número de sesiones que se les van a dedicar. Y, para finalizar, el trabajo se cierra con el capítulo de conclusiones. Tras este capítulo, se incluye una sección que recoge las referencias bibliográficas citadas en este trabajo y otra sección con anexos, en el que se adjuntan las actividades y los textos que voy a utilizar en la propuesta didáctica.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

A continuación, se van a tratar diversos temas que son la base de este trabajo, como es el uso de la narrativa para el fomento de la competencia comunicativa en ELE, algo básico para el desarrollo tanto cultural como social de los estudiantes de ELE, abordando los tipos de textos narrativos que se pueden encontrar. También se habla sobre cómo adaptar los cuentos clásicos griegos para los niños, con el fin de acercar esta literatura a los más pequeños, y qué beneficios tienen dichas adaptaciones, haciendo un breve análisis de dichas adaptaciones en la historia. Por último, se habla, en concreto, de la mitología para los niños con un análisis detallado de las obras que acercan dichos relatos a los más pequeños y que ventajas didácticas tienen.

### 2.1. *El uso de la narrativa para la competencia comunicativa en ELE*

Hoy en día, los estudiantes extranjeros tienen errores en la lectura y escritura, lo que afecta a su competencia comunicativa. El estudiante de ELE debe ser incentivado durante la lectura, aprehensión y comprensión de los textos, para que el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora sea apropiado y satisfactorio para lograr su competencia comunicativa. Para eso, hay que presentar textos narrativos, como pueden ser cuentos, leyendas o fábulas.

El español, como el inglés y el chino mandarín, es un idioma universal. Es una de las lenguas más habladas y está en el tercer puesto de los idiomas con mayor número de hablantes. Este idioma es aprendido con propósitos económicos, académicos, además de ser lengua de negocios y de cultura, lo que hace que sea una de las principales lenguas que se desean estudiar. Es por eso, que la enseñanza del ELE debe entender como un todo, en el que, los estudiantes adquieren conocimientos lingüísticos y los aplican en diversos contextos, ya sean, educativos o sociales, donde el español está presente y pueden aprender aspectos léxicos y expresiones nuevas de esos lugares.

Según el *Diccionario de términos clave de ELE*, la *competencia comunicativa* es la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla; ello implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática y los otros niveles de la descripción lingüística (léxico, fonética, semántica) como las reglas de uso de la lengua, relacionadas con el contexto

socio-histórico y cultural en el que tiene lugar la comunicación. Asimismo, esta competencia es esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje del ELE, puesto que un estudiante de ELE debe ser capaz de transmitir emociones y sentimientos de la misma forma que en su lengua materna. De esta forma, los docentes y los estudiantes deben generar un clima de interés, creatividad y aceptación, que hace que se fortalezca la competencia comunicativa y se fomente el uso correcto del lenguaje, usando las reglas ortográficas. Además, potenciar esta competencia hace que se desarrollen otras como saber escuchar a los demás y valorar los distintos puntos de vista. Esta “metacompetencia” se basa en la interrelación entre las competencias interpretativa, propositiva y argumentativa.

La mejor forma de introducir la competencia comunicativa en el aprendizaje de una lengua extranjera, es mediante la literatura. Si se empieza desde edades tempranas, se debe usar relatos narrativos. Entrando en los tipos de narrativa, se encuentran las fábulas. Son relatos breves y de origen inventado y antiguo, ya que proviene de la poesía griega de Aristóteles. Los personajes suelen ser animales u objetos animados. Las características de este tipo de texto narrativo son personajes animados que son personificados, dándole a los animales u objetos, cualidades y defectos humanos y normalmente deja al lector una moraleja o enseñanza.

Otro tipo de texto narrativo son los *cuentos* y se definen como narraciones de hechos reales o ficticios, cuyos personajes están ubicados en un espacio y tiempo específico. Normalmente un cuento tiene una trama, unos personajes que interactúan y su estructura se divide en tres partes: introducción, nudo y desenlace. En la primera parte, se presenta tanto el problema como a los personajes, o a la mayoría de ellos. En el nudo, se amplía el conflicto y se presenta una serie de hechos o aventuras, que tienen que llevar los personajes para resolverlo. Finalmente, se encuentra el desenlace, que es el final y donde se soluciona el conflicto. Este final puede ser feliz o triste. Según Aponte-Buitrago (2014: 51), hay distintos tipos de cuentos:

- Cuento fantástico: en él se narran hechos de la vida cotidiana, hasta que aparece algo ficticio. Aquí aparecen personajes reales e irreales, como duendes, ogros, etc. Estos personajes pueden ser animales, como pasa en las fábulas. Se centran en lo real, la imaginación, lo fantástico y en la sorpresa.

- Cuentos de hadas: son relatos con personajes mágicos y sobrenaturales, que aparecen en la vida de seres humanos. Suelen ser brujas, diablos, ogros, príncipes y princesas, etc.
- Cuento realista: son relatos acerca de la vida en aspectos psicológicos, satíricos, filosóficos, históricos, etc.
- Cuento de ciencia ficción: son relatos acerca de historias de otros planetas o lugares diferentes a la Tierra. También se pueden incluir avances científicos.
- Cuento de terror: en estos relatos se narran hechos con personajes que son fantasmas, objetos inanimados que hacen ruidos extraños, etc. Estos relatos llevan al lector al miedo, angustia y sobresalto. Los lugares en los que se narran estos hechos son castillos, cementerios y lugares lúgubres.
- Minicuentos: son narraciones de 200 o 400 palabras. Esto hace que el lector imagine tanto el contexto como la historia anterior o posterior a la que se narra.

Uno de los relatos narrativos más antiguos es el *mito*, pues parte de narraciones que han sido transmitidas de generación en generación. Estos relatos dan explicación a algún hecho originario del universo, que normalmente tiene una connotación sagrada o ritual, por parte de dioses, semidioses o héroes. Según Aponte-Buitrago (2014:51), el mito puede ser:

- Cosmogónico: habla del origen del mundo. Se alude a la nada, el vacío y al creador del mundo. Se explica el universo, el día y la noche.
- Antropogénico: explica el origen de la humanidad.
- Teogénico: habla de los dioses y de cómo representan aspectos del mundo como pueden ser el agua, el sol o las montañas.
- Mito de las grandes peregrinaciones: narra de la historia de cómo algunos pueblos han tenido que emigrar, que mayormente eran porque los dioses lo pedían.

Por último, encontramos la *leyenda*. Estas historias son creadas por las comunidades para darle base a sus creencias, costumbres y hechos de la historia del pueblo, de ahí que los personajes suelen ser personas con características especiales. Las leyendas suelen tener cuatro rasgos: tradicionalidad, porque nacen de la oralidad de la

gente de los pueblos; pretensión de veracidad, porque se considera verídico; tienen valor explicativo, debido a que dan origen a una pregunta que se tiene sobre algún suceso; y componente maravilloso, porque suelen incluir muchos elementos irreales y fantásticos.

A modo de síntesis, los textos narrativos sirven para mejorar la comprensión del ELE, ya que los estudiantes aprenden de forma fácil léxico, vocabulario y expresiones nuevas y mejoran la competencia comunicativa. Aponte-Buitrago (2014) realizó una investigación enfocando en el español en estas cuatro clases de textos narrativos: fábula, cuento, mito y leyenda. Acompañando los textos, se utilizaron fotografías y actividades para mejorar la competencia comunicativa. Los participantes fueron tres personas: dos alemanes y un inglés. Gracias a este experimento, podemos concluir que, en la mayor parte de sus resultados, las respuestas fueron reflexivas, con espíritu crítico y creativo. Por ello, recomienda en su investigación que, para el futuro, se enfoque la investigación sobre ELE en la realización de diversas tareas que sean lúdicas y que incluyan el uso de la cultura para la mejora de la competencia comunicativa en ELE.

## *2.2. La adaptación de clásicos griegos para niños*

Hoy en día, la mayor parte de la literatura infantil y juvenil está basada por adaptaciones de otras obras. Aunque se haga uso de obras adaptadas, también se recomienda que cuando sea el momento idóneo, se lea la obra original. De hecho, hacer adaptaciones tiene también como objetivo que el lector tenga interés por la obra original. Una adaptación debe tener unos requisitos de cumplimiento de calidad y ser lo más fiel al original.

Si llegamos al caso de la literatura clásica griega, son necesarias las adaptaciones, ya que la presencia de la misma en el currículo escolar es insuficiente y su grado de dificultad es elevado. Además, la literatura griega es la base de la literatura posterior a la misma, sobre todo los mitos, que hace que sea necesaria para el desarrollo de la competencia literaria y permitir la comprensión de una multitud de obras, ya sean musicales, escultóricas o pictóricas. Encinas Reguero (2015: 231-234) llevó a cabo un análisis histórico de dichas adaptaciones a través de las épocas

En el mundo anglosajón, el interés que se tenía por la adaptación radicaba en que se estudiaban mucho los autores griegos, no solo en las altas esferas de la sociedad y en

contextos académicos, sino también por el interés que suscitaban los textos e imágenes del mundo antiguo. Un ejemplo de esto, es el caso de la obra de Charles Lamb *The Adventures of Ulysses*, que fue publicada en 1808 en Londres y es una adaptación de la *Odisea* de Homero.

No solo se adaptaba en Gran Bretaña, sino que también en otros países como Alemania. Gustav Schwab publicó entre 1838 y 1840 una obra llamada *Die schönsten Sagen des klassicchen Altertums (Las más bellas leyendas de la Antigüedad Clásica)*, que es una colección de mitos griegos, que fueron muy utilizados en la escuela alemana. Schwab escogía los mitos en función de la belleza, eliminando los que tenían dudosa moralidad, siguiendo lo máximo posible la obra original.

En EEUU, el autor Nathaniel Hawthorne escribió *El libro de las maravillas (A wonder book for girls and boys, 1951)* y *Cuentos de Tanglewood (Tanglewood tales for girls and boys, 1853)*. En estas obras, el escritor relataba la historia de un estudiante que leía a un grupo de niños seis cuentos mitológicos. Este creador utilizaba el relato enmarcado, que consistía en incluir un grupo de narraciones dentro de una narración mayor. Este tipo de relato también se ha usado en otras obras, como puede ser en *Las mil y una noches, el Decamerón* de Boccaccio o *el Pentamerón* de Basile.

Otro autor americano es Thomas Bulfinch, que escribió *The Age of Fables, or Stories of Gods and Heroes (1855)*. Esta obra incluye mitos griegos y latinos, que, aunque no eran para los más pequeños, tenía una finalidad didáctica, ya que su propósito era difundir la mitología para favorecer la comprensión de la literatura.

En España, en 1828, un autor desconocido que firmaba como J. MH., escribió una obra llamada *Compendio de la mitología o historia de los dioses y héroes fabulosos*. Al contrario que las demás mencionadas, este libro no tenía como objetivo el conocimiento de la mitología griega como saber cultural y estético, sino que la finalidad era religiosa, con motivo de criticar a los dioses paganos y poder destacar al cristianismo. En 1845, sale otra obra llamada *Manual de Mitología: Compendio de la historia de los dioses, héroes y más notables acontecimientos de los tiempos fabulosos de Grecia y Roma*. Esta obra está firmada por D. Patricio de la Escosura. Este autor considera que la finalidad de conocer la mitología era entender el conocimiento básico de las obras literarias más clásicas. En esta obra se presenta como un servicio a los jóvenes, para que ésta le sea

necesaria para su formación académica. Por eso el autor es conciso y claro, además de presentar una visión completa de la mitología.

Con el título *Mitología clásica contada a los niños e Historia de los grandes hombres de la Grecia*, Cecilia Böhl de Faber y Larrea, aunque firmó como Fernán Caballero, pretende en 1867 dirigir la mitología a los niños para instruirlos. En la obra se recogen biografía de algunos nombres celebres de Grecia, para inculcar a los jóvenes, conocimientos de la civilización griega.

Como último autor, cabe mencionar a Ramón de San Nicolás Araluze, que, en 1914, publica una colección de adaptaciones de obras clásicas llamada *Las obras maestras al alcance de los niños*. En esta colección hay obras clásicas griegas como *Los héroes*, *La Odisea*, *La Ilíada*, *Fábulas de Esopo*, *Historias de Eurípedes*, *Esquilo*, *Sófocles*, *Aristófanes*, *Los Argonautas* y *Historias de Plutarco*. Aunque la mayoría de obras clásicas griegas se escriben en verso, en esta colección, las adaptaciones lo hacen en prosa, de forma cronológica y en tercera persona, lo que facilita la lectura formativa.

Normalmente, todas las adaptaciones que hemos mencionado antes, tienen un prólogo para los niños, donde se da información del contexto de autor original, la época y la obra. Además, se hace una justificación del porqué se narran estas historias antiguas en la actualidad, aludiendo a razones literarias y culturales. En esta colección, se muestra también que estas obras se leen para instruir y que conozcan las raíces de la cultura actual. A pesar de que algunas adaptaciones son antiguas, debemos seguir leyéndolas y recomendarlas hoy en día.

### ***2.3. Mitología para niños***

Como ya se ha apuntado, el siglo XIX es conocido como el siglo de la divulgación de la Literatura Clásica y, entre ella, la Mitología. La Ilustración hizo que el cristianismo perdiera presencia en la sociedad y que hubiera una mayor circulación de textos mitológicos clásicos. Un análisis de este recorrido, fue llevado a cabo en el artículo García Manso (2016).

Este trayecto empezó en Francia y en las universidades alemanas, siendo estas últimas las que difundían estos textos dándole una índole filosófica. Los relatos



mitológicos eran conocidos, pero como complemento a la literatura, y nunca como un saber autónomo, ya que podía ir en contra de la ideología cristiana. La mitología se podía ver en forma de obra teatral (por ejemplo, en 1646 con el *Teatro de los dioses de la Gentilidad*, de Baltasar de Vitoria), en la disciplina de las instituciones poéticas (ejemplo de ello tenemos las de Santos Diéz González, de 1793, *Instituciones poéticas, con un discurso preliminar en defensa de la poesía y un compendio de la historia poética o mitología, para inteligencia de los poetas*) o con la poética (como aparece en el diccionario de 1727 de Pierre Chompré: *Diccionario abreviado de la fabula, para la inteligencia de los poetas, pinturas y estatuas, cuyos asuntos están tomados de la historia poética*).

En 1823, José de Urcullu publica *Catecismo de Mitología*, con la palabra “catecismo”. Esto se hizo con un sentido que rivalizara con el religioso de esta palabra. Una nota en la portada explica el sentido del uso de esa palabra. La alusión a catecismo hizo que la nueva mitología consiguiera una pedagogía que estaba introducida en los nuevos manuales en España en el siglo XIX: la mitología como objeto de enseñanza.

Aunque la mitología ha llegado gracias en parte a Cecilia Böhl de Faber (1796-1877), quien se conoce bajo el pseudónimo de Fernán Caballero, con la obra *La mitología contada a los niños e historia de los grandes hombres de la Grecia*. El éxito de esta obra radica en las numerosas reediciones que ha tenido. La mayoría de los textos recogidos fueron escritos diez años antes de 1867 y aparecieron en el semanal *La educación pintoresca*. La postura de Fernán Caballero respecto a la mitología era que la consideraba como literatura infantil y no como texto escolar.

Según se ha mencionado anteriormente, *Mitología contada a los niños* está complementada con *Historia de los grandes hombres de Grecia*, y en ellas se relatan una serie de historias biográficas donde también se hace presente el término “fábula”. El paso de Mitología a Historia es transitivo a través de las figuras heroicas. El texto comienza con la historia de Hércules, después el ciclo troyano, etc. De ahí el interés por personajes como Agamenón, Orestes, Electra, el falso matrimonio de ella... A través de la mitología, Fernán Caballero podía explicar la Historia. Otra figura histórica que también nombraba era Sócrates, ya que, a través de sus fábulas, se reía de los dioses mitológicos para postular una religión monoteísta, porque todo lo demás eran fábulas.

Fernán Caballero hizo una síntesis de la mitología. Es tanta su síntesis que sus textos se consideraban “literatura infantil”. Todo este resumen de la mitología se llevó a cabo porque Fernán Caballero en pequeños trazos, explicaba el contexto de los personajes que abordaba, la ubicación, la Historia Antigua que había en ella y su interpretación dentro de la moralidad cristiana. Gracias al uso de la fábula como narración inverosímil y didáctica, le permitía ubicar personajes y relatos dentro de un contexto pedagógico, explicado por las consecuencias morales de esos personajes y relatos.

No se trata entonces de ofrecer un manual escolar con las pautas religiosas, sino de una recopilación de textos para los más pequeños, con el que los educadores pueden dar respuesta a las cuestiones que tienen los niños respecto las personalidades y lo que ocurre en la mitología griega.

En esta serie de relatos, existen numerosos ejemplos de personajes históricos, no solo griegos, sino también latinos. Se parte de Zeus (Júpiter como nombre latino), desde el punto de vista de astrónomos como Endimión y Eolo. También se identifican los ciclopes con volcanes y quimeras con volcanes en concreto, y a los monstruos se les atribuyen cualidades de animales, como pueden ser la velocidad de los caballos. Estos monstruos se encuentran principalmente en los textos latinos, por parte de Virgilio y Ovidio. Entre ficción e Historia, se encuentra la figura de Jano, que Fernán Caballero lo usa de puente entre los mundos griego y latino, leyenda e historia.

Es por ello que, bajo la finalidad didáctica, en la actualidad se encuentra un modelo teórico que es muy variado gracias a la infinidad de manuales que existen. Gracias a estos materiales, los niños pueden conocer historias fabulosas, fantásticas y fáciles de entender. Estas historias están cerca de nosotros porque han sido y son una fuente de inspiración a artistas, ya sean escritores, pintores, escultores o filósofos de todos los tiempos. Por eso, la mitología y los niños deben estar siempre relacionados, ya que ésta es la mejor explicación para esas obras de arte, donde se han plasmado estampas mitológicas, lo que hace que sea una buena forma de cultura y acercamiento de dicha literatura para los niños.

Como muestra de que la mitología está presente aún en nuestros días, podemos observar la etimología de la mayoría de los días de la semana. Martes, miércoles, jueves y viernes se llamaron así gracias a los planetas que veían los antiguos romanos. Veían

Marte, Mercurio, Júpiter y Venus. Ellos atribuyeron dichos astros con dioses: Marte era Ares, Mercurio era Hermes, Júpiter era Zeus y Venus era Afrodita. Esta designación fue acogida por los ciudadanos romanos y griegos, originando que todas las lenguas que provienen del latín, mantuvieran dicha calificación.

### 3. METODOLOGÍA

Para realizar este TFM, se han llevado a cabo distintas estrategias de búsqueda, selección y consulta bibliográfica con el fin de poder realizar un marco teórico y una propuesta práctica acorde a la temática de este trabajo: el aprendizaje de un contenido gramatical (en este caso, el pretérito perfecto simple) a través de las leyendas mitológicas, para poder inculcar en el alumnado el interés por la lectura.

En primer lugar, se han pensado distintos temas que sean novedosos y, a la vez, interesantes para el alumnado. Después de pensar el tema, se han consultado diversos artículos relacionados con esta, mediante una búsqueda bibliográfica por internet. Se han usado buscadores como *Dialnet* y *Google académico*, ya que ambos son los idóneos para una investigación bibliográfica adecuada.

Después de dicha análisis bibliográfico, se ha precisado el contenido gramatical que se iba a tratar. Al querer usar leyendas mitológicas, el contenido gramatical perfecto para utilizar es el pretérito perfecto simple, ya que es el tiempo verbal de la narración.

Una vez establecido el marco teórico, se ha hecho una consulta de material didáctico y actividades, para tener una base, pero estas han sido desarrolladas a partir de ideas propias, es decir, son originales. Se han escogido textos, ya adaptados por Vélez (2015). Después de plantear la temática de las actividades, se ha justificado y contextualizado el uso de dicho tema, además de los objetivos, contenidos y cronograma.

El tipo de TFM es, por tanto, de naturaleza didáctica, por que se va desarrollar una unidad que trate la gramática de forma fácil, lúdica y con un aprendizaje interdisciplinar. La importancia de este tipo se remite a que hoy en día, las lenguas son muy importantes para los estudios, por lo que es de actualidad, el aprendizaje de las lenguas.

## 4. PROPUESTA DIDÁCTICA

Esta propuesta didáctica va a consistir en el diseño de una unidad didáctica, para que el alumnado trabaje aspectos gramaticales, como en este caso es el pretérito perfecto simple, a través de leyendas mitológicas adaptadas a las edades, que en este caso son los 9 y 10 años. Con la realización de esta unidad didáctica, se pretende que el alumnado refuerce su aprendizaje y lo construya de forma lúdica y autónoma. En esta unidad didáctica, vamos a trabajar con tres leyendas mitológicas, cuyas enseñanzas son importantes, como pueden ser el rechazo a alardear de tus habilidades o no subestimar a nadie. Estas leyendas son: *Atenea y la tela de araña*, *El caballo de Troya* y *El talón de Aquiles*.

### 4.1. Contextualización

Esta unidad didáctica está destinada para el alumnado de una academia inglesa de ELE. Se ha tomado como modelo *Yo Spanish* de Liverpool (Inglaterra). Tras la salida de Gran Bretaña de la Unión Europea, el conocido Brexit, se ha cuestionado en este país estudiar otros idiomas con el fin de tener relaciones comerciales y de negocios con otros países tanto europeos como americanos. Esta noticia fue publicada en el diario *ABC* por Pardo (2017). Liverpool es la segunda ciudad más importante de Inglaterra y con un gran puerto, por lo que numerosas empresas tienen su sede en ella. Como estas multinacionales están allí, se han planteado el estudio del español para los alumnos liverpulianos. La *Yo Spanish* es una de las academias más lúdicas de Liverpool, así que muchos alumnos son estudiantes que quieren aprender español de una forma diferente. En esta academia, hay alumnado de edades tempranas hasta adultos, y es a los alumnos infantiles de B1, a los que se destina esta unidad didáctica, ya que tienen un nivel A2-B1 de ELE según el MCER. La clase está formada por 10 alumnos (6 niñas y 4 niños).

Esta unidad didáctica se lleva a cabo en clase de B1. El horario de la misma es de 7 horas a la semana, dando 1 hora cada día.

Se ha decidido usar mitología y/o leyendas para enseñar gramática, porque se ha puesto de moda entre los alumnos un juego para teléfonos móviles llamado *Gods of Olympus* (desarrollado por *Aegis Interactive, LLC*). Día a día, el alumnado juega a ser dioses griegos, por lo que usar mitología es interesante para los alumnos.

## *4.2. Objetivos*

El objetivo general de esta unidad didáctica es estudiar el pretérito perfecto simple mediante la lectura de leyendas mitológicas.

Como objetivos específicos, se busca: 1) reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas; 2) usar el pretérito perfecto simple correctamente; 3) conocer el origen de hechos narrados en las leyendas mitológicas; y 4) fomentar la lectura lúdica.

## *4.3. Contenidos*

Los contenidos que se persiguen conseguir son: el pretérito perfecto simple, la mitología griega y los dioses griegos.

Las leyendas escogidas para esta propuesta son:

La primera es la leyenda de Atenea, diosa de la paz, la sabiduría, la estrategia, las ciencias, la justicia y las habilidades; y Aracne, una gran tejedora y muy reconocida en Hipepa, donde tenía su taller y bordaba y tejía con gran habilidad. El mito explica cómo Aracne, engreída y alardeando de su gran habilidad, afirmó que era mejor que Atenea, la diosa de la artesanía. La diosa se enfadó y bajó al taller de Aracne disfrazada de ancianita, advirtiéndole que no debería enfadar a los dioses. Aracne se burló y retó a Atenea a un concurso de tejido. La diosa enfadada, se quitó el disfraz y empezó el concurso. Atenea tejió su victoria contra Poseidón (batalla por la que los atenienses bautizaron la ciudad en su honor), mientras que Aracne representó los episodios de infidelidades de los dioses. Atenea admitió tal destreza, pero enfadada por el motivo del tapiz de Aracne, destrozó el telar y golpeó a Aracne. Aracne huyó y se ahorcó, pero Atenea no quería una muerte fácil para la tejedora, así que transformó la sogas en telaraña y a la propia Aracne en araña.

Esta leyenda nos enseña como moraleja que nunca hay que alardear de tus habilidades y mucho menos enfadar a los dioses. Esto llevado a la actualidad se puede interpretar que si alardeas de tus habilidades con otras personas, puede ser que no recibas buenas reacciones, lo que puede provocar enfado e incluso problemas.

La segunda leyenda es la de Aquiles y su talón. Aquiles fue un guerrero griego que participó en la Guerra de Troya. Era hijo de Tetis, ninfa del mar, y de Peleo, nieto de Zeus. Tetis, asustada por que su hijo no era invencible, lo sumergió en las aguas de la inmortalidad, excepto por el talón, ya que lo sujetaba de esa parte, por miedo a que se ahogara. Él podía ser herido en cualquier lugar de su cuerpo y no moriría, pero si era atacado por su talón, no podría salvarse. Este punto débil (de ahí la expresión “es mi talón de Aquiles”) era llevado en secreto por el guerrero. En plena guerra de Troya, los troyanos no sabían cómo detener a Aquiles, ya que era invencible, pero Aquiles se lo contó a un amigo y llegó a oídos de los troyanos. En una batalla, Paris, arquero troyano, con la ayuda de Apolo, disparó una flecha a su talón, lo que provocó la muerte de Aquiles.

Esta leyenda enseña a través de su moraleja que siempre tenemos un punto débil y que nunca debemos subestimar a los demás, ya que usarán dicho punto débil para atacarnos.

La última leyenda es la del caballo de Troya. En plena guerra de Troya, griegos y troyanos luchaban entre sí. Los griegos, cuyo destacado guerrero Aquiles había muerto, necesitaban una estrategia para ganar a los troyanos y rescatar a Helena. El adivino Calcante estaba viendo el paisaje, cuando vio a una paloma esconderse de un halcón en una grieta de la muralla troyana. Se quedó mirando la escena. El halcón se alejó de la grieta y cuando vio que la paloma se había confiado y estaba saliendo, la capturó y se la comió. Esto le dio una idea y junto a Atenea, le explicaron a Ulises, rey de Ítaca, como conquistar Troya. Ulises pidió construir un caballo de madera grande, donde escondería a sus mejores guerreros y a él. Cuando finalizó dicha construcción, cogieron a un esclavo troyano que tenían preso, para que llevara el caballo a Troya. El caballo entró en Troya y cuando se hizo de noche, los griegos salieron y atacaron Troya.

En esta leyenda, se enseña que hay que pensar antes de actuar directamente cuando tenemos un problema, ya que con un pensamiento y un razonamiento lógico, se encuentra una solución más rápido.

#### *4.4. Metodología*

Esta propuesta didáctica está basada en el método comunicativo. Es por ello que las actividades pretenden que el alumnado refuerce su propio aprendizaje de forma autónoma (buscando la información y usando su propia creatividad) y lúdica. La metodología es interactiva y vamos a trabajar en grupo (donde se fomenta el respeto para que el grupo sea uno solo). Todo esto se lleva a cabo gracias a los conceptos previos que el alumnado tenga. Cada sesión dura una hora. Otro aspecto de esta propuesta didáctica es la interdisciplinariedad. Aunque el eje principal sea la enseñanza del español como Lengua Extranjera, vamos a hacer que el alumnado aprenda de forma global, todos los conceptos que son necesarios para la edad. Por último, las lecturas que se han escogido son adaptadas a alumnado de pequeñas edades, con el fin de acercar la mitología clásica a los más pequeños.

Como en todas las enseñanzas de las lenguas, también queremos mejorar y aplicar de manera integrada las 4 destrezas lingüísticas: leer, escribir, escuchar y hablar. En la mayoría de las actividades, pretendemos usar las cuatro destrezas.

#### *4.5. Actividades*

Las actividades, que se desarrollan a continuación, tienen un esquema simple: objetivo, destrezas empleadas, agrupamiento, temporalización y desarrollo de la actividad.

El objetivo que se pretende conseguir con cada actividad, siempre está relacionado con el objetivo general de la propuesta o a los objetivos específicos. También se indica qué destrezas lingüísticas son las que se pretenden usar, que en la mayoría, son todas las destrezas. El agrupamiento nos explica cómo se organizará la clase, si individual o grupal. Normalmente todas tienen ambas agrupaciones, ya que hay trabajo en solitario y posteriormente, corrección o comparto de ideas en grupo. La temporalización nos indica cuántas sesiones harán falta para el desarrollo de la actividad. Suelen ser de 1 o 2 sesiones, con la excepción de las actividades donde se explica la gramática y en los visionados de películas. Finalmente encontramos una descripción breve de la actividad que sirve de guía para el docente.



<b>ACTIVIDAD 1: Atenea y la tela de araña</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	2 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a hacer una lectura de la leyenda mitológica “Atenea y la tela de araña”. La lectura se divide en dos sesiones y se van a hacer varias lecturas: la primera es una lectura individual y en voz baja, y la segunda lectura es en grupo. Este texto se puede consultar en el anexo I.

<b>ACTIVIDAD 2: ¿He entendido la leyenda?</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a responder 8 preguntas sobre la leyenda “Atenea y la tela de araña”. Estas preguntas son tanto de comprensión general como de comprensión detallada. Después las corregimos en grupo. Esta actividad se puede consultar en el anexo II.

<b>ACTIVIDAD 3: El pretérito perfecto simple</b>	
<b>Objetivo</b>	Usar el pretérito perfecto simple.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	3 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a hacer una explicación del aspecto gramatical de la unidad: el pretérito perfecto simple. Después, dividimos las actividades en 3 sesiones, una después de cada lectura de las leyendas. Después, las corregimos en grupo en cada sesión. Esta actividad se puede consultar en los anexos III, IV, V y VI.

<b>ACTIVIDAD 4: De cero a héroe</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer el origen de hechos narrados en las leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	2 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a ver una película llamada Hércules (1997). Es una película de Disney que nos habla de mitología y de los dioses griegos, a través de la historia de Hércules, el hijo de Zeus. Después, hablamos sobre la película y los conceptos de mitología que hay en ella, dando nuestra opinión y detallando lo que ha gustado más y lo que menos.

<b>ACTIVIDAD 5: El talón de Aquiles</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	2 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a hacer una lectura de la leyenda mitológica “El talón de Aquiles”. La lectura se divide en dos sesiones y se van a hacer varias lecturas: la primera es una lectura individual y en voz baja, y la segunda lectura es en grupo. Esta actividad se puede consultar en el anexo VII.

<b>ACTIVIDAD 6: ¿He entendido la leyenda?</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a responder 8 preguntas sobre la leyenda “El talón de Aquiles”. Estas preguntas son tanto de comprensión general como de comprensión detallada. Después las corregimos en grupo. Esta actividad se puede consultar en el anexo VIII.

<b>ACTIVIDAD 7: Trivial mitológico</b>	
<b>Objetivo</b>	Usar el pretérito perfecto simple.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal (2 grupos de 3 personas y uno de 4).
<b>Temporalización</b>	2 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a realizar un trivial sobre mitología. Para ello cada alumno va a buscar en internet un dato mitológico. Después, se recopilan todas las preguntas, y por grupos, se hará el concurso de mitología. Esta actividad se puede consultar en el anexo IX.

<b>ACTIVIDAD 8: Mitología fuera del aula</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer el origen de hechos narrados en las leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, el alumnado va al teatro, donde el grupo de teatro local va a representar leyendas mitológicas adaptadas a sus edades

<b>ACTIVIDAD 9: El caballo de Troya</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a hacer una lectura de la leyenda mitológica “El caballo de Troya”. La lectura se divide en dos sesiones y se van a hacer varias lecturas: la primera es una lectura individual y en voz baja, y la segunda lectura es en grupo. Esta actividad se puede consultar en el anexo X.

<b>ACTIVIDAD 10: ¿He entendido la leyenda?</b>	
<b>Objetivo</b>	Reconocer el pretérito perfecto simple a través de leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, vamos a responder 8 preguntas sobre la leyenda “El caballo de Troya”. Estas preguntas son tanto de comprensión general como de comprensión detallada. Después las corregimos en grupo. Esta actividad se puede consultar en el anexo XI.

<b>ACTIVIDAD 11: Debate mitológico</b>	
<b>Objetivo</b>	Usar el pretérito perfecto simple.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	Después de todas las actividades previas y la lectura de las distintas leyendas, hablamos de mitología e intentamos resolver las dudas que hayan surgido en estas sesiones.

<b>ACTIVIDAD 12: Mis muñecos</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer el origen de hechos narrados en las leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Grupal (2 grupos de 3 personas y uno de 4).
<b>Temporalización</b>	2 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, los alumnos, en grupos, realizan con plastilina y otros materiales, unas representaciones de los dioses griegos que más les gusten. La siguiente sesión, se expone y se explica cada maqueta.

<b>ACTIVIDAD 13: Autor mitológico</b>	
<b>Objetivo</b>	Usar el pretérito perfecto simple.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Leer. Escuchar. Escribir.
<b>Agrupamiento</b>	Individual.
<b>Temporalización</b>	1 sesión.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	En esta actividad, los alumnos, de forma individual, escriben su propia leyenda para dar respuesta a algún fenómeno (por ejemplo, puede ser el origen del mar o de los continentes). Estas leyendas son recopiladas por el docente, creando un libro de leyendas.

<b>ACTIVIDAD 14: Percy Jackson y el ladrón del rayo</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer el origen de hechos narrados en las leyendas mitológicas.
<b>Destrezas empleadas</b>	Hablar. Escuchar.
<b>Agrupamiento</b>	Individual. Grupal.
<b>Temporalización</b>	3 sesiones.
<b>Desarrollo de la actividad</b>	Como actividad final, el alumnado verá la película Percy Jackson y el ladrón del rayo (2010), ya que esta película nos enseña otros seres mitológicos, como son los minotauros y los centauros, además de enseñar a los dioses y sus hijos. Después del visionado, se hará un pequeño debate donde daremos nuestra opinión de la película, detallando lo que ha gustado más y lo que ha gustado menos.

#### 4.6. Cronograma

Cada sesión tiene una duración de 1 hora. Esta unidad didáctica está formada por 18 sesiones. La estructura de secuenciación es la siguiente:

- Semana 1:
  - Sesión 1. En esta sesión se van a desarrollar la actividad 1 y 2. Se va a leer el texto de forma individual y posteriormente, se realizan las preguntas de comprensión lectora.
  - Sesión 2. En esta segunda sesión, se desarrollan las actividades 1 y 3. Se vuelve a leer el texto de la sesión anterior, pero esta vez de forma grupal. Después se explica el pretérito perfecto simple. Se resuelven dudas y haremos ejercicios sobre ello.
  - Sesión 3. En la tercera sesión, haremos la actividad 4. Veremos la primera mitad de la película *Hércules*.
  - Sesión 4. En esta sesión, terminaremos la actividad 4, que es ver la película de la sesión anterior: *Hércules*. Después hablaremos sobre ella.
  - Sesión 5. En esta sesión se van a desarrollar la actividad 5 y 6. Se va a leer el texto de forma individual y posteriormente, se realizan las preguntas de comprensión lectora.
  
- Semana 2:
  - Sesión 6. En esta sexta sesión, se desarrollan las actividades 5 y 3. Se vuelve a leer el texto de la sesión anterior, pero esta vez de forma grupal. Después se explica el pretérito perfecto simple. Se resuelven dudas y haremos ejercicios sobre ello.
  - Sesión 7. En la séptima sesión, se realiza la actividad 7, donde el alumnado busca de forma individual algún dato sobre mitología en internet, desarrollando posteriormente una pregunta sobre eso.
  - Sesión 8. En la octava sesión, terminamos la actividad 7. Los alumnos entregan al docente las preguntas y se forman 2 grupos de 3 personas y uno de 4. El docente lee las preguntas y el primer grupo en levantar la mano, contesta. Gana quien adivine más preguntas.



- Sesión 9. En esta sesión, el alumnado realiza la actividad 8. El alumnado va al teatro, donde el grupo de teatro local viene a clase va a representar algunas de las leyendas mitológicas más importantes.
- Sesión 10. En esta sesión se van a desarrollar la actividad 9 y 10. Se lee el texto de forma individual y posteriormente, se realizan las preguntas de comprensión lectora.
- Semana 3:
  - Sesión 11. En esta sesión, se desarrollan las actividades 9 y 3. Se vuelve a leer el texto de la sesión anterior, pero esta vez de forma grupal. Después se explica el pretérito perfecto simple. Se resuelven dudas y haremos ejercicios sobre ello.
  - Sesión 12. Después de todas las lecturas, mitología y gramática, en esta sesión resolvemos todas las dudas que tenga el alumnado sobre estos temas. Al terminar de resolver las dudas, el alumnado puede leer, si lo desea, las leyendas de nuevo de forma individual.
  - Sesión 13. En la decimotercera sesión, realizamos la actividad 12, que consiste en crear una maqueta de un dios griego. Esta maqueta se realizará en 2 grupos de 3 personas y uno de 4
  - Sesión 14. En esta sesión, continuamos con la actividad 12, donde cada grupo sale y presenta su maqueta, explicando qué dios es y su historia.
  - Sesión 15. En esta sesión, vamos a realizar la actividad 13, que consiste en crear una leyenda de forma individual sobre cualquier fenómeno. Luego se entrega al docente y se hace una recopilación de leyendas, que van a ser escaneadas para crear un libro de leyendas.
- Semana 4:
  - Sesión 16. En esta sesión, haremos la actividad 14. Vemos la primera parte de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo*.

- Sesión 17. En esta sesión, continuaremos con la actividad 14, que es ver la película de la sesión anterior: *Percy Jackson y el ladrón del rayo*.
- Sesión 18. En esta última sesión, se hace un pequeño debate sobre la película de la actividad 14 y el alumnado realiza la autoevaluación de su aprendizaje.

#### 4.7. Evaluación

La evaluación de esta unidad didáctica se llevará a cabo a través de una observación directa por parte del docente usando una rúbrica y una autoevaluación para el alumnado sobre su propio aprendizaje a través de una lista de control.

La rúbrica, con la que el docente evalúa, es la siguiente:

	Excelente (5)	Muy bien (3)	Bien (2)	Insuficiente (0)
Trabajo en Equipo	Todos los integrantes del grupo participan en la elaboración de las actividades y tienen clara sus funciones.	Todos los integrantes del grupo participan en la elaboración, pero no están claras sus funciones	No todos los integrantes del grupo participan. Algunos tienen una actitud pasiva.	No hay organización ni actitud activa.
Participación	El estudiante participa en clase y expone sus dudas. Tiene un espíritu crítico.	El estudiante participa en clase, pero no tiene un espíritu crítico.	El estudiante participa poco, sin tener espíritu crítico.	El estudiante no participa.
Presentación	El estudiante entrega la tarea y/o la actividad completa en la fecha indicada.	El estudiante entrega la tarea y/o la actividad con retraso, pero completa.	El estudiante entrega la tarea y/o la actividad con retraso, pero incompleta.	El estudiante no entrega la tarea y/o la actividad.
Gramática	El estudiante utiliza de manera correcta la gramática	El estudiante utiliza de manera incorrecta la gramática, pero se implica en su uso.	El estudiante utiliza de forma incorrecta el vocabulario mitológico.	El estudiante no utiliza el vocabulario mitológico.

Vocabulario	El estudiante utiliza de manera correcta el vocabulario mitológico.	El estudiante utiliza de manera incorrecta el vocabulario mitológico, pero tiene motivación por usarla	El estudiante utiliza de forma incorrecta el vocabulario mitológico	El estudiante no utiliza el vocabulario mitológico.
-------------	---	--	---	---

La rúbrica evalúa por parte del docente, aquellos aspectos que son difíciles de interpretar por parte del alumnado, como puede ser el espíritu real del equipo, la participación individual del alumnado, la presentación de sus trabajos y el nivel de aprendizaje del vocabulario y la gramática que hemos desarrollado en clase.

La tabla de control, que es una autoevaluación por parte del alumnado es la siguiente:

Autoevaluación	Muy bien	Bien	Debo mejorar
Uso de forma correcta el pretérito perfecto simple.			
Uso correctamente el vocabulario mitológico.			
Escribo de forma correcta mis actividades.			
Uso y gestiono las TIC de forma satisfactoria.			
Tengo buena actitud con mis compañeros.			
Muestro interés por el tema y con las actividades.			

Esta lista de control hace que el alumnado se evalúe a sí mismo, algo que es novedoso en las aulas. En esta autoevaluación hay ítems sobre la actitud, la participación y sobre la precepción introspectiva del aprendizaje del alumnado.

Aunque esta unidad didáctica tiene evaluación, el propósito de la misma es el aspecto lúdico, por lo que evaluar al alumnado con una tabla de control y una rúbrica es una forma de novedosa de determinar el nivel de adquisición de conceptos que el alumnado al finalizar la misma. Hoy en día los conocimientos del alumnado se evalúan a través de exámenes o pruebas, así que evaluar de forma continua y diaria, hace que el alumnado se entregue al aprendizaje autónomo e independiente.

## 5. CONCLUSIONES

En este trabajo, se ha diseñado una unidad didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del pretérito perfecto simple en un nivel A2-B1 de español como lengua extranjera. Este diseño ha sido motivador, pero desarrollado con gran esfuerzo, ya que la búsqueda bibliográfica para el marco teórico ha supuesto una difícil tarea. La unidad didáctica se ha diseñado para que el alumnado aprenda de forma lúdica e interdisciplinar los contenidos que están en el currículo.

Para que esta unidad didáctica no sea difícil y tediosa para el alumnado, se debe incentivar la lectura, con la finalidad de que no se vea dicha actividad como algo obligatorio. Los docentes debemos proporcionarle al alumnado unas técnicas que usen con la lectura, para dejar de verla como una actividad aburrida. Aunque las actividades tengan una evaluación, incidimos más en el aspecto lúdico de las mismas. Estas actividades y leyendas, aunque sean para el nivel A2-B1, pueden ser utilizadas en cualquier nivel, tanto educativo como de idioma según el MCER.

Un aspecto que justifica el uso de textos narrativos como leyendas y cuentos en el aula de lengua extranjera, como se ha mencionado anteriormente, es la motivación del alumnado hacia estos relatos. Un alumno que encuentra atractiva una actividad, da la totalidad de su actitud positiva hacia su aprendizaje, lo que significa que un alumno aprende mejor cuando se involucra en su propio aprendizaje, no solo con las actividades, sino también con la lectura.

En mi opinión, me gustaría señalar que muchas de estas actividades las he llevado a cabo en mi corto periodo docente como profesor particular de lengua materna. Todas las actividades son atractivas para el alumnado, y cuando estos se interesan por las mismas, el aprendizaje es correcto y satisfactorio, no solo por el entusiasmo que despierta lo diferente, sino los resultados que los alumnos tienen en sus exámenes. Este máster, y en concreto este trabajo puede servir de base para mi posterior formación o en mi práctica docente.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- APONTE-BUITRAGO, A. L. (2014). El texto narrativo para fortalecer la competencia comunicativa del ELE. *Rastros Rostros*, 16 (30), pp. 44-55.
- BARNATHAN, M. (productor) y COLOMBUS, C. (director). (2010). Percy Jackson y el ladrón del rayo [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 1492 Pictures.
- BETTELHEIM, B. y ZELAN, K. (2001). *Aprender a leer*. Barcelona: Crítica.
- BORGES, J. L. (1998). *Borges Oral*. Madrid: Editorial Alianza, p. 4.
- BYRAM, M., NICHOLS, A. y STEVENS, D. (2001). *Developing Intercultural Competence in Practice*. Clevedon: Multilingual Matters.
- CABALLERO, F. (1867). *La mitología contada a los niños e historia de los grandes hombres de la Grecia*. Barcelona: Editorial Juan Bastinos e Hijo.
- CLEMENS, R. y MUSKER, J. (productores y directores). (1997). *Hércules* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Diccionario de términos clave de ELE: Competencia Comunicativa* [En línea]. Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm) [Consultado 13/06/2017].
- ENCINAS REGUERO, M. C. (2015). Las adaptaciones de los clásicos griegos para niños y jóvenes. *Retos en la adquisición de las literaturas y de las lenguas en la era digital*, Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia, pp. 231- 234.
- ESCALANTE, D. T. y CALDERA, R. V. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere, la revista venezolana de educación*, 12 (43), Mérida: Venezuela, pp. 669-678.
- ESTEBAN, E. (s.f.). *Leyendas cortas con valores. Mitología para niños*. [En línea]. Disponible en: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/leyendas-cortas-con-valores-mitologia-para-ninos/> [Consultado 13/06/2017].

- GARCÍA-MANSO, A. (2016). *Mitología para niños: el relato fabuloso grecolatino según Fernán Caballero*. Epos: Revista de filología, 32, pp. 101-114.
- GARCÍA SURALLES, C. (1993). *El cuento tradicional en Primaria*. Revista Universitaria de Formación del Profesorado, 18, pp. 101-102.
- HUIZINGA, J. (1987). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial, p. 144.
- INSTITUTO CERVANTES (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Madrid.
- Leyendas. (3 de abril de 2013). Importancia.org. [En línea]. Disponible en: <https://www.importancia.org/leyendas.php> [Consultado 13/06/2017].
- LOPEZ, A., ENCABO, E., MORENO C. y JEREZ, I. (2003). *Cómo enseñar a través de los mitos. La Didáctica de la Lengua y la Literatura en una fábula alegórica*. Didáctica (Lengua y Literatura), (15), pp. 121-138.
- PARDO, B. (25 de noviembre de 2017). Gran Bretaña recomienda estudiar español tras el Brexit. ABC. Recuperado de: [http://www.abc.es/cultura/abci-gran-bretana-recomienda-estudiar-espanol-tras-brexit-201711230308\\_noticia.html](http://www.abc.es/cultura/abci-gran-bretana-recomienda-estudiar-espanol-tras-brexit-201711230308_noticia.html) [Consultado 13/06/2017].
- PARICIO, M. S. (21 de enero de 2014). *Competencia intercultural en la enseñanza de las lenguas extranjeras*. Porta Linguarum, (21), pp. 215-217.
- RAMÍREZ GALLEGO, M. (2017). *La utilización de los cuentos en el aula de inglés en Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado). Jaén: Universidad de Jaén. Disponible en: [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5544/1/Ramrez\\_Gallego\\_Mario\\_TFG\\_Educacin\\_Primarya.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5544/1/Ramrez_Gallego_Mario_TFG_Educacin_Primarya.pdf) [Consultado 13/06/2017].
- VÉLEZ, L. (25 de febrero de 2015). Atenea y la tela de araña. Guiainfantil.com. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/atenea-y-la-tela-de-arana-cuentos-cortos-para-ninos/> [Consultado 13/06/2017].

———, (13 de febrero de 2015). El caballo de Troya. Guiainfantil.com. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/el-caballo-de-troya-leyendas-cortas-de-la-mitologia-griega/> [Consultado 13/06/2017].

———, (17 de abril de 2015). El talón de Aquiles. Guiainfantil.com. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/el-talon-de-aquiles-leyendas-cortas-de-la-mitologia-para-ninos/> [Consultado 13/06/2017].



## 7. ANEXOS

### *Anexo I*

#### **ATENEA Y LA TELA DE ARAÑA**

Aracne era la hija de un tintorero de la región de Lidia. Además de ser una muchacha muy hábil con el telar, era también un poco vanidosa y se pasaba los días presumiendo de lo bien que tejía. Era cierto que tejía bien; lo hacía tan bien que mercaderes de todo el mundo iban a su casa a comprarle sus creaciones en el telar y sus telas. Pero no era tan buena como ella se pensaba.

Uno de esos días que Aracne se creía la mejor del mundo con el telar se le ocurrió decir que era incluso más hábil que la propia diosa Atenea. Y claro, la diosa se enfureció porque nadie, pero nadie, es capaz de ser mejor que Atenea en cuestión de manualidades, que para algo es una diosa. Así que Atenea bajó del Olimpo y se encaró con Aracne.

- ¡Cómo te atreves a decir que eres mejor tejedora que yo!- le dijo la diosa Atenea a Aracne.

- ¡Porque soy mejor que tú y cuando quieras te lo demuestro!- contestó Aracne.

Así que decidieron solucionar la discusión con una competición de telares para ver quién de las dos hacía la creación más bonita en el telar. Se pasaron varios días tejiendo, no comían, no se iban a dormir, no descansaban. Y cada una en su telar se esforzaba por tejer el dibujo más bonito. Finalmente lo terminaron y la verdad es que la diosa Atenea se llevó una sorpresa.

Aracne había tejido un dibujo precioso que representaba a todos los dioses olímpicos de forma muy realista, así que la diosa Atenea se enfadó y no quiso dar su brazo a torcer.

- El mío es más bonito- decía Atenea. Y como era una diosa nadie se atrevió a llevarle la contraria.

Pero todos sabían que el dibujo de Aracne era más bonito. También lo sabía Atenea, que se lo tomó tan mal que convirtió a Aracne en una espantosa araña peluda. Hasta entonces nunca antes había habido una araña en el mundo, pero toda la

gente se asustó muchísimo al ver a la muchacha convertida en araña. Cuando la gente vio lo que había pasada, le pidieron a Atenea que suavizara un poco el castigo y al final a la diosa le dio un poco de pena y se le ablandó el corazón.

Así que decidió recompensar a la joven Aracne, que ahora era una araña peluda, dejándole que pasara el resto de su vida haciendo lo que más le gustaba hacer, que era tejer. Y así fue como las arañas empezaron a tejer su tela de araña y nunca, nunca se paran de tejerla.

*Anexo II*

Preguntas sobre la leyenda “Atenea y la tela de araña”:

1. ¿De qué trata la leyenda?
2. ¿En qué se transforma Aracne?
3. ¿Atenea hizo bien o mal?
4. ¿Qué otro título pondrías a esta leyenda?
5. ¿Crees que Atenea y Aracne podrían haber solucionado todo de otra forma?
6. ¿Quién es Atenea?
7. ¿Quién es Aracne?
8. ¿Dónde se desarrolla la leyenda?

*Anexo III*

**El pretérito perfecto simple es el tiempo verbal que se usa para describir hechos pasados que han terminado.**

		1ª conjugación	2ª conjugación	3ª conjugación
<b>Singular</b>	1ª persona	Bail-é	Com-í	Part-í
	2ª persona	Bail-aste	Com-iste	Part-iste
	3ª persona	Bail-ó	Com-ió	Part-ió
<b>Plural</b>	1ª persona	Bail-amos	Com-imos	Part-imos
	2ª persona	Bail-asteis	Com-isteis	Part-isteis
	3ª persona	Bail-aron	Com-ieron	Part-ieron

*Anexo IV*

Completa estas frases con el verbo en pretérito perfecto simple:

1. Antes de empezar, Aracne ..... (recoger) su taller.
2. Ulises ..... (rescatar) a Helena.
3. Atenea ..... (enfadarse) con Aracne.
4. Paris ..... (disparar) su flecha al talón de Aquiles.
5. El caballo de madera ..... (entrar) por la puerta de la muralla.
6. Yo ..... (comer) sopa ayer.
7. ¿Le ..... (devolver) el bolígrafo a Luis?
8. Pedro y yo ..... (cantar) toda la noche.
9. ¿Quiénes ..... (ir) a la fiesta?
10. Vosotros ..... (dormir) bien en esa cama.

Completa la siguiente tabla con el verbo *cantar*:

		1ª conjugación	2ª conjugación	3ª conjugación
<b>Singular</b>	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			
<b>Plural</b>	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			

*Anexo V*

¿Qué hizo Adrián esta semana? Escríbelo usando el pretérito perfecto simple:

- Lunes: Visitar a sus abuelos.
- Martes: Hacer deberes.
- Miércoles: Cantar con el coro.
- Jueves: Tocar la flauta travesera
- Viernes: Ir al cine.

- -----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Completa la siguiente tabla con el verbo *correr*:

		1ª conjugación	2ª conjugación	3ª conjugación
<b>Singular</b>	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			
<b>Plural</b>	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			

**Anexo VI**

Escribe 10 oraciones con el verbo en pretérito perfecto simple:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.

Completa la siguiente tabla con el verbo *salir*:

		1ª conjugación	2ª conjugación	3ª conjugación
Singular	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			
Plural	1ª persona			
	2ª persona			
	3ª persona			

## *Anexo VII*

### **EL TALÓN DE AQUILES**

Aquiles fue uno de los héroes griegos más famosos. Participó en la guerra de Troya junto con Ulises y con muchos otros guerreros dispuestos a rescatar a la bella Helena y todos los troyanos huían aterrorizados en cuanto veían aparecer a Aquiles por el campo de batalla. Y es que él era, con mucho, el guerrero más fuerte, feroz y valiente de todos los griegos.

La enorme fuerza de Aquiles provenía de su madre, Tetis, una ninfa del mar que era inmortal. Todos tenían miedo de Aquiles, pero era porque no conocían el secreto de su debilidad. Aquiles tenía un secreto desde el día de su nacimiento y lo mantenía muy oculto porque podía costarle la vida.

Cuando Aquiles nació su madre Tetis estaba preocupada por el bebé. Tetis era un ser inmortal, pero el papá de Aquiles, Peleo, no lo era. Así que el niño no estaba totalmente protegido. Como Tetis quería que su niño fuera invulnerable, nunca se hiciera ninguna herida y nunca pudiera morir, cogió al niño y lo bañó en las aguas de un lago que daba la inmortalidad.

¿Estaba ya protegido Aquiles? De ninguna manera, porque Tetis tenía que agarrar al bebé por alguna parte de su cuerpo para que no se ahogara mientras lo sumergía en las aguas inmortales. Y fue precisamente por el talón por donde estaba sujetando al niño. Así que esa parte del cuerpo de Aquiles era la única por donde le podían hacer daño.

Este secreto solo lo sabían Aquiles y su madre Tetis, por lo que el héroe griego era capaz de correr cualquier riesgo sabiendo que no tenía peligro de hacerse daño ni de morir. Hasta que un día Aquiles desveló el secreto a uno de sus amigos, su amigo se lo dijo a otro amigo, el amigo del amigo a otro y así corrió la voz de que Aquiles en realidad no era invencible.

Y fue un gran error contar ese secreto tan importante, porque al final los troyanos se enteraron de cómo podían acabar con el temible Aquiles y utilizaron la información que tenían. En un combate, un troyano lanzó una flecha con mucha puntería, tanta



puntería que acertó en el talón y Aquiles murió. No le quedó más remedio que subir al Olimpo con los dioses para ver cómo terminaba aquella guerra de Troya.

*Anexo VIII*

Preguntas sobre la leyenda “El talón de Aquiles”:

1. ¿De qué trata la leyenda?
2. ¿Cuál era el punto débil de Aquiles?
3. ¿Qué solución pondrías al punto débil de Aquiles?
4. ¿Qué otro título pondrías a esta leyenda?
5. ¿Crees que Aquiles podría haberse salvado?
6. ¿Quién es Aquiles?
7. ¿Quién es Paris?
8. ¿Dónde se desarrolla la leyenda?

*Anexo IX*

Ejemplo de preguntas del trivial mitológico:

1. ¿Quién es el dios de la guerra?

- a) Hades
- b) Ares
- c) Poseidón

2. ¿Quién vive en El Inframundo?

- a) Hades
- b) Zeus
- c) Afrodita

3. ¿Quién es la patrona de Atenas?

- a) Afrodita
- b) Atenea
- c) Hera

4. ¿Quién es la diosa de la belleza?

- a) Hera
- b) Perséfone
- c) Afrodita

5. ¿Quiénes son los tres dioses hermanos?

- a) Ares, Zeus y Hera
- b) Afrodita, Zeus y Hades
- c) Hades, Zeus y Poseidón

## *Anexo X*

### **EL CABALLO DE TROYA**

Hace mucho tiempo sucedió la primera guerra que fue la guerra de Troya. Griegos y troyanos se enfrentaron por Helena, la mujer más bonita del mundo. Helena era griega, pero un príncipe troyano se enamoró de ella y se la llevó a Troya. Unos dicen que el príncipe troyano la raptó, mientras que otros aseguran que fue Helena la que quiso irse a Troya.

Eso nadie lo sabrá. Lo que sí sabemos es que entonces comenzó la famosa guerra de Troya. Los griegos juntaron todos sus barcos que eran más de mil y navegaron hasta Troya pensando que podrían entrar en la ciudad en unos pocos días y llevarse de vuelta a Helena. Pero nada de eso, porque los troyanos eran valientes guerreros y no se lo pusieron nada fácil a los griegos. Así estuvieron luchando durante 10 largos años.

Griegos y troyanos estaban deseando que se terminara ya la guerra, pero ninguno conseguía la victoria. Si los griegos conseguían entrar en la ciudad, entonces ganaban la guerra y Helena se volvía a su casa. Pero si no lo conseguían, Helena se quedaba en Troya. ¿Qué pasó al final? Pasó que los griegos siempre consiguen lo que se proponen porque nunca pierden la esperanza y luchan hasta el final. Fue a Ulises al que se le ocurrió la gran idea y gracias a él consiguieron entrar en la ciudad.

Ulises y el resto de los griegos construyeron un enorme caballo de madera sin que los troyanos se dieran cuenta. El caballo llevaba truco porque hicieron un agujero en la barriga del caballo y allí se metieron muchos guerreros. Luego dejaron el caballo con la tripa llena de griegos a la entrada de Troya. Los troyanos pensaron que los griegos se habían rendido y se habían vuelto a su casa, pero no era así. Allí estaban todos escondidos en la barriga del caballo.

Pensando que el caballo era un regalo de los griegos para los dioses, los troyanos metieron aquella enorme construcción de madera en la ciudad. Y cuando todos en Troya celebraban la supuesta victoria, los griegos aprovecharon su despiste para salir de la barriga del caballo de madera y recuperar Helena. Y con este truco del ingenioso Ulises fue como los griegos ganaron la guerra de Troya.

## *Anexo XI*

Preguntas sobre la leyenda “El caballo de Troya”:

1. ¿De qué trata la leyenda?
2. ¿Qué animal era de madera?
3. ¿Hicieron los griegos lo correcto?
4. ¿Qué otro título pondrías a esta leyenda?
5. ¿Crees que la guerra de Troya podría haberse solucionado de otra forma?
6. ¿Quién es Ulises?
7. ¿Quién es Helena?
8. ¿Dónde se desarrolla la leyenda?