



**ULPGC**  
Universidad de  
Las Palmas de  
Gran Canaria

**FTI**  
FACULTAD DE  
TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

*Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*

*Facultad de Traducción e Interpretación*

# Un viaje mítico por España a través de la figura de Hércules

Curso 2023 - 2024

*Máster Universitario en Español y su Cultura: Desarrollos  
Profesionales y Empresariales*

**Tutor:**

Gregorio Rodríguez Herrera

**Alumna:**

Julia Quesada Álamo

## INFORME DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTAR EL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

### DATOS DEL TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

PRIMER APELLIDO: RODRÍGUEZ	SEGUNDO APELLIDO: HERRERA	NOMBRE: GREGORIO
----------------------------	---------------------------	------------------

DEPARTAMENTO: FILOLOGÍA HISPÁNICA, CLÁSICA Y DE ESTUDIOS ÁRABES Y ORIENTALES	CENTRO: FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
--	---

### AUTORIZA:

La presentación del Trabajo de Fin de Título: Un viaje mítico por España a través de la figura de Hércules.

realizado por:

PRIMER APELLIDO: QUESADA	SEGUNDO APELLIDO: ÁLAMO	NOMBRE: JULIA
--------------------------	-------------------------	---------------

Las Palmas de Gran Canaria, 20 de mayo de 2024  
Firma del Tutor del Trabajo

Fecha de Entrega de la Autorización y del  
ejemplar del Trabajo de Fin de Título

\_\_\_\_\_

### SRA. DECANA DE LA FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Se deberá entregar solo una copia digital del TFT (**SIN** copia en papel) en formato PDF en el campus virtual.
2. **IMPORTANTE:** No se debe enviar esta autorización por separado, para que el tutor la firme, y después insertarla en el trabajo, sino que debe enviarse a la firma del tutor ya insertada en la copia del TFT, justo entre la portada y el resto del TFT.

## **Resumen**

La cultura clásica, y especialmente la mitología, ha ganado mucha popularidad a lo largo de estos últimos años debido a dos motivos fundamentales: la implementación de la asignatura de Cultura Clásica en la LOGSE y la vasta creación de productos basados en la mitología clásica, como películas, cómics o videojuegos. Este Trabajo de Fin de Máster pretende aprovechar esa popularidad para presentar una unidad didáctica basada en la mitología. Esta propuesta tendrá como eje principal el personaje mitológico de Hércules, que es un claro ejemplo de un héroe clásico, y su vinculación con la geografía española. Así, utilizaremos los mitos vinculados a la geografía que hoy ocupan España y sus antiguas posesiones en el norte de África para, bajo la estructura de un viaje desde los Pirineos hasta las islas Canarias, enseñar lengua y cultura española a estudiantes de ELE de un nivel avanzado.

Para ello, combinaremos unas nociones básicas de cultura clásica con el objetivo de conocer y aprender mejor la española, mediante metodologías propias de la lingüística aplicada, para así buscar soluciones a problemas en el aula. Específicamente, se utilizará un método de investigación en acción y, dado que no cuenta con una aplicación piloto en el aula, ofreceremos el diseño de material didáctico con el que esperamos mejorar la formación dentro del ámbito de la cultura clásica y española en la clase de ELE, así como competencias propias del aprendiente de español, y que podrá ser útil para otros docentes o creadores de materiales que busquen recursos para sus clases.

**Palabras clave:** ELE, mitología clásica, Hércules, cultura hispana.

## **Abstract**

Classical culture, and especially mythology, has gained much popularity in recent years due to two main reasons: the implementation of the subject of Classical Culture in the LOGSE and the vast creation of products based on classical mythology, such as films, comics or video games. This master's degree dissertation aims to take advantage of this popularity to present a didactic unit based on mythology. This proposal will have the mythological character of Hercules as its protagonist, who is a clear example of a classical hero, and his relationship with the Spanish geography.

Thus, we will use the myths related to the geography which are part of Spain nowadays and its former possessions in North Africa to teach the Spanish language and culture to

ELE advanced students, under the structure of a journey from the Pyrenees to the Canary Islands.

In order to do this, we will combine some basic notions of classical culture with the objective of getting to know and learn the Spanish culture better through methodologies related to applied linguistics, in order to seek solutions to problems in the classroom. Specifically, we will use an action research method and, since it does not have a pilot application in the classroom, we will offer the design of didactic material with which we hope to improve training in the field of classical and Spanish culture in the ELE classroom, as well as the competence of the Spanish learner, and that may be useful for other teachers or creators of materials who seek resources for their classes.

**Keywords:** ELE, classical mythology, Hercules, Hispanic culture.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. PERTINENCIA E INTERÉS DEL TEMA.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DEL TFM.....</b>	<b>2</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1. METODOLOGÍA .....</b>	<b>3</b>
<b>2.2. CULTURA CLÁSICA Y LA CLASE DE ELE .....</b>	<b>4</b>
2.2.1. Cine.....	4
2.2.2. Cómics .....	5
2.2.3. Videojuegos.....	6
2.2.4. Arte .....	6
2.2.5. Marcas.....	7
2.2.6. Equipos de fútbol.....	8
2.2.7. Vocabulario.....	9
<b>2.3. MITOLOGÍA: HÉRCULES.....</b>	<b>10</b>
<b>3. UNIDAD DIDÁCTICA .....</b>	<b>12</b>
<b>3.1. DESTINATARIOS .....</b>	<b>12</b>
<b>3.2. OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3.3. DESTREZAS Y CONTENIDOS.....</b>	<b>13</b>
<b>3.4. METODOLOGÍA .....</b>	<b>15</b>
<b>3.5. MATERIALES Y RECURSOS.....</b>	<b>15</b>
<b>3.6. TEMPORALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES .....</b>	<b>16</b>
<b>3.7. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES: MATERIAL PARA EL DOCENTE .....</b>	<b>17</b>
<b>3.8. EVALUACIÓN .....</b>	<b>44</b>
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>46</b>
<b>5. REFERENCIAS.....</b>	<b>48</b>
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>52</b>

## Índice de figuras

Figura 1: "Hércules levantando el túmulo de Pyrenne", pintado por Néstor de la Torre..	7
Figura 2: escudo del equipo Cádiz F. C. ....	8
Figura 3: Escudo del equipo Aris de Salónica.....	9
Figura 4: escudo del equipo Apollon Kalamarias.....	9
Figura 5: diseño realizado con la plataforma educativa Canva.....	20
Figura 6: escudo de la comunidad autónoma de Andalucía.....	28
Figura 7: estatua de Hércules separando las columnas, Ceuta.....	28
Figura 8: mapa sobre la presencia española en el África noroccidental.....	31
Figura 9: escudo del Atlético Tetuán.....	32

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. PERTINENCIA E INTERÉS DEL TEMA

Es comúnmente sabido que la cultura clásica es una de las bases de nuestra cultura actual. El legado de la cultura clásica se encuentra en nuestro día a día, pues buena parte de nuestra vida gira en torno a elementos que fueron conceptualizados durante esa época y, gracias a ellos, tenemos hoy en día la cultura que tenemos.

¿Con qué contribuyeron, exactamente, los clásicos a la nuestra sociedad? Stephanie L. Budin dice que la cultura occidental contiene numerosos elementos que vienen de su cultura, empezando por la lengua. Hay muchos términos que se siguen usando hoy en día provenientes de dioses, personajes o conceptos de esa sociedad, como el término “amor platónico”, que deriva de Platón, quien contrastaba el amor sexual con el amor no erótico (2004, p. 4). También recoge la aportación que hicieron a la literatura moderna, pues los géneros principales (como el drama) nacieron en la antigua Grecia (2004, p. 4).

Asimismo, la arquitectura y el arte fueron otras disciplinas que influyeron en la cultura occidental (Budin, 2004, p. 5); creaciones que muchas veces nos preguntamos cómo es posible que, en esa época, fueran capaces de ser construidas, no solo por su belleza, sino también por su complejidad. La ciencia, a su vez, es una de las mayores contribuciones de los griegos: “not only did the Greeks provide us with many of the tools and theories used in modern science; they also gave us many of the names we use in our studies” (Budin, 2004, p. 6). Son muchos los descubrimientos e instituciones surgidas en esta época los que han definido el transcurso de la historia.

No obstante, de todas esas aportaciones nos vamos a centrar en una sola de sus vastas creaciones: la mitología. Esta, según Alfonso Reyes, es “el conjunto de leyendas tradicionales en que la imaginación primitiva ha recogido sus nociones, sus sueños y sus experiencias respecto al mundo natural y al mundo sobrenatural” (1964, p. 5). Aunque muchos pueblos primitivos han creado diferentes mitologías que responden a cada una de sus realidades, vamos a centrarnos en la clásica. Esta se transmitía de forma oral y en forma de cuentos o “mitos” (Reyes, 1964, p. 5). El mito es, según Carlos García Gual,

“un relato, una narración, que puede contener elementos simbólicos, pero frente a los símbolos o a las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una historia” (2013).

Los mitos tenían sus protagonistas, ya que muchos personajes diferentes fueron creados para dar vida a estas historias. Estos son “seres extraordinarios, fundamentalmente seres divinos, ya sean dioses o figuras emparentadas con ellos, como los héroes de la mitología griega” (Gual, 2013). Estos personajes siguen teniendo relevancia actualmente, pues han dado inspiración a innumerables creaciones culturales modernas. Este trabajo va a enfocarse en un personaje, en concreto un héroe, en torno al cual girarán diversas actividades: Hércules.

En palabras de Alain Verjat, “el héroe nace a partir de los mismos mitos y se constituye, progresivamente, en aspiración o modelo de conducta a seguir” (1989, p. 118). Los héroes son seres a los que aspiramos a parecernos y estos van adaptando su significado al marco histórico-cultural de cada época (1989, p. 120). A lo largo de la historia, narraciones sobre héroes han sido contadas, provocando esa admiración, interés y popularidad entre toda clase de públicos. Por este motivo, pensamos que es muy interesante y atractivo para los alumnos que sigan las hazañas de Hércules, quien tiene una relación directa con España, pues muchos de sus mitos se sitúan en ese país:

Hércules, en efecto, mucho más que ningún otro héroe de la Antigüedad, pasaba por haber vivido en suelo peninsular varias de sus más legendarias gestas, ya que en España, a decir de algunas de las fuentes clásicas, había tenido lugar el muy conocido relato de la separación de los montes Caspe y Abila que había dado forma al estrecho de Gibraltar y a las “Columnas de Hércules”<sup>3</sup>, y el décimo de sus “trabajos” que estaba directamente relacionado con el robo de los bueyes y la muerte de Gerión, cruel tirano de Tartessos, que había tenido lugar en una remota región de la lejana Hesperia (Trasancos, 2010, p. 218).

Aprovecharemos una serie de hazañas que este héroe realiza en España para hacer un recorrido a través del país. Estas proezas se especificarán en el punto 2.3. de este trabajo (Mitología: Hércules).

## **1.2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DEL TFM**

El objetivo principal de este TFM es proporcionar materiales didácticos atractivos para la enseñanza de ELE en niveles avanzados relacionados con la mitología. Los objetivos específicos que persiguen las actividades de esta unidad didáctica son los siguientes:

- Obtener unos conocimientos básicos sobre mitología clásica, así como de historia y geografía de España.



- Desarrollar, especialmente, la competencia sociocultural, gramatical y discursiva de los estudiantes, al igual que las cuatro destrezas de la lengua.
- Conocer la figura de Hércules y su importancia tanto en la cultura clásica como en la cultura contemporánea actual.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. METODOLOGÍA**

Como hemos comentado anteriormente, la cultura clásica es una de las bases de nuestra cultura actual. Por ello, consideramos que, en la clase de ELE, los aprendientes deberían tener unas nociones básicas de esta para entender mejor la cultura española. Para paliar esta situación, vamos a aplicar el método de la lingüística aplicada, que busca la solución de problemas en el aula. Se pretende que los alumnos europeos y asiáticos de nivel avanzado consigan adquirir unos conocimientos básicos sobre mitología. En esta unidad didáctica, nos enfocaremos en el personaje de Hércules y en varios de sus mitos, explicando a su vez parte de la geografía e historia de España de una manera atractiva para los aprendientes. Del mismo modo, en algunas ocasiones generalizaremos e implementaremos actividades relacionadas con otros personajes y aspectos de la mitología clásica.

Específicamente, vamos a usar un método de investigación en acción que no va a llevarse al aula; nos centraremos en proponer y crear material didáctico con el que esperamos mejorar la formación dentro del ámbito de la cultura clásica en la clase de ELE, y que podrá ser útil para otros docentes o creadores de materiales que busquen inspiración para sus clases.

Por otra parte, esta unidad didáctica utilizará metodologías activas y las nuevas tecnologías, que serán esenciales para realizar ciertas tareas para las cuales necesitarán dispositivos tecnológicos (pizarra digital, tabletas o portátiles). A su vez, esta unidad didáctica se basará en Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), pues ha sido ampliamente aceptado como una guía internacional para describir y evaluar las competencias lingüísticas. En concreto en la enseñanza de ELE, el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) servirá de orientación para crear los contenidos que proporcionará este plan didáctico dirigido a estudiantes de C1.

Asimismo, el PCIC promueve la necesidad de enseñar la cultura española y de los países hispanos, de modo que recurriremos a este tema en este TFM enfocándonos en España. Concretamente, el PCIC contiene tres inventarios destinados a la cultura: *Referentes culturales*, *Saberes y comportamientos socioculturales* y *Habilidades y actitudes interculturales*:

El desarrollo de la dimensión cultural en estos tres inventarios incorpora el tratamiento de aspectos que, si bien no son estrictamente lingüísticos, tienen relación directa con la lengua en su proyección comunicativa. Estos aspectos permiten al alumno el acceso a una realidad nueva sobre una base amplia e integradora en la que se imbrican los conocimientos, las habilidades y las actitudes que conforman un modo de *competencia intercultural* (1997 – 2024).

## **2.2. CULTURA CLÁSICA Y LA CLASE DE ELE**

La cultura clásica ha ganado popularidad a lo largo de estos últimos años gracias a la LOGSE y la instauración de la asignatura de Cultura Clásica en la enseñanza secundaria obligatoria. Además, como afirma Gómez, el auge de la cultura clásica se justifica gracias a los productos que se producen con temática griega, bien sean películas, cómics o incluso videojuegos:

Although official data are not available, it can be said that Classical Culture is a popular subject, and this popularity has undoubtedly been helped by the increase and success of contemporary, youth-oriented products that make extensive use of mythology, such as Rick Riordan's *Percy Jackson* novels, or the recent films with mythological themes, which have created expectations among learners (2021, p. 122).

Es por ello por lo que los jóvenes del siglo XXI con edades comprendidas entre los quince y treinta y cinco años tienen muchos más conocimientos sobre mitología clásica que sus antecesores del siglo XX. Esto puede explicar el hecho de que en la prensa se usen cada vez más términos relacionados con la mitología (Gómez, 2021, p. 122). Asimismo, la figura de Hércules es una de las más populares en la actualidad, pues “forma parte del conjunto de personajes mitológicos clásicos conocidos por la mayoría de la gente (incluso se utiliza en el lenguaje usual como símbolo de la fuerza)” (García, 1995, p. 9). En los siguientes apartados se explicará brevemente esta influencia en diferentes manifestaciones culturales.

### **2.2.1. Cine**

En cuando a las manifestaciones cinematográficas, que comprenden tanto películas como series, podemos decir que han sido evidentemente influenciadas por la

cultura clásica. Héroes y villanos mitológicos han sido interpretados una y otra vez en la gran pantalla, demostrando su capacidad para emocionar y cautivar a públicos de diferentes edades. Éxitos de cartelera como *Troya* (2004), dirigida por Wolfgang Petersen, *300* (2006), con Zack Snyder como director, o *Clash of the Titans* (1981) y su adaptación de 2010, están basadas en historias míticas o modo de vida de la época clásica, tratadas desde la ficción. Estas películas han tenido un alto reconocimiento y se han convertido en producciones tremendamente populares, de modo que han llegado a ser reconocidas por sus actores protagonistas, por frases que se han convertido en memorables y hasta por sus bandas sonoras. No obstante, el protagonista de este trabajo ha sido modelo para un gran número de obras del cine.

En primer lugar, la generación de principios del siglo XXI creció viendo la película animada de Disney titulada *Hércules* (1997), que cuenta una historia dirigida a un público infantil y cuya banda sonora es muy conocida. Si nos vamos años atrás, específicamente a 1957, vemos que la película *Hércules* dirigida por Pietro Francisci y protagonizada por el famoso actor Steve Reeves tuvo mucho éxito y se considera una de las mejores películas italianas del género peplum (Alfonso, 2014, p. 168). La serie del cineasta Sam Raimi, *Hercules: the legendary journeys*, fue a su vez muy conocida en la época de los noventa, siendo la más exitosa (Alfonso, 2014, p. 101).

### **2.2.2. Cómics**

Los cómics o novelas gráficas ya no solo van dirigidas a un público infantil y juvenil, sino que ya hay muchos dirigidos a adultos. Estos cómics han capturado la esencia de la mitología clásica y han replicado a sus personajes en numerosas ocasiones: los llamados superhéroes, que tienen características que se asimilan a los héroes de la mitología (Alfonso, 2014, p. 72). Por ejemplo, la editorial Marvel, conocida internacionalmente, dispone de muchas historietas sobre superhéroes, al igual que Comic DC, su popular rival. *Wonder Woman* (1941) es una de las heroínas más conocidas de esta última editorial. La “Mujer Maravilla” es una gran guerrera que pertenece a las Amazonas, un pueblo inspirado en las amazonas de la mitología clásica. A su vez, *Aquaman*, quien apareció por primera vez en cómic en el año 1941, describe muy claramente las características del dios de los mares: Poseidón. Este incluso porta un tridente y es rey de las aguas submarinas.

Si nos enfocamos en Hércules, Marvel publica varios tomos de cómics inspirados en él. Para ilustrar, en el cómic *The Incredible Hercules* (2008) se cuentan hazañas de

Hércules tras realizar los doce trabajos, en el que incluso se enfrenta a los famosos Vengadores y protege el Olimpo de varios enemigos (Alfonso, 2014, p. 108). También aparece en *Los Nuevos Vengadores* (2005) como aliado de estos superhéroes, entre otros.

### **2.2.3. Videjuegos**

Los videojuegos son muy populares, especialmente entre jóvenes como producto de entretenimiento. Algunos de los juegos más famosos para diferentes dispositivos tienen como temática la Antigua Grecia y la mitología. Algunos como *God of War* cuentan la historia de Kratos, el personaje principal, quien es traicionado por Ares y debe enfrentarse a diversos seres e individuos de la mitología. Además, el conocido juego *Assassin's Creed* ha sacado recientemente una versión llamada *Odyssey*, que está ambientada en la Antigua Grecia. Cassandra, la protagonista, se embarca en una aventura y participa en la Guerra del Peloponeso.

Aunque en el caso de los videojuegos el personaje de Hércules no sea tan conocido, sí que existen variedad de juegos que lo toman como personaje principal. Entre estos encontramos algunos de estrategia como las diferentes versiones de *12 Labours of Hercules*, además de *Disney's Hercules Action Game*, basado en la película de Disney mencionada en el apartado 2.2.1. dedicado al cine. Además, aparece como personaje secundario en los videojuegos mencionados previamente: *God of War* y *Assassin's Creed Odyssey*. En el caso del juego *God of War*, el personaje principal debe enfrentarse a él para pasar al siguiente nivel. Hércules aparece como un personaje musculoso, imponente, fuerte y usa su fuerza bruta y una serie de armas letales para enfrentarse a su enemigo e intentar derrotarlo.

### **2.2.4. Arte**

Como mencionamos en la introducción de este trabajo, los mismos griegos realizaron una vasta cantidad de obras de arte que siguen siendo modelo de inspiración en la actualidad. Muchos pintores de la Edad Moderna y Contemporánea han creado representaciones sobre mitos clásicos. En el Museo del Prado se encuentran algunos de los famosos cuadros mitológicos de Pedro Pablo Rubens, como “El juicio de Paris” (1638), o “Saturno devorando a un hijo” (1636), pero existen innumerables obras de arte

de talentosos pintores que toman a personajes de la mitología como modelos para sus cuadros.

Hércules, al ser el más grande de los héroes clásicos, cuenta también con diversas representaciones. Francisco de Zurbarán pinta un cuadro de Hércules (en 1634) separando los montes Calpe y Abila y así creando el estrecho de Gibraltar, en el que posteriormente se elevarían las columnas con el lema *non plus ultra*. Néstor de la Torre, por otro lado, es un artista canario que crea una obra acerca de uno de los mitos que vamos a trabajar: el mito de Pyrenne. En el cuadro vemos cómo Hércules está amasando el túmulo de su amada (1909).



Figura 1: "Hércules levantando el túmulo de Pyrenne", pintado por Néstor de la Torre.

### 2.2.5. Marcas

Las marcas pueden convertirse en un recurso altamente eficaz a la hora de crear actividades, pues existen una gran variedad de estas que utilizan el mundo clásico como inspiración para el diseño de sus logos, o incluso para sus propios nombres:

La marca de coche *Clio* es el nombre de la musa protectora de la poesía épica y de la historia; la marca de camiones *Pegaso*, del caballo alado de Hércules; la marca de relojes *Cronos* es el nombre que los griegos daban al dios del tiempo, que devoraba a sus hijos al nacer; la marca de insecticida *Orión* proviene de un gigante cazador; el estropajo *Ajax*, del héroe *Áyax*, el más alto de todos los griegos y el segundo en fuerza, después de Aquiles; el aceite *Minerva*, de la diosa de la sabiduría –que nació de la cabeza de Júpiter–, a quien se le atribuye la creación del olivo, etc (Salazar y Cabezas, 2000, p. 91).

Por otro lado, grandes empresas multinacionales como Nike toman su nombre de la diosa de la victoria, simbolizando de esta manera el espíritu competitivo y el triunfo. Del mismo modo, Amazon recibe su nombre de la región de las Amazonas, tribu de mujeres guerreras. Esta empresa ha crecido mucho en los últimos años debido a la

creciente demanda de productos por internet. La famosa corporación de joyería Pandora toma, a su vez, su nombre de la caja de Pandora, mito clásico.

Conocido popularmente como un personaje fuerte y rudo, no es de extrañar que Hércules cuente con diversas marcas deportivas que usan su nombre. Por ejemplo, Mr. Hércules es una marca de suplementos alimenticios (como proteína en polvo) destinada a aquellas personas que desean aumentar su masa muscular o su fuerza en el gimnasio. Además, hay muchísimos centros deportivos como gimnasios que utilizan su nombre, como el Gimnasio Hércules Sport Center Tenerife, o el Hércules Gym, situado en Playa del Inglés. Estos son dos ejemplos de centros cercanos, pero hay muchísimos más gimnasios en el país y fuera de este que utilizan su nombre.

En definitiva, variedad de nombres de marcas cuyos productos son muy diversos tienen su origen en el mundo clásico.

### **2.2.6. Equipos de fútbol**

A su vez, equipos de fútbol de todo el mundo contienen elementos provenientes de personajes mitológicos para sus nombres y escudos. Sin ir más lejos, en España se encuentran los equipos de fútbol Hércules de Alicante y el Cádiz F.C. En el escudo de este último “se representa al héroe, con la piel del León de Nemea, sujetando dos leones entre medias de las columnas” (Rojo, 2018, p. 42).



*Figura 2: escudo del equipo Cádiz F. C.*

Por otra parte, en otros países han usado a dioses como Ares en el equipo de fútbol Aris de Salónica, en cuyo escudo aparece el propio dios, con su escudo y sentado. “Al ser el dios de la guerra podemos suponer que la elección de llevarle en su escudo se debe al

carácter guerrero del equipo” (Rojo, 2018, p. 42). También encontramos varios equipos que usan el nombre del dios Apolo, como son el *Apollon kalamarias F.C.* o el *Apollon Limassol F.C.*, en cuyos escudos se encuentra la cabeza del dios. En este caso, “la elección por la que se escoge a este dios puede estar en relación con que Apolo es quien porta el laurel y el laurel simboliza la victoria” (Rojo, 2018, p. 42).



Figura 3: Escudo del equipo Aris de Salónica



Figura 4: escudo del equipo Apollon Kalamarias

Como podemos ver, la elección de cada personaje mitológico está muy meditada para que dé una imagen determinada. Esta varía dependiendo de la personalidad del equipo o de los propios creadores y de lo que quieren transmitir. Asimismo, la imagen que dé el escudo tiene el poder de motivar e inspirar tanto a los propios jugadores como a sus seguidores y aficionados.

### 2.2.7. Vocabulario

Una gran variedad de palabras y expresiones cuyo origen reside en la cultura clásica son parte de nuestro lenguaje cotidiano, y muchas veces las usamos sin pensar de dónde provienen realmente. Hay diferentes campos semánticos que contienen estas palabras provenientes de mitos clásicos, como son el campo de la botánica (*anémona, artemisa, narciso...*), el de la zoología (*medusa, tritón...*), el de la medicina (*hermafroditismo, higiene, narcisismo*), o el de la geografía (*Amazonas, Atlas, Europa...*) entre muchos otros (Sun, 2016, pp. 22-25). Sin embargo, a la hora de buscar recursos para la creación de actividades, el campo del deporte puede ser atractivo para los alumnos.

Específicamente, en la prensa deportiva se usan expresiones determinadas para referirse a diferentes aspectos, desde las posiciones de los jugadores hasta otras que se

utilizan para describir cómo se ha desarrollado un partido. Por ejemplo, podemos usar *ariete* en lugar de delantero, o *cancerbero* en lugar de portero. Asimismo, se dice que un equipo ha tenido una *victoria pírrica* cuando esta no se siente como tal debido a las pérdidas que sufrieron, o que ha sido muy difícil meter un gol debido a la *defensa numantina* de un equipo, refiriéndose a que ha sido una defensa tenaz.

Además, existe el adjetivo *hercúleo*, que se define como una persona muy fuerte y musculosa. La Real Academia Española nos presenta como sinónimos de esta palabra las siguientes: fuerte, fornido, robusto, heracleo, fortachón, corpulento, macizo.... Definitivamente, Hércules designa un adjetivo que hace honor a su nombre, perdurando así como un símbolo de grandeza, valentía y lucha.

En pocas palabras, la mitología clásica es una fuente insaciable de recursos para diferentes fines. Hércules es indudablemente un personaje muy conocido de la mitología clásica que forma parte de nuestra cultura y ha influido en ella apareciendo mediante diferentes manifestaciones. Desde el punto de vista del docente, Hércules es un personaje ideal para crear actividades atractivas, en especial para un grupo de estudiantes jóvenes. Todos estos materiales pueden ser utilizados para crear tareas que se podrán llevar posteriormente al aula.

### **2.3. MITOLOGÍA: HÉRCULES**

En este apartado se va a tratar el tema principal en el que se va a basar esta unidad didáctica: la mitología. Específicamente, nos enfocaremos en la figura de Hércules y en algunas de sus hazañas, prestando atención a los viajes que realizó en zonas del territorio español. Pero, ¿por qué Hércules? La respuesta es simple, porque este personaje es “el más grande de los héroes griegos, el que cuenta con mayor número de hazañas, el más fuerte, audaz, esforzado y excesivo en sus gestos, [...] un personaje, a la vez héroe y dios, cuya figura merece muchas páginas en cualquier manual de mitología griega” (Gual, 2003, p. 145). Incuestionablemente, este héroe ha tenido una gran relevancia tanto en el mundo clásico como en nuestros días y es conocido por todo el mundo. Desde su infancia, Hera le persigue y complica su vida por el odio que le guarda, retrasando el nacimiento, enviándole serpientes cuando es un bebé para matarlo, e incluso haciendo que Hércules se vuelva loco y mate a sus hijos y a su esposa. (de Elvira, 2003, pp. 214-216). Es después de este último suceso que el rey Euristeo le manda a hacer los doce trabajos.



La estructura del plan didáctico seguirá un recorrido por España haciendo paradas en sitios relevantes que presentan mitos relacionados con Hércules. Usaremos los siguientes mitos:

- Mito de Pyrenne (Los Pirineos).
- Mito de la Torre de Hércules (A Coruña).
- Mito del robo del ganado de Gerión (Cádiz).
- Mito de las Columnas de Hércules (Gibraltar).
- Mito de Atlas (Marruecos).
- Mito del Jardín de las Hespérides (islas Canarias).

Aunque haya una parada en Marruecos, que actualmente no es territorio español, se justifica porque este territorio estuvo bajo administración española hasta su independencia en 1956 e, incluso, fue denominada como provincia (Protectorado de Marruecos). Cada parada por cada uno de los lugares que forman parte del plan de esta unidad didáctica estará compuesta por una explicación del mito correspondiente y diferentes actividades relacionadas con este.

Hércules es un héroe especialmente conocido por sus proezas, sobre todo por los famosos doce trabajos que le ordena cumplir Hera por medio del rey Euristeo. Estos fueron una forma de redimirse por haber asesinado a su esposa y a sus hijos debido a un ataque de locura que le provocó Hera. Algunos de ellos son muy conocidos, como el de matar al león de Nemea (primer trabajo) o matar a la hidra de Lerna (segundo trabajo), ya que tuvo que enfrentarse a seres monstruosos y, gracias a su fuerza y a su valentía, salió victorioso. Sin embargo, estos mitos, así como la mayoría de sus doce trabajos, no formarán parte del corpus de este trabajo. Solamente el robo del ganado de Gerión (décimo trabajo) y el robo de las manzanas doradas del Jardín de las Hespérides (undécimo trabajo), forman parte de los doce trabajos y del corpus de este TFM, ya que suceden en territorio español. No obstante, algunos de los otros mitos restante pueden estar indirectamente relacionados, como por ejemplo el mito del titán Atlas y su relación con Hércules.

### **3. UNIDAD DIDÁCTICA**

#### **3.1. DESTINATARIOS**

Este plan didáctico está dirigido a una clase de alumnos Erasmus que tienen diferentes nacionalidades europeas y asiáticas y están matriculados en el nivel C1 del Aula de Idiomas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Estos estudiantes tienen edades comprendidas entre los veinte y los veinticuatro años. Entre ellas se encuentran nacionalidades alemanas, francesas, italianas, inglesas y coreanas, entre otras. Aunque este sea el perfil señalado, las actividades que se plantearán posteriormente pueden presentarse en otras zonas de España, no exclusivamente en Gran Canaria, pues el recorrido que seguiremos realiza paradas a lo largo de todo el país. En cuanto al perfil señalado, las actividades podrían plantearse a diferentes públicos, pero no es lo recomendable, ya que algunas actividades tratan la interculturalidad, por lo que se necesitaría una clase de alumnos de diferentes nacionalidades. Por otro lado, estas actividades serán probablemente más atractivas para personas jóvenes que para personas más adultas.

#### **3.2. OBJETIVOS**

Los objetivos específicos de esta unidad didáctica son:

- Mejorar sus competencias culturales, pues esta unidad didáctica se centra en la cultura.
- Adquirir conocimientos sobre el personaje de Hércules y su vinculación con la historia de España.
- Poner en valor la reutilización de la mitología clásica, concretamente la figura de Hércules, tanto en la alta cultura como en la cultura popular.
- Desarrollar sus habilidades en las competencias de la lengua, destacando la interacción y la producción oral.

### 3.3. DESTREZAS Y CONTENIDOS

Esta unidad didáctica propone actividades con las que trabajar todas las destrezas orales y escritas (producción, comprensión e interacción). Además, dispondrá de contenidos funcionales, gramaticales, de léxico y culturales, centrándose especialmente en estos dos últimos.

Esta tabla muestra los contenidos que se trabajarán en esta unidad didáctica y que están extraídos del PCIC de manera más específica:

<u>Contenidos funcionales</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Pedir y dar una opinión.</b></li><li>- <b>Expresar aprobación y desaprobación.</b></li><li>- <b>Preguntar si se está de acuerdo.</b></li><li>- <b>Presentar un contraargumento.</b></li></ul> <p>A la hora de hacer tareas en grupo, los estudiantes tendrán que mediar entre ellos para ponerse de acuerdo en la toma de decisiones.</p>
<u>Contenidos gramaticales</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Valor del presente histórico.</b> Al contar historias de los mitos, muchas veces usaremos el presente histórico para narrarlos, en lugar de los tiempos pasados. Los estudiantes deberán identificar ese uso del presente.</li><li>- <b>Valor / significado del uso del pretérito indefinido en lugar del pretérito perfecto.</b> Como se trata de alumnos en inmersión, el profesor será, muy probablemente, canario. Los alumnos tendrán que aprender a identificar este uso del pretérito indefinido.</li></ul>
<u>Contenidos léxicos</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Acontecimiento</b></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Medidas</b> (tamaño, distancia)</li> <li>- <b>Características físicas.</b> Para describir a Hércules y a otras divinidades clásicas.</li> <li>- <b>Geografía</b> (paisaje y accidentes geográficos).</li> <li>- <b>Fauna.</b></li> </ul>
<u>Contenidos culturales</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Medios de comunicación</b> (prensa escrita).</li> <li>- <b>Acontecimientos y personajes históricos y legendarios.</b></li> <li>- <b>Acontecimientos sociales y culturales y personajes de la vida social y cultural.</b></li> <li>- <b>Artes plásticas</b> (pintura).</li> </ul>

Aunque aspectos como la gramática son esenciales para aprender una lengua, la cultura también forma una parte muy importante de ella:

Cuando una persona aprende una nueva lengua puede pensar que una vez adquirida su gramática y un poco de vocabulario ya tiene todos los conocimientos y recursos necesarios para hablarla correctamente. Pero no es exactamente así. Hay que aprender una serie de estrategias que derivan de los parámetros culturales en los que se desarrolla una lengua. De hecho, en estos últimos años la relación lengua-cultura se ha convertido en un aspecto fundamental e imprescindible para quien quiere aprender una lengua extranjera (Di Franco, 2005, p. 279).

Este aspecto proporcionará a los estudiantes una comprensión más profunda y enriquecedora del contexto sociocultural en el que se habla el idioma, explorando aspectos de la historia, la tradición, las costumbres, etc., y permitiendo a los estudiantes mejorar su comprensión lingüística a la vez que su comprensión intercultural.

### **3.4. METODOLOGÍA**

A lo largo de la historia, diversos métodos han sido creados con el objetivo de enseñar idiomas. Aunque hay una gran variedad de estos, esta unidad didáctica pretende emplear el enfoque comunicativo, ya que el concepto de este está basado en la utilización de materiales auténticos y de la vida cotidiana: materiales que son reales y útiles para los estudiantes. Como indica Halima Maati Beghadid,

Así, los alumnos serán los protagonistas de su aprendizaje y tendrán la capacidad de aprender a aprender, mediante estrategias de comunicación y de aprendizaje con el objetivo de organizar las clases de forma que se facilite la sociabilidad, creando un clima de enseñanza/aprendizaje que posibilita la motivación y la comunicación entre alumnos y entre profesor y alumnos (2013, pp. 114 - 115).

Lo que ilustra esta autora en este párrafo es de vital importancia para la enseñanza de idiomas, en este caso de ELE. El alumno se convierte en el protagonista del aprendizaje, mientras que el papel del profesor es el de facilitar este proceso al estudiante. Además, los estudiantes tendrán que salir de su zona de confort de manera que hablen en español con sus compañeros mediante la realización de diferentes actividades.

Este enfoque no solo busca el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino también el fomento de la confianza y la autoestima de los estudiantes. De esta manera, se pretende crear un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con el proceso de adquisición del idioma.

Del mismo modo, la figura de Hércules como icono cultural hace de puente entre las lenguas, ya que los episodios relacionados con los famosos doce trabajos de este héroe pueden ser conocidos por parte de los estudiantes previamente como resultado de su formación. Hércules es un personaje muy conocido y recurrido en la mitología clásica, lo que lo convierte en un héroe accesible y atractivo para los alumnos. Por ello, se pretende aprovechar esa familiaridad e interés que tengan los alumnos para así trabajar con diferentes mitos relacionados con este, al mismo tiempo que los enlazamos con otros aspectos más globales de la mitología.

### **3.5. MATERIALES Y RECURSOS**

Los materiales y recursos que se van a emplear en la enseñanza de esta unidad didáctica serán varios. En primer lugar, los estudiantes utilizarán tanto fichas entregadas

por el docente, como dispositivos electrónicos de los que dispongan, preferiblemente tabletas y ordenadores portátiles, aunque también podrán utilizar sus teléfonos móviles para ciertas actividades. Claramente, también necesitarán material que les permita escribir, como bolígrafos o lápices. Los estudiantes podrán tomar notas a mano en sus cuadernos o folios, pero, además, tendrán la opción de tomar sus apuntes a ordenador, tableta, iPad o lo que les resulte más cómodo.

Preferiblemente, en el aula donde se vayan a impartir las clases debería haber una pizarra, un proyector, bolígrafos de pizarra, un ordenador, altavoces, equipo de sonido y evidentemente mesas y sillas. Otra opción menos cómoda pero posible, sería dotar la clase de sillas con pala, aunque en este caso se deberá tener a disposición una o dos para zurdos.

Los dispositivos electrónicos utilizados por los estudiantes deberán tener acceso a internet para la realización de ciertas actividades que lo requieren, como puede ser la búsqueda de información o el acceso a ciertas plataformas como “Padlet”.

### 3.6. TEMPORALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Esta unidad didáctica está diseñada para impartirse en ocho sesiones, dos días a la semana durante cuatro semanas. Comenzará al principio del curso, preferiblemente, aunque también puede empezarse un poco más tarde. Esta unidad sobre Hércules y sus mitos en España tendrá la particularidad de que será complementaria al temario que se debe enseñar en C1, pues es importante que los alumnos sigan el plan establecido. Sin embargo, consideramos que estas actividades deberán ser amenas e interesantes para el alumnado y los animarán a participar y a asistir a clase. La primera sesión tendrá una duración de unos cuarenta y cinco minutos, y se presentará el tema que estaremos estudiando las siguientes cuatro semanas. Sin embargo, el resto de las sesiones, exceptuando la última, tendrán una duración de treinta minutos, que se darán al principio de la clase. La última sesión constará de las dos horas y media que suele durar una clase del Aula de Idiomas debido a que será el día en el que se evaluará lo que han aprendido. En la tabla que se ilustra debajo, se puede ver de forma más clara y esquemática lo explicado en este apartado.

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Sesión 1	Sesión 3	Sesión 5	Sesión 7

45 minutos	30 minutos	30 minutos	30 minutos
Sesión 2	Sesión 4	Sesión 6	Sesión 8
30 minutos	30 minutos	30 minutos	2 horas 30 minutos

En total, la realización de esta unidad tendría una duración de 6 horas y 15 minutos.

### 3.7. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES: MATERIAL PARA EL DOCENTE

Este apartado describirá el material del que dispondrá el profesor, además de dar detalles sobre cómo se llevarán a cabo las clases paso a paso.

#### SESIÓN 1 (45 minutos)

El docente debe comenzar la clase informando a sus alumnos de que, a partir de esta clase durante cuatro semanas, la primera media hora se va a dedicar a un tema en concreto. Para presentarlo, el profesor comenzará haciendo una serie de preguntas: *¿les gustan los superhéroes? ¿Cuál o cuáles son sus favoritos? ¿Por qué?* Se podría mostrar una presentación con los héroes más relevantes y conocidos por todos (Capitán América, Iron Man, Batman, Superman...). Se explicarán brevemente algunas características de los héroes y se dará entonces pie a la primera actividad.

#### Actividad 1

Distribución	En parejas <sup>1</sup>
Destrezas	Interacción oral, expresión oral, comprensión oral
Duración	7 - 10 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico

<sup>1</sup> Cuando la distribución de los estudiantes sea en parejas, no siempre se sentarán con el compañero que se encuentre al lado, sino que, en diferentes ocasiones, el docente podrá separar a los alumnos siguiendo un método de numeración. Se contará cuántos alumnos hay en el aula y se le asignará un número a cada uno, de manera que tendrán que buscar a la persona a la que se le haya asignado su mismo número para realizar la actividad. De esta forma, los estudiantes mejorarán su capacidad comunicativa y se asegurarán de realizar la actividad.

La primera actividad consistirá en elegir individualmente a un personaje que sea considerado un héroe de ficción contemporáneo y explicar quién es a un compañero, así como decir algunas de sus hazañas y la razón por la que le gusta. Si eligen a un superhéroe podrían tener un debate sobre quién es el mejor superhéroe, o sobre qué gran compañía es la más interesante entre Marvel y Comic DC. Cuando hayan transcurrido los cinco minutos de conversación, se hará una puesta en común en la que podrán compartir con la clase al héroe que han escogido. Una vez terminada, daríamos pie a presentar al héroe de la mitología clásica por excelencia.

### Actividad 2

Distribución	En parejas o grupos de tres
Destrezas	Comprensión escrita, comprensión oral
Duración	15 minutos
Materiales	Proyector, altavoces, dispositivo electrónico / papel y bolígrafo

Para aprender un poco sobre Hércules, se hará el visionado de un vídeo que explica su vida y se les proporcionará la siguiente tabla con una serie de afirmaciones. Los estudiantes deberán estar atentos al vídeo para, en parejas o pequeños grupos de tres, elegir si son verdaderas o falsas. En caso de que sean falsas, a la hora de hacer la puesta en común tendrán que justificarlas. La tabla la tendrán a su disposición en la plataforma elegida, por ejemplo, *Google Classroom*. Al finalizar el vídeo y darles unos minutos para que elijan sus respuestas en el verdadero o falso, las corregiremos todos juntos.<sup>2</sup> Cuando terminemos de corregir, se dará por finalizada la presentación del héroe y se continuará con la clase.

El enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=9oC0oG7CxV8>.

**Actividad 2.** Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F). En caso de que sean falsas, justifícalas.

---

<sup>2</sup> Las soluciones a todos los ejercicios se encuentran en el Anexo 1.



- Hércules es hijo de Zeus y de Alcmena.
- Euristeo nació antes que Hércules porque el embarazo de Alcmena se prolongó de manera natural.
- Alcmena decide abandonar a su hijo porque teme que la furia de Zeus caiga sobre ella.
- La Vía Láctea es creada a partir de que Hera le diese el pecho a Hércules siendo un bebé.
- Hércules acude a su padre para buscar una forma de enmendar el horrible acto que cometió.
- El rey Euristeo le encomienda doce trabajos a Hércules porque pensaba que podía cumplirlos.
- El primer trabajo fue matar al león de Nemea.
- Hércules siempre conseguía sus objetivos por difíciles que fueran.
- Hércules muere porque Hera le da una túnica envenenada que quema su piel.

### Actividad 3

Distribución	En grupos de cuatro o cinco personas
Destrezas	Comprensión escrita, comprensión oral, interacción oral, expresión escrita
Duración	12 minutos
Materiales	Hoja de un mapa del territorio español, papel, bolígrafo o lápiz, proyector

Posteriormente, se les pedirá a los alumnos que, en grupos de cuatro o cinco, intenten colocar las siguientes ciudades o regiones en el mapa de España y África sin mirar en internet: Pirineos, A Coruña, Cádiz, Gibraltar, Marruecos, islas Canarias. Se les dará una ficha con un mapa de la zona para esta actividad y deberán guardar todos sus dispositivos electrónicos para evitar que lo busquen. Cuando terminen, se enseñará con el proyector un mapa e iremos señalando los lugares nombrados. Al acabar, se les pedirá que guarden la ficha del mapa, pues les hará falta para completarlo durante las siguientes sesiones. La idea es que vayan apuntando dónde sucede cada uno de los mitos que vamos a trabajar en cada una de las sesiones, de modo que queden el nombre del lugar y el del mito juntos.

La ficha con el mapa que se les va a entregar es la siguiente:



Figura 5: diseño realizado con la plataforma educativa Canva

Al final de todas las sesiones, el mapa tendrá que estar completado con todos los mitos que vamos a enseñar.<sup>3</sup>

## SESIÓN 2 (30 minutos)

En esta sesión, trabajaremos el Mito de Pyrenne.

---

<sup>3</sup> En el Anexo 1 también se encuentra una muestra del mapa completo con todos los lugares indicados donde suceden los mitos. Los estudiantes deberán presentar un resultado similar.

#### Actividad 4

Distribución	En parejas
Destrezas	Interacción oral
Duración	10 minutos
Materiales	Proyector / dispositivo electrónico

Para la primera actividad de esta sesión, utilizaremos un recurso artístico. Este será el cuadro de Néstor de la Torre, artista canario que pintó una representación del mito de Pyrenne. La tarea tratará sobre aportar en parejas qué es lo que le transmite el cuadro a cada estudiante y qué creen que está sucediendo. Puede ser algo positivo o negativo, pueden comentar la elección de colores, el estilo... Cuando hayan debatido durante unos minutos, se compartirán algunas de las opiniones con el resto de la clase.

Posteriormente, el docente se encargará de explicar el mito de Pyrenne. Para ello, pedirá a los estudiantes que utilicen el mapa que se les ha entregado en la clase anterior y señalen la ubicación de Los Pirineos junto al nombre de este mito. Entonces, se narrará el mito y se explicará lo que está sucediendo en el cuadro. El mito trata sobre como Gerión asesina a Pyrenne al ser rechazado por esta, ya que ella ya estaba enamorada de Hércules. Cuando el héroe acude en su ayuda, ya es demasiado tarde. Destrozado, Hércules apila rocas sobre la tumba de su amada y forma así la cordillera de los Pirineos. Lo que está sucediendo en el cuadro es, precisamente, este último momento, en el que Hércules está levantando el túmulo de Pyrenne. Esto tomará, aproximadamente, cinco minutos.

#### Actividad 5

Distribución	En parejas o grupos de tres
Destrezas	Interacción oral, expresión escrita
Duración	15 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico, papel y bolígrafo

En esta actividad, se les pedirá a los estudiantes que, elijan una formación natural importante que conozcan. Puede estar en cualquier parte del mundo, aunque les sería más fácil, probablemente, escoger alguna localización de sus respectivos países. Una vez

elegida, tendrán que usar su imaginación para crear una historia o un “mito” sobre la creación de ese lugar. Deberán ponerse en la piel de los clásicos para dar explicación a un fenómeno de la naturaleza por medio de sus antiguas creencias. El protagonista deberá ser Hércules, pero, si hay personajes secundarios, pueden ser tanto conocidos como inventados por los mismos estudiantes. Para narrarla, pueden usar tanto los tiempos pasados (especialmente el pretérito imperfecto y el pretérito indefinido) como el presente histórico.

Esta sesión acabará con la puesta en común de cada uno de los grupos, que deberán presentar ante la clase su mito inventado.

### SESIÓN 3 (30 minutos)

En la tercera sesión, vamos a trabajar el Mito de la Torre de Hércules. Antes de comenzar, se preguntará a los estudiantes si saben lo que es un faro, y se enseñará una imagen de ejemplo.

#### Actividad 6

Distribución	Individual
Destrezas	Comprensión oral, expresión escrita
Duración	10 - 12 minutos
Materiales	Proyector, altavoces, dispositivo electrónico / papel y bolígrafo

Para comenzar la sesión, se hará un visionado del siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=8nRCwVfdDjA>. Los estudiantes lo verán dos veces. Este comenta y explica curiosidades sobre la Torre de Hércules, un destacable monumento situado en La Coruña, Galicia. El alumnado tomará, de forma individual, tantas notas como pueda sobre las curiosidades de las que habla la locutora en el vídeo. El docente dirá que presten especial atención al mito que cuenta, pues es con el que vamos a trabajar en esta sesión.

Una vez hayan tomado las notas pertinentes, se procederá a comentar lo que han apuntado. Se darán los datos más importantes, que son:

1. Está situado en la ciudad de La Coruña.
2. Es el faro en funcionamiento más antiguo del mundo (se construyó en el siglo I d.C.).
3. Fue creado por los romanos.
4. Fue declarado patrimonio de la humanidad por la UNESCO.
5. Leyenda: Hércules venció al gigante Gerión y enterró su cabeza donde se encuentra el faro.

Entonces, se profundizará un poco más en el quinto punto para explicar el mito que tiene lugar en A Coruña. Una vez más, desde que conozcan la ubicación de un nuevo mito, los estudiantes lo señalarán en sus mapas.

#### Actividad 7

Distribución	En parejas
Destrezas	Interacción oral, expresión escrita
Duración	15 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico, papel y bolígrafo, proyector

Se dará paso, tras aclarar que el mito sucede al lado del mar, a explicar la segunda actividad de esta sesión. Esta tratará con léxico específico de nivel avanzado relacionado con el mar, la costa y la navegación, teniendo en cuenta el lugar en el que se encuentra la Torre de Hércules. La tarea consistirá en unir con flechas las palabras de la izquierda con su correspondiente definición en la columna de la derecha.

**Actividad 7.** Une los sustantivos colocados a la izquierda con sus respectivas definiciones.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Todas las definiciones que vienen a continuación están extraídas del diccionario de la Real Academia Española en su versión online.

El cuaderno de bitácora	Isla pequeña y despoblada.
El faro	Muro o construcción para contener las aguas.
El dique	Señal o rastro de espuma y agua removida que deja tras sí una embarcación u otro cuerpo en movimiento.
La estela	Torre alta en las costas, con luz en su parte superior, para que durante la noche sirva de señal a los navegantes.
Las gaviotas	Instrumento de hierro formado por una barra de la que salen unos ganchos, que, unido a una cadena, se lanza al fondo del agua para sujetar la embarcación.
El acantilado	Libro en que se apunta el rumbo, velocidad, maniobras y demás accidentes de la navegación.
La boya	Dicho de una zona marina: que corresponde a profundidades mayores de 2000 m.
El islote	Dicho de una costa: cortada verticalmente o a plomo.
El ancla	Ave que vive en las costas, vuela mucho, es muy voraz y se alimenta principalmente de los peces que coge en el mar.
El abisal	Cuerpo flotante sujeto al fondo del mar, de un lago, de un río, etc., que se coloca como señal, y especialmente para indicar un sitio peligroso o un objeto sumergido.

Una vez hayan terminado, se procederá a corregir el ejercicio en clase. Para aclarar algunos términos, podemos buscar imágenes en internet y enseñarlas a través del proyector, o incluso formar frases con estas palabras para dar ejemplos a los alumnos.

#### SESIÓN 4 (30 minutos)

Esta sesión se centrará en el mito del Robo del Ganado de Gerión, aunque también nombraremos el trabajo sobre limpiar los establos de Augías. No obstante, este último no sucede en España, pero se nombrará para dar pie a una de las actividades.

#### Actividad 8

Distribución	En parejas
Destrezas	Comprensión escrita, expresión escrita, interacción oral
Duración	10 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico, papel y bolígrafo, proyector

Para comenzar esta sesión, se pedirá un voluntario para leer un pequeño texto acerca de la explicación de este mito escrita por Jean Humbert:

“Gerión, rey de la **Bética**, era un gigante constituido por tres cuerpos, que tenía custodiados día y noche sus ricos **rebaños** por un **can** de siete cabezas. Hércules recibió orden de entablar combate con este rey, **arrebatarle** sus rebaños y conducirlo a Grecia. **Secundado** por Yolas, **consanguíneo** suyo, llevó a cabo este nuevo trabajo con éxito completo” (1928, p. 124).

Una vez leído, los estudiantes serán distribuidos en parejas para que sustituyan las palabras en negrita por un sinónimo. Cuando hayan terminado, los alumnos leerán en voz alta algunos de sus textos con las palabras ya sustituidas por los sinónimos que hayan elegido. Una vez realizada la puesta en común, se informará a los estudiantes de que se

cuenta que este mito tuvo lugar en la isla de Eritea, aunque actualmente se trata de la provincia de Cádiz. Los alumnos tendrán entonces que señalar el mito en sus mapas.

Tras señalarlo, pasaremos a preguntarles a los estudiantes si conocen la expresión inglesa *to cleanse the augean stables*, la cual tiene dos posibles significados, según el diccionario *Merriam-Webster*. Una de sus definiciones es limpiar la corrupción, y la otra realizar una tarea muy ardua y desagradable que necesitaba hacerse ya desde hace un tiempo. Podemos preguntar quién de la clase tiene inglés como L1 o si alguien posee muchos conocimientos sobre el idioma para saber si conocen su significado. Una vez lo hayamos explicado y hayamos aclarado que en español no existe una expresión equivalente, procederemos a presentar una serie de dichos relacionados con la mitología en general.

#### Actividad 9

Distribución	Individual o en parejas
Destrezas	Comprensión escrita, expresión escrita, interacción oral (en caso de que decidan distribuirse en parejas)
Duración	15 – 20 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico, papel y bolígrafo, proyector

Para esta actividad, los estudiantes dispondrán de una tabla con cuatro columnas: la primera ilustrará una expresión en español que tiene su origen en el mundo clásico; en la segunda, tendrán que buscar si existe una equivalente en inglés; en la tercera, si existe una equivalente en su propio idioma (si su L1 es el inglés, no necesitarán escribir nada en esta columna), y en la cuarta, tendrán que escribir el significado de cada expresión.

**Actividad 9.** Busca si en los idiomas indicados existe un equivalente para la misma expresión (puede que no la haya). Después, defínela.



Expresión en español	Expresión en inglés	Expresión en lengua materna	Definición
Ser presa del pánico			
Creerse el ombligo del mundo			
La caja de pandora			
Quedarse de piedra			
Ser un narcisista			
Hacerse eco			
Complejo de Edipo			
Ser la manzana de la discordia			

Cuando hayan terminado, se procederá a corregir la actividad entre todos, y podremos compartir las expresiones equivalentes que existan en otros idiomas, de manera que estaremos trabajando la interculturalidad. Si hay dudas, podemos utilizar esas expresiones en una frase para ilustrar su significado con un ejemplo.

### SESIÓN 5 (30 minutos)

En esta sesión trabajaremos con el mito de Las Columnas de Hércules.

Para esta clase, primeramente, informaremos que vamos a trabajar con el mito de Las Columnas de Hércules, que se sitúa en el estrecho de Gibraltar. Como en todas las clases, los estudiantes señalarán el mito en sus mapas. Una vez mostrada la localización, procederemos a explicar el mito. Este nos cuenta que el héroe, al llegar al estrecho de

Gibraltar, separó dos montes que estaban unidos: el Abila y el Calpe. De esta manera, dividió el mar y colocó una columna a cada lado. En ese momento surgió el lema *non plus ultra*, que significa “nada más allá” y señalaba el final de los mares aptos para navegar.

Una vez explicado, también mostraremos a los alumnos dos imágenes relacionadas con este mito. Por una parte, la primera será una imagen de la estatua que se encuentra en Ceuta de Hércules separando las dos columnas. Indicaremos en el mapa dónde está Ceuta para que los alumnos la ubiquen. En la segunda imagen, mostraremos el escudo de la comunidad autónoma de Andalucía y preguntaremos a los alumnos quién aparece y qué símbolos identifican. En el escudo, como podemos ver a continuación, aparece Hércules con dos leones y con las dos columnas detrás de él.



Figura 7: estatua de Hércules separando las columnas, Ceuta



Figura 6: escudo de la comunidad autónoma de Andalucía

Continuando con la explicación previa y dando pie a la siguiente actividad, señalaremos que, tras el descubrimiento de América por parte de los españoles y el auge que experimentaba la monarquía española gracias a ello, cambiaron el lema *non plus ultra* por otro que les representaba mucho mejor en ese momento: *plus ultra*, dando así el mensaje de que, efectivamente, existía tierra y mar más allá. Explicaremos que fue Carlos I de España y V de Alemania quien cambió esto, monarca muy poderoso e involucrado en numerosas guerras. Esta explicación tomará, aproximadamente, unos 5 minutos.

### Actividad 10

Distribución	Individual
Destrezas	Comprensión escrita, expresión escrita
Duración	3 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico / papel y bolígrafo

Tras la explicación, informaremos de que, actualmente, existe una expresión relacionada con este lema: “ser el *non plus ultra*”. Les daremos la definición y les pediremos que compongan una frase usando esta expresión. Cuando cada alumno haya escrito su frase, se hará una puesta en común en clase en la que se compartirán algunas de las propuestas de los estudiantes. Podemos pedir que sean originales y ocurrentes a la hora de escribir sus frases.

Enlace a la página web en la que se explica el significado de “*ser el non plus ultra*”:  
<https://comaconcomilla.wordpress.com/2016/12/20/8-dichos-populares-de-origen-mitologico/> .

### Actividad 11

Distribución	En grupos de 3 o 4 personas
Destrezas	Comprensión escrita, interacción oral, comprensión oral, expresión escrita, expresión oral
Duración	15-20 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico / papel y bolígrafo

La tarea que tendrán que llevar a cabo constará de dos partes. En la primera, se les explicará que tienen que buscar algún escudo o marca que contenga alguna referencia mitológica. Cuando la hayan elegido entre todos los miembros del grupo, tendrán que abordar los siguientes aspectos:

- ¿De qué se trata? (marca o escudo). En caso de que sea una marca, decir qué productos ofrece. Si es un escudo, decir qué representa.

- Mostrar imagen.
- ¿Qué personaje u objeto mitológico aparece representado?
- Explicación breve de la vida del personaje u objeto. También pueden hacer referencia a algún mito importante relacionado con este.

Pueden escribir estas preguntas en un documento Word o a mano.

En la segunda parte de la actividad, los estudiantes presentarán a la clase lo que han elegido. Para ello, tendrán que enseñar su escudo o marca (bien proyectándolo, bien en su tableta) y explicar la información que han buscado. Pueden elegir a un portavoz o repartirse el texto entre todos.

### SESIÓN 6 (30 minutos)

Esta clase tratará sobre el mito de Atlas.

En esta sesión explicaremos por qué hemos incluido a Atlas en esta unidad didáctica, pues su ubicación no se encuentra en territorio español actual, sino en Marruecos. Para comenzar la clase, se les dará a los alumnos un texto sobre la historia del titán Atlas y la relación que guarda con Hércules. Este texto está extraído de la siguiente página web: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11850/atlas/>. Solamente se han extraído los párrafos más relevantes para esta clase.<sup>5</sup>

#### Actividad 12

Distribución	Individual o en parejas
Destrezas	Comprensión escrita, interacción oral (en caso de que decidan distribuirse en parejas)
Duración	5-8 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico / proyector

Una vez hayan leído el texto se les hará una serie de preguntas sobre este para asegurarnos de que les ha quedado claro la historia de Atlas. Las preguntas serían:

---

<sup>5</sup> Los textos extraídos de fuentes secundarias se encuentran en el Anexo 2.

- ¿Quién es Atlas y qué es lo que sujeta?
- ¿A qué cordillera importante da nombre? ¿Y a qué océano?
- ¿Por qué Zeus lo castiga?

Una vez respondidas, los estudiantes señalarán el mito de Atlas en la cordillera africana, y se les preguntará si tienen alguna idea de por qué si estamos haciendo un recorrido por España, nos hemos ido hasta Marruecos. Si nadie sabe (probablemente este sea el caso), se les dará directamente la respuesta, y explicaremos que, desde el año 1912 hasta el 1956, Marruecos estuvo dominado por España. Tanto llegó a serlo, que incluso se fundó un equipo del deporte más popular del mundo: un equipo de fútbol. Este se llamó el Atlético de Tetuán, y fue fundado en 1922 por un grupo de militares españoles. Fue disuelto en 1956, cuando Marruecos consiguió la independencia, aunque actualmente existe el Mogreb Atlético Tetuán, que usa además los colores originales de este club. El Atlético de Tetuán jugaba en la liga española e incluso llegó a jugar en la primera división durante la temporada 1951-1952 (Chaib, 2005, p. 106). La explicación se apoyará en la proyección del siguiente mapa:



Figura 8: mapa sobre la presencia española en el África noroccidental



Figura 9: escudo del Atlético Tetuán

Cuando se haya explicado esta información, que tomará aproximadamente unos tres minutos, procederemos a explicar la siguiente actividad.

### Actividad 13

Distribución	Individual o en parejas
Destrezas	Comprensión escrita, expresión escrita, interacción oral (en caso de que decidan distribuirse en parejas)
Duración	20 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico, papel y bolígrafo, proyector

En el mundo del deporte y, en especial, en el mundo del fútbol, se emplea muchísimo vocabulario y expresiones que hacen referencia a la mitología clásica. El alumnado deberá ser capaz de identificar, en una serie de noticias, el vocabulario que pertenece al mundo clásico, para posteriormente explicar su significado. Este ejercicio lo tendrán subido a la plataforma de *Google Classroom*, aunque se podrán llevar unas pocas copias para aquellos que tengan algún problema para entrar ese día.

**Actividad 13.** Encuentra la expresión clásica en cada uno de estos tres artículos deportivos y explica su origen y su significado. Hay una en cada noticia.

<p><b>Sampaoli consigue una victoria pírrica en su primer partido con el Santos</b></p> <p>Sampaoli cambió dos veces el dibujo táctico del equipo, sufrió en la banda, pero al final se llevó los tres puntos gracias al tanto en el minuto 77 del centrocampista Jean Mota.</p> <p><a href="https://www.lavanguardia.com/deportes/20190119/454209053572/sampaoli-consigue-una-victoria-pirrica-en-su-primer-partido-con-el-santos.html">https://www.lavanguardia.com/deportes/20190119/454209053572/sampaoli-consigue-una-victoria-pirrica-en-su-primer-partido-con-el-santos.html</a></p>	<p><b>Expresión:</b></p> <p><b>Explicación:</b></p>
<p><b>Garrido abatió la defensa numantina con un 'Ramos'</b></p> <p>Cuando el 0-0 parecía inamovible en el Ramón de Carranza, apareció la cabeza de Joan Ander Garrido, aprovechando una salida en falso de un Munir que hasta ese momento había estado muy acertado, y acabar con la resistencia numantina en el minuto 93, muy al estilo 'Sergio Ramos'.</p> <p><a href="https://www.marca.com/futbol/segunda-division/2016/09/21/57e1b2d1ca474139718b45f1.html">https://www.marca.com/futbol/segunda-division/2016/09/21/57e1b2d1ca474139718b45f1.html</a></p>	<p><b>Expresión:</b></p> <p><b>Explicación:</b></p>
<p><b>Al Manchester City de Guardiola le encuentran su 'talón de aquiles'</b></p> <p>El idilio del Manchester City con la Premier tocó a su fin en Carrow Road. El Norwich (3-2) puso fin a los 18 partidos (17 victorias y un empate) sin perder de los de Guardiola y a la espectacular racha del talismán Zinchenko. Los 'canaries' destaparon, una vez más, el 'talón de Aquiles' de los de Guardiola. No es otro que las jugadas de estrategia. Los números son elocuentes: ocho de los 11 últimos goles recibidos por los 'citizens' en Premier han llegado a balón parado.</p> <p><a href="https://www.marca.com/futbol/premier-league/2019/09/17/5d80e9ec22601d21758b4643.html">https://www.marca.com/futbol/premier-league/2019/09/17/5d80e9ec22601d21758b4643.html</a></p>	<p><b>Expresión:</b></p> <p><b>Explicación:</b></p>
	<p><b>Expresión:</b></p>

<p><b>El fútbol brasileño se exporta por U\$s 42 M y el argentino es víctima de un contrato leonino de apenas U\$s 6 M</b></p> <p>La Confederación Brasileña de Fútbol anunció que para los próximos cuatro años logró vender sus derechos internacionales por U\$s 42 millones, una cifra que en Argentina retumbó y mucho teniendo en cuenta el contrato leonino y abusivo que rige desde hace años con Torneos que sólo deja en las arcas de Superliga U\$s 6 millones.</p> <p><a href="https://www.dobleamarilla.com.ar/rosca/el-futbol-brasileno-se-exporta-por-u-s-42-m-y-el-argentino-es-victima-de-un-contrato-leonino-de- apenas-u-s-6-m-a5c93ea63ef7a0a04047fb46d">https://www.dobleamarilla.com.ar/rosca/el-futbol-brasileno-se-exporta-por-u-s-42-m-y-el-argentino-es-victima-de-un-contrato-leonino-de- apenas-u-s-6-m-a5c93ea63ef7a0a04047fb46d</a></p>	<p><b>Explicación:</b></p>
<p><b>Colosal Mbappé: llegó, vio y venció</b></p> <p>Luis Enrique decía estar preparando el PSG para cuando Mbappé les falte, pero eran experimentos con gaseosa. La Real le pegó al campeón francés un atragantón en París y no era cosa de reservar en Anoeta a la estrella del momento. Así que le sacó y le colocó en su zona de confort, la banda izquierda, y él lo agradeció presidiendo y resolviendo el partido, en el que todo gravitó en torno a su presencia imponente</p> <p><a href="https://as.com/opinion/colosal-mbappe-llego-vio-y-vencio-n/">https://as.com/opinion/colosal-mbappe-llego-vio-y-vencio-n/</a></p>	<p><b>Expresión:</b></p> <p><b>Explicación:</b></p>

**SESIÓN 7 (30 minutos)**

Esta penúltima sesión la dedicaremos al último mito que vamos a presentar: el Robo de las Manzanas de Oro del Jardín de las Hespérides. Esta sesión la dedicaremos a hacer dos actividades que pretenden ser amenas y divertidas para los estudiantes.



#### Actividad 14

Distribución	Individual
Destrezas	Expresión escrita
Duración	5-7 minutos
Materiales	Proyector, dispositivo electrónico

Para esta primera actividad, se les dirá a los alumnos que el Jardín de las Hespérides era un gran huerto frondoso, con frutos mágicos y representado como un lugar idílico. Se les informará además de que se dice que ese lugar se encontraba cerca de la costa occidental africana, y que actualmente lo situaríamos en las islas Canarias. Entonces, se les pedirá que piensen en un lugar de sus respectivos países que pueda reflejar esta idea; puede ser un bosque, un parque, un jardín botánico... Usaremos la plataforma “Padlet” para crear un mural que podamos ver todos y lo proyectaremos en clase. Los alumnos tendrán que insertar una imagen del lugar e indicar dónde se encuentra. También pueden poner algún otro dato de interés que se les ocurra, como alguna experiencia personal o importancia del lugar elegido. Tras hacer una breve puesta en común sobre el mural y las aportaciones de los alumnos, pasaremos a la siguiente actividad

#### Actividad 15

Distribución	Grupal (5 personas)
Destrezas	Interacción oral, expresión escrita, expresión oral, mediación.
Duración	20-25 minutos
Materiales	Proyector, dispositivo electrónico / papel y bolígrafo

Esta última actividad constará de dos partes. Primeramente, los alumnos tendrán que ponerse en grupos de cinco personas, a ser posible, y asegurarse de que conocen bien el mito que acabamos de explicar. Para ello, deberán acceder a la plataforma *Google Classroom* y entrar en un documento que contiene el texto que necesitarán para esta

actividad. Este texto está extraído de la página web [https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#\\_ftn1](https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#_ftn1). Tendrán que crear un diálogo sobre lo que se imaginarían que se dirían los personajes del mito, es decir, pasar ese texto en prosa a uno en diálogo. También pueden escribir acotaciones, que serán narradas por el narrador. Acerca del diálogo, este puede ser original, divertido, formal, informal, o como cada grupo considere.

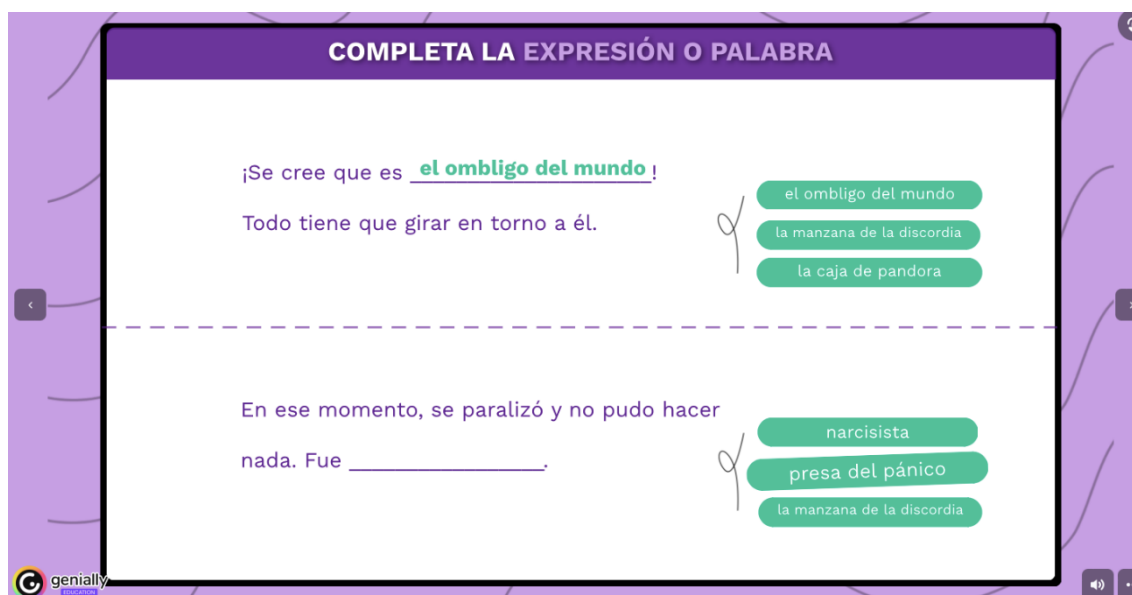
La segunda parte de esta actividad consistirá en interpretar el diálogo que acaban de crear; los alumnos se distribuirán los personajes (Hércules, Prometeo, Atlas, Atenea, y el narrador) y tendrán que leerlo en voz alta e intentar actuar, en la medida de lo posible, delante de la clase. Por último, no pueden olvidar señalar el mito en sus mapas.

Una vez hayan actuado todos los grupos, se les informará de que recibirán unos enlaces con dos últimas actividades que deben hacer en casa para repasar antes del examen. Estas serán muy útiles porque reúnen todo el vocabulario y todos los mitos en dos tareas diferentes que les ayudarán a refrescar la memoria. Estas actividades deberán hacerlas en casa antes de la última sesión.

#### Actividad 16

Distribución	Individual
Destrezas	Comprensión escrita
Duración	5 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico

La primera de ellas consistirá en un ejercicio de rellenar huecos con opción múltiple. Los alumnos tendrán que deducir qué palabra o expresión es más adecuada para cada una de las frases. Esta tarea mezcla todos los términos diferentes que se han dado en clase, incluyendo el vocabulario relacionado con el mar (cuaderno de bitácora, islote, ancla...), el vocabulario relacionado con las expresiones de origen clásico (la manzana de la discordia, quedarse de piedra, ser el ombligo del mundo...), y el vocabulario relacionado con las expresiones de origen clásico en la prensa deportiva (victoria pírrica, talón de Aquiles, defensa numantina...). El juego se ha creado con la plataforma “Genially”, la cual dispone de numerosos diseños para idear actividades creativas y amenas para los estudiantes. A continuación, mostramos el diseño de este juego:



Enlace del juego:

<https://view.genial.ly/6643342b55ff8f001412f56c/interactive-content-completar-la-frase-juego>

#### Actividad 17

Distribución	Individual
Destrezas	Comprensión escrita
Duración	7 - 10 minutos
Materiales	Dispositivo electrónico

Finalmente, la segunda y última actividad online tiene como objetivo repasar los mitos, haciendo el mismo recorrido que hemos realizado en clase. Este juego online se trata de un “*escape room*” sobre aspectos que hemos visto en el aula, por lo que también contará con preguntas sobre geografía e historia de España, siempre relacionadas con cada uno de los mitos. Los estudiantes tendrán que pasar por diferentes lecciones (seis en total) y superarlas una a una para llegar al final y obtener un diploma simbólico que aparece al final del juego. Lo positivo de esta tarea es que, además de repasar para el examen, los alumnos no se sentirán presionados por acabar pronto ni influenciados por

los posibles comentarios de otros compañeros, sino que podrán equivocarse y aprender las veces que quieran y tomándoselo con calma. Esta tarea también ha sido diseñada con la plataforma “Genially”.

Además, es muy visual, pues este juego dispone de imágenes, dibujos y mapas interactivos:





Enlace del juego:

<https://view.genially.com/664397a175c3f90014592fa1/interactive-content-escape-room-educacion>

Asimismo, algunas de estas preguntas saldrán en el examen final o serán recordadas de manera indirecta. De esta manera, si los alumnos han repasado con estas actividades, recordarán las respuestas correctas de aquellas que vieron mientras realizaban estas actividades.

### SESIÓN 8 (2 horas y 30 minutos)

Esta sesión la dedicaremos entera (las dos horas y media) a la parte de evaluación de esta unidad didáctica sobre Hércules y mitología. Los estudiantes tendrán que realizar un test de diez preguntas sobre aspectos que hemos tratado en clase, a lo que se le dedicará unos cinco o diez minutos. Para la realización de esta prueba, primeramente, los alumnos deberán ser puntuales para comenzar en la hora indicada. Será conveniente separarlos

para evitar que puedan copiarse entre ellos, lo que podrá suponer motivo de suspenso. Aunque es evidente, se deberá informar a los estudiantes de ello<sup>6</sup>.

Se entregará las hojas de la prueba a los estudiantes y se les informará de que solamente hay una respuesta correcta en cada una de las diez preguntas. Sería conveniente, a su vez, animar a los estudiantes a que respondan todas las preguntas y no dejen ninguna en blanco, pues no se va a restar en caso de que cometan errores. De esta manera, se impondrá una menor presión sobre ellos y podrán responder libremente a las que consideren. Acerca del tiempo, se les dará un período de quince minutos desde el comienzo del examen (después de resolver cualquier duda más que puedan tener, por ejemplo, de vocabulario), aunque es posible que terminen incluso antes.

Cuando pase ese tiempo, se recogerán los exámenes y dará comienzo la ronda de presentaciones en grupo. Los alumnos deberán traer preparada una pequeña presentación en grupo sobre un tema relacionado con lo que hemos estado dando. Se darán más detalles sobre esta presentación en el apartado 3.8. de la evaluación. La presentación será muy breve (10 minutos cada grupo) y sería conveniente que trajeran un “Power Point”, “Canva” o “Genially” a modo de apoyo visual.

La prueba sería como la que se va a mostrar a continuación. La elección de preguntas será sencilla y siempre sobre aspectos que hayamos visto y trabajado en clase. Si los estudiantes han prestado atención, probablemente no necesitarán dedicarle demasiado tiempo al estudio y podrán centrarse en preparar la presentación.

PRUEBA «HÉRCULES POR ESPAÑA»  
ESPAÑOL C1<sup>7</sup>

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_ / 10

---

<sup>6</sup> Tampoco podrán copiarse mediante dispositivos electrónicos como móviles o relojes inteligentes, o por métodos más tradicionales como apuntes o pequeños trozos de papel. Para evitar esto, informará a los examinados que solamente necesitarán encima de sus mesas o sillas de pala lo esencial para escribir.

<sup>7</sup> Las respuestas del examen se encuentran en el Anexo 1.

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

1. ¿En dónde se dice que se encontraba el Jardín de las Hespérides?
  - a) En las islas Azores
  - b) En las islas Canarias
  - c) En Cádiz
  
2. ¿Quién mató a Pyrenne?
  - a) Gerión
  - b) Hera
  - c) Atlas
  
3. ¿En qué ciudad se encuentra el faro que se denomina la Torre de Hércules y cuál es su origen?
  - a) En Gibraltar, de origen romano.
  - b) En A Coruña, de origen romano.
  - c) En A Coruña, de origen persa.
  
4. ¿Por qué incluimos a Marruecos en el mapa, si estamos hablando de España?
  - a) Porque Marruecos está muy cerca del país y al lado de Canarias.
  - b) Porque existen conexiones comerciales.
  - c) Porque estuvo dominado por España durante años, y se denominaba Protectorado de Marruecos.
  
5. ¿Qué tenía que sostener Atlas sobre sus hombros?
  - a) El peso de los cielos.
  - b) El peso del sol.
  - c) El peso de la luna.
  
6. ¿Qué deidad clásica guardó rencor a Hércules desde antes de su nacimiento?
  - a) Perseo.
  - b) Hera.
  - c) Afrodita.

7. ¿Qué significa cuando una persona se cree el ombligo del mundo?
- Significa que piensa que es la persona más importante.
  - Significa que piensa que es el más elegante.
  - Significa que es una persona insegura.
8. ¿Quién recogió las manzanas doradas del Jardín de las Hespérides?
- Hércules
  - Afrodita
  - Atlas
9. ¿Qué significa la expresión ser el talón de Aquiles de alguien o algo?
- Significa que es su punto fuerte.
  - Significa que es un punto débil o una debilidad.
  - Significa que es algo que produce una situación de tensión o de negatividad.
10. ¿A qué da nombre el titán Atlas?
- A un océano.
  - A una cordillera.
  - Las dos anteriores son correctas.

#### RÚBRICA PARA EVALUAR LAS PRESENTACIONES EN GRUPO<sup>8</sup>

##### 1. ESTRUCTURA (2'5 puntos)

Hay una introducción	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Se dispone de un índice o se dice de lo que se va a hablar	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Desarrollan las ideas principales	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Al final justifican su elección	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

---

<sup>8</sup> Esta rúbrica ha sido diseñada basándonos en la de Calvo, I., & Calvo, S. (2017).



El tiempo global de la presentación no se excede de los 10-12 minutos	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
---	---	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	---

2. CONTENIDOS (2'5 puntos)

El lenguaje empleado es apropiado para un nivel de C1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
La cantidad de información es adecuada	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
La información es relevante	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
El tema elegido es original	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
El enfoque es adecuado	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

3. PERSONAS QUE PRESENTAN (2 puntos)

Hablan a un ritmo adecuado	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Se pueden escuchar correctamente	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
La postura es adecuada	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Mantiene contacto visual con la audiencia	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

4. COORDINACIÓN (1 punto)

Hay coordinación entre las personas del grupo	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Todos hablan aproximadamente el mismo tiempo	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

5. DIAPOSITIVAS (2 puntos)

Tienen la información necesaria	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
El tamaño de la fuente es adecuado	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Los colores escogidos son adecuados	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Las imágenes son pertinentes	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

### 3.8. EVALUACIÓN

Para la evaluación, tendremos en cuenta diferentes factores:

- Asistencia (10%)
- Participación activa (40%) - portfolio
- Prueba tipo test individual (20 %)
- Presentación grupal (30%)

Por un lado, hemos decidido darle un 10% a la asistencia para animar a los estudiantes a que vengan a clase, pues solamente por asistir ya podrán conseguir hasta un punto en la nota final, que será sobre 10.

Le hemos dado un porcentaje relativamente alto a la participación activa porque es importante que los estudiantes participen y tengan la responsabilidad de realizar de manera adecuada las tareas que se mandan en clase. Para valorar este apartado, solicitaremos la entrega de un portfolio que contenga las actividades que vayan realizando los alumnos a lo largo de la unidad. De este modo, se confirmará que los estudiantes han trabajado. Este portfolio podrán entregarlo por correo electrónico, si han decidido tomar sus notas en sus dispositivos electrónicos, o lo podrán entregar en papel, si, por el contrario, han decidido hacer sus tareas a mano. El portfolio se muestra a continuación:

PORFOLIO “HÉRCULES POR ESPAÑA”		
Nombre y apellidos		
	Entrega (Marque con una X)	
ACTIVIDADES	Sí	No
Actividad 2 (Verdadero o Falso sobre la vida de Hércules)		
Mapa de España con mitos y lugares indicados		
Actividad 5 (creación del mito en formación natural)		

Actividad 6 (toma de notas sobre el vídeo)		
Actividad 7 (ejercicio de unir términos con sus definiciones)		
Actividad 9 (tabla de las expresiones)		
Actividad 10 (frase con la expresión <i>non plus ultra</i> )		
Actividad 11 (tarea sobre la elección del escudo o marca)		
Actividad 13 (ejercicio de identificar expresiones de origen clásico en artículos deportivos)		
Actividad 15 (entrega del diálogo escrito)		

Algunas de las actividades no están debido a que, o bien eran orales, o bien se han usado otras plataformas educativas (como la actividad en la que utilizamos la plataforma “Padlet”).

Por otra parte, la suma de las pruebas del último día da un 50% de la nota final, dividiéndose en un breve examen tipo test y en una presentación oral en grupo. Acerca del test, este constará de diez preguntas con tres posibles respuestas. No obstante, solo una será la correcta, y cada una de las preguntas tendrá un valor de un punto sobre diez.

En cuanto a la presentación oral, será sobre un tema que ellos elijan siempre y cuando sea adecuado para su nivel. Esto se informará desde la segunda sesión, pues los estudiantes, antes de hacer la presentación, deberán consultar el tema con el profesor. El tema puede ser original o no, pero deben alcanzarse los objetivos fijados para estudiantes de su nivel, tanto en la elección del vocabulario, como en la pronunciación y uso de la gramática. El tema estará relacionado con Hércules, con la mitología griega o con la geografía e historia española. Pueden intentar relacionarlos o no, pero se tendrá en cuenta

la originalidad de la elección. Por ejemplo, los estudiantes podrán elegir comentar uno de los trabajos de Hércules que no vayamos a dar en clase, hablar sobre su relación con otros dioses, o incluso sobre su propia infancia. También podrán escoger a otro personaje de la mitología que les guste más y contar alguno de sus mitos. Al final de la presentación, los estudiantes justificarán el motivo de su elección.

La presentación oral se evaluará de acuerdo con la rúbrica establecida en la sesión 8 de la unidad didáctica.

#### **4. CONCLUSIONES**

A pesar de que esta unidad didáctica no ha podido llevarse al aula, se pueden establecer una serie de conclusiones. Primeramente, hemos intentado aprovechar, en la medida de lo posible, la pluriculturalidad que ofrecerían los destinatarios de esta unidad para la creación de actividades. La diversidad en el ámbito educativo es ventajosa en la formación de los propios estudiantes, ya que pueden aprender unos de otros de diferentes maneras. Además, se prevé que en la clase se forme un ambiente positivo y seguro, pues los estudiantes Erasmus suelen crear un vínculo debido a que todos están pasando por una vivencia similar. Todos han dejado sus países de origen por un tiempo determinado para vivir una experiencia única en la que muy probablemente crecerán como personas y cambiará de algún modo sus formas de ver la vida. Por este motivo, se da por sentado que los estudiantes no tendrán problemas en trabajar en diferentes grupos y participar activamente.

Por otra parte, se han encontrado diversidad de recursos relacionados con el mundo clásico. Y es que, esta cultura está presente en muchísimos ámbitos de nuestras vidas, aunque no nos demos cuenta de ello. Con esta unidad didáctica pretendemos que los posibles estudiantes que puedan aprender con ella en un futuro se den cuenta de todos estos pequeños detalles, como pueden ser los símbolos y nombres en equipos deportivos o en marcas de diversos productos, o incluso en el vocabulario utilizado en la prensa de deporte y en el día a día.

Del mismo modo, pensamos que los objetivos previstos en un principio se han podido cumplir. En seis de las ocho sesiones aparecen mitos sobre hazañas realizadas por Hércules, así como hemos visto dónde sucede cada uno de ellos, haciendo así referencia a la geografía de España. Además, han tenido que rellenar sus mapas con la información requerida, para así recordar esos lugares mediante un producto visual. Asimismo, la

historia de España se ha mencionado en algunos de los mitos, como cuando explicamos el *non plus ultra* de las columnas de Hércules o el porqué de la incorporación de Marruecos en una unidad relacionada con España.

Sin embargo, uno de los objetivos que no se ha cumplido del todo es el desarrollo de la competencia discursiva textual de los alumnos. Aunque es cierto que en ocasiones deben escribir textos de su cosecha, finalmente, nos hemos enfocado más en actividades destinadas a adquirir léxico relacionado de una manera u otra con los mitos vistos en clase. Por lo tanto, se le ha dado más importancia a la competencia cultural y gramatical designadas por el PCIC. Acerca del desarrollo de las cuatro destrezas, se le ha dado prácticamente la misma importancia a las destrezas orales que a las escritas.

Finalmente, este trabajo ha puesto el foco en el personaje de Hércules, dándole la atención y el reconocimiento que merece y exponiendo su relevancia tanto en la cultura clásica como en la cultura contemporánea. Trabajando sus mitos, vemos cómo este personaje representa verdaderamente la figura del héroe que aún perdura en nuestros días. Sigue siendo el protagonista de películas, cómics, videojuegos, series y escudos, transformando su imagen para adaptarla a los intereses de cada uno de los creadores de contenidos o productos que lo utilizan para su beneficio.

Para concluir, el estudio de los mitos de Hércules en el Aula de idiomas podría ser una experiencia provechosa para alumnos de nivel C1, pues les proporcionaremos una comprensión de la cultura clásica y su legado, así como actividades por medio de las cuales podrán desarrollar sus competencias comunicativas y su desarrollo como estudiantes.

## 5. REFERENCIAS

### ESTUDIOS

- Alfonso, M. D. C. S. (2014). *Hércules en la cultura popular contemporánea: una guía de cine, televisión, literatura de masas e internet (1900-2012), y su aprovechamiento en la clase de Español LE/L2* (Doctoral dissertation, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria).
- Beghadid, H. M. (2013). El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente. *Actas del IV Taller ELE e interculturalidad del Instituto Cervantes de Oran*, 112-120.
- Budin, S. L. (2004). *The Ancient Greeks: New Perspectives*. Bloomsbury Publishing USA.
- Cartwright, M. (2017, 24 de marzo). Atlas. Recuperado de: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11850/atlas/>.
- Chaib, M. (2005). 'Culés y merengues' al otro lado del Estrecho. *Afkar Ideas*, (7), 106-106.
- De Elvira, A. R. (1995). *Mitología Clásica*. Gráficas Cóndor S.A.
- Di Franco, C. (2006). La relación lengua-cultura en el aprendizaje de ELE por parte de los italianófonos. In *La competencia pragmática y la enseñanza del español como lengua extranjera*. (pp. 279-288). Servicio de Publicaciones.
- Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., (versión 23.7 en línea). <https://dle.rae.es>.

- Elías, M. (2020, 16 de junio). Los trabajos de Heracles (parte 11): las manzanas de oro del Jardín de las Hespérides. Recuperado de: [https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#\\_ftn1](https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#_ftn1)
- García, N. G. (1995). Hércules: contexto general y algunas consecuencias de su enorme popularidad actual. *Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, volumen 1, 9-19. <https://doi.org/10.6018/pantarei.445531>
- Gómez, L. U. (2021). A Hundred Years of Classical Mythology in Spanish Educational Systems. In *Our Mythical Education: The Reception of Classical Myth Worldwide in Formal Education, 1900–2020* (pp. 93-122). Warsaw University.
- Gual, C. G. (2003). *Diccionario de mitos*. España Editores.
- Gual, C. G. (2013). *Introducción a la mitología griega*. Alianza Editorial.
- Guerrero Salazar, S., & Núñez Cabezas, E. A. (2000). *Lengua, literatura y cultura: aprender en los mitos*. RUC – UDC, 91-99.
- Humbert, J. (1928). *Mitología griega y romana*. Editorial Gustavo Gili.
- Iglesias, E. C., & Iglesias, S. C. (2017). Diseño de una rúbrica para evaluar la comunicación oral en ingeniería. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (7), 91-102.
- Instituto Cervantes (2024). Plan Curricular del Instituto Cervantes. Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/indice.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm)
- Merriam-Webster. (s.f.). Augean stable. *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Augean%20stable#:~:text=Augean%20stable%20most%20often%20appears,cleaned%20for%20thirty%20years%20%2D%20until>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002) *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-subdirección general de Información y Publicaciones, y Grupo. Recuperado de: <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53>

Reyes, A. (1964). *Mitología Griega (obras completas)*. Fondo de Cultura Económica.

Rojo, C. S. (2018). *La presencia de la iconografía clásica en la actualidad*. (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Complutense de Madrid).

Sun, H. (2016). *La influencia de la Mitología Griega en la lengua española*. (Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Oviedo).

Trasancos, A. V. (2010). Tras las huellas de Hércules. La Estoria de Espanna, la Torre de Crunna y el Pórtico de la Gloria. *Revista de Estudos do Departamento de Historia da Arte*, (9), 217-233.

Verjat, A. (1989). *El Retorno de Hermes: hermenéutica y ciencias humanas*. Anthropos Editorial.

## REFERENCIAS PERIODÍSTICAS

Coma con Comilla. (2016, 20 de diciembre). 8 dichos populares de origen mitológico. Wordpress. Recuperado de: <https://comaconcomilla.wordpress.com/2016/12/20/8-dichos-populares-de-origen-mitologico/>.

Doble amarilla. (2019, 25 de febrero). El fútbol brasileño se exporta por U\$S 42 M y el argentino es víctima de un contrato leonino de apenas U\$S 6 M. Recuperado de: <https://www.dobleamarilla.com.ar/rosca/el-futbol-brasileno-se-exporta-por-u-s-42-m-y-el-argentino-es-victima-de-un-contrato-leonino-de-apenas-u-s-6-m-a5c93ea63ef7a0a04047fb46d>



La Vanguardia. (2019, 19 de enero). Sampaoli consigue una victoria pírrica en su primer partido con el Santos. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/deportes/20190119/454209053572/sampaoli-consigue-una-victoria-pirrica-en-su-primer-partido-con-el-santos.html>

Marca. (2016, 21 de septiembre). Garrido abatió la defensa numantina con un “Ramos”. Recuperado de: <https://www.marca.com/futbol/segunda-division/2016/09/21/57e1b2d1ca474139718b45f1.html>

Marca. (2019, 17 de septiembre). Al Manchester City de Guardiola le encuentran su “talón de Aquiles”. Recuperado de: <https://www.marca.com/futbol/premier-league/2019/09/17/5d80e9ec22601d21758b4643.html>

Relaño, A. (2024, 5 de marzo). Colosal Mbappé: llegó, vio y venció. Recuperado de: <https://as.com/opinion/colosal-mbappe-llego-vio-y-vencio-n/>

Yagüe, D. (2010, 6 de agosto). Expresiones populares que tienen su origen en la mitología. *20 minutos*. Recuperado de: <https://www.20minutos.es/noticia/773226/0/expresiones/origen/mitologico/>

## 6. ANEXOS

### ANEXO 1. Respuestas de las actividades y del examen

#### Respuestas actividad 1

- Hércules es hijo de Zeus y de Alcmena - V
- Euristeo nació antes que Hércules porque el embarazo de Alcmena se prolongó de manera natural – F. Hera lo provocó
- Alcmena decide abandonar a su hijo porque teme que la furia de Zeus caiga sobre ella. – F. Teme la ira de Hera
- La Vía Láctea es creada a partir de que Hera le diese el pecho a Hércules siendo un bebé. – V
- Hércules acude a su padre para buscar una forma de enmendar el horrible acto que cometió. F. Acude al Oráculo de Delfos.
- El rey Euristeo le encomienda doce trabajos a Hércules porque pensaba que podía cumplirlos. F- porque teme que lo sustituya como rey.
- El primer trabajo fue matar al león de Nemea – V
- Hércules siempre conseguía sus objetivos por difíciles que fueran. – v
- Hércules muere porque Hera le da una túnica envenenada que quema su piel. – F. Fue Deyanira, hija del rey de Calidón

#### Respuestas actividad 7

El cuaderno de bitácora	Libro en que se apunta el rumbo, velocidad, maniobras y demás accidentes de la navegación.
El faro	Torre alta en las costas, con luz en su parte superior, para que durante la noche sirva de señal a los navegantes.

El dique	Muro o construcción para contener las aguas.
La estela	Señal o rastro de espuma y agua removida que deja tras sí una embarcación u otro cuerpo en movimiento.
Las gaviotas	Ave que vive en las costas, vuela mucho, es muy voraz y se alimenta principalmente de los peces que coge en el mar .
El acantilado	Dicho de una costa: cortada verticalmente o a plomo.
La boya	Cuerpo flotante sujeto al fondo del mar, de un lago, de un río, etc., que se coloca como señal, y especialmente para indicar un sitio peligroso o un objeto sumergido.
El islote	Isla pequeña y despoblada.
El ancla	Instrumento de hierro formado por una barra de la que salen unos ganchos, que, unido a unacadena, se lanza al fondo del agua para sujetar la embarcación.
El abisal	Dicho de una zona marina: que corresponde a profundidades mayores de 2000 m.

## Respuestas actividad 8

“Gerión, rey de la **Bética / de Andalucía**, era un gigante constituido por tres cuerpos, que tenía custodiados día y noche sus ricos **rebaños / ricas greyes** por un **can / perro** de siete cabezas. Hércules recibió orden de entablar combate con este rey, **arrebatarse / quitarle** sus rebaños y conducirlo a Grecia. **Secundado / respaldado** por Yolas, **consanguíneo / pariente** suyo, llevó a cabo este nuevo trabajo con éxito completo” (1928, p. 124).

Estos son posibles sinónimos, pero cabe la posibilidad de que los alumnos encuentren otros diferentes e igualmente válidos.

## Respuestas actividad 9

Puede que en alguna expresión no exista un dicho equivalente.

Expresión en español	Expresión en inglés	Expresión en lengua materna <sup>9</sup>	Definición
Ser presa del pánico	<i>Be panicking</i> (no existe un dicho parecido).		Tener mucho miedo y ser dominado por este.
Creerse el ombligo del mundo	<i>Believe to be the center of the universe, to think the world</i>		Creerse muy importante. A estas personas les gusta llamar la atención y piensan que toda gira en torno a ellas.

<sup>9</sup> En esta columna, cada estudiante hará sus aportaciones en su lengua materna, por lo que no hay manera de insertar todas las posibles respuestas.

	<i>revolves around one, ...</i>		
La caja de pandora	<i>Pandora's box, a can of worms.</i>		Cualquier cosa que no se maneje correctamente puede ser fuente de problemas o desgracias.
Quedarse de piedra	<i>Be stunned, knock off one's feet, ... (no hay un dicho equivalente)</i>		Quedarse paralizado como reacción a un suceso inesperado.
Ser un narcisista	<i>To be a narcissist.</i>		Ser una persona que se preocupa excesivamente por su aspecto físico y siente admiración hacia sí misma.
Hacerse eco	<i>Echo wick something, spread the word, ...</i>		Noticia que se extiende y se comparte de boca en boca.
Complejo de Edipo	<i>Oedipus complex (general), oedipal complex (psicología).</i>		Cuando un niño muestra un sentimiento amoroso hacia su madre y de rivalidad hacia su padre, pues lo ve como un rival.
Ser la manzana de la discordia	<i>The apple of discord, the bone of contention.</i>		Ser el motivo de un conflicto o discusión donde antes estaba todo en calma.

## Respuestas de la puesta en común de la actividad 12

- ¿Quién es Atlas y qué es lo que sujeta?  
Atlas es un titán cuya responsabilidad es la de sujetar el peso del cielo sobre sus hombros.
- ¿A qué cordillera importante da nombre? ¿Y a qué océano?  
Da nombre a la cordillera del Atlas, situada en el norte de África, y al océano Atlántico.
- ¿Por qué Zeus lo castiga?  
Zeus lo castiga porque lideró a los titanes en la batalla contra los dioses por el control de los cielos.

## Respuestas actividad 13

<p><b>Sampaoli consigue una victoria pírrica en su primer partido con el Santos</b></p> <p>Sampaoli cambió dos veces el dibujo táctico del equipo, sufrió en la banda, pero al final se llevó los tres puntos gracias al tanto en el minuto 77 del centrocampista Jean Mota.</p> <p><a href="https://www.lavanguardia.com/deportes/2019/01/19/454209053572/sampaoli-consigue-una-victoria-pirrica-en-su-primer-partido-con-el-santos.html">https://www.lavanguardia.com/deportes/2019/01/19/454209053572/sampaoli-consigue-una-victoria-pirrica-en-su-primer-partido-con-el-santos.html</a></p>	<p><b>Expresión:</b> victoria pírrica</p> <p><b>Explicación:</b> Pirros era un rey de una región de Grecia que ganó una batalla contra los romanos, pero a pesar de su victoria, esta no se sentía como tal, pues venció a costa de la vida de miles de sus soldados.</p> <p>Por lo tanto, significa un triunfo que no se siente como tal a causa de que se ha perdido mucho para ganar. Esta victoria se logra con muchas pérdidas en el equipo ganador.</p>
<p><b>Garrido abatió la defensa numantina con un 'Ramos'</b></p> <p>Cuando el 0-0 parecía inamovible en el Ramón de Carranza, apareció la cabeza de Joan Ander Garrido, aprovechando una salida en falso de un Munir que hasta ese momento había estado muy acertado, y acabar con la resistencia numantina en el minuto 93, muy al estilo 'Sergio Ramos'.</p>	<p><b>Expresión:</b> defensa numantina</p> <p><b>Explicación:</b> Numancia fue una ciudad que peleó y resistió heroicamente durante casi veinte años contra los constantes ataques del ejército romano para defender su libertad.</p> <p>Por ello, significa que es una defensa inamovible y tenaz que, con esfuerzo, no deja pasar al enemigo y mantiene su posición.</p>

<p><a href="https://www.marca.com/futbol/segunda-division/2016/09/21/57e1b2d1ca474139718b45f1.html">https://www.marca.com/futbol/segunda-division/2016/09/21/57e1b2d1ca474139718b45f1.html</a></p>	
<p><b>Al Manchester City de Guardiola le encuentran su 'talón de Aquiles'</b></p> <p>El idilio del Manchester City con la Premier tocó a su fin en Carrow Road. El Norwich (3-2) puso fin a los 18 partidos (17 victorias y un empate) sin perder de los de Guardiola y a la espectacular racha del talismán Zinchenko. Los 'canaries' destaparon, una vez más, el 'talón de Aquiles' de los de Guardiola. No es otro que las jugadas de estrategia. Los números son elocuentes: ocho de los 11 últimos goles recibidos por los 'citizens' en Premier han llegado a balón parado.</p> <p><a href="https://www.marca.com/futbol/premier-league/2019/09/17/5d80e9ec22601d21758b4643.html">https://www.marca.com/futbol/premier-league/2019/09/17/5d80e9ec22601d21758b4643.html</a></p>	<p><b>Expresión:</b> talón de Aquiles</p> <p><b>Explicación:</b> Aquiles era un héroe de la guerra de Troya que parecía no tener puntos débiles, pues su madre había intentado hacerlo inmortal al meterlo en las aguas del río Estigia. Sin embargo, al sumergirlo sostuvo su talón, y esa parte quedó vulnerable. Murió por una flecha envenenada en su talón.</p> <p>Por eso, esta expresión se usa para referirse al punto débil de algo o alguien.</p>
<p><b>El fútbol brasileño se exporta por U\$s 42 M y el argentino es víctima de un contrato leonino de apenas U\$s 6 M</b></p> <p>La Confederación Brasileña de Fútbol anunció que para los próximos cuatro años logró vender sus derechos internacionales por U\$s 42 millones, una cifra que en Argentina retumbó y mucho teniendo en cuenta el contrato leonino y abusivo que rige desde hace años con Torneos que sólo deja en las arcas de Superliga U\$s 6 millones.</p> <p><a href="https://www.dobleamarilla.com.ar/rosca/el-futbol-brasileno-se-exporta-por-u-s-42-m-y-el-argentino-es-victima-de-un-contrato-leonino-de- apenas-u-s-6-m-_a5c93ea63ef7a0a04047fb46d">https://www.dobleamarilla.com.ar/rosca/el-futbol-brasileno-se-exporta-por-u-s-42-m-y-el-argentino-es-victima-de-un-contrato-leonino-de- apenas-u-s-6-m-_a5c93ea63ef7a0a04047fb46d</a></p>	<p><b>Expresión:</b> contrato leonino</p> <p><b>Explicación:</b> Esta expresión proviene de una fábula de Esopo llamada “El león, la vaca, la cabra y la oveja”. En ella, estos cuatro individuos colaboran para cazar una cierva, pero al hacerlo, el león reclama que debe ser suya entera. Por eso, los contratos leoninos se refieren a aquellos que benefician a una parte y perjudican a otra. Las ganancias son repartidas de manera desigual e injusta para una de las partes.</p>
<p><b>Colosal Mbappé: llegó, vio y venció</b></p> <p>Luis Enrique decía estar preparando el PSG para cuando Mbappé les falte, pero eran experimentos con gaseosa. La Real le pegó al campeón francés un atragantón en París y no</p>	<p><b>Expresión:</b> llegó, vio y venció</p> <p><b>Explicación:</b> Julio César usó esta frase (“<i>veni, vidi, vici</i>”) en una carta que mandó al Senado Romano en el 47 a.C.</p>

<p>era cosa de reservar en Anoeta a la estrella del momento. Así que le sacó y le colocó en su zona de confort, la banda izquierda, y él lo agradeció presidiendo y resolviendo el partido, en el que todo gravitó en torno a su presencia imponente</p> <p><a href="https://as.com/opinion/colosal-mbappe-llego-vio-y-vencio-n/">https://as.com/opinion/colosal-mbappe-llego-vio-y-vencio-n/</a></p>	<p>después de conseguir una victoria de su ejército sobre Farnaces II, rey del Ponto.</p> <p>Por ello, se dice cuando una victoria o éxito ha sido conseguido con rapidez.</p>
---	--

### Respuestas del examen

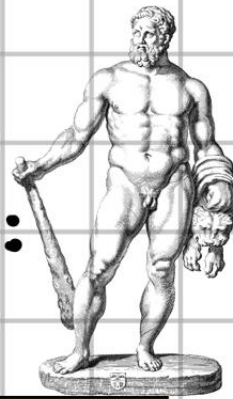
1. ¿En dónde se dice que se encontraba el Jardín de las Hespérides? – b) En las islas Canarias
2. ¿Quién mató a Pyrenne? – a) Gerión.
3. ¿En qué ciudad se encuentra el faro que se denomina la Torre de Hércules y cuál es su origen? – b) En A Coruña, de origen romano.
4. ¿Por qué incluimos a Marruecos en el mapa, si estamos hablando de España? – c) Porque estuvo dominado por España durante años, y se denominaba Protectorado de Marruecos.
5. ¿Qué tenía que sostener Atlas sobre sus hombros? – a) El peso de los cielos.
6. ¿Qué deidad clásica guardó rencor a Hércules desde antes de su nacimiento? – b) Hera.
7. ¿Qué significa cuando una persona se cree el ombligo del mundo? – a) Significa que piensa que es la persona más importante.
8. ¿Quién recogió las manzanas doradas del Jardín de las Hespérides? – c) Atlas.



9. ¿Qué significa la expresión ser el talón de Aquiles de alguien o algo? – b)  
Significa que es un punto débil o una debilidad.
10. ¿A qué da nombre el titán Atlas? – c) Las dos anteriores son correctas.



# Recorrido por España: mitos de Hércules



## ANEXO 2. Textos mitológicos

**Texto actividad 12. Extraído de:** <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11850/atlas/>.

"En la mitología griega, el titán Atlas era el responsable de sujetar el peso de los cielos sobre sus hombros, una carga impuesta como castigo por Zeus. Padre de muchas estrellas, y protagonista de uno de los famosos trabajos de Hércules, Atlas también era conocido como un hombre sabio y fundador de la astronomía. Para Platón era el primer rey de la ciudad a la que dio nombre, la Atlántida, y este gigantesco dios también dio su nombre a una enorme cordillera en el norte de África, gran océano Atlántico y a cualquier colección de mapas.

Con un nombre que tal vez transmite el significado de "sufrimiento" o "que soporta mucho", Atlas era hijo de los titanes Jápeto y Clímene (o Temis) y el hermano mayor de Epimeteo, Menecio y Prometeo. Atlas era el padre de la ninfa Calipso y de las siete Pléyades. En la versión tebana de los acontecimientos, Atlas también era el abuelo de Níobe.

Atlas recibió la tarea de sostener los cielos como castigo de Zeus por liderar a los titanes en la batalla contra los dioses olímpicos por el control de los cielos. De manera parecida, Homero describe a Atlas en su *Odisea* como "temerario", que conoce los abismos de todos los mares y que soporta las columnas de las profundidades del océano Atlántico que separan el cielo y la tierra. Hesíodo en su *Teogonía* también describe a Atlas diciendo que soporta los cielos y lo sitúa en el país de las Hespérides (deidades femeninas conocidas por su canto), que estaba en el lejano oriente, al borde del mundo. Los escritores posteriores, incluido Heródoto, asociarían al dios con la Cordillera del Atlas en el norte de África. Fue ahí donde, como castigo por su increíble falta de hospitalidad, Perseo transformó al titán de pastor a una enorme montaña de roca usando la cabeza de la gorgona Medusa con su mirada mortal. Puede que esta historia se remonte al siglo V a.C."

**Texto actividad 15. Extraído de:** [https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#\\_ftn1](https://porlagreciadezeus.es/heracles-11-manzanas-hesperides/#_ftn1) .

Hércules viajó y realizó una gran travesía para llegar hasta el Jardín de las Hespérides. Atravesó un desierto y llegó al Cáucaso, donde estaba encadenado Prometeo, "cumpliendo su castigo eterno. Hércules mató al águila que lo custodiaba y lo liberó. A cambio, el titán le dio un consejo: no recoger él mismo las manzanas, sino convencer al titán Atlas y sustituirlo aguantando el cielo mientras tanto.

Finalmente, llegó y siguió el consejo de Prometeo. Sostuvo el cielo mientras Atlas le traía tres manzanas. Pero Atlas no quería seguir cumpliendo su pesado trabajo y le dijo a Hércules que llevaría él mismo las manzanas a Euristeo y que continuara aguantando la bóveda celeste mientras tanto. El héroe fingió aceptar el trato, pero le pidió que se lo sostuviera un momento mientras se ponía una almohadilla en la cabeza para estar más cómodo.

El pobre Atlas cayó en la trampa y Hércules recogió las manzanas del suelo, donde las había dejado momentáneamente el titán, y volvió junto a Euristeo para dar por finalizado ese trabajo.

¿Y a dónde fueron a parar esas manzanas? Pues, después de tanto esfuerzo, volvieron a su sitio. Euristeo se las regaló a Hércules, y éste se las ofreció a Atenea. A la diosa no le parecía bien que no estuvieran en el lugar al que pertenecían, así que las devolvió al jardín de las Hespérides.”