

ANEXOS

El mito en el aula de Educación Infantil
Perseo y la Gorgona Medusa

© 2015, Raquel Goicoechea

Índice

Anexo 1: Relación de la literatura con el currículo de E.I.	2
Anexo 2: Fuentes principales de la mitología griega	3
Anexo 3: Diferentes versiones del mito de Perseo	4
Anexo 4: El mito de Perseo	11
Anexo 5: Adaptación propia del mito de Perseo	13
Anexo 6: Actividades para trabajar el mito de Perseo en el aula de infantil	17
Anexo 7: Ficha de evaluación	27

Anexo 1: Relación de la literatura con el currículo de E.I.

Primer ciclo:

Bloque 1: comunicación verbal.

- Interés e iniciativa por manipular textos escritos en diferentes soportes (cuentos, revistas, libros, carteles, periódicos...)
- Atención e interés por la escucha y evocación de textos diversos: cuentos, poesías, canciones, rimas, trabalenguas, adivinanzas, descripciones...
- Conocimiento y evocación de textos sencillos de tradición cultural.

Segundo ciclo:

Bloque 1: lenguaje verbal. Escuchar, hablar y conversar.

- Comprensión de textos orales sencillos: descripciones, relatos, cuentos, canciones, rimas, refranes, adivinanzas...
- Evocación y relato de forma ordenada en el tiempo de hechos, cuentos, incidentes y acontecimientos de la vida cotidiana.
- Acercamiento a la literatura.
- Escucha y comprensión de sencillos textos literarios, tanto tradicionales como contemporáneos, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Recitado de algunos textos literarios de tradición cultural reconociendo en ellos el ritmo, la rima y los juegos de palabras.
- Participación en la dramatización de textos literarios sencillos. Interés y curiosidad por conocer textos literarios de tradiciones culturales diversas.

(Decreto 12/ 2009: 30-34)

Anexo 2: Fuentes principales de la mitología griega

Las fuentes de la mitología son muy antiguas y diversas. Los relatos míticos griegos, en concreto, han llegado hasta nosotros gracias a algunas de las obras más representativas de la literatura griega conservada (Kirk, 1984: 79-92):

- La *Teogonía* de Hesíodo (s. VIII-VII a.C.), que contiene la historia del mundo desde sus primeras etapas hasta llegar al tiempo en el que Zeus se establece como dios supremo.
- La *Ilíada* y la *Odisea* de Homero (s. VIII a.C.), donde se relatan diversos acontecimientos de la guerra troyana y las aventuras de Ulises respectivamente.
- Los *Himnos Homéricos* (escritos entre el s. VIII y el s. IV a.C.) en honor de los diversos dioses.
- Los poemas líricos de Simónides (s. VI a.C.), donde se puede encontrar, entre otros, un poema dedicado a Dánae y a su hijo Perseo.
- Las odas de Píndaro (s. V a.C.), escritas para celebrar las victorias en los juegos religiosos de Olimpia, Delfos, Nemea y el Istmo de Corinto, llenas de relatos mitológicos con alusiones tanto a héroes como a dioses.
- Las tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides (s. V a.C.).
- Las respectivas obras de Aristófanes, Heródoto y Platón (s. V-IV a.C.).
- Apolonio de Rodas, junto con un grupo de poetas alejandrinos y mitógrafos, como Eratóstenes de Cirene, Partenio de Nicea, Teócrito, etc. (desde el s. III a.C. en adelante).
- Evémero (s. IV-III a.C.).
- En el período helenístico aparecen recopilaciones de relatos mitológicos. La más importante conservada es la *Biblioteca mitológica* de Apolodoro, aunque se cree que la redacción actual es una versión abreviada de la obra primitiva (s. I-II d.C.).
- Pausanias (s. II d.C.).
- Luciano de Samosata (s. II d.C.).
- Nono de Panópolis (s. V d.C.).

Anexo 3: Diferentes versiones del mito de Perseo

En este anexo se recogen algunas de las adaptaciones consultadas para la elaboración de este trabajo.

Angelidou, M. (2008). *Mitos griegos*. Barcelona: Vicens-Vives.

En esta obra dirigida a los últimos cursos de primaria y secundaria, Angelidou adapta algunos de los mitos griegos más famosos con el objetivo de introducir a los jóvenes en el universo de la mitología. Para ello, la autora utiliza un lenguaje claro y sencillo mediante el cual adecua catorce famosos mitos: la historia de Prometeo, la caja de Pandora, Deucalión y Pirra, Apolo y Dafne, Hércules y la hidra de Lerna, el rapto de Europa, Teseo y el laberinto de Creta, Ícaro y Dédalo, Edipo y la Esfinge, Atenea y Aracne, el rey Midas, Perseo y la cabeza de Medusa, Orfeo y Eurídice, y el episodio de Ulises y el caballo de Troya. Finalmente, se incluye un anexo en el que se presenta un completo repertorio de actividades referentes a cada mito para trabajar de forma didáctica los contenidos del libro y evaluar si el alumnado ha comprendido realmente el texto leído.

En el caso concreto del mito de Perseo la autora se permite narrar algunos pasajes que en otras versiones han sido eliminados o modificados por su contenido violento o sexual. Por ejemplo, en este caso la autora no ha eliminado ni modificado el pasaje en el que Zeus entra en la torre y fecunda a Dánae. No obstante, sí que ha modificado y eliminado otros, como el pasaje en el que Polidectes envía a Perseo a por la cabeza de Medusa. En esta versión Polidectes tiene un motivo diferente, lo hace porque teme que Perseo le arrebathe el trono gracias a sus habilidades sobrehumanas. Al modificar este fragmento, también desaparece el episodio en el que Polidectes pretende apoderarse de Dánae a la fuerza. El final trágico en el que se cumple el oráculo también ha sido eliminado y sustituido por un final feliz, en el que se resuelve el conflicto y Perseo regresa a Sérifos junto a Andrómeda.

Bulfinch, T. (2002). *Historia de dioses y héroes*. Barcelona: Montesinos.

Bulfinch escribe esta obra en 1855 con el objetivo de dar a conocer la mitología, pues considera que ésta es fundamental para la comprensión de la literatura. Para ello, reelabora varios mitos griegos y latinos tratando de hacerlos más entretenidos y asequibles, y elimina lo que considera que puede resultar moralmente ofensivo. Su obra,

aunque no está destinada al público infantil, presenta una clara finalidad didáctica. En el capítulo XV de esta obra podemos hallar una versión del mito de Perseo titulada *Las Grayas o doncellas canas, Perseo y Medusa, Atlas, Andrómeda* (166-174).

Bulfinch estructura el mito de Perseo en pequeños apartados: Perseo y Medusa, Perseo y Atlas, El monstruo marino y La fiesta de boda, y en cada uno de ellos el autor narra distintos pasajes de la vida de Perseo. Como se ha comentado anteriormente, Bulfinch suprime aquellos pasajes que considera moralmente ofensivos o poco adecuados; concretamente en esta versión, por un lado, elimina el acoso que sufre Dánae por parte de Polidectes, para lo cual el autor transforma a Polidectes en un rey bondadoso dispuesto a ayudarles. Y, por otro lado, suprime el final trágico en el que se cumple el oráculo, y termina el mito con la boda de Perseo y Andrómeda.

Caballero, F. (1908). *La Mitología clásica contada a los niños e Historia de los grandes hombres de la Grecia*. Barcelona: Antonio J. Bastinos.

La autora de esta obra, Cecilia Böhl de Faber y Larrea, firma con el pseudónimo de Fernán Caballero. La autora defiende la aportación artística y literaria de la civilización helénica y, por ello, en 1867 crea esta obra con el objetivo de acercar a los niños la belleza y originalidad de la mitología griega. Pretende que su obra aporte a los niños unas nociones básicas sobre mitología, que les preparen para, en un futuro, poder entender mejor la complejidad que ésta encierra. Para ello, adapta una serie de pasajes mitológicos que engloban historias sobre los dioses, los semidioses y héroes y los hombres célebres de Grecia, eliminando todos aquellos pasajes que pueden resultar nocivos para el público infantil. Dentro del apartado *Historia de los hombres y semidioses griegos* hallamos un capítulo, concretamente el noveno, dirigido a Perseo (129-131).

La autora reelabora el mito de Perseo utilizando una estructura y un vocabulario sencillo y adecuado al público infantil. Caballero centra la narración principalmente en el viaje de Perseo y realiza pocas y breves descripciones, entre las que destaca la de las Gorgonas. Pero en este caso, además de las monstruosas características habituales, las Gorgonas asumen también una de las cualidades de las Grayas, comparten un solo ojo y un solo diente, pues éstas desaparecen de la historia. Se trata de una obra breve y, por tanto, más apropiada para los más pequeños, pues les resultará más sencillo mantener la atención desde el inicio hasta el final del mito.

Escosura, P. de la (1845). *Manual de Mitología. Compendio de la historia de los dioses, héroes y más notables acontecimientos de los tiempos fabulosos de Grecia y Roma.* Madrid: Establecimiento tipográfico de D. F. de P. Mellado.

Escosura escribe este manual dirigido a los jóvenes, porque considera que el conocimiento de la mitología clásica es vital para poder entender muchas de las obras literarias posteriores. Dentro del manual podemos encontrar una visión completa de la mitología, entre la que hallamos un apartado dirigido a Perseo (227-232).

Se trata de una adaptación breve y concisa, que destaca por su riqueza y variedad léxica y sintáctica. A diferencia de las otras versiones consultadas, Escosura modifica la función y características de algunos personajes que hasta ahora se habían mantenido estables en todas las versiones. Por ejemplo, desaparece la figura de las Grayas y sus cualidades (compartir un solo ojo y un solo diente) en este caso son atribuidas a las Gorgonas, quienes siguen manteniendo también su aspecto y sus monstruosas características. Por otro lado, aporta nuevos datos introduciendo la historia de otros personajes mitológicos, como Casiopea y Andrómeda o Atlas, el gigante, donde explica su historia, y aprovecha también para presentar el jardín de las Hespérides y para hablar sobre la manzana de la discordia. También cuenta cómo surgen Pegaso y Crisaor. Finalmente, Escosura se permite la libertad de mantener aquellos pasajes que en otras adaptaciones han sido suprimidos debido a su carácter violento o sexual.

Grimal, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana.* Barcelona: Paidós.

Se trata de un diccionario de mitología griega y romana, escrito originariamente en 1951, en el que Grimal recoge amplios conocimientos relativos a los mitos, con el objetivo de ofrecer a los lectores una serie de nociones indispensables sobre los mitos clásicos. En las páginas 425-427 de este diccionario se recoge el mito de Perseo con todas sus variantes y en sus notas a pie de página se recoge información sobre las fuentes originarias del mito.

Hawthorne, N. (2000). *El libro de las maravillas.* Barcelona: Alba Editorial.

En esta obra, publicada originariamente en 1851, un joven estudiante llamado Eustace Bright se dedica a contar cuentos a unos niños. Cansado de contar siempre los mismos cuentos de hadas, decide contarles cuentos más antiguos y les relata una serie

de cuentos mitológicos. El primero de ellos es una versión del mito de Perseo: *La cabeza de la Gorgona* (11-51). Hawthorne utiliza la técnica del relato enmarcado en esta obra, donde una serie de narraciones, seis concretamente, son incluidas dentro de una narración mayor. Hawthorne reestructura los mitos de Perseo, el rey Midas, Pandora, Hércules en el jardín de las Hespérides, Filemón y Baucis, y Belerofonte y la Quimera con el objetivo de adaptarlos al público infantil, porque considera que los mitos clásicos son muy provechosos para los niños.

Para ello, utiliza una estructura sencilla similar a la del cuento popular y un vocabulario asequible al público infantil. El comienzo de la historia es muy breve, no se aportan demasiados datos ni se detiene mucho en las descripciones de los personajes, exceptuando la descripción de las Gorgonas, donde el autor no escatima en detalles para que el lector pueda imaginárselas mejor. La historia se centra principalmente en el viaje de Perseo y en cómo acaba con Medusa; también se incluyen varios diálogos entre los personajes. De esta forma el autor consigue que la narración sea más ágil y entretenida.

Jané, A. (2007). *Los viajes de Perseo*. Barcelona: Combel.

Esta obra forma parte de la colección *Caballo Mitológico* creada con el objetivo de acercar a los niños al mundo de los mitos clásicos, para que desde las primeras edades vayan construyendo unos conocimientos básicos que les permitan en un futuro comprender mejor las grandes obras clásicas. Para ello, Albert Jané adapta una serie de mitos en los que se narran las historias de algunos de los grandes héroes mitológicos: los Argonautas, Teseo y Perseo. Todas las adaptaciones se dirigen al público infantil de entre 5 y 8 años.

Mediante este breve y sencillo cuento, Jané adapta el mito de Perseo y lo dirige al público infantil teniendo presente en todo momento el nivel de comprensión del público al que dirige la adaptación. Para ello, utiliza un vocabulario y una estructura sintáctica sencillos. En cada una de las páginas se narra una parte de la historia sin tener que recurrir a una gran cantidad de información para describir dicho pasaje. Es decir, tanto las descripciones de los lugares, como las de los personajes son bastante breves, pero se complementan mediante las ilustraciones a color que acompañan al texto en cada página. Con todo ello, y a pesar de la llamativa ausencia de diálogo entre los personajes, el autor ha logrado resumir el mito sin renunciar a su esencia, agilizando la lectura y dando continuidad a la narración. Para ello, ha eliminado los pasajes menos relevantes del mito (el pasaje de las Grayas, las Ninfas y Atlas, entre otros) y se ha

centrado, sobre todo, en la manera en la que Perseo acaba con la Gorgona y rescata a Andrómeda, haciendo que la obra sea más ligera y asequible para el público infantil.

Kingsley, C. (1987). *Cuentos de hadas griegos. Los héroes*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta.

Kingsley cree fielmente en la belleza de los mitos griegos y en la aportación que hace la mitología griega a la educación de los más pequeños, por ello, escribe en 1856 esta obra como regalo para sus hijos, incluyendo en ella adaptaciones de tres conocidos mitos heroicos: los Argonautas, Teseo y Perseo. Elige mitos heroicos en lugar de divinos, porque considera que son los más adecuados para la transmisión de valores. En este libro, podemos encontrar una adaptación del mito de Perseo (18-63) titulada *Cuento I Perseo* y dirigida explícitamente al público infantil.

Utilizando una estructura similar a la del cuento, Kingsley narra ampliamente y con todo lujo de detalles las aventuras de Perseo. Para que su lectura resulte más sencilla, Kingsley divide el mito en cinco partes y en cada una de ellas narra un pasaje diferente de la vida de Perseo: I. De cómo Perseo y su madre llegaron a Sérifos; II. De cómo Perseo hizo su promesa temeraria; III. De cómo Perseo mató a la Gorgona; IV. De cómo Perseo llegó al país de los etíopes; V. De cómo Perseo llegó a su casa. En lo que al contenido se refiere, todas ellas están bastante equilibradas, predominando las descripciones de los personajes y de los lugares, las cuales aparecen intercaladas con diálogos breves que agilizan la lectura.

Kingsley narra los pasajes del mito con todo lujo de detalles e introduce fragmentos que no aparecen en otras versiones. De forma que en esta versión se narran algunas historias que aportan nuevos datos al mito: la historia de Acrisio y su hermano gemelo Petro; la historia del hada Alcíone y el naufrago Ceix; la forma en la que Perseo sueña con Atenea y ésta le habla sobre los dioses y los héroes, y le invita a realizar un acto heroico como lograr la cabeza de Medusa; la charla que mantiene Perseo con Atenea antes de emprender el viaje, donde ésta le advierte de todos los peligros que éste encierra; la historia de cómo Medusa se convirtió en un monstruo; la historia de Atlas y sus sobrinas las Hespérides; la historia de Andrómeda y Casiopea, etc. Además de introducir esas historias, Kingsley aporta nuevos detalles ampliando pasajes que son narrados muy brevemente en otras versiones: el viaje de Perseo y su madre en el arca arrojado al mar por Acrisio; cómo son recogidos y adoptados por Dictis; el viaje de

Perseo en busca de Medusa, etc. Todo ello, contribuye a que la adaptación sea más larga y explícita.

McCaughrean, G. (2002). *Perseo y la Gorgona Medusa*. Madrid: Gesma.

Esta obra pertenece a la colección *Mitos*, que se compone de una serie de obras mediante las cuales McCaughrean adapta varios mitos griegos y los dirige al público infantil: *Los doce trabajos de Hércules*; *Zeus vence a los titanes*; *Atenea y el olivo*; *Las aventuras de Ulises*; *Dédalo e Ícaro*; *Teseo y el minotauro*; *Jasón y el vellocino de oro*; *Perséfone y las semillas de la Granada*; *El caballo de madera* y *Perseo y la Gorgona Medusa*. Por medio de esta última obra, McCaughrean adecua el mito de Perseo y la Gorgona Medusa al público infantil y, concretamente, lo dirige a niños de edades comprendidas entre los 5 y 8 años. Para ello, reescribe el mito utilizando una estructura similar a la del cuento y un vocabulario asequible al público al que dirige la obra. Las pocas descripciones que aparecen son breves y concisas y se centran en los personajes principales. Además, se acompañan de ilustraciones en blanco y negro para que el niño pueda imaginar mejor la historia. La autora se recrea en las escenas de acción e incluye diálogos entre los personajes para agilizar la lectura. También elimina, modifica o sustituye cuidadosamente aquellos pasajes que por su carácter sexual, violento o inmoral no considera apropiados para el público infantil.

Schwab, G. (1952). *Las más bellas leyendas de la Antigüedad clásica*. Barcelona: Labor.

Se trata de una compilación de los mitos griegos y romanos publicada entre 1838 y 1840 en la que podemos encontrar una versión del mito de Perseo, dentro del apartado titulado *Metamorfosis y leyendas menores* (37-42). Esta obra fue utilizada para enseñar mitología a los jóvenes alemanes, porque es bastante fiel a los autores originales y utiliza una exposición sencilla. En este caso también se han suprimido los episodios más impactantes moralmente. Por ejemplo, el autor ha suprimido la parte en la que Dánae es fecundada por Zeus, y ha cambiado el motivo del viaje de Perseo, pues en esta versión Polidectes anima a Perseo a conseguir la cabeza de Medusa para que viva aventuras y realice una gesta memorable, en lugar de hacerlo para deshacerse de él. También ha cambiado el deseo de Polidectes por poseer a Dánae contra su voluntad por una proposición de matrimonio que ésta acepta. Por otro lado, suaviza el final violento recalcando que Perseo mató a su abuelo “sin querer”.

Otras adaptaciones

Además de las adaptaciones anteriores, existen páginas web destinadas al público infantil, en las que se recopilan cuentos, canciones, rimas, retahílas, etc. con el objetivo de entretener a los niños. En algunas de esas páginas, se pueden encontrar versiones de varios mitos, entre los que destaca el mito de Perseo. Estas versiones son más breves, tratan de resumir el mito de una forma sencilla y asequible a los más pequeños y, para ello, se centran principalmente en el pasaje en el que Perseo se enfrenta a la Gorgona. A continuación se adjuntan los enlaces de algunas de esas páginas:

<http://www.elhuevodechocolate.com/mitos/mitos-11.htm>

<http://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/cuentos/cuentos-infantiles/cuento-medusa-y-perseo.html>

<http://es.tiching.com/link/30646>

Anexo 4: El mito de Perseo

A continuación se presenta un resumen detallado del mito de Perseo basado en los datos obtenidos del *Diccionario de mitología griega y romana* de Pierre Grimal, una referencia inexcusable para conocer el mito clásico (Grimal, 1981: 425-427).

Perseo, uno de los antepasados directos de Hércules, nació de Dánae, hija de Acrisio, quien fue encerrada por su padre en una cámara subterránea de bronce para evitar que se cumpliera el oráculo, que había vaticinado la muerte de Acrisio a manos de su propio nieto. A pesar de los esfuerzos de Acrisio, Dánae quedó embarazada, según algunos autores por Petro el hermano de Acrisio y, según otros, por el dios Zeus, quien penetró en la cámara para fecundar a Dánae transformándose en lluvia de oro. Como resultado de esa unión, nació Perseo, y Acrisio, al enterarse, temiendo su propia muerte, decidió meter al recién nacido y a su madre en un cofre de madera y los arrojó al mar a su suerte. Las olas arrastraron el cofre a la isla de Sérifos, donde fueron rescatados y acogidos por Dictis, el hermano de Polidectes, tirano de la isla.

Cuando Perseo creció, demostró poseer una gran valentía y habilidades poco usuales en los humanos. Polidectes pretendía poseer a Dánae contra su voluntad pero temía hacerlo con Perseo cerca, por ello lo engañó y le ordenó traer la cabeza de Medusa, un monstruo horrible y alado con la capacidad de petrificar con la mirada, y al que anteriormente nadie había sido capaz de vencer. Perseo aceptó la misión para defender a su madre, y para poder llevarla a cabo contó con la ayuda y consejo de los dioses Hermes y Atenea. En primer lugar, viajó al encuentro de las Grayas, tres ancianas que comparten un solo ojo y un solo diente, para conocer el paradero de la Gorgona Medusa. Éstas se negaron a hablar, pero Perseo utilizó su astucia para robarles el ojo y el diente hasta que las Grayas le proporcionaron la respuesta. Posteriormente, se dirigió a la mansión de las Ninfas para obtener los artilugios necesarios para su misión: unas sandalias aladas, el casco de invisibilidad de Hades y un zurrón. También logró una hoz de acero muy duro que le proporcionó Hermes. Con todo ello, junto a Atenea acudió a la morada de la temible Medusa y, mientras Atenea sostenía un escudo bruñido de bronce que le permitía ver a Medusa y evitar al mismo tiempo su mirada, decapitó a la Gorgona y metió su cabeza en el zurrón.

En su viaje de regreso, pasó por Etiopía, donde gracias a las armas mágicas que poseía rescató a Andrómeda, hija de Casiopea y Cefeo, de las fauces de un terrible monstruo marino, acto por el que logró su mano. El día de la boda, el ex prometido de

Andrómeda, su tío Fineo, trató de impedir el matrimonio, pero Perseo utilizó la cabeza de Medusa para convertirlo en piedra y acabar con él. Andrómeda acompañó a Perseo en su regreso a Sérifos. Allí el héroe encontró a Dánae y a Dictis refugiándose de Polidectes, por lo que volvió a utilizar la cabeza de Medusa para vengarse y petrificó a Polidectes y a su ejército y entregó el mando de la isla a Dictis. Después, devolvió los objetos prestados a Hermes y entregó la cabeza de Medusa a Atenea para que la colocara en lo alto de su escudo.

Finalmente, decidió regresar a Argos junto a su esposa para reencontrarse con su abuelo, pero éste, temeroso de que se cumpliera el oráculo, huyó al país de los pelasgos al conocer la noticia del regreso de su nieto. Antes de llegar a Argos, Perseo decidió participar en unos juegos que se realizaban en dicho país, con tan mala suerte de que al lanzar el disco golpeó a su abuelo y lo mató. Perseo no se atrevió a volver a Argos después de aquello; por ello intercambió su trono con el de Megapentes, su primo, y reinó junto a Andrómeda en Tirinto, donde fueron felices y tuvieron varios hijos.

Anexo 5: Adaptación propia del mito de Perseo

Las aventuras de Perseo

La historia que os voy a contar ocurrió hace mucho tiempo, tanto que es difícil de recordar. Pero no sucedió en un lugar cualquiera, sino en una tierra mágica, en la que personas como nosotros convivían con dioses y seres sobrenaturales. Algunos vivían en el cielo y otros en la tierra, pero para los humanos era tan normal su presencia que incluso se habían acostumbrado. Algunos de estos dioses tenían un espíritu noble y bondadoso, otros, en cambio, encerraban dentro de sí una gran oscuridad; pero todos ellos cumplían una función importante en aquel lugar. Uno se encargaba de que el sol saliera cada mañana; otro cubría el cielo de estrellas cada noche; otro repartía amor por el mundo; y había uno que incluso se encargaba de separar el cielo y la tierra.

Un día cualquiera mientras cumplía sus labores, Zeus, el más poderoso de todos los dioses, puso su mirada sobre la tierra y se encaprichó de una joven y bella princesa. Se llamaba Dánae y era hija de Acrisio, un bondadoso rey. Dánae se enamoró de Zeus y como fruto de ese amor nació un pequeño niño, al que llamaron Perseo. Cada día Zeus velaba por su hijo desde el cielo y su madre se encargaba de cuidarlo en la tierra. Pronto descubrieron que Perseo era un niño especial; había algo en él que lo diferenciaba del resto, por eso Acrisio decidió ir a hablar con Oráculo, el hombre más sabio del lugar. No tardó mucho en arrepentirse de haberlo hecho, pues sus palabras le hicieron mucho daño:

–Tu nieto será el culpable de tu muerte, debes deshacerte de él ahora mientras sea pequeño – le dijo el sabio.

El abuelo de Perseo quería mucho a su nieto, pero, temiendo que se cumplieran las palabras de Oráculo, decidió construir una barca para alejar a Dánae y a Perseo. Cuando la barca estuvo lista, los acompañó al puerto y allí se despidió diciendo:

–Os amo con todo mi corazón, pero aquí ya no podéis quedaros, marchad lo más lejos que podáis y no volváis jamás.

Y así lo hicieron. Emprendieron el viaje a bordo de su pequeño navío. Zeus que observaba atentamente desde el cielo, calmó las aguas y sopló suavemente para que la barca llegara a buen puerto. A la mañana siguiente, Dánae despertó en una pequeña

isla en la que vivía Dictis, un humilde pescador que los acogió y cuidó como si fueran sus propios hijos.

Perseo creció heredando las mejores cualidades de sus padres y se convirtió en un joven bondadoso y amable al que todas las artes se le daban bien: era el más valiente del lugar, luchaba mejor que un soldado, tenía la fuerza de dos hombres y la astucia de tres, pero nunca presumía de ello. Perseo utilizaba sus asombrosas habilidades para ayudar a los habitantes de la tierra en la que creció, por eso todos lo apreciaban mucho. Bueno, todos menos el malvado y cruel rey Polidectes, que había odiado a Perseo desde el primer momento, y por ello quiso deshacerse de él enviando al héroe a una peligrosa misión que no podría cumplir.

– ¡Tráeme la cabeza de Medusa! – ordenó el rey, sin dar a Perseo ninguna explicación.

Medusa era un terrible monstruo que con solo una mirada era capaz de convertir cualquier cosa en piedra. Perseo sintió miedo por primera vez, pero esto no le hizo renunciar. Cogió su espada, se despidió y se dirigió a por Medusa. Caminó largas horas durante varios días, pero no llegó a ninguna parte; desconsolado paró a descansar y se quedó dormido. Desde el cielo Zeus observaba todos los pasos de su hijo y, finalmente, decidió ayudarlo, enviando a dos de sus mejores aliados: Atenea, la diosa más sabia, y Hermes, su fiel mensajero. Cuando Perseo despertó, se sorprendió tanto al verlos que creyó que todavía estaba soñando. Los dioses le mostraron el camino a la guarida en la que se escondía Medusa y le prestaron algunas cosas para facilitarle el viaje.

–Toma, Perseo, estas sandalias. Te ayudarán a ir mucho más rápido; con ellas incluso te parecerá que estás volando– le dijo Hermes entregándole unas extrañas sandalias con dos pequeñas alas.

–Puede que esto te sirva de ayuda– le sugirió Atenea dándole un brillante escudo de bronce.

– ¡Ay! Casi se me olvida – gritó Hermes mientras le colocaba un casco y se alejaba.

Perseo, muy agradecido, prometió devolver todo cuando terminara su misión. No entendía muy bien cómo iba a enfrentarse a la temible Medusa con un escudo y un casco, pero confió en sus nuevos amigos. Se puso las sandalias y caminó tan rápido como pudo. De pronto se dio cuenta de que estaba sobrevolando el mar, pero no veía por ningún sitio su reflejo en el agua, el casco le hacía invisible.

Tardó sólo un día en llegar a la morada del monstruo y supo que se estaba acercando porque desde las alturas no paraba de ver hombres convertidos en piedra. A cada paso que daba, su corazón latía más y más rápido, tanto que incluso podía oírlo. Escuchó gritos en una cueva cercana, se acercó sigilosamente, y se escondió detrás de lo que parecía la estatua de un enorme buey. Desde su escondite, pudo ver por fin cómo era Medusa, sólo la vio de espaldas pero le bastó para aterrizarse. Tenía el cuerpo de una mujer, unas enormes y afiladas garras, y su cabellera estaba formada por horribles y venenosas serpientes. Perseo se quedó totalmente paralizado, no sabía cómo acercarse al monstruo evitando su petrificante mirada, pero de pronto se acordó de las palabras de Atenea. Y entonces se dio cuenta de lo sabia que ésta era, pues Perseo comprendió que podía usar el brillante escudo para evitar la mirada de Medusa. Así, esperó a que se durmiera y se acercó sigilosamente a ella. Pero cuando sólo le quedaban un par de pasos para alcanzarla, se tropezó con una de las estatuas y al caerse se oyó un fuerte ruido. Medusa se despertó: – ¿Quién anda ahí? – Gruñó el monstruo, pero no obtuvo respuesta. Miró a su alrededor, pero no vio nada porque Perseo llevaba puesto el casco que le había prestado Hermes. Medusa estaba muy confundida y Perseo, que era muy astuto, se aprovechó de la situación, utilizó el reflejo del escudo para esquivar la mirada de Medusa y consiguió colocarse detrás de ella. Desenvainó la espada, le cortó la cabeza y la metió en un saco.

Perseo quería regresar pronto a casa para salvar a su pueblo, así que corrió tan rápido como sus pequeñas sandalias aladas le permitieron. Mientras surcaba el cielo, las serpientes de la cabeza de Medusa se retorcían y silbaban sin cesar, se movían tanto que por los agujeros del saco empezó a filtrarse la sangre de Medusa, y cada vez que una gota de aquella sangre tocaba el suelo, se convertía inmediatamente en una serpiente. De camino a casa, el joven héroe hizo amigos y vio muchas tierras y seres extraños. El más peculiar de todos, fue Atlas un enorme gigante que se encargaba de separar el cielo y la tierra. Era tan dura su labor que a diario sufría tremendos dolores de espalda. Perseo se compadeció de él y utilizando la cabeza de Medusa, lo convirtió en piedra, eliminando su sufrimiento para siempre.

Poco después, llegó a casa y corrió hacia palacio para entregar a Polidectes la cabeza de Medusa. El rey lo recibió extrañado. Estaba totalmente seguro de que había enviado a Perseo a una misión imposible, pero le picaba la curiosidad:

–Perseo ¿has conseguido lo que te pedí? ¡Enséñamela! – ordenó el rey.

–No te lo recomiendo– respondió Perseo, que a pesar de todo, mantenía su buen corazón.

– ¡Es una orden!– exclamó Polidectes amenazando a Perseo con su ejército.

Perseo no tuvo otra opción. Agarró la cabeza de Medusa y cerrando los ojos se la enseñó al rey. En aquel mismo instante, tanto el rey como su ejército quedaron convertidos en piedra y pasaron a formar parte de la decoración del palacio. La gente de la ciudad no se entristeció mucho con la pérdida; de hecho, festejaron la coronación de Dictis, el nuevo rey elegido por Perseo.

Perseo, como había prometido, devolvió a los dioses los objetos que le habían prestado y le regaló la cabeza de Medusa a Atenea como premio a su increíble sabiduría: – Quedará bien en tu brillante escudo– sugirió Perseo a la diosa. Y aunque durante muchos años el héroe estuvo tentado de regresar junto a su abuelo, para contarle su gran aventura, jamás lo hizo porque no quería tentar a la suerte y temía que por algún cruce del destino las palabras de Oráculo se cumplieren.

Anexo 6: Actividades para trabajar el mito de Perseo en el aula de infantil

Actividad introductoria o inicial

1. *Conociendo a Perseo*

Descripción:

La semana antes de realizar esta actividad el maestro pedirá a sus alumnos que con la ayuda de sus familias recaben información acerca del mito de Perseo y Medusa. Toda esa información servirá para que el niño tenga unos conocimientos previos acerca del mito.

En esta primera actividad, todos los niños/as estarán sentados en corro y el docente realizará una serie de preguntas diagnósticas para comprobar qué saben acerca del mito de Perseo, es decir qué han descubierto con la ayuda de sus padres. Con estas preguntas se pretende, por un lado, introducir el mito de Perseo partiendo de los conocimientos previos que los alumnos pueden tener del mismo, gracias a sus familias, amigos, medios de comunicación, etc. Y, por otro, ver qué les sugiere el mito. Para ello, el docente leerá el título del cuento y formulará las siguientes preguntas, planteando el ejercicio como si fuera un juego para adivinar el contenido de la historia. También tendrá presente en todo momento que las preguntas que realice variarán en función de las respuestas de los alumnos:

- ¿De qué creéis que tratará el cuento?
- ¿Alguien sabe quién es Perseo?
- ¿Podrías contarme alguna de sus aventuras?
- Etc.

Mientras los niños responden, el docente no dirá si sus afirmaciones son ciertas o no, para tratar de crear curiosidad entorno a la historia, lo que repercutirá positivamente en la atención que presten los niños durante la narración. En el caso de que no sepan qué responder, el profesor presentará brevemente el mito y sus elementos principales sin desvelar el final, para mantener la curiosidad del alumnado. Si alguno de los niños conoce bien el mito, se le animará a realizar un pequeño resumen ayudándole siempre que sea necesario.

Material: Para el desarrollo de esta actividad no se precisa ningún material.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual, en la zona que se utilice normalmente para contar los cuentos.

Tiempo: La actividad se realizará el primer día y variará en función de los conocimientos de los niños/as y según crea oportuno el docente. No obstante, no es conveniente que supere los 15 minutos, pues puede descender el nivel de atención de los alumnos.

Actividades de interiorización

2. *¿Qué hemos entendido?*

Descripción:

Esta segunda actividad se realizará también el primer día, después de la lectura del mito. Los niños/as continuarán sentados en corro y el docente realizará una serie de preguntas básicas sobre los personajes y elementos principales del mito, para comprobar cuál ha sido el nivel de atención y qué es lo que los niños han entendido. Se realizarán preguntas cortas y abiertas, que permitan a los alumnos explicarse y trabajar la comunicación oral. El profesor intentará que todos los niños puedan participar en la ronda de preguntas. Las preguntas serán las siguientes, pero variarán en función de las respuestas que aporten los alumnos.

- ¿Cómo se llama el protagonista de la historia?
- ¿Quiénes eran sus padres?
- ¿Qué le dijo Oráculo al abuelo de Perseo?
- ¿Qué hizo el abuelo de Perseo después de escuchar las palabras de Oráculo?
- ¿Dónde despertaron Dánae y Perseo después de una larga noche en el mar?
- ¿Quién los acogió?
- ¿Qué hizo Polidectes para deshacerse de Perseo?
- ¿Por qué era tan temible Medusa?
- ¿Qué hizo Zeus para ayudar a su hijo Perseo?
- ¿Qué cosas le prestó Hermes a Perseo? ¿Y Atenea?
- ¿Cómo supo Perseo que estaba llegando a la guarida de Medusa?
- ¿Cómo era Medusa?
- ¿Qué utilizó Perseo para esquivar su petrificante mirada?
- ¿En qué se convertía la sangre que caía de la cabeza de Medusa?
- ¿Quién se encargaba de separar el cielo y la tierra?
- ¿Cómo alivió Perseo el dolor del gigante Atlas?
- Polidectes quiso ver la cabeza de Medusa, pero Perseo no se lo recomendó. ¿Por qué?

- ¿Qué pasó con Polidectes y su ejército después de ver la cabeza de Medusa?
- ¿Por qué Perseo no volvió nunca a ver a su abuelo?

Si alguna de las preguntas realizadas no se comprende o no obtiene respuesta, el docente la reformulará tratando de adecuarla al nivel de comprensión de los alumnos.

Finalmente, el profesor reformulará la respuesta obtenida para que los alumnos la interioricen mejor. Por ejemplo: *¿Qué cosas le prestó Hermes a Perseo? ¿Y Atenea? (respuesta del alumno) Bueno entonces Hermes le prestó unas sandalias aladas y un casco que le hacía invisible y Atenea un escudo. Sí, estoy de acuerdo, muy bien.*

Material: Para el desarrollo de esta actividad no se precisa ningún material extra, sólo la lista de preguntas en caso de que el docente lo crea necesario.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual, en la misma zona donde se ha contado el cuento.

Tiempo: La actividad se realizará el primer día. El número de preguntas variará en función de la actitud que manifiesten los alumnos. Si se encuentran cansados o el nivel de atención ha disminuido, se harán menos preguntas, por lo que la actividad será más breve. En este caso el profesor deberá seleccionar las cuestiones más relevantes. Si el nivel de atención se mantiene y los alumnos ofrecen la oportunidad, el profesor tratará de añadir preguntas para averiguar con qué detalles se han quedado.

3. *¿Qué personajes y elementos aparecen en el cuento?*

Descripción:

Cuando termine la actividad anterior, los alumnos se sentarán en sus respectivos sitios y el docente repartirá a cada niño una ficha. En ella aparecerán varias imágenes en blanco y negro; algunas de las imágenes corresponderán a los personajes y elementos principales del mito de Perseo: Medusa, Perseo, Atlas separando el cielo y la tierra, una espada, un escudo, unas sandalias aladas y un casco. Otras no tendrán ninguna relación con el mito de Perseo, pero serán elementos propios de otros mitos o cuentos: un lobo, una bruja, un hada, un duende, un perro de tres cabezas, un caballo alado, un tridente, un dragón, un zapato de tacón, una varita mágica, un tesoro, una manzana, una alfombra voladora y una lámpara. La actividad consistirá en reconocer y rodear los personajes y elementos que aparecen en el mito de Perseo. Después tendrán la opción de colorearlos.

Material: Se necesitará la ficha en la que aparecerán los elementos y personajes del cuento junto con otros que no tienen nada que ver con el mito de Perseo; lápices y rotuladores.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual, en las mesas de trabajo de los alumnos.

Tiempo: La actividad se realizará el primer día. El tiempo que se dedicará a esta actividad puede variar en función de los alumnos, pero no debería superar los 15 minutos.

4. *Ordena las aventuras de Perseo*

Descripción:

La actividad se realizará el segundo día. Por ello, antes de comenzar, el docente puede volver a leer el mito, sugiriendo a los niños que presten mucha atención en el orden de los pasajes principales del mismo. La actividad se basará en la realización de una secuenciación temporal de alguno de los pasajes principales del mito. Los niños se colocarán por grupos y el docente entregará una hoja en la que aparecerán desordenadas algunas escenas del mito. Ellos deberán colorearlas, recortarlas y pegarlas ordenadamente en una cartulina. Después, explicarán al profesor y al resto de sus compañeros por qué han elegido ese orden y qué es lo que está sucediendo en cada una de las viñetas.

La actividad se puede realizar las veces que se desee, se deberá empezar por un número reducido de viñetas y una vez adquirido el objetivo, se podrá aumentar la complejidad de la actividad añadiendo más pasajes. Por ejemplo:

- Para empezar se pueden utilizar tres viñetas: Atenea y Hermes entregando a Perseo los objetos mágicos, Perseo venciendo a Medusa y Perseo enseñándole la cabeza de Medusa a Polidectes.
- Después se puede complicar introduciendo tres viñetas más: Perseo y Dánae viajando en la barca, Atenea y Hermes entregando a Perseo los objetos mágicos, Perseo venciendo a Medusa, Perseo convirtiendo a Atlas en piedra y Perseo enseñándole la cabeza de Medusa a Polidectes.
- Para terminar, se puede complicar introduciendo una viñeta más: El abuelo de Perseo hablando con Oráculo, Perseo y Dánae viajando en la barca, Atenea y Hermes entregando a Perseo los objetos mágicos, Perseo venciendo a Medusa, Perseo convirtiendo a Atlas en piedra, Perseo enseñándole la cabeza de Medusa a Polidectes.

Una vez terminada la actividad, el profesor puede sugerir a los niños que dibujen sus propias escenas del mito de Perseo para que desarrollen su imaginación y creatividad.

Material: Se necesitarán las hojas con las escenas del mito de Perseo, rotuladores, tijeras, pegamento y cartulinas.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual; el desarrollo de la actividad se explicará en la misma zona donde se ha contado el cuento, pero el trabajo se realizará en las mesas para facilitar la comodidad de los alumnos.

Tiempo: La actividad se realizará el segundo día. El tiempo que se dedicará a esta actividad variará en función de las necesidades de los alumnos y del número de seriaciones que se realicen.

5. *Descubre las mentiras*

Descripción:

La actividad se realizará el tercer día y consistirá en leer de nuevo *Las aventuras de Perseo*, pero esta vez contando mentiras que los niños deberán descubrir. La actividad se planteará de una forma lúdica para despertar el interés y la atención de los niños. Antes de comenzar la actividad, el docente explicará a los niños el objetivo del juego: deberán hallar y corregir los errores cometidos por el profesor durante la lectura del cuento.

Para que todos los niños puedan tomar parte, se les explicará previamente que deberán respetar su turno levantando la mano cada vez que encuentren una mentira. También se debe aclarar que no se aceptará ninguna respuesta si no se cumplen las condiciones acordadas. El tipo de mentiras variará en función de la complejidad que se le quiera dar al ejercicio. Se recomienda empezar con mentiras muy básicas, barbaridades que los niños detectarán enseguida (por ejemplo, cambiar el nombre del protagonista por uno muy diferente). De esta forma se evita la frustración que conllevaría no descubrir ninguna mentira. Poco a poco, se puede ir aumentando la complejidad de las mentiras para ver con qué detalles se han ido quedando los niños tras los ejercicios anteriores. En el caso de que no detectaran las mentiras, el docente podría cambiar el tono de voz en cada mentira para llamar la atención de sus alumnos.

A continuación se muestra un ejemplo de cómo introducir datos erróneos en el cuento: *Perseo creció heredando las **peores** cualidades de sus padres y se convirtió en un joven **malvado** y **cruel** al que todas las artes se le daban bien: era el más valiente*

del lugar, luchaba mejor que un soldado, tenía la fuerza de dos hombres y la astucia de tres, y *siempre* presumía de ello.

Material: Sólo se necesitará el cuento *Las aventuras de Perseo*.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual y los niños se colocarán en el corro para escuchar el cuento.

Tiempo: El tiempo que se dedicará a esta actividad variará en función del tiempo que tarden los alumnos en detectar y corregir los errores, y en función del número de errores, o de su dificultad.

Actividades de profundización

6. *Jugamos a ser Medusa*

Descripción:

Esta actividad se realizará el cuarto día y se basa en crear un sencillo disfraz de Medusa para que los niños puedan meterse en el papel del monstruo y reconozcan mejor sus características y cualidades. Una vez creado el disfraz, los niños podrán interpretar a Medusa mediante un sencillo juego basado en el Escondite Inglés.

El juego consistirá en alcanzar la pared, en este caso la cueva en la que se esconde Medusa, sin que Medusa vea moverse a los participantes. Uno de los jugadores, Medusa, se volverá contra una pared y el resto se colocará detrás de él a varios metros de distancia. Medusa se colocará de espaldas a los jugadores, mirando la pared y recitará las siguientes palabras: *¡Un, dos, tres! ¡A que no me ves!* Mientras lo hace, los participantes se acercarán rápidamente y pararán cuando ésta se gire, pues se habrán convertido en piedra por el efecto de su mirada. Si alguien continúa en movimiento, deberá retroceder hasta la línea de salida. Medusa recitará de nuevo las palabras anteriores y así sucesivamente hasta que uno de los jugadores consiga llegar hasta ella, para cortarle la cabeza, es decir para quitarle la cabellera de serpientes que formará parte del disfraz. El jugador que logre acabar con Medusa ocupará su lugar.

El disfraz de Medusa consistirá en una cabellera de serpientes que se hará mediante una corona de cartulina y papel pinocho verde. Cada niño hará su propia cabellera. Para empezar, el docente dibujará en una cartulina verde un rectángulo de 25 cm de largo y 5 cm de ancho. Esa será la base de la cabellera y será la parte que se coloca alrededor de la cabeza del niño como si fuera una corona. Los niños se encargarán de recortar el rectángulo. Una vez terminado, el profesor hará 15 tiras de

papel pinocho verde para cada niño, algunas serán más largas que otras simulando las serpientes del cabello de Medusa. Los alumnos harán churros con las tiras de papel y en uno de los extremos dibujarán los ojos y la boca. Finalmente, el profesor grapará las serpientes a la base de cartulina, teniendo en cuenta que el extremo puntiagudo de la grapa debe quedar hacia afuera para no hacer daño a los niños. Para completar el disfraz, el profesor puede pintar de negro los párpados de los niños simulando la penetrante y petrificante mirada de Medusa.

Material: Para hacer el disfraz de Medusa se necesitará: cartulina verde, papel pinocho verde, rotuladores, una grapadora y pintura facial de color negro.

Espacio: La confección de los disfraces se realizará en el aula habitual, el juego puede realizarse en el mismo lugar o, si fuera posible, en un sitio más amplio como el gimnasio.

Tiempo: La actividad se realizará el cuarto día y su duración dependerá, por un lado, del tiempo que necesiten para confeccionar los disfraces y, por otro, del interés que despierte el juego.

7. Reconocemos a Medusa en esculturas y cuadros

Descripción:


Esta actividad se realizará el cuarto día después de la actividad anterior. Con la actividad 6 se pretende focalizar la atención de los niños en un personaje concreto del mito para después, mediante esta actividad, llevar al niño a reconocer dicho personaje en el mundo real.

Con esta actividad se pretende que los alumnos reconozcan la figura de Medusa en manifestaciones artísticas como la pintura y la escultura. Para ello, se han seleccionado una serie de pinturas y esculturas famosas basadas en la figura mitológica de Medusa.

El docente mostrará a sus alumnos cada una de las imágenes seleccionadas reparando en las características que se le atribuyen a Medusa en cada una de ellas. También dirá cuál es su nombre y quién es el autor de la obra para que los niños interioricen la relevancia de conocer el autor y el título de una obra, aunque no lo aprendan, pues, como es lógico, los datos concretos se les escaparán. Por ello, en ningún momento se preguntará a los niños cuál es el autor o el título de la obra, pues el objetivo principal de la actividad es que los niños reconozcan a ese personaje y con ello vean qué repercusión ha tenido en el arte el mito de Perseo.

Las imágenes seleccionadas son las siguientes:

Imagen	Título	Autor
	<p><i>Perseo con la cabeza de Medusa</i></p>	<p>Benvenuto Cellini</p>
	<p><i>Medusa</i></p>	<p>Caravaggio</p>
	<p><i>Cabeza de Medusa</i></p>	<p>Peter Paul Rubens</p>
	<p><i>Medusa</i></p>	<p>Gian Lorenzo Bernini</p>
	<p><i>Perseo con la cabeza de Medusa</i></p>	<p>Antonio Canova</p>

	<i>Medusa</i>	Franz von Stuck
---	---------------	-----------------

Después de trabajar a Medusa, si los niños siguen mostrando interés, el docente puede mostrarles imágenes de Atlas y enseñarles dónde se sitúa con la ayuda de un mapa mundi. También puede aprovechar la oportunidad para enseñarles imágenes de algunas serpientes y de las constelaciones basadas en los personajes del mito.

Material: Para poder poner en práctica el ejercicio, se necesitará un ordenador y las imágenes de esculturas y pinturas en las que aparece Medusa.

Espacio: La actividad se realizará en el aula habitual y los niños se colocarán frente al ordenador.

Tiempo: La actividad se realizará el cuarto día y durará lo que el profesor considere oportuno para que los niños reconozcan a Medusa en cada una de las imágenes.

8. *Ahora somos actores*

Descripción:

En esta actividad los niños representarán las escenas de *Las aventuras de Perseo*. En la historia aparecen principalmente nueve personajes aparte del narrador: Zeus, Dánae, Perseo, el abuelo, Oráculo, Dictis, Polidectes, Hermes, Atenea, Medusa y Atlas. La actividad consistirá en representar pequeñas escenas del mito, mientras el docente ejerce de narrador y cuenta la historia. De esta forma los niños no tendrán que aprender grandes diálogos, porque principalmente será un ejercicio de mímica. Las escenas se irán representando por grupos, es decir, algunos actuarán mientras otros hacen de público. Se harán las representaciones necesarias para que todos los niños tengan la oportunidad de actuar. Cuando los niños dominen la representación de cada escena, el docente puede complicar la actividad representando dos o más escenas seguidas, incluso puede ceder su papel de narrador si considera que los niños conocen a fondo el mito y están preparados para interpretar este papel.

Para la caracterización de los personajes, sólo se utilizarán unas tarjetas identificativas, lo que facilitará el intercambio de personajes entre los alumnos. Las tarjetas se colocarán a la altura del pecho mediante un trozo de lana, de forma que tanto

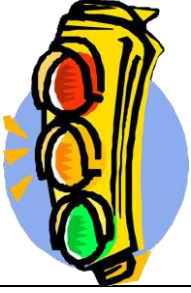
el público como los actores puedan verlas sin dificultad. Para crear las tarjetas, se utilizarán imágenes de los personajes del mito, que serán coloreadas por los propios niños. Además, escribirán debajo de cada dibujo el nombre del personaje. De esta manera asociarán cada imagen con su nombre correspondiente.

Material: Para el desarrollo de esta actividad sólo se necesitan las tarjetas identificativas con la imagen y el nombre de cada personaje.

Espacio: La actividad puede desarrollarse tanto en el aula habitual como en el salón de actos. Representarlo en este último lugar brindaría la oportunidad de que los niños se sintiesen como actores, lo que les motivaría e incentivaría para realizar la actividad lo mejor posible.

Tiempo: El tiempo que se le dedique a la actividad variará en función del interés que demuestren los niños. No tiene por qué hacerse en un solo día; pueden representarse escenas diferentes cada día.

Anexo 7: Ficha de evaluación

Semáforo 	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	