



**TREBALL FINAL DE GRAU EN MESTRE  
D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA**

**INTRODUCCIÓ A LA MITOLOGIA  
GREGA PER A ALUMNES DE  
PRIMÀRIA**

**Diego Mas Escoí  
Joaquín Aparici Martí  
Didàctica de la Història  
Curs acadèmic 2019/2020**

# Índex

<b>1. Justificació</b> .....	<b>pàg. 3</b>
<b>2. Introducció teòrica</b> .....	<b>pàg. 4</b>
<b>3. Proposta didàctica</b> .....	<b>pàg. 4</b>
<b>3.1. Sessió 1: Introducció a la mitologia grega (Zeus, Hades i Posidó)</b> .....	<b>pàg. 4</b>
<b>3.2. Sessió 2: Creem la nostra arma divina</b> .....	<b>pàg. 6</b>
<b>3.3. Sessió 3: Dia de la gimcana</b> .....	<b>pàg. 8</b>
<b>3.3.1. Proves de la gimcana</b> .....	<b>pàg. 10</b>
<b>4. Conclusió</b> .....	<b>pàg. 20</b>
<b>5. Bibliografia</b> .....	<b>pàg. 20</b>
<b>Annexos</b> .....	<b>pàg. 21</b>

## **Resum**

L'objectiu d'aquest treball és mostrar amb gran detall una proposta didàctica on els xiquets puguen gaudir a la vegada que adquireixen coneixements d'una de les civilitzacions més importants de la història, la Grega. Més concretament, a través de la seva mitologia i els deus més importants d'aquesta.

**Paraules clau:** Grècia, mitologia, deus, Zeus, Hades, Posidó, Gimcana

## **1. Justificació**

El tema principal sobre el qual tracta aquest Treball Final de Grau és la mitologia grega, i com aquesta es pot adaptar de manera interdisciplinària en primària. He elegit aquest tema, principalment, pel gran interès que em desperta, ja que sempre m'ha fascinat tot el relacionat amb Grècia: cultura, mitologia... Per tant, considere aquest aspecte molt beneficiós tant a l'hora de realitzar el TFG com en posar en pràctica la proposta, ja que sempre serà més fàcil arribar al teu alumnat quan tractes coses que veritablement t'agraden, que no quan ho fas de manera forçada. A més, considere que els temes que es treballaran, i el que és més important, la forma en què es farà, ajudarà a mantenir la motivació de l'alumnat elevada durant la posada en pràctica d'aquest projecte.

La proposta va dirigida a alumnes de 6é de primària, el fet d'elegir aquest curs és que en aquestes edats, els alumnes disposen d'un bagatge educatiu i una capacitat d'adquirir nous coneixements més elevats que la resta, fet que facilitarà treballar un aspecte poc comú com pot ser la mitologia grega, temàtica la qual no es sol treballar en l'educació primària.

La proposta tindrà una durada d'una setmana, en la que primerament es farà una introducció teòrica perquè els alumnes tinguen uns coneixements mínims a partir dels quals puguen treballar. El següent pas, serà realitzar diferents activitats que entre altres coses, ens serviran per a arribar a l'últim dia, el més important, i sobre el qual girarà gran part del TFG. Aquest dia, es celebrarà una gimcana on es treballaran aspectes tant de la mitologia grega com de la cultura grega de l'època, sempre de manera interdisciplinària, és a dir, treballant també altres àrees del currículum de primària com Matemàtiques, Llengua Castellana, Educació Física...

El que es pretén aconseguir amb aquesta proposta és que per mitjà d'activitats que afavorisquen un alt grau de motivació, els xiquets adquirisquen nous conceptes relacionats en la història, més concretament en la mitologia grega i la cultura grega, i així despertar en ells la curiositat i les ganes d'aprendre coses noves.

## 2. Introducció teòrica

La cultura grega, ha marcat un abans i un després des de la seva aparició, amb importants aportacions en literatura i poesia amb Homero, en filosofia amb Sòcrates, en matemàtiques amb Pitàgores... Gràcies a ella, actualment tenim a la nostra disposició una gran quantitat d'avanços en moltes àrees, i una gran riquesa de coneixements. És per això, que inclús després d'haver passat tants anys des de la seva Època d'esplendor, encara està present en la nostra societat actual. I és per eixe motiu important introduir aquesta civilització als nostres alumnes, encara que siga mitjançant la seva mitologia.

## 3. Proposta didàctica

### 3.1. Sessió 1: Introducció a la mitologia grega (Zeus, Hades i Posidó)

CONTINGUTS		
CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mitologia grega.</li><li>- Zeus, Hades i Posidó</li><li>- Mite de Cronos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Atendre al llarg de l'explicació i preguntar qualsevol dubte.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li><li>- Interessar-se pel tema tractat.</li><li>- Respectar als companys.</li></ul>

### Desenvolupament de la sessió

Aquesta primera sessió es divideix en tres parts, la primera, on es realitzarà una introducció a la mitologia grega i s'explicarà aspectes importants d'aquesta, centrant-nos en els tres déus elegits amb anterioritat. En la segona, es visualitzaran 3 vídeos relacionats amb el temari, i per últim, s'explicarà la programació de la proposta al llarg de la setmana, perquè els xiquets sàpiguen des d'un primer moment tot el que es farà i es dividirà la classe en tres grups per a la gimcana. Cal destacar que les tres parts es realitzaran el mateix dia.

#### • 1a part, introducció a la mitologia grega:

Es començarà explicant que la mitologia grega és el conjunt de mites i llegendes que pertanyen a la cultura de l'Antiga Grècia, on els protagonistes són els déus. En la civilització grega, les persones creien molt en déus, i que aquesta era una religió politeïsta, és a dir, creien en més d'un deu. A més, els grecs utilitzaven la figura d'aquests déus per donar explicació a moltes coses que ocorrien al seu voltant, com el canvi de les estacions, l'èxit en l'agricultura, els fenòmens atmosfèrics...

Els deus vivien en el Mont Olimp, lloc des d'on controlaven tot el que passava en la Terra. Però com van aparéixer aquests déus? En aquest punt és on es comença a contar l'origen de la mitologia grega, començant des del mite de Cronos.

La Terra era governada pels titans, i Cronos era el cap d'aquests. Aquest es va assabentar que una profecia deia que un dels seus fills el derrocaria, així que va decidir menjar-se'ls a mesura que anaven naixent. Però quan va nàixer el seu sisé fill, la dona de Cronos va decidir enganyar-lo i canviar el xiquet per una pedra, i així salvar la vida del seu fill. El xiquet, anomenat Zeus va créixer amb la intenció de venjar-se del seu pare i salvar als seus germans, així que va decidir enganyar a Cronos donant-li una beguda que el va fer vomitar, fet que va provocar que els cinc germans foren rescatats. Finalment, Zeus amb l'ajuda dels seus germans va derrocar a Cronos, tal com deia la profecia i es van convertir en deus. D'aquests, els més importants, eren Zeus, Hades i Posidó. Una vegada explicat l'origen de la mitologia grega i dels déus, es passarà a explicar amb més detalls aquests tres, ja que seran els més importants en la proposta.

Zeus és el déu més important, és conegut com el pare dels déus i és l'encarregat de governar la resta de deïtats des de l'Olimp. És el deu del cel i del tro, i un dels seus atributs més destacat és el raig.

Hades era el germà major de Zeus i l'encarregat de l'inframón, que també era anomenat el regne d'Hades. Tots els mortals que morien anaven al seu regne i ell era l'encarregat de jutjar-los. Alguns dels atributs més destacables d'Hades eren Cèrber, un gos de tres caps que l'ajudava a defensar el seu regne, i un casc que li permetia fer-se invisible.

Posidó, germà de Zeus i Hades, era el rei dels mars i tenia el poder de controlar-los a voluntat i de provocar terratrèmols. Un dels elements més característics de Posidó era el seu trident.

- 2a part, visualització de vídeos:

Una vegada s'ha explicat la teoria, es procedirà a vore uns vídeos/cançons animades que tracten dels tres deus i expliquen la història d'aquests de manera simple i entretinguda.

Vídeo de Zeus: <https://youtu.be/o2W3jfvZU4w>

Vídeo d'Hades: <https://youtu.be/bzfG5LR0jWI> (fins al minut 2:08)

Vídeo de Posidó: <https://youtu.be/2-VTUyl3w7U>

- 3a part, explicació de la proposta i formació de grups:

Aquesta és l'última part de la sessió, on aprofitarem els minuts finals per a explicar als alumnes la planificació de la setmana.

Primer de tot els demanarem que cadascú elegisca un dels tres déus que hem treballat, i serà la tasca del mestre que la distribució siga equitativa, és a dir, si a la classe són 21 alumnes, 7 elegiran a Zeus, 7 a Hades i 7 a Posidó. Una vegada cada xiquet tinga un de seleccionat se'ls explicarà que a partir d'eixe moment, la classe es dividirà en tres equips, l'equip Zeus, l'equip Posidó i l'equip Hades. Cada xiquet formarà part de l'equip amb el mateix nom que el déu al qual ha elegit.

Finalment se'ls explicarà que en la segona sessió es realitzaran activitats de manualitats relacionades amb el seu deu, i que l'últim dia es farà una gimcana on els tres equips competiran entre ells. També se'ls demanarà que porten per al pròxim dia una sèrie de materials necessaris per a realitzar les manualitats.

MATERIALS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connexió a internet</li> <li>- Projector</li> </ul>

### 3.2. Sessió 2: Creem la nostra arma divina

CONTINGUTS		
CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeus, Hades, Posidó</li> <li>- Raig, casc, trident</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar un pla per a construir l'objecte.</li> <li>- Ordenar els passos per a construir l'objecte.</li> <li>- Utilitzar eines com tisores, cola... per a tallar, pegar...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li> <li>- Mantenir una actitud correcta.</li> <li>- Respectar als companys.</li> </ul>

#### Desenvolupament de la sessió

Per aquesta sessió, intentarem distribuir la classe en els tres grups que es van formar el dia anterior, per exemple: en la part dreta de la classe l'equip Zeus, en la part central l'equip Hades i en l'esquerra l'equip Posidó. D'aquesta manera aconseguim que els xiquets s'ajunten més amb

els membres del seu equip i augmenta la seva motivació, ja que els dóna la sensació que ja han començat a competir amb els altres equips.

Una vegada ja estan col·locats es farà un xicotet repàs dels tres deus que es van treballar l'altre dia i es ficarà èmfasi en una cosa en concret, l'element distintiu de cadascú. De Zeus destaquem el raig, d'Hades el casc que utilitzava per fer-se invisible i de Posidó el seu trident.

Després d'haver explicat conceptes bàsics d'aquests tres elements, es diu als xiquets que hauran de construir l'element característic del seu déu, ja que després serà necessari per a la gimcana de l'últim dia. És a dir, si un xiquet forma part de l'equip de Zeus, crearà un raig que serà per a ell, per tant la resta de xiquets del seu equip també es fabricaran el seu propi raig.

A continuació s'explicarà el procés de construcció de cada objecte:

### **Raig de Zeus:**

Els materials necessaris per a crear el raig són: un regle, cola, retolador negre, tisores, paper de plata, llapis i un cartó. (Annex 1).

Primerament, es marca amb llapis la silueta del raig en el cartó, i una vegada el resultat siga el desitjat, es repassa amb el retolador negre. (Annex 2)

Retallem el raig amb les tisores (Annex 3), a continuació, procedim a cobrir-lo de paper de plata. Per a fer-ho, col·loquem el paper de plata com s'indica en la imatge i a sobre el raig (Annex 4). A continuació, fiquem cola en una cara del raig i l'apeguem al paper de plata, esperem un minut o dos i retallem la part sobrant. En aquest punt ja tenim una cara, per a fer l'altra, repetim el mateix procés (Annex 5). Una vegada tenim les dues cares completades, deixem assecar durant uns minuts i ja tenim el resultat final (Annex 6).

### **Casc d'Hades:**

Els materials necessaris per a crear el casc són: cartolina marró, regle, tisores, llapis i grapadora (Annex 7).

Amb el llapis, marquem en la cartolina una tira de 2 cm d'ample i 65 dm de llarg, la retallem i la unim amb una grapadora de la forma en què es mostra en la imatge (Annex 8).

Després marquem cinc tires més, però ara seran de 2 cm d'ample i 40 cm de llarg. Agafem una i la grapem de la següent manera (Annex 9).

Per acabar, grapem les quatre tires restants utilitzant el mateix punt d'unió, per què quede com a resultat final el casc (Annex 10).

### **Trident de Posidó:**

Els materials necessaris per a crear el trident són: Llapis, regle, retolador, cinta de carrosser, pinzell, pintura acrílica blava i blanca, tisores, cartó i el pal d'una granera (Annex 11).

El primer pas és dibuixar en el cartó la silueta del trident i una xicoteta tira que usarem per a fixar-lo al pal de granera, per a després repassar-la en retolador (Annex 12). A continuació, amb les tisores tallem la silueta que acabem de dibuixar (Annex 13).

Una vegada ja tinguem la part superior del trident, hem de pintar-la de color blau. En aquest punt cal destacar un aspecte molt important; quan usem pintura acrílica, sempre hem de mesclar, en aquest cas el color blau amb el blanc, ja que si usàriem soles el blau, el resultat final quedaria amb un to transparent (Annex 14). En canvi, al mesclar-la amb la blanca, obtenim el resultat desitjat (Annex 15). Ara és el moment d'ajuntar la part superior del trident amb el pal de granera, per això l'unirem a un extrem del pal envoltant-lo amb la tira que hem deixat abans en el trident. Perquè es subjecte millor, ho reforçarem amb cinta de carrosser (Annex 16). Per finalitzar, pintem la cinta amb la mateixa pintura que hem gastat abans per obtindre el resultat final (Annex 17)

Una vegada tots els xiquets han fabricat el seu objecte, es guardaran en algun lloc segur, i se'ls explicarà que el dia de la gimcana cada xiquet deurà portar-lo sempre damunt com a element distintiu del seu grup al llarg de totes les proves.

El més segur es que no acaben l'objecte en una única sessió, així que es continuarà o el següent dia o el mateix dia agafant el temps que siga necessari de la següent classe, el que més convinga.

MATERIALS		
RAIG DE ZEUS	CASC D'HADES	TRIDENT DE POSIDÓ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regle</li> <li>- Llapis</li> <li>- Cola</li> <li>- Retolador negre</li> <li>- Tisores</li> <li>- Paper de plata</li> <li>- Cartó</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regle</li> <li>- Llapis</li> <li>- Tisores</li> <li>- Cartolina marró</li> <li>- Grapadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regle</li> <li>- Llapis</li> <li>- Retolador negre</li> <li>- Tisores</li> <li>- Cinta de carrosser</li> <li>- Pinzell</li> <li>- Pintura acrílica blava</li> <li>- Pintura acrílica blanca</li> <li>- Pal de granera</li> <li>- Cartó</li> </ul>

### 3.3. Sessió número 3: Dia de la gimcana

L'últim dia, es realitzarà la gimcana, i per a fer-ho, dividirem la classe en els tres grups anteriorment mencionats. L'única premissa que es demanarà és que cada alumne ha de portar al llarg de tot el recorregut l'element característic del Déu del seu equip, a més, tots els integrants d'un mateix grup hauran d'anar junts a les proves. També es recomanarà que almenys un membre de cada grup porte llapis i llibreta, per si en algun moment fos necessari.

Una vegada estiga tot preparat, el mestre explicarà als alumnes tots els detalls relacionats amb el funcionament de la gimcana:

El primer que es farà és repartir a cada grup un mapa de l'escola on es mostrarà la localització de totes les proves numerades. Aquest mapa serà donat cap per avall i no el podran girar fins que comence la gimcana, per evitar que mentre s'explica el procediment, els alumnes memoritzen la ubicació de les proves.



Hi ha un total de 7 proves numerades des de la 1 fins a la 7. Per evitar que els tres grups vagen junts tota l'estona, cada grup començarà per una prova diferent. Per exemple, el grup Zeus començarà per la número 1, el grup Hades per la 3 i el grup Posidó per la 5. Serà obligatori que les proves es resolguen per ordre, és a dir, després de la 1 aniran a la 2, després a la 3, i així successivament fins que completin totes les proves. En el moment que troben la localització d'una prova, voran una caixeta, i dins d'aquesta hi haurà un full amb l'explicació del que han de fer. És totalment obligatori tornar a ficar el full dins la caixa una vegada ja s'ha llegit, i deixar-lo al mateix lloc on estava.

A part d'aquestes proves que estaran en el mapa, hi haurà una prova inicial que realitzaran tots els equips junts. Aquesta servirà com a punt d'inici de la gimcana i donarà una lleugera avantatge a l'equip que la guanye.

El mestre estarà situat en un mateix lloc, que també estarà assenyalat en el mapa, al llarg de tota la gimcana. La seva tasca serà controlar que tots els grups vagen en l'ordre adequat i resolguen la prova correctament. Perquè quede més clar, explicaré el següent exemple:

Un grup arriba fins a la prova número 7, on han de resoldre una operació matemàtica donada en nombres grecs, una vegada ja han realitzat les operacions corresponents i han obtingut un resultat, van al lloc on està el mestre per mostrar-li'l. Si és correcte, el mestre els deixarà avançar fins a la prova número 8, si és incorrecte hauran de repetir l'operació.

Per tant, després de resoldre una prova, cada grup passarà per la taula del mestre per comprovar si la solució és la correcta. En el cas que dos equips vulguen mostrar el seu resultat al mestre, l'equip que ha arribat abans mostrarà el seu, i l'altre haurà d'esperar, a una certa distància, fins que acabe. L'equip guanyador, serà el primer en resoldre correctament totes les proves.

Una vegada acabada la gimcana, es farà una sorpresa per als participants, i es realitzarà un esmorzar amb menjar característic de Grècia. D'aquesta manera es restarà importància a quin equip ha guanyat i tots gaudiran d'una xicoteta festa com a companys.

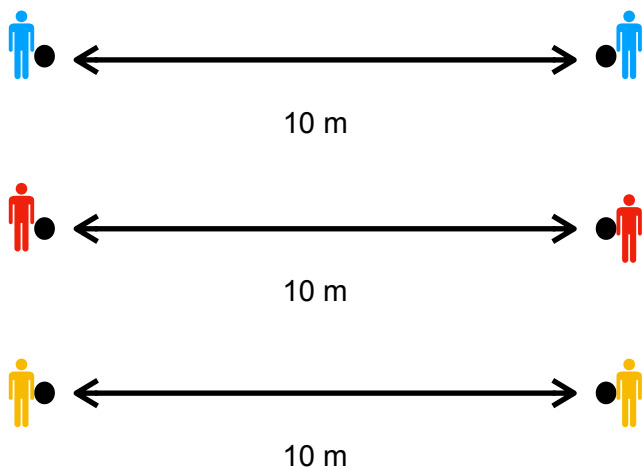
El temps que ocuparà tota l'activitat serà des que els xiquets entren a escola fins a l'hora del pati.

### 3.3.1 Proves de la gimcana

#### Prova inicial: Equilibri amb pilota de ping-pong

CONTINGUTS		
CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
- Carrera de relleus.	- Mantenir l'equilibri.	- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió. - Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova. - Respectar als companys. - Treballar en equip amb la resta de companys.

Aquesta serà la primera prova de totes i l'única en què els tres equips participaran a la vegada. Cada equip es dividirà en dos files, una davant d'una altra i separades per 10 m de distància. La prova consistirà en el següent, un membre de cada grup eixirà d'una fila subjectant amb la mà una cullera amb una pilota de ping-pong, que haurà de portar sense que caiga fins al company situat a la fila de davant. Quan aquest l'agafe haurà de fer el mateix, portar-la sense que caiga fins a l'altra fila.



En cas que la pilota caiga a terra, el xiquet que l'estava portant deurà recular i tornar a començar des de l'inici de la fila. Guanya l'equip que primer haja aconseguit que tots els seus membres hagen fet el recorregut.

En el cas que els equips no tinguin exactament el mateix nombre de participants, en l'equip o equips que estiguen en minoria numèrica un dels alumnes hauran de repetir el recorregut.

Aquest joc és important, ja que tindrà repercussió en la resta de la gimcana:

- L'equip guanyador, podrà començar automàticament a buscar la següent prova.
- L'equip que quede en segon lloc, haurà d'esperar 1 minut per poder començar.
- L'equip que quede en tercer lloc, haurà d'esperar 2 minuts per poder començar.

### MATERIALS

- 3 culleres
- 3 pilotes de ping-pong
- 6 cons

### Prova número 1: Matemàtiques en l'antiga Grècia

#### CONTINGUTS

CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Números grecs.</li> <li>- Números del sistema decimal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resoldre operacions matemàtiques senzilles.</li> <li>- Interpretar els números grecs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li> <li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li> <li>- Respectar als companys.</li> <li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li> </ul>

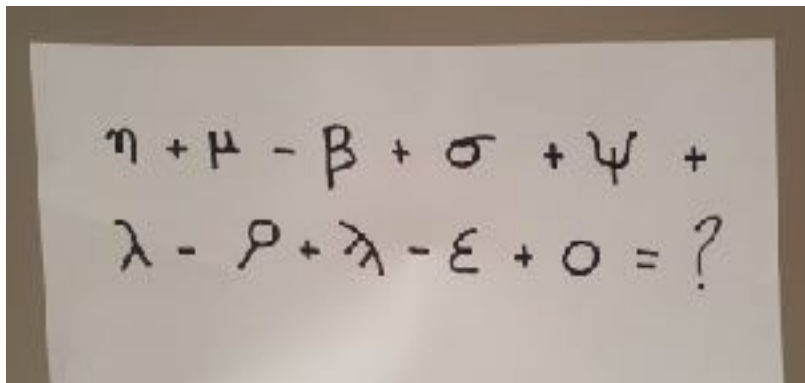
#### Explicació de la prova:

En aquesta prova, es mostrarà una imatge als xiquets on es podrà veure com es representaven els nombres que coneixem ara en l'antiga Grècia:

$\alpha$ - 1	$\iota$ - 10	$\rho$ - 100
$\beta$ - 2	$\kappa$ - 20	$\sigma$ - 200
$\gamma$ - 3	$\lambda$ - 30	$\tau$ - 300
$\delta$ - 4	$\mu$ - 40	$\upsilon$ - 400
$\epsilon$ - 5	$\nu$ - 50	$\phi$ - 500
$\zeta$ - 6	$\xi$ - 60	$\chi$ - 600
$\eta$ - 7	$\omicron$ - 70	$\psi$ - 700
$\theta$ - 8	$\pi$ - 80	$\omega$ - 800
$\theta$ - 9		
$\theta$ - 90	$\theta$ - 900	

A continuació proposarem als xiquets que resolguen una operació matemàtica, que per descomptat, estarà escrita amb nombres grecs, per tant, primer hauran de buscar en la imatge el valor de cadascun.

Exemple d'operació:



Una vegada troben el resultat correcte i el mestre done el seu beneplàcit, podran continuar i buscar la següent prova.

#### MATERIALS

- Llapis
- Goma
- Full
- Imatge dels nombres grecs

### Prova número 2: Crear un poema

#### CONTINGUTS

CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ritme</li> <li>- Rima</li> <li>- Recursos estilístics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear poemes seguint unes pautes marcades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li> <li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li> <li>- Respectar als companys.</li> <li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li> </ul>

## Explicació de la prova:

Els alumnes hauran de crear de forma conjunta un poema relacionat amb el seu Déu. L'extensió del poema no estarà limitada ni per un mínim de versos ni un màxim, encara que si hauran de complir la següent premissa. A cada grup es donaran quatre paraules relacionades amb el seu Déu que hauran d'estar en el poema.

Paraules per a cada grup:

- Equip Zeus: Raig, cel, rei, germans
- Equip Hades: Casc, infern, gos, germans
- Equip Posidó: Trident, oceans, terratrèmols, germans

Una vegada hagen creat el seu poema, elegiran a un representant que serà l'encarregat de llegir-lo al mestre.

### MATERIALS

- Full
- Llapis
- Goma

### Prova número 3: Demuestra el que saps de mitologia grega.

#### CONTINGUTS

CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"><li>- Monoteisme i ateisme</li><li>- Zeus, Hades i Posidó</li><li>- Mite de Cronos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilitzar coneixements previs per respondre preguntes</li><li>- Relacionar conceptes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li><li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li><li>- Respectar als companys.</li><li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li></ul>

## Explicació de la prova:

En aquesta prova hi haurà tres preguntes relacionades amb el que s'ha vist a classe. Les dos primeres seran d'elegir una de les tres opcions, mentre que l'última serà de relacionar conceptes.

Preguntes:

- Com es diu el pare dels Déus que estem treballant? (Zeus, Hades i Posidó)

- a) Atles
- b) Cronos
- c) Cèrber

- La religió grega era:

- a) Politeista
- b) Monoteista
- c) Eren ateus

- Relaciona els següents conceptes:

Posidó

Raig

Zeus

Trident

Hades

Casc

En cas que alguna resposta no siga correcta, el mestre els farà repetir la prova sense dir quin és l'error que tenen, a més hauran d'esperar 2 minuts per poder tornar a mostrar les seves respostes al mestre. D'aquesta manera evitem que les responguen a la babalà per acabar prompte.

## MATERIALS

- Llapis
- Full
- Goma

## Prova número 4: Resol el puzle del teu Déu

CONTINGUTS		
CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
- Zeus, Hades i Posidó.	- Completar un puzle seguint una imatge com referència.	- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió. - Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova. - Respectar als companys. - Treballar en equip amb la resta de companys.

### **Explicació de la prova:**

Al llegir l'explicació de la prova, voran que han de resoldre un puzle, i per a fer-ho hauran d'anar a la zona on estarà el mestre. Una vegada allí, el mestre els donarà una caixeta amb les peces (que ell mateix ha creat per mitjà de marqueteria) necessàries per completar-lo.

Per a evitar que hi hagen problemes entre els grups pel fet que un arribi mentre l'altre encara està fent el puzle, hi haurà tres, un per a cada grup, i a més seran diferents. Cada grup haurà de resoldre un puzle amb la imatge del seu déu.

Imatge del puzle de Zeus:



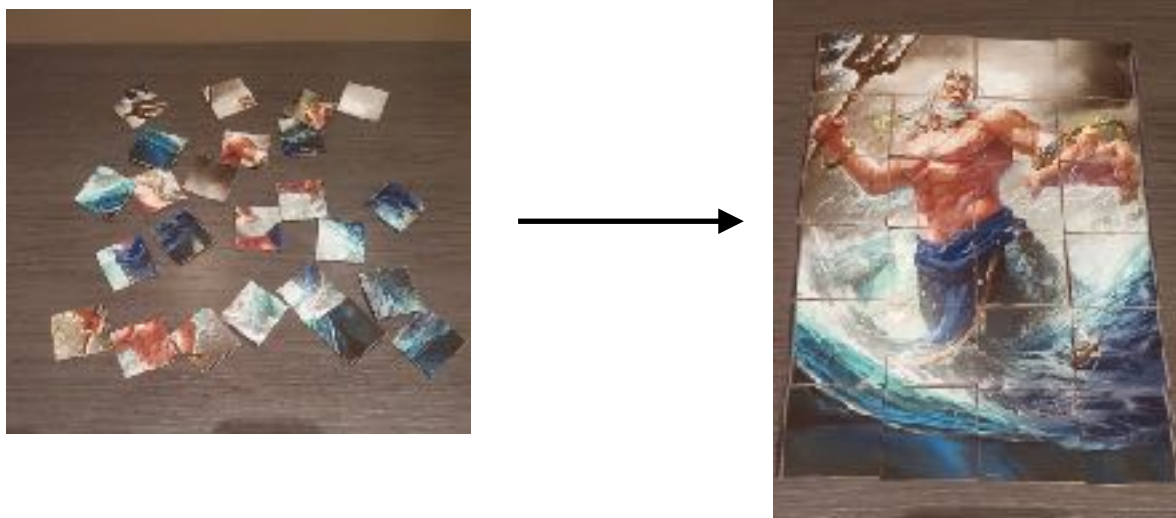
Imatge del puzle d'Hades:



Puzle de Posidó:



Exemple de puzle (Posidó):



Per resoldre'l es col·locaran a un costat de la taula del mestre, i una vegada acaben l'avisaran perquè comprove el resultat.

#### MATERIALS

- Puzle de marqueteria

#### Prova número 5: Desxifra el missatge

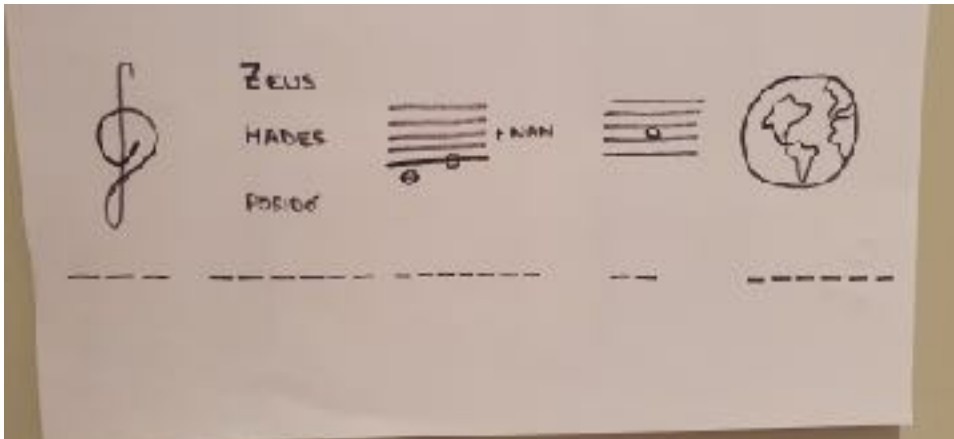
#### CONTINGUTS

CONCEPTUALS	PROCEDIMENTALS	ACTITUDINALS
<ul style="list-style-type: none"><li>- Notes musicals.</li><li>- Pentagrama.</li><li>- Clau de Sol.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Capacitat de desxifrar missatges ocults utilitzant la lògica i la intuïció.</li><li>- Relacionar conceptes.</li><li>- Conèixer el nom de diferents elements musicals.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li><li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li><li>- Respectar als companys.</li><li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li></ul>



## Explicació de la prova:

Una vegada arriben al lloc on es troba aquesta prova, veuran un missatge el qual deurán desxifrar. Per a aconseguir-ho haurán de pensar de manera conjunta utilitzant la intuïció i també coneixements adquirits prèviament en l'assignatura de música. Cal destacar que la solució d'aquest missatge serà en castellà, per això es deurà deixar clar en l'enunciat de la prova. El missatge que ells voran serà aquest:



Una vegada resolguen el missatge ocult, que és "LOS DIOSES DOMINAN LA TIERRA", deurán apuntar-lo en un full i mostrar-lo al mestre. D'aquesta forma evitem que al dir-ho en veu alta algun altre equip pugui escoltar la solució de la prova.

En el cas que un equip no pugui resoldre el missatge, el mestre anirà donant pistes de manera progressiva.

## MATERIALS

- Llapis
- Full
- Goma

### **Prova número 6: El ball**

<b>CONTINGUTS</b>		
<b>CONCEPTUALS</b>	<b>PROCEDIMENTALS</b>	<b>ACTITUDINALS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ball i coreografia.</li><li>- Ritme.</li><li>- Coordinació.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Crear una coreografia conjunta.</li><li>- Mantenir un ritme al llarg de la coreografia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li><li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li><li>- Respectar als companys.</li><li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li></ul>

#### **Explicació de la prova:**

En aquesta prova, els xiquets hauran de crear una coreografia, per a fer-ho tindran total llibertat per elegir els moviments que la compondran, l'única premissa serà que hauran de tindre una durada mínima d'uns 15 segons i hauran de participar tots els membres del grup.

Una vegada creguen que la tenen dominada, aniran a la zona on estarà el mestre i la posaran en pràctica, i si el mestre considera que no hi ha hagut una descoordinació excessiva o una actitud negativa, podran seguir la gimcana, en cas contrari hauran de repetir la coreografia.

<b>MATERIALS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- No es necessita cap material en especial</li></ul>

### **Prova número 7: Endevina endevinalla**

<b>CONTINGUTS</b>		
<b>CONCEPTUALS</b>	<b>PROCEDIMENTALS</b>	<b>ACTITUDINALS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Endevinalla</li><li>- Esfinx grega.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Resoldre endevinalles utilitzant la lògica i la intuïció.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Col·laborar de manera activa al llarg de la sessió.</li><li>- Mantenir una actitud correcta al llarg de tota la prova.</li><li>- Respectar als companys.</li><li>- Treballar en equip amb la resta de companys.</li></ul>

## Explicació de la prova:

En arribar a la prova, llegiran el següent text:

*En la mitologia grega, l'esfinx era un dimoni que presagiava mala sort, mort i destrucció. El seu objectiu era llançar endevinalles als viatgers que es trobava, si la resolien podien avançar, si erraven, acabava el seu viatge. Sereu capaços de resoldre l'endevinalla de l'esfinx?*

*Tinc cavalls però no se'm veuen  
corro molt i corro poc,  
però si no em donen beguda  
no arribo enlloc*

SOLUCIÓ: EL COTXE

Una vegada tinguen la resposta que creguen correcta, l'apuntaran en un full i la mostraran al mestre, per a evitar que altres equips que estiguen per la zona escolten la solució. Igual que en la prova número 5 en el cas que algun equip no puga resoldre l'endevinalla, el mestre els donarà pistes de manera progressiva.

### MATERIALS

- Llapis
- Goma
- Full

#### **4. Conclusió**

Com ja he dit amb anterioritat, el més important a l'hora d'elegir el tema del TFG era que tractara sobre alguna cosa que em motivara i per tant, que em permetera treballar des d'un punt de vista diferent. És per això que el meu objectiu no era únicament crear una proposta didàctica relacionada amb la mitologia grega, sinó utilitzar aquesta proposta com a mitjà per intentar despertar en els xiquets el mateix entusiasme que jo sent.

A més, un altre aspecte que considerava fonamental és que fora el més realista possible. És per això que he orientat la gimcana de forma que soles amb un professor es pugui realitzar.

Açò trenca un poc amb la idea general que es té d'una gimcana, on en cada prova hi ha un encarregat d'explicar-la i supervisar-la, però en aquest cas, la majoria de proves han estat pensades perquè els mateixos alumnes les realitzen i una vegada creuen que l'han superada, van al lloc on estarà situat el professor perquè siga aquest qui ho controle tot sense manejar-se del lloc.

En definitiva, considere que la proposta didàctica mostrada en les anteriors pàgines és realista i viable, però com mai es pot donar res per segur fins que no es comprova, en un futur m'agradaria posar-la en pràctica per veure si realment funciona, i per a modificar tots aquells aspectes que podrien millorar-la.

#### **5. Bibliografia**

<http://win.memcat.org/infantil/endeвина/index.html>

<https://concepto.de/mitologia-griega/>

<https://www.youtube.com/user/rodrigoseptienprod>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dioses\\_ol%C3%ADmpicos](https://es.wikipedia.org/wiki/Dioses_ol%C3%ADmpicos)

## 6. Annexos

### Raig de Zeus



(Annex 1)



(Annex 2)



(Annex 3)



(Annex 4)



(Annex 5)



(Annex 6)

### Casc d'Hades



(Annex 7)



(Annex 8)



(Annex 9)



(Annex 10)

### Trident de Posidó



(Annex 11)



(Annex 12)



Trident de Posidó



(Annex 13)



(Annex 14)



(Annex 15)



(Annex 16)



(Annex 17)