ANEXOS

DAFNE, PERSÉFONE Y FILOMELA: INTERVENCIÓN DIDÁCTICA SOBRE MITOLOGÍA GRIEGA EN EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO Y VISUAL

Lucía Uriarte Fernández

ÍNDICE

Anexo 1 - Propuesta de análisis de imágenes 30

Anexo 2 - Representaciones artísticas clásicas 32

Anexo 2.1. - El rapto de Proserpina 32

Anexo 2.2. - Apolo y Dafne 34

Anexo 2.3. - El Banquete de Tereo 36

Anexo 3 - Intervención didáctica: un Escape Room Coeducativo 37

Anexo 4 - Material 47

Anexo 5 - Imágenes analizadas en la intervención didáctica 49

Anexo 5.1. - Anuncio Dolce & Gabbana 49

Anexo 5.2. - Anuncio Calvin Klein 50

Anexo 5.3. - Anuncio Ford 51

Anexo 5.4. - Anuncio Relish 52

Anexo 5.5. - Breast ironing 53

Anexo 5.6. - Las mujeres jirafa 54

Anexo 5.7. - La sirenita 55

Anexo 6 - Murales de Perséfone, Dafne y Filomela 56

Anexo 1 - Propuesta de análisis de imágenes

1. **Clasificación del producto visual.** Mirar durante más de cinco segundos y clasificar la imagen por su función: informativa, comercial o artística. 3 preguntas clave:
   1.1. ¿Cómo ha llegado esta imagen hasta mí?
   1.2. ¿Es accesible y cuántas veces la he visto?
   1.3. ¿Quiénes son el/la autor/a o los/as autores/as?

2. **Estudio de la forma.** Observar la imagen detenidamente para leerla y saber interpretarla. Preguntas clave:
   1. ¿Qué veo? (Escenario/paisaje, interior/exterior, mobiliario o atrezzo, personajes…)
   2. ¿Cómo se ha representado lo que veo?
      2.1. La imagen en conjunto (recursos icono-plásticos):
         2.1.1. Composición cromática ¿Cómo es el empleo general del color? (saturado o poco saturado, frío o cálido, homogéneo o contrastado).
         2.1.2. Iluminación ¿Es una iluminación natural o artificial? ¿De día, de noche, de atardecer? ¿Por dónde entra? ¿Es intensa o tenue? ¿Produce sombras?
         2.1.3. Encuadre o punto de vista ¿Desde dónde se ha fotografiado la escena? (plano lejano, cercano, picado, contrapicado, espacios en off o fuera de la imagen).
      2.2. Los elementos de la imagen (Recursos icónicos): personajes, atrezzo.
         2.2.1. Personajes: ubicación, tamaño y encuadre ¿Qué lugar ocupa en la imagen?; Iluminación ¿cómo se ha iluminado? aspecto físico ¿Cómo es?; indumentaria ¿Cómo viste?, postura corporal ¿Cómo es su postura corporal?, expresión facial ¿Qué expresa su rostro?; mirada ¿Cómo es su mirada? ¿A dónde mira?, acción ¿Qué hace?.
         2.2.2. Atrezzo: mobiliario, objetos. ¿Cómo son? ¿Cómo interactúan con los personajes?
      2.3. Recursos narrativos: ¿Qué sucede en la escena? ¿Qué ha podido pasar antes? ¿Qué puede pasar después?
         2.3.1. Acciones y funciones de los personajes.
            - ¿Qué ejerce? / ¿Qué padece?
            - ¿Qué quiere o desea/desprecia? (querer)

- ¿Qué sabe/ignora? (saber)
- ¿Qué poder tiene/ o carece? (poder)
- ¿Qué debe/no debe hacer? (deber)

2.3.2. Relación personajes-espectador. ¿Miran o interpelan al espectador? ¿Con qué intención?

2.4. Recursos lingüísticos y retóricos:

¿Se ha añadido, suprimido, sustituido o cambiado de sitio algún elemento de la imagen? ¿Pueden detectarse metáforas visuales? Slogans, citas etc. ¿Cuál es el mensaje literal? ¿y figurado?

3. **Estudio del contenido**

Esta imagen, ¿es una metanarrativa, (quiere manipular nuestro conocimiento /deseo) o es una micronarrativa (quiere hacernos reflexionar para que establezcamos un juicio propio)?

3.1. Mensaje manifiesto: lo que se muestra en apariencia.

3.2. Mensaje latente: lo que se oculta.

Consecuencias sociales sobre ambas cosas.

4. **Implicación respecto al producto**

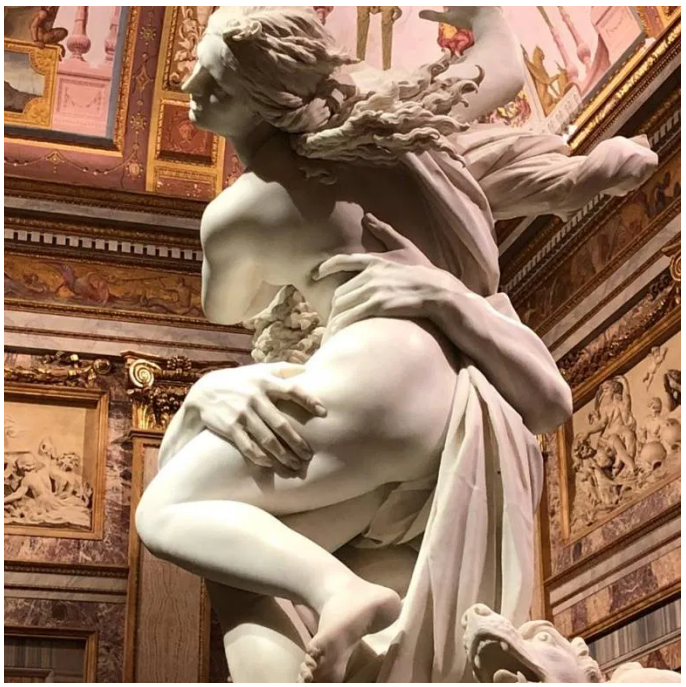
¿Qué aprendo de esta imagen? ¿Qué mensaje decido interiorizar? ¿Por qué?

Anexo 2 - Representaciones artísticas clásicas

Anexo 2.1. - El rapto de Proserpina

G. L. Bernini, 1621-1622. Mármol de Carrara. Galería Borghese, Roma.

Fuente: Mayorga, C. R. (2016). *Fuentes clásicas*.



Izda.: Vista desde otro ángulo. Dcha.: Plano detalle.

Anexo 2.2. - Apolo y Dafne

G. L. Bernini, 1622-1625. Mármol de Carrara. Galería Borghese, Roma.

Arriba: Plano detalle que muestra los rostros de Dafne y Apolo. Abajo: Vista desde otro ángulo.

Anexo 2.3. - El Banquete de Tereo

P. P. Rubens, 1636-1638. Óleo sobre lienzo, 195 x 266 cm. Museo Nacional del Prado, Madrid.

Fuente: Museo del Prado (museodelprado.es).

Izda.: Plano detalle del rostro de Tereo. Dcha.: Plano detalle del rostro y pecho desnudo de Procne.

Anexo 3 - Intervención didáctica: un Escape Room Coeducativo

<table>
<tr><th colspan="2">Propuesta didáctica y aplicación</th></tr>
<tr><td colspan="2">Título

Cautiverio en el Hades</td></tr>
<tr><td colspan="2">Área / Materia

Valores sociales y cívicos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Nivel

5º curso de Educación Primaria</td></tr>
<tr><td colspan="2">Competencias</td></tr>
<tr><td>Disciplinares</td><td>Transversales</td></tr>
<tr><td>- Competencia lingüística y literaria
- Competencia tecnológica
- Competencia social y cívica
- Competencia artística
- Competencia motriz</td><td>- Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital
- Competencia para aprender a aprender y pensar
- Competencia para convivir
- Competencia para aprender a ser</td></tr>
</table>

Objetivos	Indicadores de evaluación	Evaluación
1. Dar a conocer 3 mitos griegos y sus representaciones artísticas.	Conoce los 3 mitos griegos y sus representaciones artísticas.	Resumen al final de la explicación de cada mito.
2. Enseñar a detectar la violencia de género tanto en representaciones (imágenes, productos audiovisuales) como en situaciones actuales mediante un sistema de análisis basado en preguntas.	Detecta la violencia de género en representaciones y en situaciones actuales.	Respuesta al procedimiento de análisis basado en preguntas.
	Sabe aplicar el procedimiento de análisis basado en preguntas.	Respuesta al procedimiento de análisis basado en preguntas.
3. Enseñar a buscar soluciones ante situaciones de violencia de género.	Busca soluciones ante situaciones de violencia de género.	Reflexión oral.
4. Comparar los mitos griegos con situaciones de violencia de género actuales.	Compara los mitos griegos con situaciones de violencia de género actuales.	Reflexión oral.
5. Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico.	Utiliza y desarrolla el pensamiento crítico.	Respuesta a las pistas del Escape Room + reflexión oral + los 3 murales.

6. Identificar y analizar situaciones conflictivas basadas en la injusticia y discriminación existentes por razones de género con el fin de rechazar conductas que impiden una convivencia justa y de igualdad basada en los Derechos Humanos.	Identifica y analiza situaciones conflictivas relacionadas con la violencia de género.	Reflexión oral + los 3 murales.
	Rechaza conductas que impiden una convivencia justa y de igualdad.	
7. Conocer y defender los derechos y obligaciones de la Declaración Universal de Derechos Humanos promoviendo una actitud igualitaria, rechazando estereotipos, prejuicios y roles que conlleven discriminación, especialmente los relativos a la mujer.	Conoce y defiende los Derechos y obligaciones Humanos.	Reflexión oral + los 3 murales.
	Promueve una actitud igualitaria.	
	Rechaza estereotipos, prejuicios y roles que conlleven discriminación, especialmente de género.	

(Gobierno Vasco, 2014).

Contenidos

Declarativos	Procedimentales	Actitudinales
Reconocimiento expreso de los derechos humanos.	Análisis crítico de los valores sociales.	Concienciar sobre la importancia de los

		Derechos Humanos.
Datos sobre la desigualdad y discriminación de las mujeres y de las niñas.	Resolución en grupo de dilemas morales donde aparecen situaciones actuales de injusticia y discriminación.	Desarrollar una actitud responsable, empática y de ayuda relacionada con la desigualdad de género.

Contextualización

La aplicación de la intervención didáctica se llevó a cabo el día 30 de abril en el colegio Santísima Trinidad situado en Algorta, Getxo. Para ello, como la materia de la propuesta es "valores sociales y cívicos", se utilizaron dos clases, una de religión y la otra de tutoría. Estas dos sesiones supusieron un total de dos horas que fueron desarrolladas de manera continua sin ningún descanso o pausa. El nivel en el que se puso en práctica fue 5º de Educación Primaria, una clase que contaba con diez alumnos y siete alumnas.

Material

- Vídeos realizados con la aplicación Animaker.
- Ambientación de la clase mediante dibujos en la pizarra y en la pared.
- Máscaras de Dafne, Perséfone y Filomela.
- 17 pistas sobre cartulina + resúmenes de cada historia en formato de pista.
- Tres cartulinas para los murales.
- Propuesta de análisis de imágenes impreso.
- Presentación creada con Google con imágenes para analizar.

(Ver anexo 4).

Diseño

Las dos horas de intervención fueron llevadas a cabo mediante un Escape Room. Sin embargo, es posible dividir la propuesta en dos partes diferentes: una en la que el alumnado conoce los tres mitos y otra en la que reflexionan acerca de lo aprendido. En total tienen que desarrollar 17 pruebas diferentes siguiendo las pistas. Para ello, cada alumno/a resolverá una pista con la ayuda de los/as demás y la guardará.

Introducción

Video introductorio en el que sale Zeus explicando qué es la mitología y en qué consiste la sesión. La elección de este personaje se debe a que es una de las figuras más importantes de la mitología griega y, sobre todo, más conocidas por el alumnado. Además, se explican las normas del Escape Room. Para ello, se crean tres grupos que tienen que ser recordados para después.

Dafne

La profesora entra en clase interpretando a Dafne con una diadema hecha de laurel. Mediante su actuación, les explica brevemente quién es y les dice que están encerrados/as con ella en el Hades. Les da la primera pista.

Pista 1

"Si la historia de Dafne queréis conocer, un bosque lleno de árboles debéis ver". Esta pista les lleva a una parte del colegio donde hay un parque lleno de árboles. Allí encontrarán la pista 2.

Pista 2

"Dafne era una ninfa preciosa.

Un conocido Dios se enamoró de ella.

Para seguir con esta historia maravillosa

Adivinad su nombre y decídselo a ella."

Además de este párrafo, la pista tiene el siguiente código:

1ª fila, 1ª palabra, 2ª Letra

1ª fila, 5ª palabra, 1ª Letra

2ª fila, 2ª palabra, 2ª Letra

3ª fila, 6ª palabra, 7ª Letra

4ª fila, 3ª palabra, 2ª Letra.

Con este código, es posible descifrar el nombre de *Apolo* letra por letra y tienen que ir a donde Dafne a decírselo.

Pista 3

Dafne les habla de Apolo, les dice que es el Dios de las artes y de la belleza masculina. También les cuenta que estaba enamorado de ella y que la perseguía constantemente. Asimismo, les da la tercera pista. En ella se encuentran cuatro árboles distintos con su nombre debajo, entre ellos el laurel. En la pista pone: "Partimos de la palmera" y hay unas indicaciones: izquierda, arriba, abajo, derecha… hasta llegar al laurel, es decir, la respuesta correcta. Debajo pone: "Tenéis que introducir el nombre correcto en el ordenador". Esta pista los lleva al ordenador y, si aciertan, aparece la escultura de Bernini de Dafne convirtiéndose en laurel y una pequeña explicación sobre el porqué.

Pista 4

Bajo la foto de la escultura aparece escrito en letra pequeña: "pasa de diapositiva". Al pasar, aparece escrito lo siguiente: "busca en la mesa". Allí está la próxima pista. "No sé si te habías fijado, pero en la pared hay algo colgado. Con tu grupo, utiliza tus dotes de artista y dibuja a la protagonista".

Pista 5

El primer grupo tiene que ir al mural en el que ponga "Dafne" y dibujar cómo se la imagina. Después, entre todos/as exponen oralmente un resumen de la historia y Dafne les entrega el esquema escrito. Encima del mural en el que han dibujado está la pista 5: "llamad a Perséfone y vendrá corriendo".

Perséfone

La profesora entra disfrazada de Perséfone con una corona de fuego y les da la pista 6.

Pista 6

"No soy el sol, tampoco el fuego; pero la casa bien que caliento". El alumnado tiene que encontrar en el radiador la siguiente pista.

Pista 7

En la pista 7 hay una frase escrita con símbolos inventados. Para transcribirla, tienen que pedir un alfabeto en el que aparezcan los símbolos y su significado real. La frase es: "Hades raptó a Perséfone" y debajo pone: "Id a recordárselo a Perséfone, ¡RÁPIDO!"

Pista 8

La profesora, interpretando a Perséfone, les cuenta su historia con Hades y les da la siguiente pista. En ella, aparece un mapa de España y la ciudad de Granada señalada sin el nombre. Sin embargo, pone "La Alhambra". Perséfone les aclara lo siguiente: "tendréis que gritar el nombre de esta ciudad todos/as a la vez". Tras hacer esto, en la pantalla aparece la escultura de Bernini, y Perséfone les explica que Granada se debe a las semillas que Hades le obligó a comer y que hacían que no pudiera escapar de allí.

Pista 9

En la foto de la escultura de la pantalla digital aparece escrito "Busca en la ventana". En la ventana hay una pista pegada: "El segundo grupo con muchas ganas dibuja, a Perséfone atrapada en su triste burbuja".

Pista 10

El segundo grupo va al mural donde pone "Perséfone" y dibuja cómo se la imagina. Además, todos/as exponen un resumen de la historia y, a continuación, reciben un pequeño esquema. Encima del mural dibujado se encuentra otra vez la siguiente pista: "Atentos y atentas a quien viene, su nombre es Filomela".

Filomela

Aparece la profesora, esta vez interpretando a Filomela, portando una corona, con los labios apretados, pues no puede hablar. Filomela les da la pista número 11.

Pista 11

"Hola, mi nombre es Filomela y esto es una condena. Como veis, no puedo hablar y necesito vuestra ayuda para poderme liberar. Hay algo que normalmente mete mucho ruido en clase y nos suele molestar. ¿Qué es?". Son los altavoces, tienen que mirar ahí, donde se encuentra la próxima pista.

Pista 12

En los altavoces encuentran la pista 12, que contiene cinco preguntas y dice lo siguiente: "Responde aquí a estas preguntas con ayuda de tus compañeros/as". Y debajo aparece: "Utiliza la primera letra de cada respuesta para conseguir un nombre. Después, dile ese nombre a Filomela."

- ¿Qué figura tiene 3 lados? **T**riángulo
- ¿Cómo se dice 11 en inglés? **E**leven
- ¿Qué operación matemática es contraria a la suma? **R**esta
- ¿Qué hacemos antes de un examen? **E**studiar
- ¿Cómo se dice sangre en euskera? **O**dola

Pista 13

Cuando dicen el nombre de Tereo a Filomela, esta le da la siguiente pista a un/a alumno/a. En ella pone lo siguiente: "Ahora eres igual que yo, no puedes hablar y te voy a contar por qué. Tereo no me dejaba en paz, abusaba de mí. Para que yo no lo contara, me cortó la lengua. Mediante gestos, consigue que los/as demás adivinen lo que me pasó. Cuando lo consigan, yo os daré la siguiente pista".

Pista 14

En esta pista aparece la historia contada en una carta como si fuera escrita por Filomela: "Hola, valientes, como yo no puedo hablar, mi compañero/a os contará mi historia. Como ya sabéis, Tereo me cortó la lengua para que no contara todo lo malo que me había hecho. Yo sufrí mucho, pero se me ocurrió una idea brillante. Cogí hilo morado y tejí mi historia en un trozo de tela. Se lo enseñé a mi hermana y ella me ayudó a vengarme de Tereo. Buscamos al hijo de Tereo y pusimos su cabeza para que se lo comiera. Además, convertimos a Tereo en pájaro para que nos dejara en paz. Ahora necesito que el tercer

grupo dibuje mi historia, por favor. ¡Así nos salvaréis por fin a todas! Un beso, espero hablar pronto con vosotros y vosotras".

Pista 15

Tienen que dibujar a Filomela y, como en las historias anteriores, exponer un resumen y recibir el esquema. Encima del dibujo se encuentra la última pista de Filomela: "Para que todo vuelva a la normalidad, gritad: se acabó".

Reflexión general

Aparece la profesora en su rol docente habitual y les cuenta que van a hacer una reflexión.

Pista 16

Con el fin de realizar esta actividad, el alumnado se coloca en los grupos establecidos al principio del Escape Room y la profesora reparte a cada grupo el procedimiento de análisis de imágenes basado en una guía de preguntas (ver anexo 1). En primer lugar, cada grupo lee las preguntas con el propósito de obtener una idea general. Posteriormente, las preguntas son leídas en voz alta por los/as alumnos/as y se resuelven las dudas pendientes. Para empezar con el análisis, la profesora proyecta algunas imágenes que muestran violencia o desigualdades de género (ver anexo 5). De hecho, las imágenes están relacionadas con lo que ocurre en los mitos. En cada imagen, la profesora deja 10 minutos para que comenten en grupo las preguntas más considerables en relación con el recurso visual proyectado. Finalmente, la profesora escucha las aportaciones de cada alumno/alumna. Mediante esta herramienta, se realiza un análisis y una reflexión sobre situaciones análogas que suceden en la actualidad.

Una vez concluidas las reflexiones, el alumnado recibe la pista: "Genial, ya podéis saber si hay violencia en cualquier lado, espero que os sirva. Ahora, coged el bolígrafo rojo, id a los murales y escribid todo lo que os parezca injusto de cada mito. Ánimo que queda muy poco."

Pista 17

Teniendo en cuenta la reflexión realizada y las respuestas a las preguntas de la guía de análisis, el alumnado escribe en los murales con bolígrafo rojo las injusticias que detecta de

cada mito. A efectos de ello, en lugar de asignar a cada grupo el mural que había dibujado, se realiza una rotación y los grupos reciben otro mural diferente. Tras finalizar, el alumnado recibe la última pista: "Mil gracias por la ayuda. Id al ordenador y escribid el número de mariposas que tengáis. Firmado por Dafne, Perséfone y Filomela, con mucho amor."

Final

Por último, como detrás de las pistas hay mariposas dibujadas que representan la libertad, las cuentan y escriben el número 17 en el ordenador. Entonces, aparece otro vídeo de Zeus dándoles las gracias por liberar a las mujeres, y recordándoles lo que han aprendido. Para finalizar, les pide una última tarea: que tres voluntarios/as hagan una pequeña representación respondiendo a la pregunta "¿Qué pasaría si las tres mujeres se conocieran? ¿Podrían ayudarse a salvarse?". Para ello, cogen las tres diademas y antifaces, y buscan un final alternativo a los 3 mitos. Tras representarlo ante el resto de la clase, finaliza el Escape Room y pueden salir del aula.

Atención a la diversidad

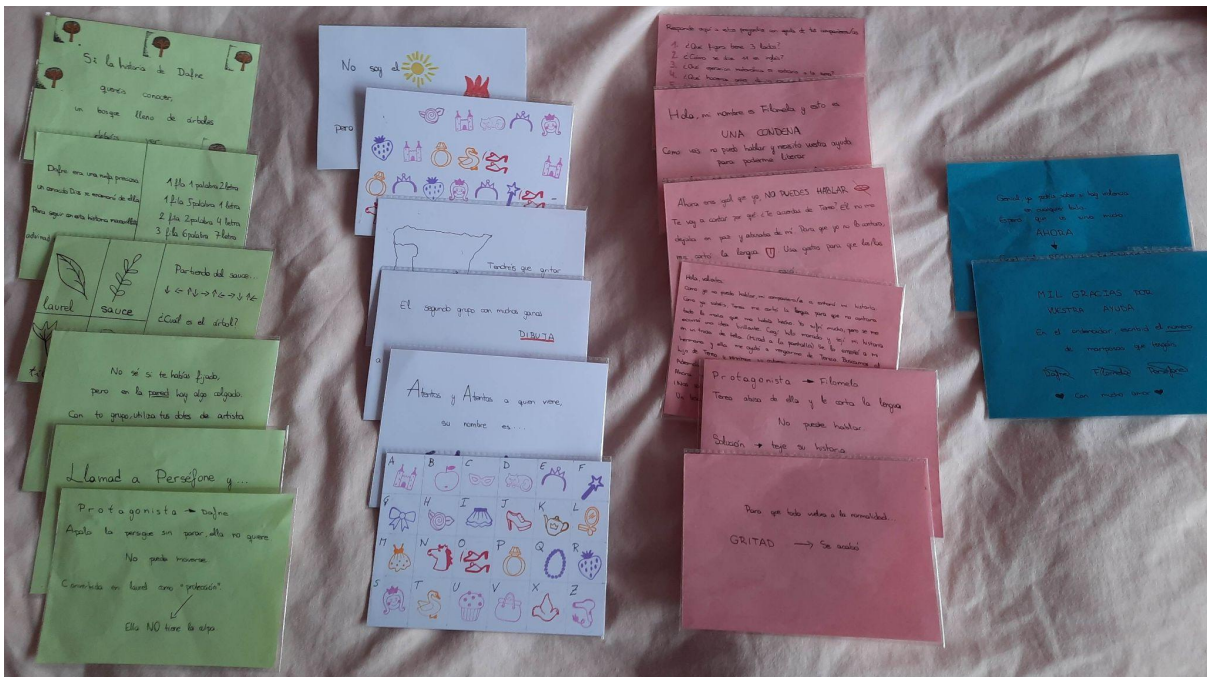
En esta clase de 5º de Educación Primaria se da el caso de un alumno que necesita medidas específicas de atención a la diversidad. Esto se debe a que cuenta con un trastorno del espectro autista (TEA). Debido a esto, en las actividades de clase se evitan situaciones en las que se premia la rapidez de respuesta y actividades que crean un ambiente excesivamente ruidoso.

Por esa razón, antes de empezar el Escape Room, se expuso un póster en el que aparecían diferentes normas que había que cumplir. Se explicó que se iban a respetar los turnos y que, a pesar de trabajar en equipo, la profesora iba a elegir quién salía a recoger cada pista, de modo que todo el alumnado pudiera participar y este alumno no necesitara reaccionar rápidamente, eludiendo así su estrés. Asimismo, se declaró que cada vez que alguien levantara la mano, el resto controlaría su tono de voz intentando bajarlo. Como dato favorable, el resto del alumnado respetaba completamente a este alumno y, por lo tanto, siguió las directrices con normalidad.

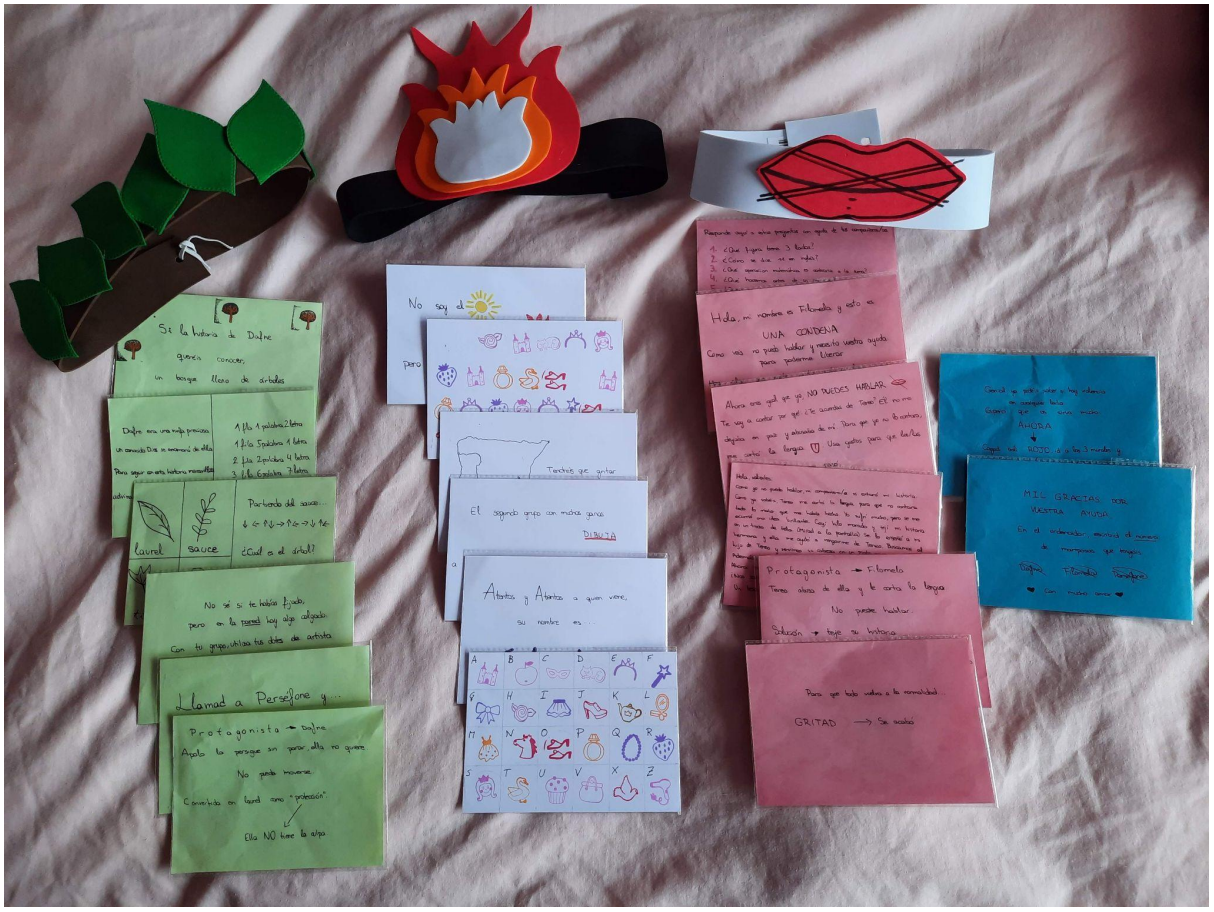
Anexo 4 - Material

Ambientación de la clase mediante dibujos realizados por la profesora.

Murales con los nombres de las 3 mujeres de los mitos griegos: Dafne, Perséfone y Filomela.



Las 17 pistas creadas con cartulinas. Las pistas verdes se relacionan con Dafne, las blancas con Perséfone, las rosas con Filomela y, por último, las azules pertenecen a la reflexión.



Las 17 pistas junto a las coronas utilizadas para representar a Dafne, Perséfone y Filomela.

Anexo 5 - Imágenes analizadas en la intervención didáctica

Anexo 5.1. - Anuncio Dolce & Gabbana

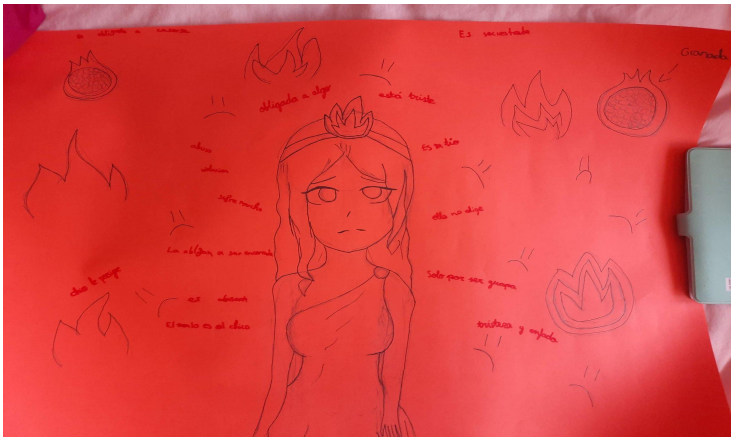
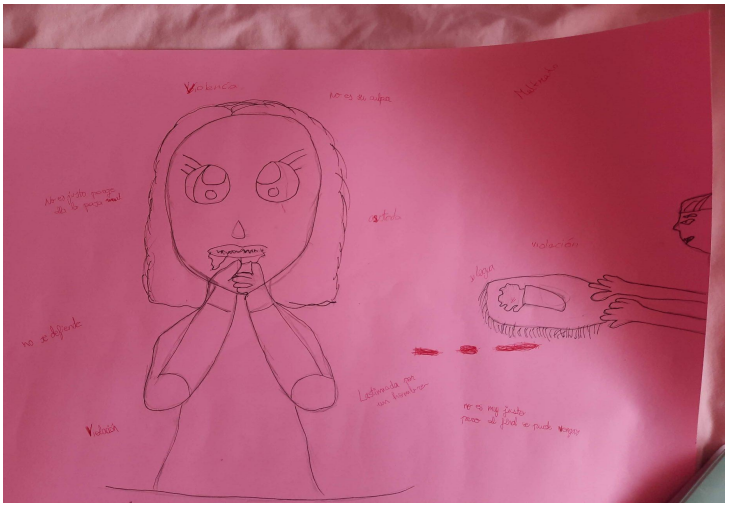
Anexo 5.2. - Anuncio Calvin Klein

Anexo 5.3. - Anuncio Ford

Anexo 5.4. - Anuncio Relish

Anexo 5.5. - Breast ironing

Anexo 5.6. - Las mujeres jirafa

Anexo 5.7. - La sirenita

Anexo 6 - Murales de Perséfone, Dafne y Filomela