

# Los viajes de los héroes

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

**Ariadna Gabriela Carlos González**

**de septiembre de 2020**

**José Antonio González Marrero**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN  
PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

**Curso académico 2019-2020**



## ÍNDICE

	Páginas
<b>1. RESUMEN</b>	1
<b>2. INTRODUCCIÓN</b>	2
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO</b>	4
<b>3.1.Oferta formativa</b>	6
<b>4. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO</b>	10
<b>5. MARCO LEGAL. CULTURA CLÁSICA (ESO)</b>	11
<b>5.1.Competencias básicas</b>	11
<b>5.2.Currículo</b>	14
5.2.1. <u>Objetivos de etapa</u>	14
5.2.2. <u>Contenidos</u>	16
5.2.3. <u>Criterios de evaluación</u>	17
<b>6. MARCO TEÓRICO</b>	22
<b>6.1.Introducción</b>	22
<b>6.2.Géneros mitológicos: épica y tragedia</b>	24
6.2.1. <u>Las obras épicas</u>	27
6.2.2. <u>Mitología griega: <i>el mito</i></u>	28
6.2.3. <u>Cine, cómics y videojuegos</u>	30
6.2.4. <u>Personajes mitológicos</u>	33
6.2.4.1. <u>Héroes de la Guerra de Troya</u>	36
6.2.4.2. <u>El viaje de Odiseo</u>	41
6.2.4.3. <u>El viaje de Jasón</u>	43
6.2.4.4. <u>El viaje de Eneas</u>	45
6.2.4.5. <u>El adivino</u>	48
<b>7. Conclusiones</b>	49
<b>8. BIBLIOGRAFÍA</b>	51

<b>9. ANEXO 1: IMÁGENES DE LOS PERSONAJES</b>	54
<b>10. ANEXO 2: UNIDAD DIDÁCTICA</b>	72
<b>10.1. Identificación</b>	72
<b>10.2. Fundamentación curricular</b>	72
<b>10.3. Fundamentación metodológica</b>	73
<b>10.4. Secuencia de actividades</b>	74
<b>10.5. Evaluación</b>	77
<b>10.6. Medidas de Atención a la Diversidad</b>	79
<b>10.7. Recursos, fuentes y bibliografía</b>	79

## **1. RESUMEN**

Este trabajo es un estudio pormenorizado de la épica y la tragedia clásicas, su importancia en el mundo actual y la cercanía que seguimos manteniendo con los personajes grecolatinos que participan en ellas, coincidiendo muchas veces en ser los mismos (Agamenón, Jasón, etc.). Además, nos centraremos en la comparación de los héroes a partir de fuentes clásicas, los ideales y fines que tienen, sus características, la diferencia de géneros... frente a las recreaciones actuales, los cambios que se han tenido que hacer o cómo se han plasmado las líneas descriptivas de los grandes poetas grecolatinos.

Palabras clave: épica, héroes, representaciones, actualidad.

## **ABSTRACT**

This work is a detailed study of the classic epic and tragedy, their importance in today's world and the closeness that we continue to maintain with the Greco-Latin characters who participate in them, coinciding many times in being the same (Agamemnon, Jason, etc.). In addition, we will focus on the comparison of heroes from classical sources, the ideals and ends they have, their characteristics, the difference in genders ... compared to current recreations, the changes that have had to be made or how they have been reflected the descriptive lines of the great Greco-Latin poets.

Keywords: epic, heroes, representations, news.

## 2. INTRODUCCIÓN

En este breve trabajo, como explica el resumen, lo que se pretende es acercar el mundo clásico, su complejidad, de una forma amena y atrayente a todo tipo de público. Si bien es cierto que es una labor difícil, porque hay que buscar el material adecuado o cercano a lo que necesitamos, es importante tener en cuenta que la labor comparativa a veces es tan eficaz como mandar a leer un libro que el alumnado busque un resumen por internet sin aprender nada en el proceso.

Por eso, lo que se busca es un trabajo conjunto de profesorado-alumnado para que este proyecto comparativo, que no será ni el primero ni el último de esta índole, pues yo misma viví en mis años escolares estas propuestas del profesorado, sea lo más atrayente posible. No se trata solo de poner una película durante varias sesiones de clase para que no resulte tan pesada la materia, sino de hacerles trabajar desde diferentes perspectivas las posibilidades de los recursos virtuales, para que ellos comprendan que buscar un resumen está bien, pero que lo que debe fomentarse es el pensamiento crítico, la respuesta inmediata no de un móvil, sino de sus propios conocimientos, previos y nuevos, hacerles ver que lo que ya saben, porque leen, ven o juegan, épica / tragedia, pueden aplicarlo, conocer el trasfondo de las cosas e incluso llegar, en un futuro, a crear sus propias expresiones artísticas respecto a ello.

Además, la importancia de este trabajo, en los tiempos que corren, es que se trata de un acercamiento al conocimiento que puede hacerse desde cualquier lugar siempre que se tenga un aparato electrónico y conexión a internet, si es preciso, una necesidad ya que hemos vivido este año en un momento de pandemia global que ha tomado a los docentes “en pañales”, sin indicaciones claras de qué se esperaba de ellos o de cómo debían proceder. Es, en esos momentos, cuando recursos, como los que vamos a ver a lo largo de esta propuesta, pueden ayudar al docente y al alumnado a seguir, sin perder el hilo, hasta obtener unos resultados o, al menos, a conseguir cierta estabilidad, si bien la calidad no sea la misma de manera presencial que de forma virtual.

Con ello no queremos decir que el trabajo del docente en estos tiempos no haya sido el correcto, sino fomentar el uso de las herramientas TIC correctamente, tanto de un bando como de otro, para que el fin último de la educación, que es la transmisión de valores y conocimientos por igual, sea efectiva y se logre de manera adecuada. Veremos como ejemplo la épica, un género literario que siempre tratamos por características, dando una serie de puntos que vienen en los libros de textos o en los apuntes de la tan conocida

EBAU, sin detenernos a explicar la relevancia que tiene hasta nuestros días, los diversos nombres que sus personajes ha ido adoptando a lo largo del tiempo como representaciones clásicas de necesidades antiguas que han ido avanzando hasta nuestros tiempos por medio de los autores y los nuevos géneros literarios que se han creado a partir de los clásicos.

Nuestro fin es que la cultura grecorromana no se quede en un mero apartado de un libro o en una clase de cine en vez de tomar apuntes, sino que sea formativo y educacional, sentando bases de conocimientos que en un futuro podrán emplear, pues nadie mejor que un filólogo clásico para entender las reminiscencias antiguas de nuestra actualidad.

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO

El centro para el que está pensado este proyecto es el centro asignado a las Prácticas Externas, en el que este año no se han podido trabajar de manera presencial y duradera por la crisis, donde yo repetía por segundo año, pues también fue el centro en el que hice las prácticas del Grado y realicé mi Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

El I.E.S. Tegueste está ubicado en la calle Paraje de los Laureles, número 178, en el municipio de Tegueste. Para contactar con el Centro encontramos este número de teléfono 922 54 60 23 (para situaciones urgentes está este otro 608 186 125) y una dirección de correo electrónico, [38011777@gobiernodecanarias.org](mailto:38011777@gobiernodecanarias.org). Además, el Centro dispone de una página web en la que podemos encontrar información relevante sobre sus actividades (<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/iestegueste>).

El Centro se halla en los límites del municipio, al lado del Camino de los Laureles. Consta de un único edificio para la impartición de las clases y otras dos construcciones: las canchas, una cubierta y otra descubierta; y el salón de actos. Debajo de la cancha cubierta y en los accesos colindantes al salón de actos se imparten las clases de los ciclos formativos. Cuenta, asimismo, con el acceso al Campo de los Laureles, situado a escasos metros del Centro, donde se hacen las competiciones deportivas. También cabe destacar la habilitación del centro con ascensor y rampas, al ser un Centro preferente de alumnado con discapacidad motórica.

El municipio de Tegueste cuenta con algunas particularidades geográficas, puesto que es el único municipio de Canarias enclavado dentro de otro municipio: San Cristóbal de La Laguna. Por este motivo, Tegueste, ubicado en un valle del noreste de Tenerife, no tiene salida al mar, otro de sus rasgos peculiares, ya que solo otros dos de la isla presentan esta misma característica. La Villa de Tegueste tiene una extensión de 26'41 kilómetros cuadrados. Está configurado como una amplia cuenca hidrográfica, enmarcada por las estribaciones montañosas de la vega lagunera y las laderas del sector occidental del macizo de Anaga. Este está dividido en dos valles, diferenciados por su morfología y por su conformación socioeconómica: el de Tegueste es un núcleo poblacional principal y el de El Portezuelo-El Socorro, la zona de mayor peso agrícola.

Una de las características reseñables del entorno del centro, a nivel socioeconómico, es que este municipio está dentro de la categoría de ciudad-dormitorio, que ha venido potenciado por la existencia de suelos baratos, comparados con otras



localidades, lo que ha derivado en un paulatino cambio de la fisionomía territorial municipal después de los años ochenta que ha culminado transformando totalmente el panorama demográfico y social preexistente de clara vocación agrícola.

El *Departamento de Latín y Griego* está compuesto por dos profesores especialistas: Mario González Rodríguez, encargado de Cultura Clásica 4º ESO, Latín de 4º ESO y Latín de I y II de Bachillerato; y Francisco J. Felipe Riguera, encargado de Griego I y II de Bachillerato; y por un profesor de materia afín: Jesús Arias Villanueva, encargado de Cultura Clásica de 3º ESO.

Los recursos empleados por los tres profesores son de lo más variopintos, compartiendo siempre la utilización del ordenador y el cañón en mayor o menor medida. Por un lado, Francisco J. Felipe Riguera emplea el *Alexándros. To Hellenikon Paidion* (Díaz Ávila, 2014) en Griego I y los textos necesarios para la EBAU en Griego II, frente a Mario González Rodríguez, que sigue un método más práctico, empleando un libro de texto en Latín de 4º ESO y Latín I, pero que abandona en Latín II. Ambos, además, emplean enormemente la pizarra para completar las explicaciones, impartir teoría o corregir los ejercicios.

Por otro lado, para la asignatura de Cultura Clásica también se emplean dos métodos, en el caso de Mario González Rodríguez se emplea el libro expresamente para la clase, mientras que Jesús Arias Villanueva se sirve tanto de los recursos digitales como del libro.

No obstante, dadas las circunstancias actuales en las que nos encontramos, los tres docentes han debido modificar sus procedimientos habituales de enseñanza. Francisco J. Felipe Riguera, en las asignaturas de Griego I y Griego II, ha seguido un método más interactivo, utilizando para las clases la plataforma de videollamada Cisco Webex, además de emplear la plataforma EVAGD, en donde cuelga actividades que ponen a prueba el conocimiento del alumnado, como cuestionarios o búsquedas de información. Así, un ejemplo ha sido la explicación de las etimologías, para las que ha empleado una clase virtual y luego un cuestionario práctico para que el alumnado practique su uso. Asimismo, Mario González Rodríguez ha adaptado su metodología a las nuevas tecnologías, empleando para ello las mismas plataformas que Francisco J. Felipe Riguera, dando clase virtual al alumnado de Latín I y Latín II y empleando con todos los cursos EVAGD. En el caso de estos cursos mencionados, se sirve de una dinámica sencilla, una clase virtual a la semana a la que sigue un ejercicio práctico en la plataforma con una hora de tiempo para su realización. Por otro lado, en el caso de 4º de la ESO de Latín y de

Cultura Clásica, al ser grupos más numerosos -veintidós y treinta y siete estudiantes respectivamente- emplea un método de teoría con actividades que se cuelgan en EVAGD. Finalmente, Jesús Arias Villanueva emplea para 3° de Cultura Clásica un método parecido al de Mario para la misma asignatura, pero con una mayor variedad de actividades interactivas (completar huecos en un texto, bancos de datos para los cuestionarios, etc.), sirviéndose de vídeos explicativos para su ejecución.

### 3.1. Oferta formativa del centro

El I.E.S. Tegeste es un Centro Público de Educación Secundaria Obligatoria, en el que se imparten las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Los colegios adscritos a este centro son: C.E.I.P. María del Carmen Fernández Melián, el C.E.I.P. Teófilo Pérez, el C.E.I.P. Francisca Santos Melián y C.E.I.P. Melchor Núñez Tejera. Se trata de un centro con una enorme variedad educativa, pues además de las enseñanzas mencionadas, cuenta con un Ciclo Superior de Química Ambiental.

El centro cuenta actualmente con cinco grupos en los distintos niveles de la Educación Secundaria Obligatoria y tres grupos de Bachillerato, sumados a los ciclos previamente mencionados.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA							
	1º	2º	3º	4º OP. (A)	4º OP. (B)	4º OP. (C)	4º OP. (D)
Ciencias de la Naturaleza	3	3					
Ciencias Sociales, Geografía e Historia	3	3	3	3	3	3	3
Tecnologías	2	2	2	3	3	3	
Biología e Geología			2	2	2	2	2
Lengua Castellana y Literatura	4	4	4	4	4	4	4
Lengua Extranjera (Inglés)	4	4	4	4	4	4	4
Matemáticas	4	4	4	4	4	4	4
Educación Física	2	2	2	2	2	2	2
Tutoría	1	1	1	1	1	1	1
Educación Ético-Cívica				2	2	2	2

Física y Química				3	3		
Informática				3	3	3	3
Latín				3			3
Educación para la ciudadanía		1					
Música		3	2	3	3	3	
Educación Plástica y Visual	3		2		3	3	3
Cultura Clásica			2				
Atención Educativa / Religión	1	1	2	1	1	1	1
Segunda Lengua Extranjera (Francés)	3	2	2	3	3	3	3
Programa de Refuerzo Educativo	3	2	2				

Cabe mencionar que el centro, pensando en que no todo el alumnado tiene el mismo estilo de aprendizaje y para garantizar que todos logren los objetivos educativos que las leyes amparan, desarrolla diferentes medidas de atención a la diversidad, en este caso, se trata de un Programa de Diversificación Curricular de dos años en los niveles de 3º y 4º ESO y Programas de Refuerzo Educativos.

DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR			
		3º	4º
Matemáticas específicas del programa	Ámbito Lingüístico y Social	7	7
	Ámbito Científico y Tecnológico	9	8
	Tutoría	1	1
	Lengua Extranjera (Inglés)	3	3
	Taller músico-instrumental	2	
Material de currículo ordinario	Educación Física	2	2
	Religión/ Historia de las Religiones/ Atención Educativa	2	1
	Ética y Ciudadanía		2
	Informática		3
	Educación Plástica y Visual	2	3
	Tecnología		3

	Música	2	3
--	--------	---	---

Respecto a la enseñanza de Bachillerato hay que señalar las optativas ofertadas en el centro, divididas en dos modalidades: Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias y Tecnología:

PRIMERO DE BACHILLERATO		
	Ciencias y Tecnología	Humanidades y Ciencias Sociales
Ciencias para el mundo contemporáneo	2	2
Filosofía y Ciudadanía	3	3
Lengua Castellana y Literatura I	4	4
Lengua extranjera (Inglés)	4	4
Educación Física	2	2
Tutoría	1	1
Física y Química	4	
Matemáticas I	4	
Biología y Geología	4	
Dibujo Técnico	4	
Tecnología Industrial	4	
Latín I		4
Griego I		4
Economía		4
Historia del mundo contemporáneo		4
Matemáticas Ciencias Sociales I		4

SEGUNDO DE BACHILLERATO		
	Ciencias y Tecnología	Humanidades y Ciencias Sociales
Historia de la Filosofía	3	3
Historia de España	3	3

Lengua Extranjera II (Inglés)	3	3
Lengua y Literatura II	4	4
Tutoría	1	1
Biología	4	
Ciencias de la Tierra y Medioambiente	4	
Dibujo Técnico II	4	
Física	4	
Matemáticas II	4	
Química	4	
Tecnología Industrial II	4	
Matemáticas Ciencias Sociales II		4
Economía de la Empresa		4
Geografía		4
Griego II		4
Historia del Arte		4
Latín II		4
Acondicionamiento Físico	4	4
Fotografía	4	4
Psicología	4	4
Química (optativa)	4	4
Tec de la Información y la Comunicación	4	4

#### **4. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO**

Este trabajo está pensando para el alumnado que tuvo el placer de conocer, virtualmente claro, este año mediante las plataformas EVAGD y Cisco Webex Meeting de 4º ESO de Cultura Clásica.

Dado que no es una asignatura difícil de aprobar, el alumnado era más bien absentista, pero a través de las actividades que pude hacer con ellos comprendí varias cosas: no saben cómo hacer un análisis crítico ni tienen los conocimientos asentados como para poder extraer de ellos lo necesario o pedido en una tarea. Esto lo comprobamos al pedir hacer una comparación entre personajes mitológicos grecolatinos y un equivalente de superhéroe actual de cómics de DC o Marvel. Los resultados variaban entre un alumno y otro, resultando a veces chocante que, a pesar de pedirles no usar Wikipedia y ofrecerles los manuales, al final les era igual copiar de un lado con mala información que de otro que sí ofrecía una buena y completa. E, incluso, posiblemente, si lo hubieran mirado con detenimiento, se habrían sorprendido de la cantidad de reminiscencias clásicas que poseían, mas se quedaron en las lindes.

Esta dejadez del alumnado por medios virtuales plasmó perfectamente la realidad en un aula: alumnado que va porque quiere aprender, alumnado que va y hace el mínimo esfuerzo y alumnado que no tiene ningún interés. Esto se reconoció, sobre todo, en los momentos de videollamadas, en donde el profesor titular y yo nos ofrecimos a solventar las dudas del alumnado respecto al trabajo y en donde la participación fue nefasta, no leyendo ni el foro, en el que se habían puesto las explicaciones y ejemplos de lo que tenían que hacer. Todo ello, no es más que una constatación de lo que ya sabía del año pasado: que el alumnado actual está acostumbrado a que le den todo hecho, no tiene curiosidad ni ganas de aprender, simplemente va a aprobar las asignaturas con mejor o peor nota y a pasar los años necesarios hasta conseguir las metas que tengan en mente: ciclos formativos, trabajo, universidad, etc., pero sin llegar a interesarse verdaderamente por lo que los docentes intentan conseguir de ellos y ellas: motivación e implicación.

## 5. MARCO LEGAL. CULTURA CLÁSICA (ESO)

La asignatura de Cultura Clásica en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad introducir al alumnado en el aprendizaje básico de la cultura grecolatina con una doble vertiente cultural y lingüística. Para ello se estudiará tanto la situación geográfica de ambas civilizaciones, como su religión, mitología y sociedad y costumbres. El estudio de las referencias mitológicas del Archipiélago canario deberá tener un apartado especial. Para comprender y entender nuestro pasado será importante conocer los textos de escritores y escritoras que se sirven de diversos tópicos literarios.

Especial atención se presta también en la materia de Cultura Clásica al análisis de las distintas manifestaciones artísticas y literarias que nos han legado Grecia y Roma, y que constituyen, en gran medida, los modelos y precedentes de muchas de las producciones culturales actuales.

Finalmente, se pretenderá que el alumnado identifique los procesos de composición y derivación, y dentro de este, que conozca los más rentables prefijos y sufijos grecolatinos de nuestra lengua; que distinga entre palabras patrimoniales y cultismos; que precise el sentido de las palabras que utiliza, etc.

### 5.1. Competencias básicas

La asignatura de Cultura Clásica puede contribuir a desarrollar muchos aspectos y dimensiones de las siguientes competencias clave: competencia lingüística, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y conciencia y expresiones culturales.

- La competencia en *comunicación lingüística* (CL) se obtiene, de una manera especial, desde el bloque de aprendizaje «Lengua/Léxico» de esta materia, dedicado, en particular, a la dimensión lingüística de esta competencia. El estudio de las normas fonéticas de evolución del latín al castellano, la distinción entre palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles; de los procedimientos de formación de palabras (composición y derivación); de los prefijos y sufijos griegos y latinos; del léxico de origen grecolatino y de los procedimientos para la formación del vocabulario básico y culto que conforma una gran parte de la terminología científica y técnica actual, permite que el alumnado, como agente comunicativo que produce, y no solo

recibe, mensajes, mejore su comprensión y expresión oral y escrita no solo en castellano, sino también en la lengua o lenguas extranjeras que estudia, potenciando de esta manera la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación. Para desarrollar también esta competencia es fundamental superar dificultades y resolver los diferentes problemas que surgen en el acto comunicativo, por lo que se hace necesario servirse de destrezas y estrategias comunicativas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y el análisis y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos como diccionarios, glosarios, repertorios etimológicos, etc., útiles para el descubrimiento del significado de nuestro vocabulario de origen griego y latino.

- La *competencia digital* (CD) se logra mediante el especial empleo de los medios audiovisuales y de las TIC, de forma individual, en grupo o en entornos colaborativos, para la investigación de aprendizajes relacionados con la vertiente cultural de la materia (cuestiones de geografía e historia, mitología y religión, arte, literatura, sociedad y vida cotidiana...) y con la comunicación de estos aprendizajes. De esta manera, se desarrollan diversas destrezas relacionadas no solo con la búsqueda, la selección, el registro y el tratamiento de la información, sino también con la producción oral y escrita, e, incluso, visual, tanto en contextos formales como no formales e informales, convirtiéndose, de este modo, las TIC en una herramienta muy válida para la comunicación de los aprendizajes adquiridos. Las TIC se transforman así en un valioso medio del que dispone el alumnado para crear o apoyar sus propios discursos, tanto orales como escritos, así como para interactuar en el contexto escolar o social. Además, el manejo de diccionarios, glosarios y repertorios etimológicos online posibilitan el aumento del caudal léxico del alumnado en su propia lengua y en otras que conoce, así como construir un aprendizaje propio.
- La *competencia aprender a aprender* (AA) se obtiene de desarrollar capacidades como la organización y gestión del aprendizaje; la planificación, supervisión y evaluación del resultado y del proceso; la motivación, autoeficacia y confianza; y la atención, la concentración, la memoria y la motivación. En este sentido, es necesario que el alumnado sea consciente no solo del esfuerzo que realiza para lograr sus objetivos y, en su caso,



reconducir su propio proceso de aprendizaje, sino también de lo que sabe, lo que necesita saber para mejorar y de cómo optimizar lo aprendido para aplicarlo en la vida diaria. El desarrollo y la adquisición de esta competencia implican la transferencia de aprendizajes de un campo a otro.

- Las *competencias sociales y cívicas* (CSC) supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás; y a través de Cultura Clásica se favorece también su adquisición. Se hace fundamental, en este caso, adquirir los conocimientos que permitan comprender y entender la organización y el funcionamiento de los sistemas políticos de la Antigüedad clásica, reconociendo el ejercicio del poder antes y ahora; de las instituciones político-sociales más representativas de Grecia y Roma, y su pervivencia en las actuales; de la realidad social y familiar del mundo en el que vivían los grupos humanos de estas dos civilizaciones, sus conflictos personales y grupales, así como los espacios y territorios en que se desarrollaba su vida diaria, comparando sus valores cívicos con los del momento presente.
- La competencia *sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE) contribuye en la medida en que se utilizan, para la elaboración de productos y trabajos de investigación sobre diversos aspectos y ámbitos de las civilizaciones griega y romana, procedimientos que exigen elegir, planificar, organizar, y gestionar conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes, además de evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones. Las producciones a través de las que el alumnado demuestra la adquisición de los aprendizajes relativos a Grecia y Roma promueven que el alumnado actúe de una forma creadora e imaginativa y con responsabilidad, de manera que demuestre predisposición hacia el trabajo en grupo o colaborativo, desarrollando habilidades de cooperación que permitan al alumnado, por un lado, tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas a través de una actitud integradora; y, por otro lado, asumir actitudes de liderazgo que le ayuden a afrontar proyectos que impliquen la puesta en común de resultados, la asunción de riesgos, la aceptación de los posibles errores, aceptando retos que le permitan superar estas dificultades.

- Y la competencia *conciencia y expresiones culturales* (CEC), que es especialmente relevante, implica conocer, comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de las civilizaciones griega y romana; utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal, para desarrollar la capacidad estética y creadora del alumnado; y considerarlas como parte de la riqueza y el patrimonio de los pueblos que hay que conservar.

Las competencias que el alumnado podrá desarrollar en el estudio de la Cultura Clásica son la competencia lingüística, aprender a aprender, las competencias sociales y cívicas, y conciencia y expresiones culturales. Aparte de estas competencias, el alumnado podrá desarrollar otras generales, como la competencia digital y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

## **5.2. Currículo**

A pesar de que nuestro trabajo va dedicado a Cultura Clásica de 4º de la ESO, trataremos también el curso anterior, 3º de la ESO, para ver las diferencias que se presencian entre ambos cursos (bloques, criterios, etc.), aunque claramente el currículo de Cultura Clásica de 4º de la ESO sea el mismo que el de 3º de la ESO, pero profundizando en diversas características.

### **5.2.1. Objetivos de etapa**

La materia de Cultura Clásica contribuye a alcanzar los objetivos a), b), c), e), h), j), k) y l) de Educación Secundaria Obligatoria.

El objetivo a) se consigue con el conocimiento de las instituciones públicas y el modo de vida de griegos y romanos como referentes históricos de organización social, participación de la ciudadanía en la vida pública y delimitación de los derechos y deberes de las personas y de las colectividades, en el ámbito y el entorno de una Europa diversa y unida, al mismo tiempo.

El objetivo b) se consigue a partir de los aprendizajes relacionados con la pervivencia de diversos aspectos de la cultura griega y romana en la sociedad actual, tanto europea, como española y canaria, que contribuyen a desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, al utilizar procedimientos que exigen

planificar, evaluar distintas posibilidades y tomar decisiones.

La observación en una especie de túnel del tiempo de los roles según sexos en Grecia y Roma, partiendo de los evidentes contrastes entre los personajes femeninos y masculinos (e incluso mujeres y hombres libres frente esclavos y esclavas), puede dar lugar a debates en torno a la igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres o al rechazo de estereotipos que supongan la discriminación entre ambos, etc., o bien al estudio comparativo de sociedades actuales donde aún se mantienen las diferencias sociales según el sexo, lo que permite la consecución del objetivo c).

El objetivo e) se consigue no solo al desarrollar destrezas básicas en la utilización responsable y con sentido crítico de las TIC, como recurso para la obtención de información y como apoyo para las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales, sobre diversos temas de la cultura clásica y su pervivencia, sino también al consultar diccionarios, glosarios y repertorios etimológicos en formato papel y digital para el descubrimiento del significado de las palabras de origen griego y latino en nuestra lengua, tanto en la biblioteca escolar como en el aula, así como a través de la consulta de plataformas y recursos digitales que el alumnado puede utilizar para adquirir los aprendizajes de la asignatura.

El objetivo h) se propicia a través del conocimiento de los contenidos del bloque de aprendizaje “Lengua/Léxico”. El conocimiento de los procedimientos para la formación de las palabras y los fenómenos de evolución fonética colabora eficazmente para la ampliación del vocabulario básico y potencia la habilidad para utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación.

La materia de Cultura Clásica abre, además, una puerta hacia un mundo que ha marcado la historia de Europa a todos los niveles. El conocimiento de los hechos históricos más significativos de las civilizaciones griega y romana, así como de sus artífices más relevantes, y la identificación de las conexiones más importantes de estas dos civilizaciones con otras anteriores y posteriores, contribuye a lograr el objetivo j) de la Educación Secundaria Obligatoria.

También se contribuye a adquirir el objetivo k). En efecto, las civilizaciones griega y romana siempre dieron una gran importancia al cuidado y la salud del cuerpo como medio para mantener un adecuado equilibrio entre lo físico y lo mental. De esta forma, crearon espacios específicos para los baños y el cuidado corporal, como fueron las termas. La función institucional y social, e incluso medicinal, de los baños y termas se ha mantenido durante toda la historia hasta nuestros días.

El objetivo 1) se consigue, de una forma especial, cuando se valora la mitología griega y romana como recurso inagotable y como fuente de inspiración para la actividad creadora de artistas e intelectuales de todos los tiempos (literatura, música, artes plásticas y visuales...) y, de igual manera, cuando se identifican las principales características del arte clásico y de las obras arquitectónicas de Grecia, y de la arquitectura pública y privada de Roma, y se describe su influencia en nuestra vida contemporánea.

### 5.2.2. Contenidos

El currículo básico de Cultura Clásica se articula en una serie de bloques de aprendizaje pertenecientes a dos ámbitos diferentes: un ámbito lingüístico y un ámbito no lingüístico, en este caso, mayoritario. Estos bloques no deben tomarse nunca como elementos independientes, sino que, de acuerdo con la secuenciación temporal establecida en la programación didáctica y con los intereses educativos que primen en cada momento, han de servir para dar una visión integradora de las civilizaciones clásicas, tratándose, en consecuencia, de manera conjunta, con el propósito de propiciar así aprendizajes significativos.

En consonancia con todo esto, los contenidos de Cultura Clásica se encuentran distribuidos en dos cursos de la siguiente manera:

	3º de la ESO	4º de la ESO
<b>Bloque I</b>	Geografía e historia de Grecia y Roma	
<b>Bloque II</b>	Mitología	Religión y mitología
<b>Bloque III</b>	Arte	
<b>Bloque IV</b>	Sociedad y vida cotidiana	Literatura
<b>Bloque V</b>	Lengua/Léxico	
<b>Bloque IV</b>	Pervivencia en la actualidad	

Con los bloques de aprendizaje del I al IV y VI de cada curso se pretende mostrar la pervivencia de la cultura grecorromana en diversos aspectos del mundo actual. De esta forma, se estudiarán, los aspectos más característicos de la cultura grecorromana que mayor repercusión han dejado en nuestra civilización occidental.

El bloque de aprendizaje V, en ambos cursos, trata del conocimiento del léxico de origen grecolatino, desde la descripción de los diversos tipos de escritura y alfabetos,

hasta la explicación del significado de palabras de origen griego y latino de las lenguas que se hablan en España y de otras modernas, pasando por el estudio de las principales reglas de evolución fonética del latín al castellano o por la distinción de palabras patrimoniales, cultismos, semicultismos y dobles, por ejemplo.

En todo caso, los contenidos se presentan con un alto grado de generalización para que sea el propio profesorado quien realice las oportunas concreciones curriculares en función del alumnado, fomentando en él actitudes de interés y aprecio hacia la cultura clásica que le genere una motivación especial para ampliar su conocimiento en un futuro.

### 5.2.3. Criterios de evaluación

- **3º ESO:**

- 1) Localizar, identificar y describir, a grandes rasgos, en fuentes cartográficas los espacios geográficos más relevantes en los que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana, con la idea de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, cómo una situación geográfica predetermina un devenir histórico.
- 2) Describir en producciones propias del contexto escolar o social, el marco y el contexto histórico en el que se desarrollan Grecia y Roma, señalando, a partir de la consulta de fuentes de información diversas, sus etapas más representativas y algunos hitos y episodios de su historia que fueron fundamentales para entender su expansión; y reconociendo sus repercusiones para el futuro de la civilización occidental, con la finalidad de adquirir una perspectiva global de la historia de estas dos civilizaciones.
- 3) Diferenciar los conceptos de mito y leyenda, y conocer los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, así como sus historias y leyendas más representativas, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de nuestro entorno más cercano.
- 4) Describir las características fundamentales del arte clásico y señalar su presencia en las manifestaciones artísticas actuales, relacionándolas con sus modelos clásicos, a partir del análisis estilístico y formal de los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español, con la finalidad de valorar la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y respetar el patrimonio artístico de otros pueblos.
- 5) Describir tanto las principales formas de organización política y social en Grecia y Roma, resaltando sus características más relevantes y estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas, para confrontarlas con las del momento presente; como la

composición de las familias griegas y romanas, enjuiciando los roles asignados a sus componentes y valorando, de manera especial, el papel de la mujer en la Antigüedad grecolatina. Todo ello, con la finalidad de identificar su pervivencia en el actual contexto sociopolítico.

- 6) Describir las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la Antigüedad, explicando la especial importancia que tuvieron las fiestas, diversos espectáculos como el teatro y el deporte, y todo lo que en el mundo griego y romano se consideraba, en general, recreo del espíritu, para comprender la influencia de la organización del trabajo en el progreso de nuestra cultura y la función del ocio en el desarrollo de la identidad social de los pueblos, emitiendo juicios críticos sobre los espectáculos actuales
- 7) Describir los diversos tipos de escritura y alfabetos de la Antigüedad, distinguiéndolos entre sí y teniendo en cuenta los contextos culturales, económicos y sociales en los que surgieron; así como reconocer el origen común de diferentes lenguas, entre ellas, las lenguas romances, identificando estas de las no romances de la Península Ibérica y localizándolas en fuentes cartográficas, con la finalidad de apreciar cómo las lenguas no solo son instrumentos de comunicación, sino también de cohesión cultural.
- 8) Relacionar el léxico común, técnico y científico de origen grecolatino más frecuente en el contexto escolar o social, con las palabras latinas o griegas originarias, explicando su significado a partir del análisis y la descomposición del término origen, con el fin de ampliar el vocabulario, mejorando de este modo su competencia lingüística.
- 9) Describir algunos aspectos básicos de la cultura y civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, reconociendo la pervivencia de la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos, así como los rasgos más importantes de la organización social y política de Grecia y Roma, tanto en las manifestaciones artísticas y culturales como en el contexto sociopolítico y económico del mundo occidental actual y, en especial, de nuestro país y de nuestra Comunidad Autónoma, a través de la realización de trabajos de investigación individuales o grupales, en los que demuestra sentido crítico no solo para la selección de fuentes de información y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, sino también para la presentación de los resultados de la investigación. Todo ello, con la finalidad de apreciar cómo el mundo grecolatino se ha erigido en fuente de inspiración para la actividad creadora posterior y valorar cómo las instituciones públicas y los derechos

sociales de personas y pueblos han ido evolucionando a lo largo de la historia, y con el propósito también de mejorar su competencia comunicativa e informacional.

- **4º ESO:**

- 1) Localizar, identificar y describir en fuentes cartográficas los principales y más conocidos hitos y enclaves geográficos más relevantes en los que se desarrollaron las civilizaciones griega y romana, con la idea de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, cómo una situación geográfica predetermina un devenir histórico.
- 2) Describir y explicar en producciones propias del contexto escolar o social el marco histórico y social en el que se desarrollan Grecia y Roma, señalando, a partir de la consulta de fuentes diversas de información, sus etapas más representativas e hitos y episodios relevantes de su historia que fueron fundamentales para entender su expansión, reconociendo sus repercusiones para el futuro de la civilización occidental y prestando especial atención a las características fundamentales de la romanización de Hispania, como parte de esa historia. Además, identificar las características y la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas, para confrontarlas con las del momento presente, e interpretando, de manera especial, el papel de la mujer en la sociedad antigua grecolatina. Todo ello, con la finalidad de adquirir una perspectiva global de la historia de estas dos civilizaciones, de forma que reconozca su pervivencia en el actual contexto sociopolítico, y de valorar los procesos de integración de poblaciones y gentes de otros territorios y su aportación cultural.
- 3) Diferenciar los conceptos de mito, leyenda, fábula y cuento, y reconocer los principales dioses, semidioses, seres mitológicos y héroes de la mitología grecolatina, así como sus historias y leyendas más representativas, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, de manera que reconozca la importancia de estos personajes en el acervo común, cultural y artístico de nuestro entorno más cercano.
- 4) Explicar las principales características de la religiosidad y religión grecolatina, a partir de la comparación con las manifestaciones religiosas actuales, mostrando respeto por la diversidad religiosa y cultural de la sociedad de hoy en día. Describir, asimismo, las manifestaciones deportivas de la Grecia Clásica, asociadas a cultos y rituales religiosos, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas y las actuales,

relacionándolas entre sí, de manera que valora los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento como medio de comunicación y expresión creativa, y muestra interés por la práctica del deporte como medio para fomentar un estilo de vida saludable y como elemento de interacción cultural de los pueblos, y explicando cómo la religión en la Antigüedad clásica se caracterizó por la mezcla de toda clase de tradiciones religiosas, tanto autóctonas como extranjeras.

- 5) Describir las características fundamentales del arte clásico y señalar su presencia en las manifestaciones artísticas actuales, relacionándolas con sus modelos clásicos, a partir del análisis formal y estilístico de las obras de arte en las que es patente esta pervivencia; así como identificar y localizar los monumentos clásicos más importantes del patrimonio español y europeo, mostrando interés por su respeto y cuidado, tanto en contextos escolares como sociales, de manera que valor la aportación del arte griego y romano a la cultura occidental y el patrimonio artístico de otros pueblos.
- 6) Describir, a partir de la lectura y comentario de fragmentos de obras de la literatura clásica, las principales características de los géneros literarios grecolatinos, así como sus temas, tópicos e hitos más relevantes, con la finalidad de valorar, tanto en contextos escolares como sociales, su pervivencia como base literaria de la cultura europea y occidental, y de apreciar la lectura de fragmentos de la literatura clásica como medio de desarrollo y deleite personal.
- 7) Describir los diversos tipos de escritura y alfabetos de la Antigüedad, teniendo en cuenta los contextos culturales, económicos y sociales en los que surgieron, distinguiéndolos entre sí y considerando sus funciones, así como la presencia de elementos de los alfabetos griego y latino en los alfabetos actuales. Reconocer, asimismo, el origen común de diferentes lenguas, identificando y localizando en fuentes cartográficas lenguas romances y no romances europeas, y analizando cómo evolucionaron las romances a partir del latín. Todo ello, con el propósito de apreciar cómo las lenguas no solo son instrumentos de comunicación, sino también de cohesión cultural.
- 8) Explicar el significado de palabras de origen griego y latino de las lenguas que se hablan en España y de otras modernas, a partir del análisis y la descomposición del término de origen, tanto del léxico común como del técnico y científico de origen grecolatino, utilizándolo con propiedad y en todo tipo de contextos, en especial, el



educativo, con el fin de ampliar el vocabulario y de mejorar, de este modo, su competencia lingüística.

- 9) Describir algunos aspectos básicos de la cultura y civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, reconociendo la pervivencia de los géneros y tópicos literarios, la mitología y los temas legendarios de los ciclos míticos, así como la influencia de la historia y de los rasgos más importantes de la organización social y política de Grecia y Roma, tanto en las manifestaciones artísticas, culturales y científicas, como en el contexto sociopolítico y económico del mundo occidental actual y, en especial, de nuestro país y de nuestra Comunidad Autónoma, a través de la realización de trabajos de investigación individuales, grupales o colaborativos, en los que demuestra sentido crítico no solo para la selección de fuentes de información y para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, sino también para la presentación de los resultados de la investigación. Todo ello, con la finalidad de apreciar cómo el mundo grecolatino se ha erigido en fuente de inspiración para la actividad creadora posterior y valorar cómo las instituciones públicas y los derechos sociales de personas y pueblos han ido evolucionando a lo largo de la historia, y con el propósito también de mejorar su competencia comunicativa e informacional.

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1. Introducción

En el mundo actual en el que vivimos, se han perdido muchos valores esenciales. No hay más que acudir a un aula para ver las faltas de respeto, la cantidad de alumnos y alumnas expulsados, la falta del cumplimiento de las normas del centro, etc. así como el cambio en los “héroes”, en quienes ahora aspira a convertirse la mayoría de ellos: personajes televisivos sin estudios que cobran dinero por subir fotos, hacer reseñas de libros, enseñar su casa... los llamados “*influencers*”. Esos son los que hoy en día motivan al alumnado, acentuando su desagrado por los estudios o por el control, haciéndoles creer que los errores televisivos, los insultos y las agresiones son algo normal y cotidiano, que la misoginia es tolerable y que el asesinar a tu pareja es totalmente aceptable.

Es nuestra realidad, aunque los medios televisivos no se hagan eco de ello porque sigue siendo un porcentaje pequeño, pero existente. Con este trabajo lo que se pretenderá no es dar una clase de géneros literarios o de mitología, sino de recordar al alumnado a qué debería llamarse héroe, a ese personaje que lucha por el bien común y se recuerda como humano y como persona fantástica que llevó a cabo enormes proezas.

No obstante, no hay que olvidar que vivimos en la era digital, en un mundo donde la inmediatez prima y es importante para poder transmitir correctamente el conocimiento a unos estudiantes acostumbrados a buscar una palabra en Google y obtener varias respuestas inmediatas, más o menos correctas. Para ello, debemos adaptar esos valores antiguos, mitológicos y casi extintos, al siglo XXI.

Con esta intención, se van a trabajar los géneros literarios más relevantes para nuestro fin, la épica y la tragedia, haciendo una mención a sus inicios, sus datos más representativos y las características que comparten, seguido de un análisis de apartados más concretos, como son los mitos, los que realmente formarían la mitología griega; los personajes de dichos mitos, tanto femeninos como masculinos y sus diferentes tratamientos por sexos; así como las representaciones actuales más ilustrativas y cercanas al alumnado, como pueden ser el cine y el cómic.

Las obras que se van a elegir para tratar este tema van a ser principalmente la *Iliada* (Crespo, 2015a) y la *Odisea* (Pabón, 2015b) de Homero, la *Eneida* (de Echave-Sustaeta, 2008b) de Virgilio y las *Argonáuticas* (Valverde Sánchez, 1996) de Apolonio de Rodas, sirviéndonos de la tragedia (en concreto, las de Esquilo y Eurípides que estén

en relación con los héroes o heroínas que nos atañen), de los textos *Posthoméricos* (referencias que luego aparecen en recreaciones posteriores, pero no en las obras primigenias) y alguna otra fuente para completar la información que las obras épicas nos ofrezcan, además de contar con la ayuda de manuales mitológicos, como, por ejemplo, el *Diccionario de mitología griega y romana* de P. Grimal (1981), con el fin de dar una mayor facilidad al estudio de los mitos. Sin embargo, se tendrá como prioridad tratar los personajes de las obras épicas y su correspondiente -si es que la tienen- representación trágica, ahondando en la compleja personalidad del héroe en cada instante, como es el caso de Jasón, cuya identidad varía mucho entre la tragedia de Eurípides o la de Séneca al presentado por Apolonio.

Asimismo, se intentará, de manera sutil y poco profunda, de relacionar los tipos de héroe según el género que tratemos, como se verá más adelante, y su importancia en nuestra actualidad, en su tratamiento y en los mismos géneros, que al final siguen nutriéndose de la cultura grecolatina, un ejemplo claro de pervivencia mitológica es el tan conocido héroe heleno Heracles, que hoy en día sigue siendo el título de múltiples películas y personaje en diversas historias de videojuegos.

Nuestra idea es que el alumnado entienda la importancia de la figura del héroe desde la Antigüedad hasta nuestros días tanto como los mensajes que intentan transmitir según las diversas épocas en las que se ha escrito sobre sus aventuras, logros y sufrimientos sin llegar a caer en el error de mezclarlas, pues siempre tendremos en mente el no imponer pensamientos actuales a situaciones que en el Mundo Antiguo eran diversas y más complejas de las que podemos imaginarnos, como es el caso del mito de Medea, en donde siempre se tiende a creer que Medea asesinó a sus hijos por puro odio a Jasón, cuando lo hizo también por desventura, pues ella no podría tenerlos nunca con ella, dado que los hijos en Grecia eran propiedad de su padre, no de su madre; además de su figura como mujer extranjera, persona *non grata* ni en la ciudad, ni para el hombre que amaba y con un futuro incierto, sola y abandonada por los suyos.

Además, del mismo modo intentaremos que los estudiantes conozcan otros medios para aprender sobre la cultura grecolatina (sus creencias culturales, sus mitos representativos de cada ciudad, la importancia de las moralejas que transmiten esos mitos, etc.) y su enorme pervivencia a lo largo del tiempo e incentivar el pensamiento crítico y analítico mediante la comparación de las versiones que se les presentará, así como de los textos, realizando un acercamiento a las fuentes clásicas.

## 6.2. Géneros mitológicos: la épica y la tragedia

Cuando hablamos de géneros mitológicos siempre hay que empezar por uno de los primeros géneros literarios que creó la humanidad: la épica. La épica (gr. ἔπος) no tiene un nacimiento exacto, pues ya tenemos constancia de diversos poemas épicos anteriores a los que nos interesan, como la epopeya *Gilgamés*, de origen asiriobabilónico, el *Ramayana* o el *Mahàbhàrata* de origen indio, pero sí podemos definir lo que es, para lo que nos serviremos de las palabras de Flores Santamaría (1978: 261), quien transmite perfectamente el motivo de la importancia de la épica y su relación con la sociedad:

“La épica es una narración heroica en verso y constituye una de las primeras manifestaciones literarias de una civilización. El poeta épico aborda las hazañas de un héroe, individual o colectivo, tomando como base una serie de materiales reales o legendarios que constituyen el legado de tradiciones orales de un pueblo. La misión de la poesía épica consiste en recordar tales acontecimientos exponiendo una acción en todas sus fases, con todos los caracteres que realzan su grandeza, con todas las complicaciones y aventuras que se derivan de la acción del héroe”.

Es decir, el fin de los poemas épicos es dar unidad a la sociedad en la que se vive partiendo de un pasado remoto mitológico y fantástico en donde prima una entidad que sirva como ejemplo. Una vez sabemos esto, cabe añadir que podemos clasificar los poemas épicos por estado y por clase.

Por un lado, se encuentran dos estados: un primer estado en donde los poemas eran de transmisión oral, cantados en verso por los aedos (gr. ᾠοιδός) con acompañamiento musical, que se dirigían a un público popular; y un segundo estado que pertenece a su puesta por escrito, que en Grecia se da en el s. VIII a. C. gracias a esos mismos aedos, quienes se vuelven no solo transmisores, sino también creadores de este género. A esta etapa pertenece el considerado mayor poeta de la humanidad, Homero, un supuesto aedo cuya identidad siempre ha estado en controversia, pero a quien se le atribuyen las dos obras por antonomasia de la épica griega, la *Ilíada* y la *Odisea*, obras que condensan en veinticuatro cantos cada una la Guerra de Troya y el retorno a casa de Ulises, respectivamente.

Por otro lado, la clasificación por clase también está formada por dos variables (Flores Santamaría, 1978: 262-263): la primera, llamada épica primitiva o heroica, en la que el poema está dedicado a la audiencia popular y nos transmite un espíritu nacional (sus costumbres, su sociedad, sus pensamientos, etc.) y cuyo eje central es la figura del

héroe, quien representa toda la civilización, constituyendo un modelo que se debe seguir. Además, esta épica estaba localizada temporalmente en una edad heroica anterior a la civilización del momento. Es ahí donde situaremos a Homero. Y la segunda clase, la llamada épica culta, que es una obra que surge del estudio, la meditación y carente de improvisación. Se trata, pues, de una épica dedicada a un público selecto, es decir, la diferencia fundamental entre ambas clases es la tradición literaria y el público al que va dirigida. En esta clase, el autor es un individuo consciente de lo que está haciendo y de sus capacidades artísticas para lograr su objetivo, inventando el tema para su obra. Es, asimismo, a esta clase a la que pertenece el poema latino nacional, la *Eneida* de Virgilio.

Ambas clases tienen una raíz común, pues una es receptora de la otra, por lo que mantienen características semejantes, a pesar de que por el camino se hiciera más elitista.

No obstante, la épica no es el único género literario mitológico importante para nuestro estudio, es necesario tener en cuenta igualmente el teatro, aunque en el presente trabajo solo se hará mención del drama trágico, no de la comedia. Para entender que este género sea importante, se usarán las palabras de Calvo Martínez (1995: 62), quien deja claro que es hermano de la épica:

“La Épica es el primer género literario que aparece en Grecia, aunque sus inicios son oscuros ya que los primeros poemas que conservamos -*Ilíada* y *Odisea*- constituyen precisamente el final de la época creativa del género. Siendo oral su composición, la puesta por escrito de los mismos constituyó al mismo tiempo su cristalización y fosilización; y el final, por ende, de la fase de transmisión oral de la Literatura griega. Sin embargo, aunque los tres grandes géneros poéticos -Épica, Lírica y Drama- son sucesivos en Grecia y responden a necesidades y condiciones sociales y políticas diferentes, durante un cierto tiempo se solapan entre sí”.

Con la tragedia nos pasa lo mismo que con la épica: no tenemos datos de su creación, aunque sabemos que sus orígenes datan del s. VI a.C. y está íntimamente relacionada con el culto al dios Dioniso. La primera tragedia que se conserva en griego es los *Persas* de Esquilo, fechada en el año 472 a.C., autor que también nos da las primeras señas de identidad del drama, como son el coro, encargados de entonar largos y elaborados cánticos, la existencia de dos actores que luego aumentaron a tres con Sófocles o Eurípides o la caracterización de los personajes por medio de máscaras. Cabe añadir que solo conservamos tres autores de tragedia griega: Esquilo, Sófocles y Eurípides y cabe destacar a uno de gran importancia en Roma, de época imperial: Séneca.

Respecto a los datos sobre la tragedia, se podrían clasificar en tres apartados

(Easterling, 1990: 294-295): los descubrimientos arqueológicos, en la que se hallan dos vertientes (las conclusiones que se consiguen en las excavaciones y la interpretación visual que se encuentra en las vasijas áticas, la pintura en relieve y las figuras de terracota; la tradición posterior, que, aunque aporta datos relevantes, no es del todo fiable ni verídica) y los propios textos, que plantean problemas a la hora de su interpretación objetiva relacionada con la puesta en escena, los diálogos, la escenificación, etc.

En la tragedia, además, no se encuentra una diferencia sustancial entre un autor y otro o una época y otra. Lo más relevante de la tragedia para nuestro trabajo, es el paso de himnos y cánticos a una producción elaborada siguiendo una métrica, igual que la épica, aunque fuera totalmente diversa y variada, y la temática empleada por los tres autores mencionados y los posteriores, sobre todo, romanos, como Séneca: la mitología.

Ambos géneros tienen características similares, como estar escritos en verso y con unas métricas concretas, comparten trasfondo temático mitológico (con los personajes pertinentes al mismo), están acompañados de música y son recitados, etc. No obstante, me parece de vital importancia una diferencia que hace Carlos García Gual en su obra *La deriva de los héroes en la literatura griega* (2020), en donde diferencia entre los aspectos heroicos de los personajes. Es decir, García Gual trata la figura del héroe en cuatro géneros literarios, empezando por la épica, donde hace hincapié en la importancia del héroe, de su fama, de su muerte y de sus glorias; siguiendo con la tragedia, que trata en muchos casos de los mismos héroes épicos, pero mostrando una faceta más doliente, demostrando que el sufrimiento es también un motor de historia y en donde los héroes son más humanos. Después encontramos la comedia, donde trata al héroe cómico, en donde el mismo personaje ya no es un héroe, sino un personaje mundano y común que tiene un problema y busca la solución para solventarlo, acabando siempre con un final feliz; y, finalmente, el héroe de las novelas griegas, en donde se pretende el triunfo de los amantes y, por ende, del amor.

Respecto a los aedos, hay que resaltar su importancia como transmisores de una cultura mitológica común y como promotores de las hazañas de los héroes a través de los tiempos, en un primer momento cantando dichas hazañas por los pueblos y luego poniéndolas por escrito para que perduraran más. Es gracias a ellos que conservamos la mayor parte de poemas épicos griegos antiguos, pues ya la épica romana era un género literario mucho más especializado.

No obstante, aunque hemos hablado de épica y tragedia en un mismo estadio, es cierto que nos vamos a centrar, sobre todo, en el héroe épico y luego, si la tiene, su mayor

concreción como personaje dentro de las obras trágicas (Agamenón, Clitemnestra, Jasón, Medea).

#### 6.2.1. Las obras épicas

Como ya expusimos anteriormente, las obras principales, o más bien, los ejes temáticos principales que vamos a tratar en este trabajo son la Guerra de Troya y los grandes viajes heroicos, eligiendo de entre ellos el de Odiseo, el de Eneas y el de Jasón. Es vital entender el motivo de la elección de estas obras: en primer lugar, elegimos la *Iliada*, la Guerra de Troya, pues, aunque no puede considerarse un viaje *per se*, es el texto precursor de dos de los viajes que vamos a trabajar: el de Odiseo y el de Eneas, un tema que se ha trabajado a lo largo de los siglos y que aún ahora atrae a las masas. Por otro lado, los tres viajes elegidos se desarrollan en la cuenca mediterránea. Se ha hecho teniendo en cuenta diversos factores que atienden a su finalidad: el héroe que se embarca hacia lo desconocido en busca de un propósito y por designio de los dioses. En las cuatro temáticas que vamos a trabajar, se encuentra como factor muy relevante la predestinación, el no poder escapar del destino, ya que Aquiles sabe que morirá en Troya, Odiseo debe hacer ese viaje por ofensa a los dioses, Eneas escapa en busca de una nueva patria y Jasón para recuperar su trono.

Además, a pesar de que sus personajes principales difieran entre ellos, es interesante ponerlos en común, analizar sus puntos fuertes y débiles y reconocer qué ha tomado la actualidad para recrearlos a ellos y a las etapas de sus viajes, pues algunas, las más notables, suelen repetirse en las obras, como la bajada a los infiernos, que se realiza tanto en la *Odisea* como en la *Eneida*. ¿Por qué esa importante búsqueda de conocimiento en el mundo de los muertos? En primer lugar, porque allí está Tiresias y en segundo lugar, porque es el lugar al que todo héroe de importante renombre debe acudir como culmen de un viaje glorioso, es, digamos, el empujón final para terminar la peripecia, como es el caso también de héroes míticos que no tocaremos, como Hércules, cuyo doceavo trabajo era sacar a Cerbero del infierno a la superficie.

A pesar de lo interesante que pueda ser comentar los diversos descensos que hagan nuestros queridos héroes, nuestro trabajo versará sobre las representaciones actuales de los ejes temáticos, así que no podemos olvidarnos de que además de Homero, hay otras fuentes tardías. Y es ese el motivo de elegir un viaje como el de Jasón, ya que la obra épica que conservamos sobre él no es la original. Se supone que hubo dos versiones, una primigenia y la de Apolonio de Rodas, con tintes más actuales que las obras homéricas,

algo que se esperaría de una historia más antigua que la de la Guerra de Troya y que nos interesa para conocer el tratamiento de un personaje principal que, en vez de un héroe, es un antihéroe.

Para ello nos serviremos de las fuentes, sobre todo de las traducciones de estas, que aparecen citadas en la bibliografía, tratando no solo las obras épicas, sino también las trágicas, principalmente, para completar aquellos aspectos que los autores épicos no quisieron o no requerían profundizar.

### 6.2.2. Mitología griega: *el mito*

Siempre podremos acudir a un manual para revisar las características de la épica, pero en el presente trabajo nos interesa profundizar en los mitos, su tratamiento y sus personajes, pues son el eje central de las obras épicas y trágicas. No obstante, antes de centrarnos en qué es el *mito*, vamos a comentar brevemente lo que conforman dichos mitos y todos los escritos relacionados con ellos de diferentes géneros literarios (épica, lírica, tragedia...): la mitología griega y, posteriormente, la mitología romana.

¿Qué es y qué implica la mitología? Como hemos visto en el apartado anterior, la mitología engloba un conjunto de hechos de la naturaleza y de héroes (mitos) que, posteriormente, fueron puestos por escrito siguiendo unas directrices concretas (métrica, rima, palabras nemotécnicas, etc.) y cambiándolos en función de los objetivos que tengan marcados, lo que acaba dando un protagonista complejo con diversas interpretaciones. La misma palabra tiene una segunda acepción, que consiste en el mismo hablar de los mitos, un intento de explicarlos y comprenderlos.

Hay que entender que la mitología griega, puesto que está ligada a la religión y el sentir popular del pueblo, como veremos, tiene una relevancia importante dentro de la sociedad, por lo que, finalmente, vamos a introducirnos en el *mito* utilizando las palabras de un gran estudioso de los mitos y de la cultura grecolatina, como es Carlos García Gual (2004: 21), quien ofrece su perspectiva de lo que implica su importancia y su relación en muchos ámbitos, tanto filosóficos como sociológicos pasando por los filológicos con la mera intención de acercarnos el conocimiento de una manera clara y concisa, del que vamos a extraer un párrafo que engloba bastante bien lo que mencionaremos durante todo el trabajo:

“La narración mítica nos habla de un tiempo prestigioso y lejano, el tiempo de los comienzos, el de los dioses, o el de los héroes que aún tenían tratos con los dioses,



un tiempo que es el de los orígenes de las cosas, un tiempo que es distinto del de la vida real, aunque por medio de la rememoración y evocación ritual puede acaso renacer en este”.

Queda claro que a lo que García Gual se refiere con “narración mítica” es al concepto de *mito*, que vamos a intentar comprender buscando una definición de un concepto claramente complicado de delimitar. Como filólogos, nuestra tendencia es siempre acudir a la raíz de la palabra, a su etimología, para entender a qué se refiere, no obstante, ya Kirk (1973: 22), dice que “la etimología es un punto de partida tradicional, aunque sin utilidad en este caso”, pues la palabra significa “narración”, lo cual es una definición un tanto vaga, dado que relaciona el mito con una historia y una obra trágica, así pues, tomaremos también las palabras de Calvo Martínez (1995: 64), quien da con la definición más acertada de la función del mito:

“La que me parece más adecuada por su simplicidad y, al mismo tiempo, precisión es la de W. Burkert quien recoge las conocidas ideas de Propp sobre el cuento popular... define al Mito como "un relato tradicional con referencia secundaria y parcial a algo de importancia colectiva". Según esta definición, el mito tendría todas las características del relato popular como una secuencia de motifemas: su variabilidad, su no dependencia de un "texto" y, por tanto, su indiferencia a la extensión. Pero se distingue de este porque el mito sí que tiene una referencia, aunque sea parcial, a algo serio, a algo de importancia colectiva como es el ritual religioso, las instituciones de familia, tribu o ciudad, las normas de comportamiento; o bien, la explicación de fenómenos naturales o metafísicos”.

Es decir, el mito sería un nexo de unión para el colectivo, del tipo que fuera, un medidor del buen comportamiento o la explicación de fenómenos, según nos cuenta Calvo Martínez, situaciones que pueden ser contrastadas fácilmente, pues en el caso de las grandes epopeyas griegas, entre sus funciones destacan, poniendo como ejemplo la *Ilíada*, el ser un poema en donde se engloban todas las ciudades de Grecia, haciendo que todas compartan un pasado común y mostrando, en la misma epopeya, que determinados comportamientos pueden acarrear penosas consecuencias, como sucede con la cólera de Aquiles, que desemboca en una masacre del ejército heleno y la pérdida de Patroclo y, por consiguiente, de Héctor.

Sobre la explicación de los fenómenos naturales, es obvio que no se está refiriendo a las epopeyas épicas, sino a los dioses, diferentes por sus epítetos épicos y relacionados, muchas veces, con elementos de la naturaleza, como puede ser Zeus con los rayos y las

tormentas o Poseidón con las mareas y los terremotos, de los que se decía que eran los caballos de dicho dios golpeando la tierra en su galope, un dato importante porque se relaciona una de las tantas caídas de Troya con un sismo.

Pero eso es solamente una parte de lo que engloba en sí el mito, pues su función social se ha delimitado desde el inicio por múltiples autores, está claro que lo que difiere entre un cuento popular y un mito es la credibilidad de cada uno y en su cercanía con la religión, pues los mitos en el caso de la cultura helena, como en la de otras muchas, siempre se relacionan con el culto, las creencias y con un marcado carácter paradigmático.

No obstante, esa podría ser un acercamiento al concepto de mito en la Antigüedad, frente a lo que actualmente denominamos *mito*. Aunque ofrece varias posibilidades, solo mencionaremos dos: la primera se refiere a un hecho fantástico, inverosímil, extraordinario y fascinante, que puede tener una connotación negativa, relacionada con la ficción y la incredulidad; la segunda está más cercana al pensamiento religioso, haciendo de ello un mero cuento de la imaginación (García Gual, 2004: 12-15). Es decir, actualmente es un término ambiguo y ambivalente.

### 6.2.3. Cine, cómics y videojuegos

Hemos hablado ya de las obras clásicas, de la relación entre la épica y la tragedia la simbiosis resultante de ellas, así como del punto de unión que más nos interesa: el mito. En el apartado siguiente profundizaremos respecto al otro nexo: los personajes, mas, en este trataremos de hacer un acercamiento preliminar a la actualidad, a las representaciones más modernas de esos mitos, relacionadas con el cine y con el cómic principalmente.

Cáceres Blanco (2015: 115) ofrece, en este sentido, una genealogía que parte desde el mito hasta la actual narrativa de los mundos imaginarios y que nos sirve de manera ilustrativa para acercar la épica antigua con la épica actual, lo que nos sirve de trampolín hasta las recreaciones literarias a otros medios:



En este esquema observamos cómo los mitos son el motor de una gran cantidad de géneros literarios, pasando por la epopeya y las sagas hasta la narrativa más moderna. Resulta fascinante ver como algo tan antiguo, que podría parecer lejano, está tan cerca de nuestro día a día, ya sea versionado o intentando contar la misma historia empleando medios más atractivos. La fantasía épica es el género actual que los griegos llamaban épica, y que Cáceres Blanco (2015: 101-102) denomina como:

“Es un género moderno tremendamente productivo. Surgido en la primera mitad del siglo XX, ha resistido el paso del tiempo manteniendo rasgos estéticos perfectamente reconocibles. Algunos de los títulos que incluye suponen los primeros pasos o incluso la iniciación en la lectura para varias generaciones de lectores, lo que convierte el género en un fenómeno paradigmático de la cultura moderna y contemporánea... A pesar de ello, se trata de un género poco considerado por la crítica, catalogado habitualmente como literatura juvenil o de entretenimiento”.

Es extraño que un género tan antiguo sea desmerecido de la manera en que lo plantea Cáceres Blanco, puesto que parece relegado a un público joven, sin conocimientos y que muchas veces no comprende o analiza el verdadero trasfondo de esas obras, como el personaje del que parte o los ideales previos que forman esa nueva historia. No podemos olvidarnos del “plagio” que no es plagio entre autores, sino una retroalimentación de la que parten para crear algo nuevo.

Sin embargo, a pesar de esa mala consideración de la narrativa fantástica, su puesta en escena, desde su inicio, no se ha detenido, sino que se ha acrecentado. Esto podemos contrastarlo en la cantidad de películas o series épicas que se han estrenado en las salas de cine, con más o menos relación con nuestros héroes, pero épica al fin y al cabo. O véase el caso de los superhéroes, tan conocidos por todos, de los que hay libros como hay cómics, series, películas, reversiones y un largo etcétera. Solo eso demuestra la gran relevancia que tiene el género fantástico y su impacto en la sociedad, que se mantiene desde hace siglos.

Ya que hemos hablado de los héroes, vamos a conocer un poco el género al que pertenecen principalmente: el cómic. Es conveniente rescatar para entender la conexión entre nuestro tema, la mitología clásica heroica, y el cómic unas palabras que entendemos como acertadas de Unceta Gómez (2007: 334):

“Como expresión particular del género de la ciencia ficción, el cómic de superhéroes (variedad en la que estará centrado lo que sigue) tiene contraída una profunda deuda

con la mitología en general y, en particular, con la mitología clásica, de la que toma, descaradamente a veces, de manera más velada otras, personajes, conceptos, motivos, argumentos, episodios... De hecho, sorprende la similitud que guardan las fichas biográficas que los aficionados o las propias editoriales confeccionan con estos héroes modernos (se pueden ver en Internet) y una entrada cualquiera de un diccionario de mitología como el de P. Grimal.

Por otro lado –y esto es un inconveniente adicional–, parece preferible, a la hora de hablar sobre el cómic, referirse a él como manifestación de lo que se conoce como «cultura popular», en lugar de emplear la denominación de «cultura de masas», a pesar de la existencia de evidentes dificultades a la hora de abordar el estudio de cualquiera de sus aspectos, comenzando por el terminológico”.

Como le pasa a la narrativa fantástica, su propio nombre parece tener una connotación peyorativa que no es comprensible sin acudir a los pensamientos clasistas de las personas respecto a dichos géneros como menores, insulsos o, incluso, inútiles. No obstante, como filólogos, nosotros no podemos desmerecer la cercanía que tienen ambos géneros con la juventud y con la extensión del conocimiento, pues la población joven que lee novelas fantásticas/cómic o ve películas/series es cada vez mayor. Y esto permite adentrarse en otro ámbito, el de los videojuegos, cada vez más populares, cuyas reminiscencias clásicas son muy claras.

Y, hablando ya de videojuegos, es imposible no recordar las múltiples apariciones de personajes monstruosos, como Medusa o el Minotauro, o quizá empresas heroicas ambientadas en el Mundo Antiguo, como el tan renombrado *Assassin's Creed Odyssey*, un juego para PS4 basado en las epopeyas de la mitología griega y que escenifica la gran *polis* ateniense, el Olimpo, etc. Los videojuegos son otra gran fuente de adquisición de conocimientos sobre el mundo mitológico de los griegos y romanos, dada la versatilidad, sobre todo, del bestiario que compone dicha mitología. No es insólito que en nuestro mundo los videojuegos tengan un papel tan relevante, pues cada vez es mayor la población que invierte su tiempo en ellos. Desprestigiarlos como a la narrativa fantástica no hace que se desmerezcan en realidad, pues mucha gente aprende idiomas jugando a videojuegos. Por tanto, ¿por qué no usarlos para la cultura grecolatina? Esa pregunta retórica lleva aparejada otra ¿cómo hacer que el conocimiento de los videojuegos sea más que unas imágenes y sonidos? Pues bien, eso requiere una trabajada narrativa que no necesariamente tiene que ser lineal, pero que puede plasmar las diversas interacciones,

los sentimientos del personaje y acercar un libro a una pantalla, siendo nosotros el héroe que cumple las hazañas de Heracles o de Perseo.

Con todo esto, lo que se pretende expresar es que no pueden olvidarse los medios más atractivos y cercanos para transmitir la cultura mitológica grecolatina, que el trabajo comparativo es siempre una forma de motivar a cualquiera a conocer algo nuevo o a tirar de dichos conocimientos de videojuegos, cómics o películas para iniciar un debate, y que es vital entender que vivimos en el siglo XXI, una época de inmediatez de la información en donde el docente y el investigador tiene que ser puntero.

#### 6.2.4. Personajes mitológicos

Otro punto fundamental en la épica son el tipo de personajes: dioses y héroes. Ambos son estereotipos de sujetos superiores, no son el pueblo llano, sino que poseen algo que les hace sobresalir y, en muchas ocasiones, ese algo es lo que les da su epíteto épico, como es el caso de Aquiles u Odiseo.

Los dioses, sobre todo, son los personajes más ambivalentes, pues pueden ser el centro de la acción o ayudar al ejecutor de esa acción, un ejemplo del primer caso es el mito de Afrodita y Adonis, en donde es la diosa quien se enamora y sufre la pérdida de su amado; frente al caso de Odiseo y Atenea, en el que la diosa lo ayuda a llevar a cabo sus proezas partiendo de las capacidades previas del héroe y su protagonismo indiscutible en el logro conseguido. Pero ¿qué los hace “dioses”? Según palabras de García Gual (2004: 66):

“Los dioses griegos se definen por sus relaciones mutuas dentro de una sociedad que es, fundamentalmente, la de una familia patriarcal. Los dioses existen para siempre, pero no desde siempre... Si los dioses son eternos... debe entenderse en este sentido de «ser para siempre», desconocedores de la muerte y de la corrupción”.

Es decir, los dioses griegos son seres que se rigen por una sociedad patriarcal, reflejo de la griega, en cuya cabeza encontramos a Zeus, son eternos e inmortales y sus personalidades dan lugar a sus epítetos épicos y a su idiosincrasia, cuestiones que se pueden observar a lo largo de todas las historias mitológicas, desde el mito de la creación al panteón griego. Sin embargo, es importante recordar que los dioses, a medida que avanza la literatura, empiezan a carecer de episodios cercanos a los héroes. Con esto quiero decir que en Homero encontramos que los dioses, como Atenea, Afrodita, etc., participan activa y pasivamente en la Guerra, tanto en el campo de batalla como con

apariciones más hogareñas, como el ruego de Tetis a Zeus; frente a la participación en la *Eneida*, que es mucho más pasiva, apareciendo sobre todo Afrodita para guiar a su hijo, mas sin ser bienvenida a esa tarea. Así, queda palpable la importancia de los dioses en la épica y para con los héroes, pues sirven como guía (Atenea y Afrodita a Odiseo y Eneas, respectivamente), soporte (Hermes a Odiseo, instándolo a salir por órdenes de Zeus de la isla de Calipso) y auxilio (Afrodita a Paris, cuando lo salva en la batalla contra Menelao).

Respecto a los héroes encontramos que hay varias etapas heroicas mencionadas por autores griegos, tales como Hesíodo, en donde se habla de una etapa mítica con héroes mucho más poderosos e increíbles, cuyas armas estaban dotadas de magia, en la que debemos situar a Jasón; frente a los héroes homéricos o virgilianos, cuyas acciones se basan en sus propias actitudes sin capas de león, ni cascos de invisibilidad (García Gual, 2020: 21-57).

Hay que tener en cuenta que los héroes griegos son de lo más variado y destacan, sobre todo, en los epítetos épicos que se les hayan asignado, aunque no sea en lo único en lo que son buenos. Así, Odiseo es conocido como el *taimado* y Aquiles como el de *rápidos pies*. Además, es relevante observar las diferencias que presentan los héroes entre sí por la relevancia que tienen respecto al lugar donde son venerados, recordemos pues que Teseo es el héroe nacional de Atenas, por librarla de múltiples peligros, entre los que destaca el fin de la subyugación cretense y la muerte a un monstruo, el Minotauro.

El personaje heroico suele tener una relación más o menos cercana con los dioses, ya sea como hijos o descendientes de un linaje cruzado con un dios. Así, están los ejemplos de Heracles, hijo de Zeus; Teseo, a quien en algunas versiones se le hace hijo de Poseidón; Aquiles, hijo de la diosa marina menor Tetis, etc. Pareciera una necesidad que los héroes tengan la consideración de semidioses y así lo aseveran las palabras de López Saco (2018: 159):

“Las figuras semidivinas son tan frecuentes en el mito que es una especie de etiqueta para todo héroe legendario. Se trata de un término que es empleado en plural, hecho que se relaciona con la idea de denotar un conjunto o raza entera de personalidades de estas características. En cualquier caso, hijos de hombres o descendientes de dioses, el conjunto es denominado como héroes semidivinos”.

Para trabajar las representaciones actuales de dichos héroes, se verá el contrapunto de los personajes, con ello hacemos referencia a los roles de género que se llevan a escena, sin hacer una distinción entre la imagen de la obra épica y la obra trágica, sino trabajando al personaje desde todas las fuentes disponibles. No obstante, antes de meternos en faena,

es interesante conocer las diferentes etapas que nos proporciona Vogler (2002: 111-268) en varios capítulos sobre el viaje del héroe y que nosotros extraeremos resumidas de Blasco Vilches (2017: 27-28):

- “1. Mundo ordinario: El punto de partida de la historia, la normalidad del héroe antes de la aventura.
2. La llamada a la aventura: Algo pasa y al héroe se le presenta la opción de solucionarlo asumiendo un desafío, aceptando una aventura.
3. Rechazo de la llamada: En un principio el héroe rehúsa lanzarse a la aventura.
4. Encuentro con el mentor: El héroe se encuentra con un mentor que le anima a la aventura y le prepara para ella.
5. Cruce del primer umbral: El héroe abandona su mundo normal para adentrarse en el mundo especial –mágico, extraño, nuevo...–
6. Pruebas, aliados y enemigos: El héroe supera pruebas, hace aliados y se enfrenta a enemigos... ¡muchas cosas le pasan! Y él, poco a poco, va comprendiendo cómo es ese mundo especial.
7. Acercamiento a la caverna más profunda: El héroe supera una prueba especialmente difícil. El éxito total está cada vez más cerca.
8. El calvario: Momento de gran dificultad. El héroe se enfrenta a la muerte (casi muere él, tal vez muera un compañero...)
9. La recompensa: El héroe obtiene, merecidamente, algo que le ayudará a la resolución de la aventura.
10. El camino de vuelta: El héroe debe terminar el asunto de una vez por todas y regresar al mundo ordinario.
11. La resurrección: El héroe está punto de morir en la prueba final, pero gracias a todo lo aprendido se sobrepone y tiene éxito.
12. Regreso con el elixir: El héroe, mejorado, regresa al mundo ordinario con algo que ayuda a la comunidad”.

¿Y contra quién luchan esos héroes en su larga peripecia en busca de gloria y honor? Pues lo más habitual: contra ellos mismos y contra monstruos mitológicos. Si hablamos de una historia de peleas de héroes contra monstruos que se han llevado a cabo en cine y cómics no puede faltar la gran aventura de Perseo contra Medusa y el gran monstruo marino Ceto para salvar a la princesa Andrómaca. De dichas representaciones encontramos algunas con tintes modernistas y adaptados como es el libro<sup>1</sup> y posterior

---

<sup>1</sup> Riordan, R. (2005): *El ladrón del rayo. Percy Jackson y los Dioses del Olimpo I*. Estados Unidos: Miramax Books y Hachette Books.

película *Percy Jackson y el ladrón del rayo*<sup>2</sup> o la adaptación más fantasiosa y llena de mezclas mitológicas que presentan la versión antigua<sup>3</sup> y moderna<sup>4</sup> de *Furia de Titanes*. Es casi un tópico que el héroe tenga que acabar con el gran monstruo que asola una región o que impide su camino. Es esa misión monstruosa de suponer un obstáculo a salvar lo que ha hecho tan popular a ese personaje. Como veremos en las siguientes comparaciones entre mito antiguo y representación actual, los artistas se nutren de los textos clásicos para dar apariencia a sus propios monstruos, incluso llegando a mezclar los mitos para dar mayor impacto al receptor.

Resulta atractivo profundizar en estos seres (sirenas, minotauro, esfinge, cíclopes, arpías, etc.), pues es muy interesante el análisis de género que puede surgir con ellos. Es decir, entender hasta dónde llegaba la misoginia griega y cómo las mujeres (monstruos o no), si tenían un cierto poder ya eran consideradas malvadas (Medea) o diosas (Circe). Con ello queremos decir que los monstruos no son solo aquel ser maligno que los héroes vencen en sus gestas, sino que su trasfondo es mucho más profundo y su estudio puede sacar a relucir aspectos culturales que nos ayuden a entender mejor la utilización de los mismos. Tengamos en cuenta que la cantidad de monstruos femeninos frente a los masculinos, por ejemplo, en la *Odisea*, está claro que los personajes malvados o monstruosos femeninos están mucho más presentes. Esto no deja de afectar a nuestra actualidad, pues como herederos de dicha cultura, adaptamos los monstruos ya conocidos para crear una reversión de los mismos o crear otros nuevos, de ahí la importancia que han tenido hasta nuestros días, su empleo sistemático en la literatura y otros géneros y cómo hoy en día su concepción no ha cambiado, siguen siendo monstruos a los que vencer.

#### 6.2.4.1. Héroes de la Guerra de Troya

En la Guerra de Troya encontramos muchos héroes significativos, no obstante, dado que son protagonistas de muchas acciones, nosotros vamos a ver el recorrido de algunos concretos, aunque no exclusivamente de ellos. En el caso de los personajes masculinos, nos centraremos en Aquiles, Héctor, Paris y Agamenón, frente a los

---

<sup>2</sup> Columbus, C., Michael Barnathan, M. y K. Rosenfelt (productores) y Columbus, C. (director), (2010): *Percy Jackson y el ladrón del rayo* [película]. Estados Unidos y Canadá: 1492 Pictures y RatPac-Dune Entertainment (productoras).

<sup>3</sup> Harryhausen, R. y C. H. Schneer (productores) y Davis, D. (director), (1981): *Furia de Titanes* [película]. Estados Unidos y Reino Unido: Peerford Ltd (productora).

<sup>4</sup> Fay, W. et al. (productores), y Leterrier, L. (director), (2010): *Furia de Titanes* [película]. Estados Unidos: Legendary Pictures, Thunder Road Pictures y Warner Bros. Pictures (productoras).



personajes femeninos, de los que trataremos a Helena, Casandra y Andrómaca. Para comparar todos estos personajes con el prototipo antiguo y su homogéneo actual, se empleará la serie *Troya: la caída de una ciudad*<sup>5</sup>, que se halla en la plataforma *online* Netflix.

Antes de empezar, hay que tener en cuenta que la historia original está basada en la Edad de Bronce de la humanidad, un tiempo bastante remoto y en donde las prácticas militares y las vestimentas no se corresponden a las que veremos en las recreaciones. Tiene su lógica después de todo, pues a nadie le atraería ver a los grandes héroes griegos vestidos con la armadura micénica. Además, vemos relevante hacer hincapié en que la obra homérica estaba narrada en veinticuatro cantos, algunos dedicados a un solo hecho, como el conocido catálogo de las naves o los ritos funerarios de Patroclo, una extensión que nunca podremos encontrar hoy en día.

Está claro que las representaciones actuales no tienen demasiado en cuenta que los hechos narrados por Homero en su obra corresponden al décimo año desde que los aqueos arribaron a costas troyanas. En la versión de la serie, todo parece acontecer a lo largo del tiempo, pero sin situarnos realmente en una fecha, como si los episodios se prolongaran de manera indeterminada hasta hacer los diez años. Es decir, durante esos diez años van ocurriendo todas las cosas que cuenta Homero e incluso algunas extras que ponen los guionistas de la serie, hasta culminar con el saqueo ya en los diez años. Obviamente, hacer una serie en la que, durante diez años, no pasa nada es inviable, pero al menos palián esa situación creando acciones cada cierto tiempo hasta completar los años asignados a la tradición clásica.

Empezando por Agamenón (Figura 1), su personificación homérica es la de un hombre decidido a sacrificar a su hija en pos de la conquista troyana, de un hombre rudo, serio y poco dado a contenerse, pues es por sus actos y el orgullo de Aquiles que comienza realmente la *Ilíada*. Su importancia dentro de la obra radica en su papel de rey de reyes, ya que es el cabecilla del contingente griego quien estaría por encima del resto de reyes de Grecia, aunque su final trágico también resulta interesante. Después de los diez años en Troya, regresa a su hogar llevando a Casandra como trofeo de guerra para conocer el final a manos de su mujer, Clitemnestra (Figura 2). Como vemos, hay una contraposición entre la épica, donde se muestra como un gran general, tirano en algunos momentos, y el fatídico fin que le esperó en su propio hogar. Es la imagen épica la que se muestra en la

---

<sup>5</sup> Reisz, B. (productor) y Harris, O. y M. Brozel (directores), (2018): *Troya: la caída de una ciudad* [serie]. Netflix: BBC, Kudos y Wild Mercury (productoras).

Íliada es la que se mantiene en la serie mencionada, pues su personaje es prepotente, altivo y un gran guerrero, digno de hacerse llamar rey de reyes. Es curiosa la representación que hacen de él como un hombre de unos cuarenta años, con una larga barba y un rostro un poco ajado por la edad, así como de la plasmación de su carácter en determinados instantes, como es la treta para conseguir que Aquiles olvide su promesa a Príamo de respetar los días de luto y emprenda una batalla contra la ciudad; o el trato que tiene con su hermano, Menelao. Asimismo, su trato hacia las mujeres y su reticencia a dejar ir a Criseida, tal como ocurre en la obra original, denotan que el guionista ha querido mantener el ideal griego de este personaje sin hacerle grandes cambios y adecuándose a una posible visión física del héroe.

Como es su botín de guerra, aprovecharemos para hablar brevemente de Casandra, quien aparece más significativamente tras la caída de la ciudad, mas en la serie adopta un papel fundamental que ya se plasma en textos antiguos. Casandra posee el don de conocer el futuro, aunque en la mitología esta se relaciona con Apolo, pues es sacerdotisa de su templo y, al ella negarse a cohabitar con él, es maldecida a que nadie crea sus visiones. En la serie, lo que se ve es que posee ese don desde el inicio y advierte a sus padres desde el nacimiento de Paris de la desventura que traerá a la ciudad, aunque mitológicamente ese sueño profético lo tuvo Hécuba (Pino Campos, 2005: 203). A lo largo de todo el argumento se ve la locura de conocer lo venidero, la necesidad de contar lo que ve, aunque nadie le haga caso y la acusación directa que hace a su hermano y a Helena de traer la desgracia a Troya. No obstante, se ve muy poco de su momento como esclava y la posterior navegación a Grecia.

Frente a Agamenón está Paris (Figura 3). El inicio de toda la Guerra de Troya fue su elección de la diosa más hermosa de todas: Afrodita, a quien concedió la manzana dorada. Fue elegido por Zeus para realizar el juicio de ese antiguo certamen de belleza y fue la promesa de Afrodita la que motivó su elección: obtener a la mujer más bella del mundo, quien, en su momento, era Helena de Esparta (Figura 4). El carácter pícaro, burlesco, agresivo y alocado de Paris en la serie no es más que una manera de explicar el desenlace ya conocido: la caída de Troya. Aunque tiene ligeras diferencias su caracterización con la del personaje homérico, sí aparecen los episodios más importantes para él: conocer a Helena en Esparta, enamorarla y raptarla; luchar por ella en Troya contra Menelao (Figura 5) y acabar huyendo (en la serie instigado por la diosa sale corriendo); aprender a usar el arco y matar a Aquiles. No obstante, hay que recordar que la cobardía de Paris provoca rechazo en Helena y su lamento por haber abandonado a su

marido y a su hija, frente al amor incondicional que se ve en escena.

Helena es, clásicamente hablando, una mujer que emboba a los hombres, que consigue salir indemne de sus errores, pues a pesar de haberse fugado con Paris a Troya, cuando acaba la Guerra vuelve con su esposo Menelao a Esparta, recuperando todo aquello que otrora fuera suyo: el reino, su marido y su posición como dueña de la casa (Esteban Santos, 2006: 89). En la historia original es Menelao el elegido como su marido, ya sea por ella misma o por su padre, una circunstancia que no se da en la serie, en la que se dice que fue su hermano, Agamenón, quien ganó su mano y luego la cedió a su hermano, siendo así un esposo que Helena no deseaba. Su situación de mujer infeliz la lleva a consumirse en las drogas y a dejarse embaucar por la promesa de amor de Paris. Se ve cómo Helena participa activamente en la Caída de Troya, dando información sin querer a Aquiles, salvando a un soldado de Odiseo, etc.; cuando realmente el personaje de Helena de Troya es más bien pasivo, receptor de las acciones de los hombres y relacionada con el hogar más que con el campo de batalla. Es decir, su papel cambia de ser un trofeo que viene y va a una mujer con un trasfondo mucho más complejo, lanzada e impetuosa, tal como se refleja en su primer encuentro con los reyes troyanos, Príamo y Hécuba, para pedir quedarse en la ciudad. Cabe añadir que, en las representaciones más habituales, Helena tiene el cabello rubio, mas en la adaptación cinematográfica, lo tiene castaño. Como pasa con algunos personajes, su aspecto cambia de las versiones habituales.

Tal es el caso de Aquiles (Figura 6), de quien todos es sabido que poseía una larga melena rubia que brilla por su ausencia en la serie de Netflix, pues es calvo. Además, es curiosa su puesta en escena, dado que su color de piel no es la que se esperaría de un griego, sino de alguien más africano, pero que encaja perfectamente con el nombre de su ejército: los mirmidones, teniendo no solo la armadura negra, sino también su piel. El Aquiles de la *Ilíada* es impetuoso, colérico, orgulloso y más propenso a la acción que al pensamiento racional, aunque sigue siendo inteligente, como se ve en el momento de pedir al adivino que desvele los designios que ha recibido de Apolo sobre cómo paliar la peste. Ambos Aquiles se dejan llevar por el orgullo cuando Agamenón les arrebató a Briseida, lo que fomentará la pérdida de muchos hombres. No obstante, esa fuerza bruta incontenible que esperas de este personaje y su relación, ambigua y controvertida con Patroclo, se ven sofocados por la serie, que muestra un Aquiles intenso, pero dominado por el amor claro y explícito hacia Patroclo. En la serie no se realizan los grandes ritos funerarios de Patroclo, por el contrario, plasman el dolor de su pérdida y la importancia

que tenía Patroclo para él, así lo dice Helena cuando Aquiles va a buscarla, que él debía entender sus deseos de un amor. Es decir, el Aquiles colérico pasa a ser un Aquiles amoroso, intenso, pero de quien se muestra su parte más humana.

En contraposición al gran héroe griego encontramos siempre al gran héroe troyano: Héctor (Figura 7). A pesar de que los consideramos en igualdad de condiciones, la realidad no es tal, pues Aquiles era hijo de una diosa y Héctor era meramente humano, además de las habilidades concedidas por su madre, Aquiles contaba con mucha más ayuda que el mortal. Sin embargo, se nos presenta a Héctor, el príncipe troyano, el predilecto de su familia, como el salvador, el que pueda sacar a Troya de la Guerra y acabar con todos los problemas, tal y como los aqueos veían a Aquiles, el vencedor de su ejército, su carta de triunfo. Y ciertamente es así, pues sin Aquiles, Héctor consiguió avanzar hasta las naves griegas y saquear el campamento, un saqueo que termina con la muerte de Patroclo y el consiguiente combate a muerte entre nuestros dos héroes, en donde Héctor conoce su final. El personaje de Héctor es el contrapunto perfecto para Aquiles, siendo alguien racional, empírico, que lucha con la cabeza y no perdiéndola, siempre eligiendo el plan más adecuado según las circunstancias, aunque comete el mayor fallo de todos, por honor, se enfrenta a la cólera de Aquiles que acaba de perder a Patroclo. La relación con su mujer resulta semejante a la plasmada por los textos antiguos, así como la concepción de un hijo que perece súbitamente al tomarse la ciudad de Troya. Es la conexión entre Andrómaca (Figura 8) y Héctor lo que el director ha plasmado con mayor verosimilitud, así como la posible relación que tuvieron *intra* muros. Eso convierte a Andrómaca en una mujer doliente, pues no solo ha perdido a su marido por Aquiles, sino también a su hijo por los griegos y, en definitiva, por Helena, pasando de ser una princesa troyana a una mera esclava.

Por otro lado, y no menos importantes, tenemos las figuras de los reyes troyanos, Príamo (Figura 9) y Hécuba (Figura 10), quienes en la serie gobiernan en consonancia, tomando en todo momento las decisiones entre los dos y promoviendo el amor a sus hijos de igual manera. Es la pérdida de Héctor lo que desestabiliza esa unión, haciendo de Hécuba una mujer desgraciada que poco a poco va perdiendo todo: su reino, su esposo, sus hijos y su posición, pasando a ser una esclava troyana más en la lista.

Y, para finalizar, la aparición en la serie de un personaje de las *Posthoméricas*, Pentesilea (Figura 11), una reina amazona que lucha en Troya contra el ejército aqueo y a quien Aquiles da muerte en combate. Según las fuentes clásicas, al darle muerte, Aquiles se enamora de ella y guarda luto por su muerte. Sin embargo, como es una escena un tanto

macabra, en la serie plasman un odio terrible de Pentesilea a Aquiles, quien la mata al final, como no puede ser de otro modo, pero sin darle mayor importancia al asunto.

Para finalizar, haremos un breve comentario sobre la aparición de los dioses en la serie en contraposición con la realidad homérica, pues, como ya vimos previamente, Homero hace que los dioses participen activamente en toda la Guerra, mientras que, en la serie, los dioses tienen un papel más pasivo, interviniendo en momentos puntuales. Además, cabe destacar la escasa aparición de dioses, ya que solo aparecen dos dioses masculinos: Hermes y Zeus (Figura 13), apareciendo Hermes únicamente en el conocido Juicio de Paris (Figura 14); y cuatro diosas femeninas: Artemisa, Hera, Atenea y Afrodita, teniendo la primera una escasísima aparición con la muerte de Ifigenia (Figura 12) y siendo las otras tres las más relevantes en la Guerra, puesto que Hera y Atenea luchan por los aqueos, mientras que Afrodita lo hace con el bando troyano. Olvidémonos entonces de figuras importantes como es Apolo, quien está relacionado con Casandra, con Criseida y con Paris; o de Ares, el tan afamado dios de la guerra que no hace presencia en una tan magnánima como la de Troya.

#### 6.2.4.2. El viaje de Odiseo

La *Odisea* es la segunda obra atribuida al poeta griego Homero, tal como le ocurre a la *Ilíada*, se trata de un tiempo remoto relacionado con la Edad de Bronce y está narrada en veinticuatro cantos, algunos de los cuales no tendremos la suerte de ver en las adaptaciones actuales de la misma.

El viaje de Odiseo (Figura 15) comienza realmente al irse de Ítaca a Troya, a luchar en una guerra que no deseaba y a pasar diez años sin su mujer, Penélope, y sin su hijo, Telémaco. Después de diez años de lucha y con Aquiles muerto, el ejército aqueo estaba por zarpar de regreso a Grecia cuando, motivado por Atenea, Odiseo da con la solución para obtener la victoria, construyendo entonces el conocido Caballo de Troya.

Así, consigue que el ejército griego regrese finalmente a casa, tras muchos y complejos intentos de lo mismo. Es aquí donde suele comenzar realmente la *Odisea* en las representaciones actuales, no en el Caballo de Troya, sino en el regreso a Ítaca y sus desventuras hasta conseguir arribar a sus costas. Para hacer la comparación de la *Odisea*, hemos elegido un cómic titulado *La Odisea*, publicado por Pérez Navarro y Martín Saurí (1983), cuyos dibujos en blanco y negro son bastante sorprendentes. Hay otras muchas versiones de cómic sobre esta aventura a las que haremos mención simplemente comparativa.

Puede resultar curioso que, frente a las posibilidades del cine y la cercanía que tiene este con el pueblo, sean los cómics los que contengan las historias clásicas más ceñidas a la realidad de los textos que las mismas cintas cinematográficas, posiblemente porque el cómic tiene una naturaleza y finalidad diferente. La cuestión es que en *La Odisea* de Pérez Navarro y Martín Saurí, los largos cantos, los grandes diálogos y las largas travesías se pueden leer en unas escasas páginas, cortos diálogos y muchas ilustraciones que hacen más ameno recibir el contenido.

Además, las ilustraciones de Martín Saurí tienen una característica que no aparece tan a menudo en otros cómics, como es el juego del claro-oscuro que hace que la misma historia tome un tinte más antiguo, basando claramente su obra en los textos, pues las representaciones de las mujeres o de los seres monstruosos son tal y como las cuentan los mitógrafos. Cabe resaltar que en esta versión aparecen todos los personajes de la obra original: su madre, su nodriza, Telémaco (Figura 17), Penélope (Figura 16), Circe (Figura 22), Calipso (Figura 23), etc. como no pasa en algunas representaciones cinematográficas, que, incluso, llegan a omitir episodios de su larga travesía, como la isla de los Lotófagos (Figura 18) o las sirenas (Figura 20). Para corroborar esta información no hay más que ir a la miniserie *La Odisea*<sup>6</sup> de 1997.

La historia en la novela gráfica se inicia *in medias res*, justo cuando Odiseo consigue llegar a la costa de los feacios y conoce a Nausicaa (Figura 24), donde cuenta todas sus peripecias desde que partió de Troya, la participación de Poseidón para que no pueda regresar al haber cegado a su hijo con el famoso capítulo de Polifemo (Figura 19), el arribar a costas con gente que intenta ayudarlo, como Eolo, Circe o Calipso, su desventura con Caribdis y Escila (Figura 21), entre todos y su descenso al infierno para hablar con Tiresias, culminando la obra con la matanza de los pretendientes (Figura 1) y el reconocimiento de Penélope.

Aunque realmente toca todas las paradas reglamentarias del viaje, Pérez Navarro y Martín Saurí omiten una parte que sí ocurre en la obra original, que es el viaje de Telémaco por las polis griegas en busca de su padre y su regreso a Ítaca para comunicar a su madre que no ha conseguido encontrarlo. Directamente, Telémaco está en Ítaca y como bien se narra siempre, ayuda a su padre a conseguir venganza.

Las representaciones de los monstruos son bastante veraces, con las sirenas aladas y con patas de ave, contraria a otras representaciones en donde les ponen directamente

---

<sup>6</sup> Nicholas Meyer, N.; Ford Coppola, F. y D. Lovell (productores) y Konchalovski, A. (director), (1997): *La Odisea* [miniserie]. Estados Unidos: Hallmark Entertainment y American Zoetrope.

una aleta (Thomas y Tocchini, 2011); Escila siendo un montón de cabezas de perro; Polifemo como un ser enorme, gordo y fuerte de un solo ojo; Caribdis una gran boca con rostro humano, etc. Y, por otra parte, las mujeres se representan como seres seductores, excepto Penélope, que guarda las apariencias de una mujer casada dedicada a su hogar con el velo típico de esas mujeres, un contrapunto perfecto para Circe o Calipso, pues Circe aparece como una mujer exótica rodeada de leones y Circe desnuda, ambas en poses eróticas y exhibicionistas (Figuras 22 y 23).

#### 6.2.4.3. El viaje de Jasón

Siempre buscando el contraste entre lo antiguo y lo moderno, y las diversas recreaciones actuales que podemos emplear, en el caso del viaje de Jasón se va a comparar una película que ya tiene unos años de haberse estrenado en la gran pantalla, *Jasón y los argonautas*<sup>7</sup>, una película de mediados del siglo XX. Aunque también podríamos haber optado por la del año 2000, nos pareció más interesante tratar una película con unos cuantos años tras de sí (Figura 25).

Antes de empezar a profundizar en la relevancia que tuvieron películas como la mencionada para las recreaciones posteriores, es necesario saber un par de detalles sobre la obra original: *Las Argonáuticas*. Se trata de una obra escrita fuera de su tiempo. Con esto queremos decir que se escribió en una época mucho más tardía de lo esperado, pues después de todo, es parte de un ciclo heroico anterior al homérico. Sin embargo, se cree que convivieron dos versiones, una antigua y otra más nueva, siendo esta última la de Apolonio de Rodas, que es la que nosotros hemos conservado. Esta obra en cuatro cantos narra la historia de Jasón, sus peripecias hasta la Cólquide, la obtención del vellocino de oro y el regreso a Yolco. Es gracias a los trágicos (Eurípides y Séneca, principalmente), en sus famosas representaciones de *Medea*, que conocemos lo que pasó después de eso, una historia que Apolonio debía conocer y que decidió omitir en su epopeya.

Es ámbito de estudio la comparación entre la *Medea* de Eurípides y la *Medea* de Séneca, pero en el presente estudio, no nos interesa ahondar en dicha diferencia, sino en entender ambas personificaciones y estudiarlas comparándolas con la Medea de la película.

Así pues, empezaremos comparando, *grosso modo*, la película con las obras literarias mencionadas. En primer lugar, no puede faltar el análisis de nuestro héroe,

---

<sup>7</sup> Schmeer, C. H. (productor) y Chaffey, D. (director), (1963): *Jasón y los argonautas* [película]. Reino Unido: Morningside Productions.

Jasón. Al contrario que pasa en la representación actual de la *Ilíada* que hemos trabajado, la de Jasón, aunque más vieja y, por ende, esperando encontrar mayor veracidad, carece en muchos momentos del hilo original de la historia. Un ejemplo claro es la falta de una larga travesía como fue el viaje a la Cólquide, de la que solo se mencionan una estadía en una isla aconsejados por Hera y el paso por un lugar de rocas en movimiento que aplasta los barcos. Es, por tanto, una historia que no refleja el viaje de Jasón y su gran epopeya épica. Tampoco encontramos las pruebas (Figura 26) a las que tuvo que enfrentarse antes de poder acercarse al vellocino de oro, sino que directamente, junto a Medea y escapando de las celdas del rey Eetes, acude a buscar el vellocino, matando no a una serpiente gigante como narran las historias, sino a una hidra, típica de los mitos de Heracles.

Ya se comienzan a ver fallos importantes en la narración: falta de un viaje, cuando es una epopeya previa a la *Odisea* y que nutre dicha obra, y falta de un hilo conductor. ¿Por qué consideramos importante ese hilo conductor? Porque la historia de Jasón es extensa y necesita unas pautas para seguirla sin parecernos que los acontecimientos se suceden de manera atropellada. Ciertamente hay episodios que aparecen desordenados, como los dientes que toman forma humana y atacan a Jasón, que surgen cuando Jasón, Medea y los argonautas están intentando escapar y Eetes los convoca para acabar con ellos. Recordemos que, en la historia original, es el mismo Jasón quien invoca, sin querer y en medio de las pruebas de Eetes, a esas formas humanoides.

Otro punto significativo en cuanto a la comparación de las historias es que, a pesar de que sí hay una interacción directa de los dioses, sobre todo de Hera y Zeus, no se ven momentos en donde aparecen. Un ejemplo es el enamoramiento de Medea, en él no interviene Eros mandado por Afrodita para que Medea ayude a Jasón víctima de una flecha de amor, más bien, es un amor a primera vista sin ningún tipo de intervención divina por medio.

Veamos pues la puesta en escena de los personajes. Primeramente, Jasón, nuestro héroe, por muchos considerado un antihéroe, entendido como un héroe trágico que desmerece toda aquella fama que ha obtenido, es en el mito original, siempre gracias a la intervención de Medea, que consigue absolutamente todo: gana las pruebas, el vellocino, la muerte de Pelias, etc. Él, por sí mismo, lo único que hace es lo que cuentan los trágicos: busca una nueva mujer, un nuevo trono y abandona a Medea. Todos sabemos lo que conllevaron sus acciones en solitario, la locura, las muertes y el final trágico. Pero todavía no vamos a hablar de los momentos funestos de la pareja, sino de la relación que comparten antes de regresar a Yolco. Jasón, intrépido y un héroe poco convencional, se



predispone, por mandato de Pelias, a buscar el vellocino, reuniendo una amplia tripulación de cincuenta hombres. Se presenta como una persona tenaz, capaz de lograr sus objetivos (en la película mata a la hidra sin la ayuda de Medea empleando una espada y sus habilidades), con ideas firmes, que, además, cuenta con el cariño de las diosas (Hera y Afrodita, principalmente), sus benefactoras en toda su travesía.

Su contrapunto, a pesar de que es un hombre y siempre se espera que sea otro hombre, es su mujer, Medea. Una mujer que desciende de los mismos dioses ya que es nieta del titán Helios y que, como su tía Circe, está versada en el uso de la magia (pociones, tónicos, plantas...). Son esas habilidades mágicas las que ayudan a Jasón en las pruebas y a acabar con la amenaza de Pelias. Pero también hacen de Medea una mujer temible, pues es capaz de asesinar sin remordimiento. Diríamos, sin lugar a duda, que es uno de los personajes femeninos más complejos de la mitología griega, pues encaja en muchas concepciones de mujer: esposa abandonada (Jasón la deja por otra mujer), hija traidora (traiciona a su patria, a su padre y asesina a su hermano) y mujer vengativa (hace sentir el dolor a Jasón por la pérdida de su propia felicidad).

No obstante, y aunque puede hacerse una discusión sobre el final trágico de la pareja, vamos a tomar ejemplo de Apolonio de Rodas y detenernos en el viaje a la Cólquide y no en el regreso. Por tanto, lo único que vamos a añadir es que Medea, aunque sea una mujer, es la verdadera protagonista de la historia de Jasón, pues desde que aparece en ella, se vuelve el motor del heroísmo de su esposo, sus logros y gestas se deben pura y exclusivamente a ella, lo cual es un hecho indiscutible. Asimismo, debemos dejar claro que la reversión cinematográfica no es de las mejores, puesto que no se ciñe a la historia original, mas, sí muestra ya la necesidad de dependencia de Jasón frente a la resolución de Medea y su próxima perdición: el amor.

#### 6.2.4.4. El viaje de Eneas

El viaje de Eneas, como el de Odiseo, tiene la finalidad de recordar un tiempo remoto y las peripecias de un aventurero hasta llegar a su patria, en este caso, una nueva patria tras la caída de Troya y las consecuencias de todo ello. Recordemos que la *Eneida* de Virgilio es un pequeño libro de doce cantos en donde el autor nos cuenta la larga travesía mediterránea de Eneas en busca de un asentamiento para los supervivientes troyanos. Para nuestra comparación con la historia virgiliana vamos a utilizar un cómic de Rubio Valverde (2012), titulado *La Eneida*.

Ya hemos analizado previamente un estilo de cómic más conservador, serio y

costumbrista en el viaje de Odiseo<sup>8</sup>, sin embargo, el cómic de Rubio rompe totalmente con el estereotipo de un dibujo cuidado, grandes detallismos y una historia lo más cercana a la realidad del libro homérico. En este cómic, las viñetas intentan que la pesadez de la épica, su magnanimidad, descienda al mundo mortal y se presente al personaje de una manera más divertida y cómica sin perder de vista la fuente original, incluso dividiendo el cómic en los mismos libros que Virgilio (Figura 33).

Resulta atrayente, pues la caracterización de los personajes cambia radicalmente. Eneas (Figura 27) no es el gran héroe troyano con una gran misión, que lleva años surcando el Mediterráneo después la caída de la ciudad troyana (Figura 29) por el ardid de Odiseo y finalmente llega a Cartago, se enamora y debe abandonar todo en pos de una misión mayor, sino que es un personaje satirizado, que se muestra de manera más amena olvidándonos de su gran figura para hacernos reír.

Como se puede observar en la obra original, el padecimiento de Eneas y las intervenciones divinas van de la mano, mas en el caso del cómic, aunque esto se mantiene, nuestro Eneas es un personaje que se nos hace gracioso, nos da pena su adversidad, pero ya no desde un punto de vista trágico, sino cómico. Además, dado que Rubio intenta en todo momento ceñirse a la obra original, los diversos puntos del viaje de Eneas aparecen plasmados en sus ilustraciones: la ida a Creta, el oráculo de Delfos, Tracia, Cartago, Italia... aparejado a la aparición de personajes mitológicos, como las arpías (Figura 30) o Polifemo (Figura 31); a relatar episodios menos conocidos como el reencuentro con Andrómaca (Figura 32); o a los más conocidos, como el descenso al Inframundo (Figura 34) que también llevó a cabo Odiseo como punto de inflexión hasta su destino final: la patria. Todo ello frente a la cinematografía, que hemos comprobado ya en tres ocasiones que tiene fallos sobre la veracidad y el contraste de datos, los cómics son una vía mucho más seria para aprender sobre nuestros queridos héroes grecolatinos.

Es, asimismo, relevante, recalcar que el humor que hemos mencionado, unido a la facilidad de lectura de un cómic, hacen que el viaje de Eneas no sea una larga peripecia de cantos y cantos con detallismos extensos y diálogos pomposos; por el contrario, se vuelve una historia accesible a cualquier tipo de público. Aunque hay que destacar que se pierde la esencia magnánima de la empresa épica de Eneas relacionada con la religión y con la importancia como poema épico nacional, que se diluye entre la sátira y el empleo de una ilustración poco detallista, plagada de dobles sentidos y claramente estudiada para

---

<sup>8</sup> *Vid. Supra.*

ese fin.

Como siempre que hay un héroe, hay un enemigo, alguien que se enfrenta a él directa o indirectamente. En el caso de Odiseo, Poseidón fue quien no lo quería dejar llegar a su tierra natal, pero en el caso de Eneas se trata de la propia diosa Juno, quien, ayudada siempre de sus compatriotas, intenta hacerle complicado culminar su misión y, costumbre épica ya, Atenea es quien ayuda a nuestro héroe. Sin embargo, no solo se enfrenta a obstáculos divinos, sino que en su llegada al Lacio empieza una guerra contra Turno (Figura 36), un pretendiente de Lavinia, lo que divide Italia en facciones y el grueso real de los doce cantos virgilianos, que se corresponden a la lucha entre ambos. La recreación de este personaje que hace Rubio se centra en escenas muy concretas, como el salto del precipicio, la quema de las naves troyanas o el momento en que Juno lo salva de morir haciéndose pasar por Eneas en la batalla.

Por otro lado, están las relaciones que Eneas tiene tras la muerte de su mujer, Creúsa, en Troya, primero con la reina Dido de Cartago (Figura 28), quien acaba suicidándose por culpa de ese amor y el abandono de Eneas; y luego con Lavinia (Figura 35), hija del rey del Latino. Está claro que, en viñetas, y más el tipo de viñeta que emplea Rubio, es difícil conseguir plasmar con auténtico sentimiento el episodio de Dido, doliente, tras perder a Eneas, sus gritos y su descorazonamiento al verlo marchar y su inminente suicidio, ensartándose con una espada. Virgilio tiene un don para hacernos sentir ese dolor, para hacernos espectadores de escenas tan profundas como esa. Pero está claro, por otro lado, que el tinte virgiliano de muerte trágica y fatídica, como pasa con la muerte de Patroclo, es omitida, buscando crear unos personajes nuevos desde los antiguos. Es decir, en el caso de Patroclo, como hemos visto, no hay una pira de ofrendas de caballos, soldados troyanos, etc., sino una simple pira funeraria con Aquiles observando impasible el movimiento de las llamas; y, en el caso de Dido, ni siquiera aparece la tan famosa escena de su muerte, sino directamente saltamos a la nube de humo por su pira funeraria, sin entrar en detalles de cómo murió o la recreación de esta.

Con ello, perdemos parte de la esencia de la obra original, pues episodios importantes como esos, de gran peso para el trasfondo de los personajes, se queda en una mera anécdota. Pero es ese el precio que hay que pagar a veces para atrapar a un lector y llevarlo hacia algo que nunca se habría planteado, puesto que, el cine y la literatura, tienen como fin ser aceptados por los receptores: el público. El fin de la obra virgiliana era crear un pasado glorioso para el pueblo, el fin de la obra de Rubio es acercarnos esa gran obra, adaptándola a los intereses actuales del pueblo.

En definitiva, lo que Rubio nos ofrece es una recreación de la peregrinación de Eneas basada únicamente en la obra Virgiliana, pero con un aire renovado, menos complejo, fácil de entender y que mezcla con un arte absoluto de lenguaje e ilustración lo antiguo con el mundo actual para acercarnos una vieja epopeya que muchos no se leerían por placer, pero que en cómic resulta amena, saca sonrisas y es atrayente.

#### 6.2.4.5. El adivino

Hemos hablado de los héroes y de sus representaciones en las diversas obras que hemos elegido, sin embargo, no hemos hablado de un personaje tan necesario como el adivino o el vidente. Sorprende que en todos los viajes el héroe tenga que acudir a un adivino o adivina para poder terminar su empresa heroica: en la Guerra de Troya fue un adivino quien dijo que hacía falta el sacrificio de la hija de Agamenón para poder partir a Troya y, posteriormente, que debía devolver a Criseida a su padre si deseaba que acabara la peste; Odiseo y Eneas descienden a los infiernos en busca de la ayuda de para acabar sus largos viajes, en concreto de Tiresias y de Anquises respectivamente; y Jasón acude a Fineo.

Entre ellos, comparten algunas características como la ceguera, los castigos divinos o las visitas de los héroes al Hades con la intención de recibir su ayuda. Es interesante mencionar, además, que los castigos divinos son de lo más variopintos: a Fineo lo persiguen las harpías, mientras que a Tiresias lo dejaron ciego.

No está de más, por tanto, hacer una breve mención de esos personajes poco conocidos y tan prácticos que, con los dioses, ayudan a los héroes a llevar a cabo sus destinos, porque ese es el motivo de una empresa bélica: el destino.

## 7. Conclusiones

Después de este escueto trabajo sobre héroes, mitos y sus representaciones más actuales, solo queda pensar en cómo emplear este conocimiento. Sin duda, las citadas representaciones actuales carecen de matices, obvian algunos episodios, mezclan corrientes mitológicas y crean un contenido atractivo para el pueblo. Es necesario pensar en el coste de impresión o producción de aquellas recreaciones de las que nos hemos servido en este trabajo y estoy segura de que si se pregunta a alguien fuera del ámbito filológico que solo haya visto, por ejemplo, la serie de *Troya: la caída de una ciudad*, no creerá si se le dice que Helena de Troya no hizo todo lo que aparece en escena y desdénaba a Paris por su cobardía en vez de amarlo incondicionalmente, porque los valores actuales y los pasados no tienen que ver en algunas cosas, aunque sí en otras, pues la moraleja de Aquiles no ha cambiado a pesar de los siglos: el orgullo puede ser la perdición, pues se puede perder a un amigo/amor y su vida por él.

Eso es lo que pretendemos enseñar al alumnado, que la épica, los dioses, los héroes y sus historias nos tienen que servir para entender cuestiones morales que actualmente se expresan mediante otros medios, más sibilinos, como las películas, los cómics o los libros. Además, está claro que estos valores, hoy en día, se ven de forma más clara en los superhéroes, que no dejan de estar basados en los héroes antiguos, pues, como hice el año pasado, si se hace un análisis comparativo de ellos, saldrán poco a poco las similitudes que comparten, por ejemplo, el Capitán América de Marvel Cómics con nuestro tan conocido y renombrado Heracles.

Asimismo, hay que ser consciente de que la docencia presencial puede faltar en algún momento, como ya hemos podido comprobar este pasado año, y hay que seguir motivando al alumnado a aprender, a tener interés, unos incentivos que en directo cuestan, pero, por medios virtuales, se consiguen casi con un esfuerzo titánico. Por ello, hay que tirar de este tipo de recursos, llevaderos y accesibles sin caer en el error de emplearlos siempre igual o siempre los mismos. Es necesario conocerlos, saber usarlos y aplicarlos cuando sea conveniente.

El fin último que tenemos los docentes, como dijimos más arriba en la introducción, no es otro sino transmitir valores y conocimientos, acercar aquello que a nosotros nos apasiona a aquellos que no lo entienden.

La épica, como la tragedia, es un medio para hacer ver al alumnado los valores del Mundo Antiguo, su trasfondo religioso/mitológico, y la necesidad del ser humano de dichos valores, pues aún se conservan. Eso se hace mediante la pervivencia, sí, y hay un

criterio curricular para ello, sí, pero no todos los docentes saben cómo aplicar bien el criterio o desconocen las enormes herramientas TIC que se nos ofrecen. Y no digo que sea por poca implicación del docente, sino porque muchas veces nosotros también debemos formarnos a nosotros mismos para formar a otros, como ha pasado en los pasados meses educativos, en los que los docentes se han tenido que reinventar con sus propios medios y carencias.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

### Fuentes

- Apolonio de Rodas (1996): *Argonáuticas*; introducción, traducción y notas de Mariano Valverde Sánchez. Madrid: Editorial Gredos S.A.
- Homero (2015a): *Ilíada*; introducción, traducción y notas de Emilio Crespo y revisión de Carlos García Gual. Madrid: Gredos S.A.
- (2015b): *Odisea*; introducción y revisión de Carlos García Gual, traducción de José Manuel Pabón. Madrid: RBA Coleccionables S.A.
- Esquilo (2015): *Tragedias*; introducción general de Francisco Rodríguez Adrados, traducción y notas de Bernardo Perea. Madrid: RBA Coleccionables S.A.
- Eurípides (2015a): *Tragedias I*; introducción general de Carlos García Gual, traducción y notas de Alberto Medina, Juan Antonio López Férez y José Luis Calvo. Madrid: RBA Coleccionables S.A.9
- (2015b): *Tragedias II*; traducción y notas de José Luis Calvo, Carlos García Gual y Luis Alberto de Cuenca. Madrid: RBA Coleccionables S.A.
- (2015c): *Tragedias III*; traducción y notas de José Luis Calvo, Carlos García Gual y Luis Alberto de la Cuenca. Madrid: RBA Coleccionables S.A.
- Quinto de Esmirna (2004): *Posthoméricas*; introducciones, traducción y notas de Mario Toledano Vargas. Madrid: Gredos S. A.
- Séneca: (1979): *Tragedias I*; introducción, traducción y notas de Jesús Luque Moreno. Madrid: Editorial Gredos S.A.
- (1980): *Tragedias II*; introducción, traducción y notas de Jesús Luque Moreno. Madrid: Editorial Gredos S.A.
- Virgilio (2008): *Eneida*; introducción de José Luis Vidal, traducción y notas de Javier de Echave-Sustaeta. Madrid: RBA Coleccionables S.A.

### Bibliografía específica

- Álvarez Rodríguez, B. (2019): “Lotófagos, Sirenas y otros seres: la construcción de la alteridad neutra en la épica griega”. *Synthesis*. Vol. 26, Nº. 1. Recuperado de: <https://bit.ly/3IEFmo4> (21/08/2020, 19:45).
- Burket, W. (2007): *Religión griega: arcaica y clásica*; traducción Helena Bernabé, revisión Alberto Bernabé. Madrid: Abada Ediciones S.L.
- Caballero Domínguez, J. L. (1997): “El retorno del mito (Dido y Eneas)”. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*. Nº 14, págs. 25-34. Recuperado de: <https://bit.ly/2EDMQqu> (23/08/2020, 12:00).
- Blasco Vilches, L. F., (2017): “El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos”. *Quaderns de cine*. Nº. 12, págs. 27-3. Recuperado de: <https://bit.ly/3hGFkd1> (13/08/2020, 16:30).
- Cáceres Blanco, R. (2015): “Narrativa de mundos épicos imaginarios: La epopeya antigua de los tiempos modernos”. *Dialogía: revista de lingüística, literatura y cultura*. Nº. 9, págs. 101-136. Madrid: Universidad Autónoma. Recuperado de: <https://bit.ly/34BJ3Vp> (23/08/2020, 16:32).
- Calvo Martínez, J. L. (1995): “Épica y Mito”. *Florentia iliberritana: Revista de estudios de antigüedad clásica* (Nº 6), págs. 61-87. Recuperado de: <https://bit.ly/2QsrWx6> (22/06/2020, 19:50).
- Easterling P. E. y Knox B. M. W. et al. (1990): *Historia de la literatura clásica: (Cambridge University) Literatura Griega*. Versión española de Federico

- Zaragoza Alberich. Madrid: Gredos, D.L.
- Esteban Santos, A. (2005): "Mujeres terribles (Heroínas de la mitología griega)". *Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos*. Nº 15, págs. 63-93. Recuperado de: <https://bit.ly/3b54QGY> (24/08/2020, 14:32).
- (2006): "Esposas en guerra (esposas del ciclo troyano) (Heroínas de la mitología griega II)". *Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos*. Nº 16, 2006, págs. 85-106. Recuperado de: <https://bit.ly/3aZoW4Z> (24/08/2020, 14:28).
- (2007): "De princesas a esclavas en Troya (Heroínas de la mitología griega III)". *Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos*. Nº 17, págs. 45-75. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dhrzx> (24/08/2020, 14:30).
- (2008): "Mujeres dolientes épicas y trágicas literatura e iconografía (Heroínas de la mitología griega IV)". *Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos*. Nº 18, págs. 111-144. Recuperado de: <https://bit.ly/2EyZOWT> (22/08/2020, 14:40).
- (2025): "Agamenón", "Medea" y "Traquinias: retrato sangriento de tres esposas (Heroínas de la mitología griega V)". *Cuadernos de filología clásica: Estudios griegos e indoeuropeos*. Nº 25, págs. 157-191. Recuperado de: <https://bit.ly/2QtqScp> (22/08/2020, 14:38).
- Flores Santamaría, P. (1978): "La épica". *Estudios clásicos*, Volumen 22 (Nº 81-82), págs. 261-281. Recuperado de: <https://bit.ly/2Qtz6RH> (24/06/2020, 19:40).
- García Gual, C. (1971): "El argonauta Jasón y Medea. Análisis de un mito y su tradición literaria". *Habis*. Nº 2, págs. 85-108. Recuperado de: <https://bit.ly/3gCqsuZ> (14/08/2020, 15:40).
- (1997): *Diccionario de mitos*. Barcelona: Editorial Planeta.
- (2004): *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- (2006): *Historia, novela y tragedia*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- (2020): *La deriva de los héroes en la literatura griega*. Madrid: Ediciones Siruela S.A.
- Grimal, P. (1981): *Diccionario de mitología griega y romana*; prefacio de Charles Picard, prólogo de la edición española de Pedro Pericay. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Hard, R. (2012): *La gesta de los héroes: siete grandes mitos griegos*; selección de textos de El gran libro de la mitología griega; prólogo de Carlos García Gual; traducción de Jorge Cano Cuenca. Madrid: La esfera de los libros.
- Kirk, G. S. (1973): *El mito: su significado y funciones en las distintas culturas*. Barcelona: Barral.
- Mayor Ferrándiz, M. T. (2012): "Monstruos femeninos en la mitología griega". *Revista de Claseshistoria*. Nº. 3. Recuperado de: <https://bit.ly/3jDg2ND> (18/08/2020, 16:32).
- López Saco, J. (2018): "La configuración del héroe épico griego arcaico a través de Homero y Hesíodo". *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*. Nº. 9, págs. 157-176. Recuperado de: <https://bit.ly/3hy3jLz> (23/08/2020, 19:00).
- Pino Campos, L. M. (2005): "Modelos maternos en la Grecia Antigua: El ejemplo mítico de Hécuba". *Fortunatae: Revista canaria de Filología, Cultura y Humanidades Clásicas*. Nº 16, págs. 205-216. Recuperado de: <https://bit.ly/2YGNSZQ> (22/08/2020, 20:34).
- Plaza Escudero, L. de la. (2017): *Guía para identificar los personajes de la mitología clásica*; coordinación general, infografías y textos, Lorenzo de la Plaza Escudero; textos y coordinación de textos, José Ignacio Vaquero Ibarra; dibujos, José María Martínez Murillo. Madrid: Cátedra.



- Rodríguez Adrados, F. (2012): “Préstamo e innovación en la literatura griega: épica, lírica y teatro”. *Myrtia*. Nº 27, págs. 13-28. Recuperado de: <https://bit.ly/3b4LOQj> (18/08/2020, 12:56).
- Unceta Gómez, L. (2007): “Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense”. *Epos: Revista de filología*. Nº 23, págs. 333-344. Recuperado de: <https://bit.ly/31tnGUK> (22/08/2020, 16:30).
- Varias García, C. (2012): *Los poemas homéricos: Ilíada, Odisea; Los Himnos homéricos y la "Batracomiomaquia"*. España: Ediciones Liceus. Recuperado de: <https://bit.ly/3jq4JbA> (17/08/2020, 17:45).
- Vogler, C. (2002): *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma Non Troppo.

### **Bibliografía complementaria**

- Aula Planeta (2020): Las siete competencias clave de la LOMCE explicadas en siete infografías. Recuperado de: <https://bit.ly/3hixGpe>. (19/08/2020, 16:30)
- I.E.S. Tegueste (2020): “Documentos institucionales”; “Equipo Directivo”; “Programación General Anual”; “Programaciones Didácticas”; “Docencia durante el Estado de Alarma”; “Información Académica (Pincel Ekade Web)”. Recuperados de: <https://bit.ly/2YDaA4j>.
- Pérez Navarro, F. y J. M. Martín Saurí (1983): *La Odisea*. Barcelona: Norma Editorial.
- Meyer, N.; Ford Coppola, F. y D. Lovell (productores) y Konchalovski, A. (director), (1997): *La Odisea* [mini serie]. Estados Unidos: Hallmark Entertainment y American Zoetrope.
- Reisz, B. (productor) y Harris, O. y M. Brozel (directores), (2018): *Troya: la caída de una ciudad* [serie]. Netflix: BBC, Kudos y Wild Mercury (productoras).
- Rubio Valverde, J. (2012): *La Eneida*. España: Bubok Publishing S.L.
- Schneer, C. H. (productor) y Chaffey, D. (director), (1963): *Jasón y los argonautas* [película]. Reino Unido: Morningside Productions.
- Thomas, R. y G. Tocchini (2011): *La Odisea*. España: Panini Cómic S.A.

## 9. ANEXO 1: IMÁGENES DE LOS PERSONAJES



Figura 1: Agamenón. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.

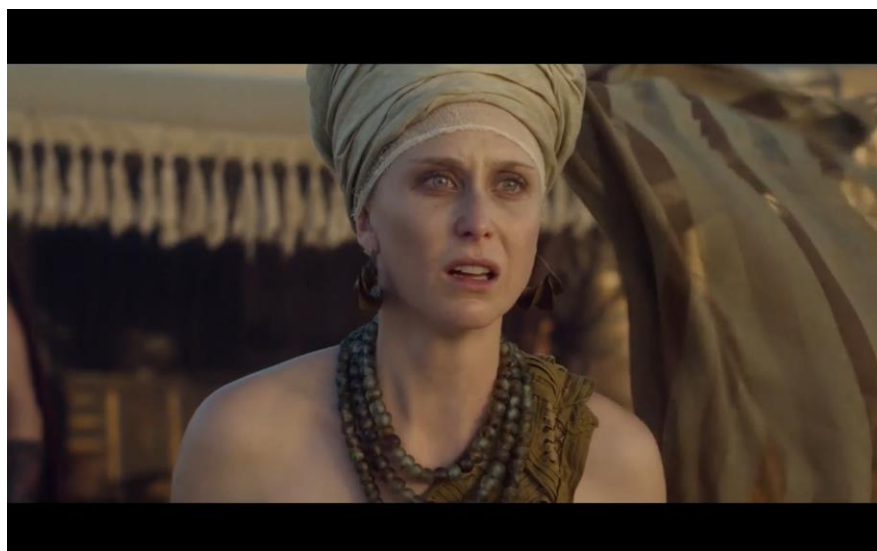


Figura 2: Clitemnestra. Recuperado de: <https://bit.ly/34D1NE5>.

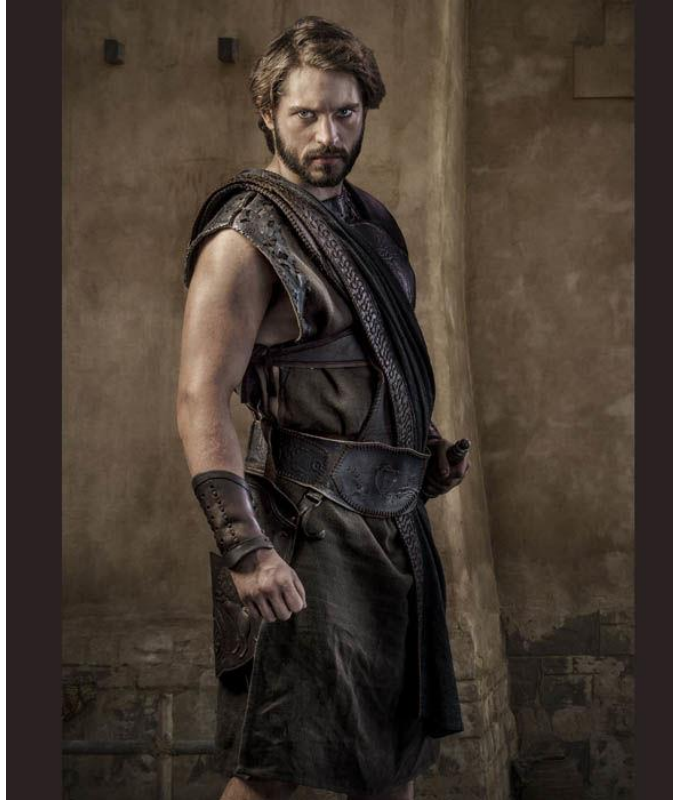


Figura 3: Paris. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 4: Helena. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.

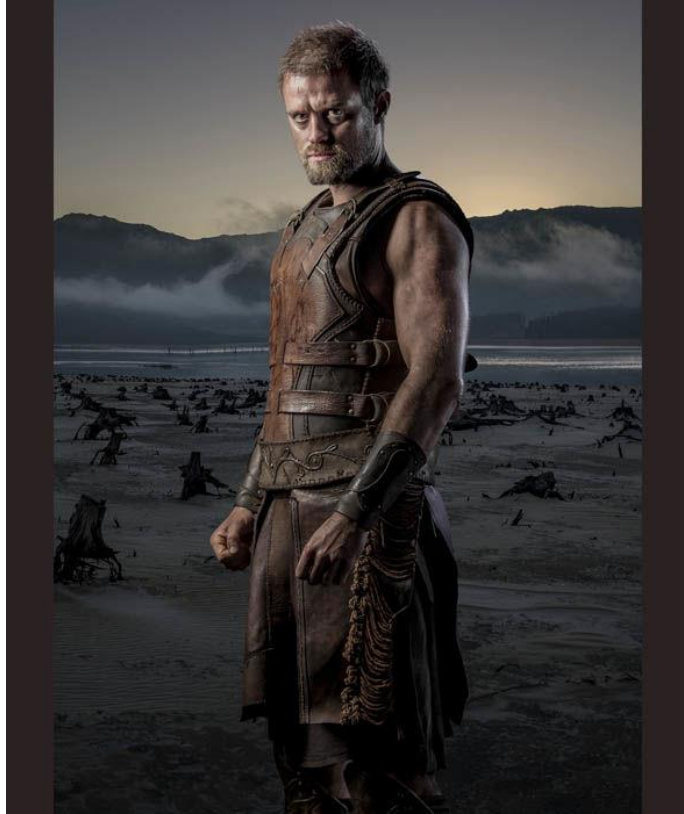


Figura 5: Menelao. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 6: Aquiles. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 7: Héctor. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.

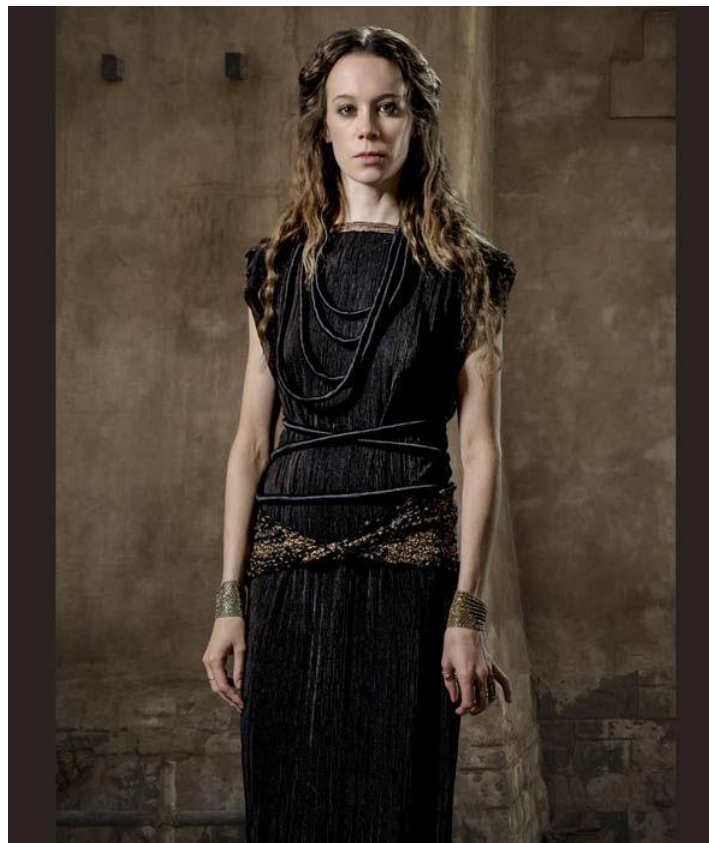


Figura 8: Andrómaca. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 9: Príamo. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 10: Hécuba. Recuperado de: <https://bit.ly/34Dvo0d>.



Figura 11: Penthesilea. Recuperado de: <https://bit.ly/3liqxr8>.



Figura 12: Ifigenia. Recuperado de: <https://bit.ly/2EKsiMQ>.



Figura 13: Zeus. Recuperada de: <https://bit.ly/2Ews8cq>.



Figura 14: El Juicio de Paris. Recuperado de: <https://bit.ly/2QxeHLQ>.





Figura 15: Odiseo. Recuperada de: <https://bit.ly/32zpAIR>.



Figura 16: Penélope. Recuperada de: <https://bit.ly/3gGHA2Q>.



Figura 17: Telémaco. Recuperada de: <https://bit.ly/32zpAIR>.



Figura 18: Lotófagos. Recuperada de: <https://bit.ly/2D8uyNM>.



Figura 19: Polifemo. Recuperada de: <https://bit.ly/3b3UbMa>.



Figura 20: Las sirenas. Recuperada de: <https://bit.ly/3gAvZ4Y>.



Figura 21: Escila. Recuperada de: <https://bit.ly/34EqDDy>.



Figura 22: Circe. Recuperada de: <https://bit.ly/34LgUeC>.

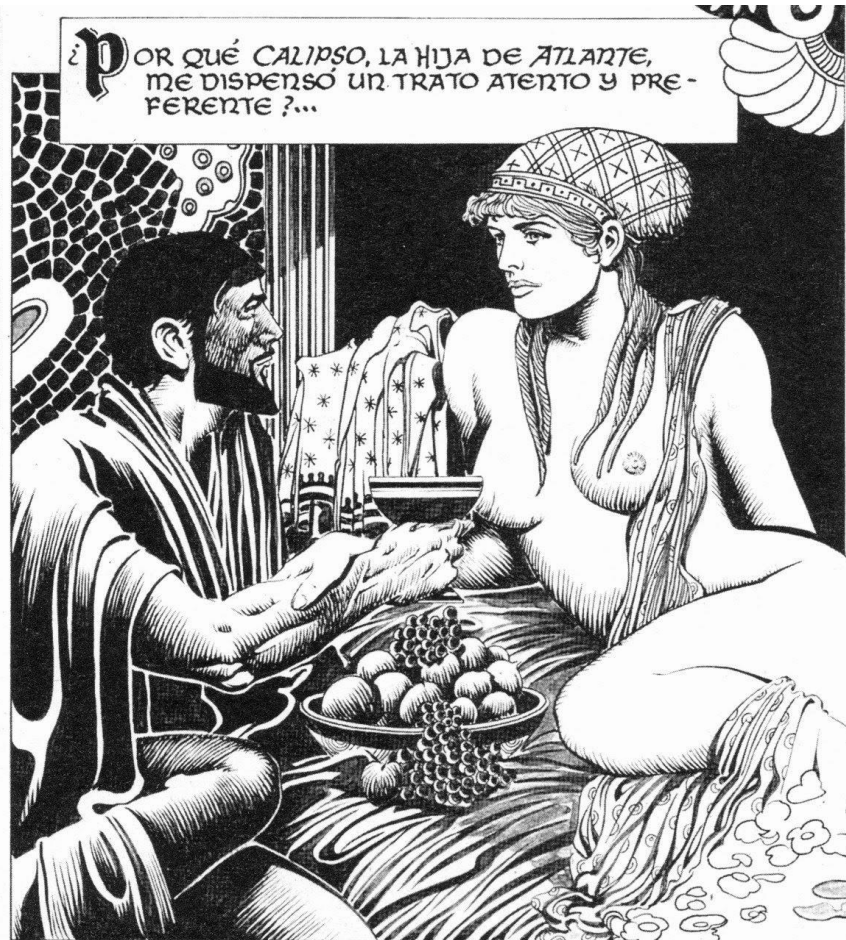


Figura 23: Calipso. Recuperada de: <https://bit.ly/32ynYsq>.



Figura 24: Nausicaa. Recuperada de: <https://bit.ly/2QuEuUP>.

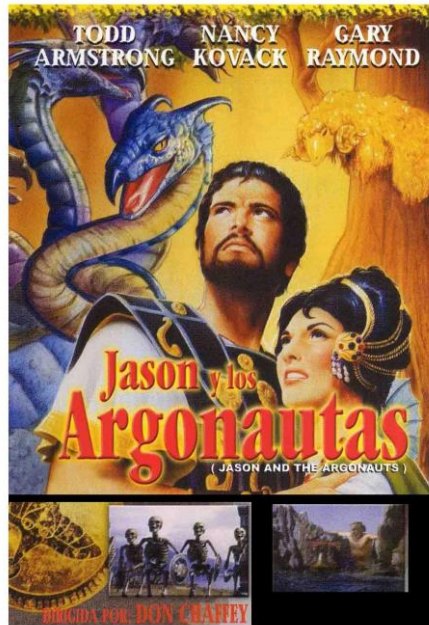


Figura 25: Portada de la película. Recuperada de: <https://bit.ly/2QvCwUf>.



Figura 26: Pruebas de Jasón. Recuperadas respectivamente de: <https://bit.ly/3hGq12L> y <https://bit.ly/3gCcR6M>.

**Eneas** llora. (Es bastante llorón, como se verá). Pero mientras la flota es dispersada, y cuando todo parece perdido, tachán, aparece **Neptuno (Poseidón para los griegos)** bastante enfadadito. **Eolo** será el rey de los vientos, pero él lo es del mar y alguien ha invadido sus competencias. Por eso, y para fastidiar, decide calmar las aguas. La nave de Eneas llega sin problemas a las costas de **Libia**.



Figura 27: Eneas. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7eduk>.

**Eneas** termina así su narración. Mientras, surte efecto el hechizo de **Cupido**, que recordemos que ha tomado el aspecto de **Ascanio** por orden de **Venus**. (El verdadero Ascanio estaba escondido bajo la protección de la diosa del amor). La reina **Dido** se enamora, por más que hiciera promesa de no casarse nunca desde que enviudara de **Siqueo**. Vamos, que la reina de **Cartago** va a buscarse la ruina...



Figura 28: Dido. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7ehp5>.

**Dido** pide a **Eneas** que les cuente lo ocurrido en **Troya**. (Y resulta que es **Virgilio** el que nos cuenta los hechos más importantes de esta guerra y no **Homero**, como mucha gente cree). Y empieza el bueno de **Eneas** contando la historia del enorme caballo de madera que los griegos construyen como ofrenda a **Minerva (Atenea** en griego) antes de volver a su tierra tras muchos años de asedio infructuoso. En realidad, es una una treta, ya que los mejores guerreros aqueos están escondidos dentro y el resto se ha emboscado en una isla cercana a Troya. Algunos troyanos quieren meter el caballo dentro de la ciudad. Otros sospechan...



Figura 29: El Caballo de Troya. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7ee42>.

El primer lugar al que llegan tras salir de **Creta** es una de las llamadas **Islas Strofadas**. Allí se encuentran con una gran mesa dispuesta con muchos alimentos. Cansados y hambrientos, se ponen a comer. Unos espantosos chillidos les sobresaltan. Aparecen entonces las **Arpías**, horribles seres con cuerpo de pájaro y rostro de mujer. Ponen en fuga a los troyanos, que se refugian en una cueva. Allí dentro, escuchan como una de las Arpías lanza una maldición.



Figura 30: Arpías. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7eeg9>.



Huyendo del **Etna**, **Eneas** y su tropa se refugian finalmente en la playa de la isla de los **Cíclopes**. Se encuentran con **Aqueménides**, miembro de la expedición de **Ulises**, que se había quedado allí, miserablemente olvidado por sus compañeros. El pobre hombre les cuenta todas sus fatigas, y de cómo tenía que vivir a todas horas huyendo de los terribles gigantes de un sólo ojo que sienten predilección por la carne humana. En eso aparece **Polifemo** y deciden marcharse a toda prisa.



Figura 31: Polifemo. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7eg51>.

**Eneas** se encuentra con **Andrómaca** y ésta le cuenta su vida tras la destrucción de **Troya**.



Figura 32: Andrómaca. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7efc8>.

**Anquises** se le aparece en un sueño a **Eneas** y le dice que haga caso a **Nautes**. Algunos troyanos se quedan en **Trinacia (Sicilia)** y el resto se hace a la mar. **Minerva (Atenea)** pide a **Neptuno (Poseidón)** que la escuadra tenga buena navegación. El dios del mar dice que así lo hará pero que quiere un tributo: la vida de uno de los troyanos. El pobre elegido será **Palinuro**, quien, mientras está al cargo del timón por la noche, es vencido por el **Sueño** y cae al agua.



Figura 33: División de los libros / Virgilio. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7eirq>.

Siguen navegando. Ven como la corriente se divide: un brazo de la laguna lleva al **Palacio de Plutón (Hades, en griego)**, y otro, al **Tártaro**. Llegan a los **Campos Elíseos**, donde viven los hombres buenos y virtuosos, y allí Eneas se encuentra con **Anquises**. El encuentro, como puede el buen lector imaginar, es muy emotivo. Anquises muestra a Eneas la gloriosa descendencia que tendrá: **Silvio, Camilo, Máximo, Marcelo, Serrano**, y, por supuesto, el gran **Julio César...**



Figura 34: Viaje al Inframundo. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7elj9>.

¡Oh! ¡Sorpresa! ¡Latino no se deja intimidar! Es por ello que **Amata** trata de conseguir el apoyo de todas las mujeres y, además, decide ocultar a **Lavinia** de ese tal **Eneas** que parece que no va a traer más que problemas...



Figura 35: Lavinia. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7emdww>.

Pero si alguien piensa que **Turno** se va a arredrar, se equivoca de medio a medio. Esta epopeya necesita un enemigo que esté a la altura y Turno lo va a estar, qué narices. El rey de los rútilos pide ayuda a su hermana, la diosa **Juturna**, y lanza un fiero ataque.



Figura 36: Turno. Recuperada de: <https://prnt.sc/u7eqyz>.

## **10. ANEXO 2: UNIDAD DIDÁCTICA**

Dado que este año las Prácticas Externas han sido a través de medios telemáticos y con una serie de condiciones que debíamos cumplir, no se ha podido ampliar temario ni dar conocimientos excesivos a un alumnado con poca predisposición para el aprendizaje. Por ello, esta Unidad Didáctica que se va a presentar estaría basada en el alumnado con el que tuve el gusto de pasar esos escasos meses, concretamente en Cultura Clásica (CUC) de 4º ESO del I.E.S. Tegueste.

El título que se le ha puesto a esta Unidad Didáctica relacionada con los héroes y sus grandes epopeyas épicas es: “Los viajes de los héroes”; y se llevará a cabo en diecisiete sesiones (8 semanas y 1 día) a razón de dos horas semanales en el tercer trimestre del curso escolar.

### **10.1. Identificación**

En esta Unidad Didáctica el alumnado aprenderá sobre uno de los primeros géneros literarios de la humanidad: la épica. En las sesiones, el alumnado podrá aprender los diversos tipos de épica que existen, sus autores más representativos, tanto griegos como romanos y la importancia que tuvo y tiene dicho género en el mundo antiguo y actual. Para ello se emplearán medios audiovisuales que ayudarán a hacer un análisis comparativo de las obras y sus interpretaciones posteriores. Con todo ello, se pretenderá crear una base respecto a los géneros literarios y las características primordiales de la épica que se verán tanto en la asignatura de Griego como en Latín de Bachillerato, puesto que comparten una raíz común.

### **10.2. Fundamentación curricular**

Los criterios de evaluación que se van a emplear en esta Unidad Didáctica son el 3, el 6 y el 9, que están explicados en el apartado de Criterios de Evaluación<sup>9</sup>, así que solo mencionaré las competencias que se trabajarán con ellos, como la Competencia Digital (CD), relacionada con el uso seguro y con sentido de las TIC para producir, obtener, analizar e intercambiar información; la Competencia Lingüística (CL), la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas, ya sea de manera oral o escrita; Aprender a Aprender (AA), donde se fomenta la implicación del alumno para que inicie su propio aprendizaje, organice sus tareas y tiempo y trabaje, ya sea solo o en

---

<sup>9</sup> *Vid. supra.*

compañía para obtener una meta; Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE), que hace referencia a convertir ideas en actos, como la creatividad; Conciencia y Expresiones Culturales (CEC), que es la capacidad de apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas, escénicas o literarias; y Competencias Sociales y Cívicas (CSC), relacionadas con las aptitudes para saber relacionarse con otras personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida cotidiana.

Del mismo modo, se pretenderá profundizar en los siguientes objetivos de etapa, pues no dejan de ser importantes para el desarrollo personal del alumnado y que se encuentran explicados previamente en el trabajo: b), c), e), l)<sup>10</sup>.

Respecto a los objetivos didácticos, serán los que citaremos a continuación<sup>11</sup>:

- a) Conocer los géneros literarios grecolatinos.
- b) Diferenciar entre los mismos géneros (características, diferencias, etc.).
- c) Conocer los principales autores de dichos géneros.
- d) Reconocer las características de autor.
- e) Profundizar en la épica y sus componentes.
- f) Relacionar épica y teatro (tragedia).
- g) Reconocer la pervivencia de la cultura mitológica grecolatina en la actualidad.
- h) Hacer un análisis comparativo entre obras antiguas y modernas.

### **10.3. Fundamentación metodológica**

Los modelos de enseñanza que se van a poner en práctica a lo largo de la Unidad Didáctica serán la Investigación guiada (INV), que es un aprendizaje significativo en el que el alumnado investiga alguna circunstancia o tema guiado y ayudado por el docente; Inductiva Básica (IBAS), que consiste en partir de datos y experiencias concretas para lograr interconexiones y reflexiones que lleven a la interiorización de contenidos; la Formación de Conceptos (FORC), que no se diferencia sustancialmente del modelo inductivo básico, pero, en este caso, potencian la diferenciación y la relación que existe entre diferentes objetos; el Memorístico (MEM), siendo el aprendizaje más básico y rudimentario, que consiste en almacenar información sin necesidad de ser comprendidos, un ejemplo es la memorización de un diálogo; el Expositivo (EXP), mediante la cual el

---

<sup>10</sup> Vid. *Supra*. p. 14.

<sup>11</sup> Puede consultarse el Currículo de Cultura Clásica de la ESO en mayor profundidad en el siguiente enlace: <https://bit.ly/30DsZ3G>.

alumnado recibe la información de una manera concisa, aclaratoria y expositiva; la Enseñanza directa (EDIR), un tipo de enseñanza en donde el docente es el eje central, que utiliza la explicación y la modelización, enseñando conceptos y habilidades, combinando práctica y retroalimentación; el Jurisprudencial (JURI), es decir, un debate grupal referente a cuestiones sociales que deben finalizar con una resolución final; e Investigación grupal (IGRU), consistente en la búsqueda de información de manera grupal, ya que lo importante es que el alumnado trabaje colaborativamente en esa búsqueda.

La metodología que se va a usar en esta situación de aprendizaje parte del modelo inclusivo, siendo abierta y flexible y adaptada al alumnado, favoreciendo en todo momento la integración del alumnado NEAE presente en el aula. No obstante, podemos comprobar que se emplea también el trabajo cooperativo, las inteligencias múltiples, el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en el pensamiento y la gamificación.

Dicho aprendizaje se realizará con varios agrupamientos, en algunos casos será el gran grupo (GGRU), pequeño grupo heterogéneo (PGHOM) y trabajo individual (TIND). Todo ello sin dejar de lado el currículo y los objetivos que debemos alcanzar con el mismo y el aprendizaje que se espera conseguir con las diversas actividades.

Los espacios para su desarrollo van a ocupar dos posibilidades: la modalidad presencial o la telemática. Dada la situación actual y la complejidad de la educación, intentaremos en esta Unidad Didáctica fomentar actividades que puedan emplearse en ambos métodos, por ello los espacios posibles serían el aula de clase, el aula medusa o la propia casa del alumno o alumna.

#### 10.4. Secuencia de actividades

[1] ¿Géneros literarios? ¿Eso se come?

En la primera sesión se hará un acercamiento al alumnado de la temática a partir de los géneros literarios que nos ofrece el libro de texto en el tema cinco: épica, teatro, historiografía, filosofía, oratoria, fábula y novela respecto a los griegos y épica, lírica, sátira, epigrama, fábula, teatro, historiografía, filosofía, oratoria y novela respecto a los romanos. Después de tener una visión general mismos y realizar cada alumno y alumna un esquema de estos -proceso que durará tres sesiones entre explicaciones y ejemplos- se utilizará la última sesión para ejercicios más concretos (sopas de letras, completar frases, etc.) usando plataformas virtuales, preferentemente EVAGD, para comprobar que han entendido el contenido.

Será importante el aporte de los textos grecolatinos, obviamente sus

traducciones, para ver las características y diferencias que presentan. Para ello se usarán los libros disponibles en la biblioteca del centro o las que el propio docente ponga de su repositorio personal o de internet. Así, se empezará a enseñar al alumnado un correcto uso de las TIC para acceder a un buen conocimiento.

critério	producto	agrupamiento	sesiones	recursos	espacios
6	esquema y actividades	GGRU	4	libro de texto, plataforma EVAGD, traducciones de textos, imágenes ilustrativas	aula / casa

#### Ejemplo de actividad:

"Omnia vincit amor" es un tópico literario que quiere decir que el amor

vence todas las cosas.

La obra "Teogonía" es un poema épico que narra el origen de los dioses.

Catulo, para escribir sus poemas, se inspiraba en su amada Lesbia.

El "carpe diem" es un tópico literario que aparece en la poesía de Horacio, que pertenece al género literario lírica.

La "Eneida" es un poema épico latino, inspirado en dos obras de Homero tituladas la Iliada y la Odisea.

#### [2] A la marcha, a la gesta... ¡a las armas!

Tras aprender a reconocer los géneros literarios, nos centraremos en la épica principalmente, mezclando reminiscencias de otros géneros (tragedia, lírica, etc.) cuando sea necesario para completar el aprendizaje. Además, desdibujaremos la línea entre griegos y romanos para hablar de un solo género. Esto facilitará la explicación del contenido al alumnado, así como su asimilación al dar la impresión de ser más esquemático. A partir de aquí utilizaremos la página 96 del libro de texto, que habla de la pervivencia de los géneros literarios hasta nuestros días y lo usaremos como trampolín para empezar a hablar de un eje fundamental en la épica y su trascendencia: el héroe. Trabajaremos diferentes obras clásicas, las mismas mencionadas en este trabajo, mediante textos directos, resúmenes de internet en formato vídeo o escrito y el autor que las escribió.

Asimismo, se dedicarán dos sesiones a entender la relación de la épica, el mito y los héroes, explicando de manera cooperativa entre todos los conceptos y viendo en la pizarra los puntos de unión que comparten a partir de los conocimientos previos del alumnado.

El fin de esta actividad es que el alumnado tenga un esquema o resumen de todos los puntos mencionados que le sirva para poder hacer un análisis comparativo; es decir, que tenga material para reconocer los diversos géneros, que sepa diferenciar la obra de Virgilio de la de Apolonio de Rodas y conozca los momentos relevantes de

los viajes heroicos.					
Criterios	producto	agrupamiento	sesiones	recursos	espacios
3 6 9	resumen o esquema	GGRU, PGHOM	8	libro de texto, textos grecolatinos, pizarra, recursos TIC	aula / casa
Ejemplo de un párrafo sobre pervivencia del libro de texto, p. 96:					
<p>Épica</p> <p>Los héroes clásicos tuvieron su continuidad en las hazañas de los idealizados caballeros medievales, como Roldán, aunque ya asociados a valores cristianos. Por otra parte, las aventuras de Ulises han sido objeto de numerosas recreaciones, desde el Siglo de Oro español, con obras como la <i>Circe</i> de Lope de Vega o <i>El mayor encanto, amor</i> de Calderón de la Barca, hasta el siglo XX, con <i>La tejedora de sueños</i> de Antonio Buero Vallejo, o la novela <i>Ulises</i> de James Joyce.</p>					

[3] Entre dioses y héroes					
<p>En la tercera actividad se verán y trabajarán algunas recreaciones actuales de las obras antiguas dadas en clase: la <i>Iliada</i> y la <i>Odisea</i> de Homero, las <i>Argonáuticas</i> de Apolonio de Rodas y la <i>Eneida</i> de Virgilio. La clase se dividirá entre aquellos que prefieran cómics y aquellos que prefieran cine, dando la posibilidad de tratar los videojuegos también si el alumnado tiene el conocimiento suficiente para ello. Hechos los grupos de manera equitativa e inclusiva, se les ofertará la obra literaria, cinematográfica o virtual que deban comparar con el mito original. Para ello contarán con sus propios apuntes y la ayuda y guía del profesor para buscar la información de la que carezcan. Se tratará de un trabajo partido, por lo que mientras unos ven la película, otros deben leer el libro o buscar información sobre el videojuego en concreto. Con el fin de que todos los trabajos toquen los puntos esenciales comunes, se le dará a cada grupo una ficha para rellenar con los mismos apartados.</p> <p>La intención de esta actividad es acercar los textos a formatos novedosos y atrayentes con los que los estudiantes puedan contrastar sus conocimientos.</p> <p>Para terminar la actividad se harán presentaciones por grupo de cada trabajo comparativo de cara a toda la clase, de manera que el conocimiento fluya en todas las direcciones y todos aprendan con todos.</p>					
Criterio	producto	agrupamiento	sesiones	recursos	espacios
3 6 9	presentación	GGRU, PGHOM	5	apuntes previos, textos clásicos, móviles, ordenador, cómics, videojuegos	aula / casa
Ejemplo de ficha:					



1. Autor y obra originales
2. Reversión (tipo, autores, año)
3. Introducción a las obras (breve análisis)
4. Personajes/monstruos que aparecen
5. Representación de los personajes/monstruos
6. Historia (puntos del viaje, ¿aparecen? ¿no?)
7. Juego de roles: ¿Qué papel cumple la mujer y cuál el hombre?
8. ¿Aparece realmente la pervivencia? ¿Por qué?
9. Conclusión

### 10.5. Evaluación

Para evaluar de forma transversal las actividades, se ha elegido el modelo de rúbricas, que serán utilizadas dependiendo del agrupamiento que se realice, siendo trabajos en grupos (R1) o trabajos orales/escritos (R2). Será importante tener en cuenta que la participación fomentará la puntuación al alza, frente a la no participación o desdén hacia las actividades, es decir, la observación en clase será otro medio de evaluación que se emplee y no solo los productos finales citados en cada actividad.

	1 – 4	5 – 6	7 – 8	9 – 10
Trabajo colaborativo	No trabajan en conjunto.	Trabajan escasamente en conjunto.	Trabajan en conjunto, pero colaborando escasamente.	Trabajan en conjunto y colaborando.
Roles	No asumen roles.	Asumen mínimamente roles.	Asumen roles.	Los roles son asumidos y son efectivos.
Distribución de tareas	No hay distribución de tareas.	Hay escasa distribución.	Hay distribución.	Hay una correcta distribución de las tareas de manera eficiente.
Consenso	No hay consenso.	Hay consenso en ocasiones concretas.	Hay consenso en casi todo momento.	Hay consenso en todo momento.
Resolución de conflictos	No ha habido resolución.	Ha habido algunas resoluciones.	Hay búsqueda de resoluciones, pero no resultados.	Se han resuelto los conflictos.
Síntesis del contenido	No hay síntesis.	La síntesis es escasa.	La síntesis está casi correcta.	Hay síntesis correcta.
Adecuación del contenido	No se adecúa el contenido a lo exigido.	Hay mínima adecuación.	Hay adecuación con fallos.	Correcta adecuación del contenido.

**Tabla de evaluación R1: Trabajos en grupo.**

	1 – 4	5 – 6	7 – 8	9 – 10
Contenido	No correcto.	Correcto, pero con graves fallos.	Correcto, pero falta información.	Correcto.
Apoyo visual	No usa.	Usado escasamente y sin utilidad.	Usado sin utilidad.	Usa correctamente.
Conocimiento del tema	No lo controla.	Lo controla escasamente.	Lo controla con carencias.	Lo controla.
Síntesis	No ha sintetizado.	Ha sintetizado poco.	Ha sintetizado bien, pero demasiado.	Ha sintetizado correctamente.
Lenguaje/ vocabulario	Lenguaje no apto y coloquial.	Lenguaje coloquial.	Tiene carencias concretas en el lenguaje.	Empleado correctamente.
Tiempo	No ha entregado/ expuesto en la fecha/tiempo estimado, pasando una semana.	Ha entregado/ expuesto pasando en la fecha/tiempo estimados menos de una semana.	Ha entregado/ expuesto pasando en la fecha/tiempo estimado.	Ha entregado/ expuesto en la fecha/tiempo estimados.
Información organizada	No está organizada ni tiene la información relevante.	Tiene la información, pero está desorganizada.	Tiene la información, pero un poco lisa en puntos concretos.	Tiene la información y además está organizada.

**Tabla de evaluación R2: Trabajos escritos/orales.**

Se tendrán siempre presentes las rúbricas aportadas por la Consejería de Educación respecto a los criterios para mantener una adecuada corrección de estos, recordando que las que nos interesan en la presente Unidad Didáctica son los criterios 3, 6 y 9 de 4º ESO de Cultura Clásica y la correcta asimilación y utilización de las competencias básicas.

Será necesario, asimismo, tener planteado un plan B para aquellos estudiantes que no lleguen a completar los requisitos mínimos de las actividades y, por tanto, no superen ni los criterios ni las competencias. En ese caso, se llevará a cabo un plan de recuperación que contendrá toda la tercera evaluación, no solo estas actividades, y que diferirá ligeramente de la programación pensada y aprobada antes del inicio de curso.

## 10.6. Medidas de Atención a la Diversidad

Para llevar a cabo con éxito este apartado es necesario tener en cuenta el Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Las medidas de atención a la diversidad de la Educación Secundaria Obligatoria están orientadas a responder a las necesidades del alumnado de esta etapa, así como al logro de sus objetivos. Por ello, para esta unidad didáctica se han propuesto actividades en las que el profesorado tendrá en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje de los estudiantes de este curso, planteando modificaciones en caso de ser necesario, basándose en todas aquellas medidas para la atención al alumnado que presente dificultades específicas de aprendizaje o integración en el ámbito escolar y/o cualquiera de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo existentes.

Nuestra unidad didáctica en particular parte de la premisa de la presencia de alumnado TDAH en el curso, por lo que adaptaremos las actividades de todas las asignaturas para favorecer la integración, la asimilación de contenidos y su participación en las actividades y en los grupos. Además, se adaptarán algunas medidas metodológicas para acercar los conocimientos a este tipo de alumnado, haciéndolos partícipes en las lecciones. De igual manera, se pretenderá que las técnicas, instrumentos y procedimientos de evaluación se adapten a las necesidades de todo el alumnado, sin que suponga un cambio en los criterios de evaluación

## 10.7. Recursos, fuentes y bibliografía

### Recursos

#### Libros de texto:

Castellanos Rabadán, J. C. *et al.* (2016): *Cultura Clásica Serie Evoca 4º ESO, Saber Hacer*; edición de Manuel Sequeiros Murciano. Madrid: Santillana Educación, S.L.

Lamata, L. (2020a): *Cultura Clásica*. Recuperado de: <https://bit.ly/3gGxKOM>.

#### Películas y cómics:

Pérez Navarro, F. y J. M. Martín Saurí (1983): *La Odisea*. Barcelona: Norma Editorial.

Meyer, N.; Ford Coppola, F. y D. Lovell (productores) y Konchalovski, A. (director), (1997): *La Odisea* [mini serie]. Estados Unidos: Hallmark Entertainment y American Zoetrope.

Reisz, B. (productor) y Harris, O. y M. Brozel (directores), (2018): *Troya: la caída de una ciudad* [serie]. Netflix: BBC, Kudos y Wild Mercury (productoras).

Rubio Valverde, J. (2012): *La Eneida*. España: Bubok Publishing S.L.

Schneer, C. H. (productor) y Chaffey, D. (director), (1963): *Jasón y los argonautas* [película]. Reino Unido: Morningside Productions.

Thomas, R. y G. Tocchini (2011): *La Odisea*. España: Panini Cómics S.A.

Varios: Plataforma EVAGD, YOUTUBE.

### **Fuentes**

Apolonio de Rodas (2996): *Argonáuticas*; introducción, traducción y notas de Mariano Valverde Sánchez. Madrid: Editorial Gredos S.A.

Homero (2015a): *Ilíada*; introducción, traducción y notas de Emilio Crespo y revisión de Carlos García Gual. Madrid: Gredos S.A.

----- (2015b): *Odisea*; introducción y revisión de Carlos García Gual, traducción de José Manuel Pabón. Madrid: RBA Coleccionables S.A.

Virgilio (2008): *Eneida*; introducción de José Luis Vidal, traducción y notas de Javier de Echave-Sustaeta. Madrid: RBA Coleccionables S.A

### **Bibliografía**

La que se menciona en el subapartado de la Bibliografía: *Bibliografía específica*<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> *Vid. Supra.*