



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Curso Académico 2016-2017

**«EL CINE EN EL AULA DE LATÍN: LA
APLICACIÓN DIDÁCTICA DE *PERCY JACKSON Y
EL LADRÓN DEL RAYO*»**

JULIA HERNÁNDEZ MUÑOZ

Tutor: ESTRELLA PÉREZ RODRÍGUEZ

I. INTRODUCCIÓN

El tema central de este trabajo es la propuesta de un ejemplo de aplicación didáctica del cine sobre la Antigüedad en el aula de secundaria. Para ello hemos elegido la adaptación cinematográfica de la novela fantástica de Rick Riordan titulada *El ladrón del rayo*, la primera de su serie de diez, que dirigió Chris Columbus y se estrenó en 2010 con el título *Percy Jackson y el ladrón del rayo*. Hemos optado por esta película entre las muchas existentes porque reúne diversos elementos que la hacen especialmente adecuada para su utilización en las clases de Griego y Latín. En primer lugar, su contenido está formado por diferentes episodios de la mitología grecorromana, en parte modernizados, e incluso sus personajes son dioses y héroes de tal mitología, por lo que resulta particularmente útil para el estudio de ésta. En segundo lugar, su reciente estreno y éxito demuestran que está muy cercana al público juvenil de hoy en día, con cuyos gustos, intereses y preocupaciones enlaza directamente, pues, por un lado, sus principales protagonistas son adolescentes, y además adolescentes que buscan su identidad, y se esfuerzan por y son capaces de resolver por sí mismos sus problemas sin ayuda de los adultos, y, por otro, se trata de una película de superhéroes, acción, amistad y deslumbrantes efectos visuales, como las que tanto gustan a los jóvenes actuales y llenan los cines. Por último, dado su reciente estreno, no ha sido propuesta anteriormente en la bibliografía especializada para su explotación didáctica dentro de las asignaturas de Griego y Latín de los últimos cursos de la ESO o de bachillerato. Por lo que, la que realizamos aquí es una propuesta original, que creemos que puede facilitar considerablemente el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Dos motivos nos han movido a elegir este tema para mi trabajo de fin de Máster. En primer lugar, el gusto por el cine, especialmente si se trata de producciones cinematográficas sobre la Antigüedad. Y, en segundo lugar, la situación en la que se encuentra el estudio de las lenguas clásicas, principalmente en la Educación Secundaria y en Bachillerato, lo que provoca una evidente necesidad en el docente de atraer al alumnado hacia nuestras materias, que luchan día a día por mantenerse en el currículo.

Debido a esto consideramos que una de las mejores maneras de lograr este propósito es sacando todo el partido posible a nuestra mayor baza, la mitología. Si a ello sumamos la utilización de un recurso atractivo como es el cine, el cine actual dirigido a los adolescentes contemporáneos, podremos conseguir presentar el Mundo Antiguo de una forma entretenida e interesante para el alumnado. Creemos que la unión de esos dos elementos, el cine y la mitología, puede dar realmente mucho juego al docente de clásicas,

Aunque nuestro objetivo principal es mostrar la aplicación didáctica del cine en el aula de clásicas, hemos decidido que la forma mejor de hacerlo era integrándola dentro de una Unidad Didáctica concreta y desarrollada en su totalidad. Como el punto nuclear de la película seleccionada es la mitología, más concretamente tres héroes grecolatinos, hemos preparado una unidad centrada en la mitología y nos ha parecido que su lugar natural de incorporación era la asignatura de Latín de cuarto curso de la ESO. La elección del cuarto curso de la ESO está motivada por su carácter de curso realmente relevante, pues en él el alumno debe decidir si su paso por el Mundo Antiguo llega a su fin o no, y si se consigue que en él vaya descubriendo de forma divertida y entretenida la belleza que esconde esa gran civilización de la Historia, se le podrá atraer a continuar su estudio. Además, los contenidos de mitología y lengua que hemos reunido en esta Unidad Didáctica se corresponden con los establecidos por la ley para el currículo de la asignatura de Latín de dicho curso.

La Unidad Didáctica ha sido elaborada con dos tipos de contenidos: por un lado, la mitología, concretamente los dioses olímpicos y los tres héroes cuyas aventuras recoge la película: Perseo, Hércules y Ulises, y, por otro, los aspectos lingüísticos ya estudiados con el fin de que los repasen y los afiancen. De este modo, por medio de una materia atractiva como es la mitología se les introducirá, sin que casi lleguen a ser conscientes de ello, en una cuestión que les resulta, por lo general, más árida y difícil como es la lengua. La película elegida ha sido integrada como último punto de la Unidad Didáctica y para su explotación en la clase hemos preparado una guía completa con ejercicios de muy diverso tipo, que ayude a los alumnos a sacar todo el rendimiento posible del visionado del filme y que les haga trabajar de forma crítica y reflexiva sobre su contenido. Dentro de esa guía incluimos diversos fragmentos de autores griegos y latinos que relatan algunas de las aventuras de estos tres héroes incluidas en la película,

textos que los alumnos deben leer, y ser capaces de analizar y comparar con lo que aquella presenta.

Además, hemos preparado otros diversos materiales para los alumnos como unos apuntes donde se ofrece la información básica sobre los dioses más importantes y se resumen los puntos principales de la historia de los tres héroes que se van a estudiar, y, además, unas fichas de actividades de cada héroe con una gran variedad de ejercicios, entre ellos una serie de frases en latín con dificultad gradual para su análisis y traducción. Con estas fichas se pretende que el alumno adquiera y consolide tanto los aspectos lingüísticos como los culturales impartidos hasta el momento.

La primera tarea que debimos emprender antes de elaborar la Unidad Didáctica, fue el análisis en profundidad de la película para extraer todos aquellos datos posibles de estudio; también tuvimos que informarnos sobre los diversos aspectos de la misma como el autor de la saga, el director, los intérpretes... También nos documentamos sobre la Antigüedad grecolatina en la gran pantalla y sobre las propuestas que se han hecho hasta el momento respecto a su aplicación didáctica. Después consultamos el currículo de la Educación Secundaria de Castilla y León y elegimos la asignatura adecuada.

Presentamos, pues, aquí el trabajo realizado en el que se ha intentado organizar toda la información de la forma más clara posible con el fin de ofrecer una lectura sencilla y amena. Para ello se ha dividido el trabajo en cuatro grandes secciones. La primera es la presente introducción, en la que exponemos el tema elegido, los motivos que nos han impulsado a tal elección, la metodología que hemos empleado y la finalidad perseguida. En el segundo apartado hacemos un panorama general de la Antigüedad grecolatina en el cine y de la aplicación didáctica del mismo en el aula de secundaria, y, por último, dedicamos unas líneas a la película elegida donde realizamos una presentación y una sinopsis argumental de la misma y resumimos algunos de sus aspectos más relevantes. El siguiente capítulo constituye el punto nuclear de nuestro estudio. Se divide en dos subapartados: el primero está dedicado a la presentación de la Unidad Didáctica, que hemos titulado “Superhéroes grecorromanos”, donde se recoge la metodología que se va a emplear, los objetivos que se quieren conseguir, la temporalización de las actividades, etc.; el segundo reúne los materiales que se han creado para el trabajo de los alumnos: primero, todos aquellos apuntes que se les

entregarán con la información necesaria, después las fichas de actividades correspondientes, y, por último, la guía didáctica de la película. En la última sección se hace una relación de toda la bibliografía citada a lo largo del trabajo, en la que se pueden encontrar totalmente desarrolladas las referencias bibliográficas que en el resto del trabajo se han recogido siguiendo el estilo anglosajón¹, es decir, mencionando únicamente el apellido del autor, el año de edición de la obra y la página o páginas correspondientes.

Para la realización de este trabajo, ha sido necesario aplicar los diversos conocimientos, competencias y técnicas adquiridas a lo largo del Master de Educación. Sobre todo este proyecto se basa en lo aprendido en las asignaturas “Diseño curricular” y “Didáctica de las lenguas clásicas”, pero también ha sido importante la formación obtenida en el resto de las asignaturas, y, por supuesto, todos los conocimientos conseguidos en los cuatro años del Grado en Estudios Clásicos. Sin toda esta formación no hubiera sido posible llevarlo a cabo.

¹ Sistema propuesto por la A.P.A (Asociación de Psicología Americana).

II. PRELIMINARES

1. LA ANTIGÜEDAD GRECOLATINA EN EL CINE

Antes de que surgiera el cine ambientado en la Antigüedad griega y romana, el conocido como péplum, incluso antes de la propia invención del cinematógrafo, se habían creado las *toga plays*, representaciones teatrales ambientadas en la antigua Roma que eran a su vez adaptaciones de éxitos literarios. Estas obras tuvieron su momento de auge a finales del siglo XIX y comienzos del XX en los teatros de Gran Bretaña y Estados Unidos. Su denominación procede de la toga que lucían los actores para dar autenticidad a sus peripecias. Esta temática daba pie a una escenificación llena de alardes plásticos, esencialmente inspirados en algunos pintores victorianos contemporáneos como Lawrence Alma-Tadema y Frederick Lord Leighton, que convertían las obras en un increíble espectáculo visual. También se cuidaba el aspecto musical, pues las obras se representaban acompañadas de música, en cuya composición participaron famosos compositores de la época como Charles Gounod (1818-1893), Giacomo Meyerbeer (1791-1864) and Alexandre Luigini (1850-1906). Una de las *toga plays* pioneras fue la adaptación de la novela escrita por Edward Bulwer-Lytton en 1834 *Los últimos días de Pompeya*, sin embargo el montaje de *Ben-Hur* de 1899, basado en la novela del escritor americano Lewis Wallace, fue el más famoso². Como cabe imaginar, los espectáculos de *toga* apenas tuvieron posibilidades de pervivencia, pues cambió el gusto del espectador, quien prefería escenas de humor, romance y acción³.

El primer *Ben-Hur* cinematográfico rodado en 1907 por la industria norteamericana se considera su primera aportación al cine de romanos. De todos modos las primeras películas sobre la Antigüedad se filmaron en Europa, concretamente en Italia, donde constituyeron la principal baza para dominar el mercado cinematográfico con películas como la versión que lanzó la casa Ambrosio de Turín en 1908 de *Los últimos días de Pompeya*, el *Quo Vadis?* de 1913 o la *Cabiria* (1914). Sin embargo, a

² DE ESPAÑA 1997: 13-14.

³ DE ESPAÑA 1997: 17.

causa de la Primera Guerra Mundial, del cambio de gustos por parte del público y de la invasión de Hollywood, que concibió el cine como un espectáculo y un negocio cuyo claro objetivo era hacerse con la correspondiente recaudación de todas las taquillas del mundo, el cine italiano entró en decadencia hasta los años treinta, momento en el que Mussolini decidió fomentar la producción cinematográfica nacional⁴.

Toda la producción fílmica norteamericana de ambientación antigua, al igual que las *toga plays* mencionados anteriormente, presenta como temática el enfrentamiento entre los primeros cristianos y los paganos. La imagen que nos ha presentado el cine de dicho enfrentamiento tiene como fuente más directa, además de los primeros propagandistas cristianos, las obras literarias del siglo XIX, algunas de ellas mencionadas anteriormente, como por ejemplo *Ben-Hur* de Lewis Wallace, *Fabiola* (1854) del cardenal Wiseman y *Quo Vadis?* (1895), estrechamente vinculada a la ideología tradicionalista de su autor Henryk Sienkiewicz. Esta última superó en ventas a las demás, e incluso a *Ben-Hur*, al menos en Europa⁵. Entre los filmes más famosos de este espectáculo seudobíblico, en el que las escenas de ambientación antigua se intercalaban en intrigas contemporáneas, encontramos *Rey de Reyes* de 1927, *Sansón y Dalila* de 1949 y *Los diez Mandamientos* (1956) protagonizada por Charlton Heston, todas ellas dirigidas y producidas por Cecil B. DeMille⁶ dentro de la Metro Goldwyn Mayer.

Tras la llegada del sonido a la gran pantalla, desaparecen las producciones cinematográficas sobre el mundo Antiguo, salvo excepciones como *El signo de la Cruz* (1962) y *Cleopatra* (1934), ambas dirigidas por Cecil B. DeMille. Durante un periodo de tiempo de alrededor de veinte años, en el que se incluyen los años de la Segunda Guerra Mundial, no se producen películas de tema grecorromano a causa del mayor naturalismo que supone el cine hablado. En Europa en los años previos a la Segunda Guerra Mundial el olvido de estas películas se hizo más significativo, especialmente en Italia, cuyo gobierno ultranacionalista, que pretendía revivir los fastos de la Roma imperial, prohibió proyectar las cintas habladas en idiomas extranjeros. De hecho, el cine italiano tuvo que usar todo el material mudo que le quedaba por distribuir, pues carecía de películas sonoras debido a que aún no se había puesto en marcha la industria de doblaje en este país. Sin embargo, en 1935 a raíz de la conquista de Abisinia, único

⁴ DE ESPAÑA 1997: 14-16.

⁵ DE ESPAÑA 2009: 30-33.

⁶ DE ESPAÑA 1997: 17-19.

país independiente de África junto Liberia, a manos de la Italia fascista de Mussolini, el cine italiano se atrevió de nuevo con un filme de ambiente antiguo, *Escipión el Africano* (1937) dirigida por Carmine Gallone, en el que se pretendía establecer una semejanza entre el triunfo de los romanos sobre los cartagineses y los éxitos del fascismo italiano⁷.

Durante la posguerra se realizaron dos películas, ambas rodadas en Cinecittà, que dieron lugar a lo que sería la edad dorada del cine sobre el mundo antiguo, *Fabiola* de Alessandro Blasetti en 1949 y el primer *Quo Vadis?* sonoro y en color, dirigido por Mervyn LeRoy en 1951. A partir de dicho momento, este género cinematográfico adquiere una notable importancia tanto en la industria del cine italiano, dentro de la que se convierte en un género estable, en donde predomina la cantidad sobre la calidad, pues las inquietudes artísticas dentro de él son escasas, como en la norteamericana, dentro de la que se realizan productos aislados de elevado coste y con grandes expectativas en taquilla. A todo esto cabe sumar el gran rival que le había surgido por aquel entonces a las productoras cinematográficas, la televisión. Una de las primeras medidas que se tomaron para intentar combatir la competencia fue aumentar el tamaño de las pantallas de cine mediante la técnica del CinemaScope, que permitía ampliar la proporción clásica de la proyección a una apaisada durante las tomas de filmación. La película con la que la industria del cinematógrafo presentó oficialmente esta innovación fue precisamente un péplum, *La túnica sagrada*, película de romanos y cristianos dirigida por Henry Koster en 1953⁸.

A pesar de que en Italia este género ya estaba completamente establecido, no se había producido ningún filme que pudiese competir en taquilla con los americanos, salvo excepciones como el *Ulises* dirigido por Mario Camerini en 1954, debido a que los guiones resultaban algo confusos y los montajes carecían de la solidez necesaria. Sin embargo, fue precisamente a manos de la industria italiana que los espectáculos fílmicos sobre la Antigüedad grecorromana comenzaron a experimentar una recuperación. Tal recuperación se inició en 1957 con el rodaje de *Hércules*, cinta basada en la mitología griega que presentaba una temática renovada centrada en la fantasía, el absurdo y el humor. De hecho, no solo dicha película tuvo un gran éxito en su país sino que además triunfó en Norteamérica gracias al empresario norteamericano Joseph E. Levine, quien la compró por 120.000 dólares y obtuvo un beneficio de aproximadamente unos 18 millones. Esta producción cinematográfica supuso el nacimiento de un nuevo género

⁷ DE ESPAÑA 1997: 19-20.

⁸ DE ESPAÑA 1997: 20-21.

cinematográfico, que los críticos franceses denominaron péplum y que es una nueva versión del espectáculo histórico tradicional con una escenografía estereotipada que consiguió obtener el gusto e interés del público⁹.

El estreno de *Hércules* en 1958 y la cumbre cinematográfica *La caída del Imperio Romano* de 1964, marcan la última etapa del cine sobre el Mundo Antiguo. Durante esos años no solo la industria hollywoodiense, cuyo clímax es la *Cleopatra* de Joseph L. Mankiewicz, estrenada en 1963, produjo una serie de películas épicas espectaculares como *Aníbal* (1959) de Carlo Ludovico Bragaglia y Edgar G. Ulmer, un péplum de ciertas pretensiones dedicado al antagonista de Escipión¹⁰, sino la italiana, y en menor medida la francesa y la española. Fue un momento en que las carteleras de todos los países se inundaron de películas de temática histórico-mitológica. Además, cabe señalar que en la mayoría de los títulos filmados en Italia en ese periodo, como la mencionada *Aníbal*, había una duplicidad de dirección, pues iban firmados por un veterano de Hollywood cercano a la jubilación, quien habitualmente era el primer firmante, y, en segundo lugar, un artesano italiano de poca o ninguna categoría, al que le está permitido firmar como director por exigencias sindicales. Un ejemplo flagrante de esta tendencia es *La batalla de Maratón* (1959), anunciada como “un film di Jacques Tourneur”, hombre ilustre del cine americano, cuando en realidad Bruno Vailati participó tanto o más que él en la realización de la película tras su abandono del rodaje. A pesar de ello, no se le otorgó el crédito que merecía de co-director y, de hecho, en la versión en inglés ni siquiera consta su nombre¹¹.

El ciclo del péplum comienza a tocar fondo a mediados de los años 60, pues las cintas son cada vez más escasas tanto de inspiración como de presupuesto. El golpe de gracia lo da el director y guionista italiano Sergio Leone con el estreno en 1964 de *Por un puñado de dólares*, que supuso la aparición de un nuevo género, el “spaghetti western”, cuyos conceptos narrativos y visuales no distaban en gran medida de los que presentaba el péplum. Sin embargo, una vez cerrado ese ciclo, el poeta comunista Pier Paolo Pasolini y Federico Fellini pretendieron captar la esencia de la Antigüedad rompiendo con los signos distintivos del péplum mediante distintos métodos. El primero rodó películas como *El Evangelio según San Mateo* (1964), en la que presenta una interpretación un tanto ortodoxa de la vida de Cristo, y dos ensayos sobre la tragedia

⁹ DE ESPAÑA 1997: 22.

¹⁰ DE ESPAÑA 2009: 26.

¹¹ DE ESPAÑA 1997: 22-24.

griega: *Edipo, el hijo de la fortuna* (1967) y *Medea* (1969). El segundo se encargó del rodaje de *Satyricon* (1969), donde ofrece su visión personal del mundo clásico.

A partir de los años 70 la filmografía del mundo grecorromano sufre una nueva renovación en Italia, pero en este caso argumental, ya que comenzó a estar de moda una subespecie de la comedia italiana que pretendía satirizar determinados personajes y hechos de la antigua Roma. Las características más significativas de estos *pseudo-pepla* son la acumulación de anacronismos, la presencia de abundantes elementos eróticos y sensuales, algo que fue posible gracias a la liberación de la censura en los años setenta, y la carencia de pretensión historicista. Alguno de los ejemplos más representativos son *Nerone* (1977) de Mario Castellacci y Pier Francesco Pingitore, *Poppea, una prostituta al servicio dell'Impero* (1972) de Alfonso Brescia y *Calígula* (1978) de Tinto Brass, una película que se excedía tanto en materia de sexo como en presupuesto.

Hoy en día el *péplum* puede darse por muerto, pues los múltiples intentos de actualizarlo mediante películas como *Hércules* (1985) de Luigi Cozzi o *Nefertiti, la hija del Sol* (1993) de Guy Gilles han sido en vano. Unos años después, sin embargo, Ridley Scott rodó *Gladiator* (2000), que a pesar de su banalidad y sus grandes fallos históricos obtuvo un éxito de taquilla apabullante debido a la capacidad para captar la atención del público mediante su trama y sus espectaculares escenas, y a la que los críticos europeos consideraron como “el resurgir del péplum”. Su impresionante recaudación animó a las productoras americanas a apostar nuevamente por los temas de la Antigüedad grecorromana y 2004 se convirtió así en el gran año cinematográfico de la Antigüedad, pues en él se realizaron tres caros productos protagonizados por destacadas estrellas hollywoodienses: *Troya* de Wolfgang Petersen con Brad Pitt y Orlando Bloom entre otros, *El Rey Arturo* de Antoine Fuqua con Clive Owens y Keira Knightley, y *Alejandro Magno* de Oliver Stone con Colin Farrell y Angelina Jolie. A ellas se añadió *300* en 2006, dirigida por Zack Snyder y propiamente adaptación del cómic de idéntico título de Frank Miller. Todas ellas presentan ciertas insuficiencias como por ejemplo la drástica modernización de los personajes, que razonan como contemporáneos nuestros, o la acumulación de anacronismos. Son hasta ahora el colofón del género.

En la actualidad aquellos que más acuden al cine y para los que la industria cinematográfica hace las películas son en su mayoría jóvenes, especialmente jóvenes estadounidenses, un tipo de público al que el mundo Antiguo le resulta totalmente desconocido y que ven como muy fantástico. En consecuencia, no es de extrañar que no se elaboren ahora películas basadas en una puntillosa reflexión histórica, en las que se

busque reconstruir más o menos fielmente esa época, pues lo que realmente se persigue es conseguir un buen nivel espectacular, obras basadas en magníficos efectos visuales, que la nueva tecnología computacional hace posible en grado sumo. Así pues, la industria se inclina por películas llenas de mitología, acción y amor como las que protagoniza el joven actor Logan Lerman en la saga cinematográfica de Percy Jackson¹².

¹² DE ESPAÑA 2009: 424-434.

2. APLICACIÓN DIDÁCTICA DEL CINE EN LAS AULAS DE SECUNDARIA

Desde que se han empezado a aplicar a la docencia las TICs, se ha repensado el papel de profesor en las aulas, se han tratado de buscar métodos pedagógicos más efectivos y más en consonancia con los tiempos actuales, y se han empleado nuevas formas de motivar a los alumnos, una de las herramientas que se ha propuesto utilizar es el cine. Se trata de aprovechar todas sus ventajas y tratar de minimizar sus debilidades. No hay ninguna duda de que el arte cinematográfico tiene un gran alcance y una fuerte influencia en el mundo actual, y de que su poder para fijar prototipos es inmenso¹³.

Las películas reúnen diversas cualidades, que las hacen especialmente adecuadas para su explotación didáctica, particularmente en las asignaturas de Humanidades¹⁴. Por un lado, forman parte de las TICs, cuyo uso es tan apreciado hoy en día por las autoridades académicas, pero también es verdad que conectan inmediatamente con un alumnado que ha crecido dentro de ellas. Por otro lado, dado que la sociedad de hoy en día y particularmente los jóvenes son tan eminentemente visuales, la imagen es el lenguaje que mejor entienden y les llega de forma más inmediata. Por ello su utilización en el aula facilita la asimilación de contenidos a los alumnos¹⁵ y ayuda a amenizar el aprendizaje, pues evidentemente las películas atraen también al espectador de corta edad.

Centrándonos ya específicamente en las materias de Griego y Latín, podemos afirmar además que el cine tiene la ventaja añadida de acercar a los jóvenes un mundo que les resulta muy lejano y poco comprensible, y de presentarlo ante sus ojos como una realidad tangible y viva. De hecho, gran parte de los conocimientos que tiene y la imagen que se ha forjado el gran público de Grecia y Roma antiguas proceden han salido de las películas.

La utilización del cine en las clases de Latín y Griego, especialmente en Secundaria y Bachillerato, está a la orden del día¹⁶. Para que todas las mencionadas ventajas que puede proporcionar el cine en la docencia se hagan efectivas en la realidad

¹³ Como afirma Lillo (1994: 7).

¹⁴ La bibliografía al respecto es ya muy numerosa, por ello citamos solo algunas obras españolas. Sobre la aplicación del cine en general a la docencia véanse, entre otros, PABLOS 1980, ROMANGUERA *ET AL.* 1989, TORRE 1996, COBO 2002, TORRE *ET AL.* 2005, RAPOSO 2009 o AROCENA 2016. Sobre su aplicación a las clases de determinadas asignaturas, véase para la Historia, FERNÁNDEZ SEBASTIÁN 1989, BREU 2012 y ESCRIBANO 2016, que también propone películas para las ciencias jurídicas; para las matemáticas, SORANDO 2014; para la filosofía, FERRER *ET AL.* 2006, etc.

¹⁵ ORTIZ – POSADAS 2013: 3 y 7.

¹⁶ Además de las otras obras citadas, véanse las actas de dos coloquios sobre el tema: CANO 1985 y DUPLA & IRIARTE 1990.

del aula, es muy importante que el uso de las películas se haga con sumo cuidado y que se acompañe de las respectivas guías de estudio, que facilitan su visión, comprensión y posterior estudio. Pues, en efecto, hay varios factores muy importantes que deben ser tenidos en cuenta a la hora de explotar didácticamente las películas de griegos y romanos: uno de ellos es que en su mayoría no han sido realizadas con la pretensión de conseguir la exactitud histórica. Por tal motivo el cine de tema histórico necesita un análisis crítico especial antes de presentárselo a los alumnos; de hecho, hay autores que consideran que las inexactitudes de este tipo de cine pueden provocar confusión en los estudiantes. Otro factor que puede causar perjuicios en la utilización didáctica de este tipo de material es que estas películas se hallan sometidas a un género determinado y están condicionadas por las características propias del mismo; en consecuencia, se debe conseguir que los alumnos conozcan y distingan tales tópicos, pero también que descubran las fuentes originales y se acerquen lo más posible a la realidad¹⁷. Además, también hay que tener en cuenta que las películas son en gran medida deudoras de la época en la que se filmaron y que, a veces, dicen más de tal momento que del mundo antiguo, así que el conseguir llevar al alumno desde sus imágenes a las fuentes antiguas resulta imprescindible. Si no se solventan tales deficiencias y servidumbres, estas perjudicarán la visión del mundo antiguo que adquiera un alumno que probablemente tiene su primer contacto con la Antigüedad mediante este medio audiovisual.

Las propuestas de uso didáctico de las películas de griegos y romanos que se han hecho hasta ahora en la bibliografía especializada son de dos tipos: por un lado, la proyección de filmes completos, bien sea uno solo, del que se realice un análisis y estudio en profundidad, bien un ciclo corto de películas para una Semana de Clásico¹⁸; por otro lado, la selección de pasajes de diversas películas que traten el tema que se quiere presentar a los alumnos (la mitología, la esclavitud, los espectáculos, un acontecimiento histórico, etc.)¹⁹.

Fernando Lillo es el autor que más ha trabajado este tema, sobre el que ha publicado varios trabajos. En ellos ofrece una serie de orientaciones didácticas que facilitan la organización que requiere la aplicación didáctica de una película. En primer lugar, señala que el docente debe ser consciente del trabajo personal que le espera y que debe establecer los objetivos que pretende que los alumnos consigan con la proyección

¹⁷ LILLO 1994: 8.

¹⁸ LILLO 1994: 11.

¹⁹ LILLO 1994: 2. Un claro ejemplo de esta segunda opción es la explotación didáctica de *Espartaco* de Kubrick mediante dos escenas que proponen la María Ortiz y Juan Luis Posadas (año)

teniendo en cuenta su edad y nivel de preparación, y sabiendo que lo que se persigue es más un análisis del contenido de la película que de la forma. Los objetivos que se proponga el docente a la hora de emplear el cine han de ser claros y tendentes a buscar de qué forma interpreta el cine el mundo clásico. Otro aspecto importante que se ha de tener muy en cuenta son el tiempo y los medios técnicos de los que se dispone. El tiempo es uno de los factores más importantes a la hora de desarrollar este tipo de actividad en el aula, pues la mayoría de las películas tienen un metraje largo, ya que no han sido pensadas para su exhibición en las clases, sino en la gran pantalla o en la televisión, y no queda otro remedio que fragmentarlas y proyectarlas distribuidas en varias sesiones, algo que es poco aconsejable, pero que a veces es la única forma de poder realizarlo²⁰. En lo que respecta a los medios técnicos, la proyección se habrá de realizar mediante aquellos de los que disponga el centro, aunque también es cierto que la mayoría de los Institutos o de los colegios ya poseen al menos una pantalla digital, lo cual facilita bastante la actividad.

Antes de que los alumnos vean la película, se propone que el docente realice una presentación breve y concisa de la misma, que debe incluir los siguientes elementos²¹:

1) Ambientación histórica: se trata de centrar la película en su época (año de filmación) y género correspondientes. Si es la primera vez que a los alumnos se les proyecta una cinta de griegos o romanos, conviene informarles sobre las características generales del género.

2) Ambientación artística: se trata de informarles brevemente sobre los datos técnicos más relevantes o más pertinentes, como director, actores, guión, música, productor...

3) Indicación de los puntos más interesantes, los que luego se comentarán en el posterior coloquio: se trata de destacar los elementos más interesantes de la película para que los alumnos fijen especialmente su atención en ellos cuando vean el filme. Se aconseja que estos centros de atención coincidan con los ejercicios que se les propongan y que sean además la base de la discusión oral o el trabajo escrito²².

El trabajo en la clase con la película puede hacerse de dos formas diferentes²³. Se puede optar por ofrecer a los alumnos antes del visionado del filme una serie de conocimientos previos sobre el tema que se esté tratando; entre ellos se incluirán la

²⁰LILLO 1994: 3.

²¹ LILLO 1994: 11-12 y 1997: 173-174.

²² LILLO 1994: 11 y 1997: 174.

²³ LILLO 1994: 11 y 1997: 173.

lectura de manuales de historia y el trabajo con las fuentes clásicas correspondientes así como la realización de los ejercicios propuestos. Con tales conocimientos en la mente, el alumno verá la cinta, con la que los irá contrastando. La segunda opción es que la visualización de la película se realice antes de ninguna otra actividad y que sea posteriormente cuando los alumnos realicen todo el trabajo sobre ella.

Tras la visualización de la película tendrá lugar un debate entre los alumnos y el profesor. Tal debate será dirigido por el profesor y se comentarán en él los puntos más interesantes destacados previamente. Si al alumno se le han proporcionado los conocimientos previos, se comparará el tratamiento que hace la película del tema con el que hacen las fuentes antiguas e incluso alguna novela histórica, si se ha utilizado previamente.

También propone Lillo que los alumnos realicen diversos ejercicios y actividades en relación con la película, que el profesor ha preparado previamente, y que llama “guía de la película”. Él ofrece como ejemplo diversas propuestas concretas para las cintas que examina²⁴. Entre ellas están el planteamiento de una serie de preguntas sobre la película en cuestión, que dirijan al alumno a que se fije en determinados aspectos del filme, la investigación o el estudio de determinados temas por parte del alumno, y la lectura de los textos clásicos relacionados, acompañados también de una serie de cuestiones que faciliten su análisis y comentario.

Por último, este autor hace hincapié en la importancia de que cada alumno realice un dossier personal sobre la película y las fuentes clásicas correspondientes, en el que incluya los datos obtenidos en la sesión de debate y en el trabajo personal realizado, pudiendo ser objeto de evaluación, si así se decide.

Fernando Lillo Redonet propone varias películas de griegos²⁵ y romanos²⁶ para utilizar en las aulas de Secundaria, con las que se puede entablar un debate con y entre los alumnos y hacerles investigar tanto en materias históricas como filológicas. Entre las de tema griego elige tres: *Hércules* de Pietro Francisci (1958), *Jasón y los Argonautas* de Don Chaffey (1963) y *Furia de Titanes* de Desmond Davis (1981), para el estudio del mundo del mito; otras tres para el tratamiento del ciclo homérico: *Helena de Troya* de Robert Wise (1956), *La guerra de Troya* de Giorgio Ferroni (1961) y el *Ulises* de Kirk Douglas y Silvana Mangano (1954), y finalmente otras tres sobre la historia de

²⁴ LILLO 1994: 31-99 y 1997: 43-168.

²⁵ LILLO 1997.

²⁶ LILLO 1994.

Grecia: *La batalla Maratón* de Jacques Tourneur y Mario Bava (1959), *El león de Esparta* de Rudolph Maté (1962) y *Alejandro Magno* de Robert Rossen (1956). Entre las de tema romano las propuestas son: *Rómulo y Remo* de Sergio Corbucci (1961) y *El coloso de Roma* de Giorgio Ferroni (1964) para el estudio de la Roma legendaria y primitiva, respectivamente; *Aníbal* de Carlo Ludovico Bragaglia y Edgar G. Ulmer (1959) como ilustración de las guerras púnicas en el cine; *Golfus de Roma* de Richard Lester (1966) para tratar la comedia paliata de Plauto; y las magníficas *Espartaco* de Stanley Kubrick (1960), y *Julio César* (1953) y *Cleopatra* (1962) de Joseph L. Mankiewicz para el estudio de la crisis de la república; así como *La caída del Imperio romano* de Anthony Mann (1964) para el de los últimos tiempos de Roma. A ellas suma la serie británica para televisión *Anno Domini* (1985), dirigida por Stuart Cooper, que presenta la vida de las primeras comunidades cristianas.

3. PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO

3.1. Presentación

Esta película tiene como protagonista a un nuevo héroe, Percy Jackson, que ha surgido en los últimos años dentro de la literatura juvenil fantástica y de temática mitológica grecolatina y que ha permitido al público juvenil de nuestro tiempo evadirse de la realidad y explotar la imaginación viviendo grandes aventuras.

Las novelas de este héroe, donde el mundo mitológico se yuxtapone al mundo presente, nacieron de la mano del escritor estadounidense Rick Riordan y se agrupan en dos sagas tituladas *Percy Jackson y los dioses del Olimpo* y *Los héroes del Olimpo*, cada una de ellas compuesta por cinco libros:

Percy Jackson y los dioses del Olimpo (Percy Jackson and the Greek Gods)

- *El ladrón del rayo* (The Lightning Thief), 2005.
- *El mar de los monstruos* (The Sea of Monsters), 2006.
- *La maldición del titán* (The Titan's Curse), 2007.
- *La batalla del laberinto* (The Battle of the Labyrinth), 2008.
- *El último héroe del Olimpo* (The Last Olympian), 2009.

Los héroes del Olimpo (The Heroes of Olympus)

- *El héroe perdido* (The Lost Hero), 2010.
- *El hijo de Neptuno* (The Son of Neptune), 2011.
- *La marca de Atenea* (The Mark of Athena), 2012.
- *La casa de Hades* (The House of Hades), 2013.
- *La sangre del Olimpo* (The Blood of Olympus), 2014.

Estas novelas de fantasía han alcanzado un gran éxito entre el público juvenil y es probable que buena parte de ese éxito se deba a la incorporación de seres mitológicos, especialmente de los dioses, en sus aventuras, que se desarrollan en el mundo contemporáneo, pues el mito permite y ayuda a los jóvenes, y particularmente a los niños, a examinar y comprender mejor el mundo que les rodea²⁷.

El autor ha confesado que el origen de la historia de este nuevo héroe surgió gracias a su hijo, a quien le encantaba escuchar los relatos sobre dioses y héroes que le contaba su padre antes de dormir. Sin embargo, en el momento en el que se le acababan

²⁷ CHECKAI: 2009: 7 y 10.

los mitos más conocidos, Rick Riordan daba rienda suelta a su imaginación inventando nuevas historias que tenían lugar en la actualidad y cuyo protagonista era el joven semidiós, Percy Jackson. Más tarde, por recomendación de su hijo, decidió poner por escrito aquellas magníficas historias, que tan gran acogida han tenido por parte del público adolescente, dándoles un formato de novela. Además, Riordan conoce bien a esta clase de lector por los quince años de su vida que ha dedicado a la enseñanza del inglés y de la historia en algunos Institutos de Estados Unidos, donde en todo momento trataba de motivar a sus alumnos hacia la lectura y la creación literaria²⁸.

3.2. Presupuestos narrativos de las sagas de Percy Jackson

Las dos sagas del joven semidiós parten, principalmente, de los siguientes presupuestos narrativos:

En la actualidad siguen existiendo los dioses, los héroes y los seres monstruosos de la mitología grecolatina, pero no son percibidos por las personas corrientes, puesto que una fuerza mística, en este caso la niebla, camufla su verdadero aspecto. Por otra parte, a pesar de que mantienen sus atributos y características tradicionales, las divinidades han tenido que adaptarse al mundo en el que vivimos y a los avances tecnológicos. Un ejemplo de adaptación lo vemos en el mensajero de los dioses, Hermes, al que las novelas presentan al frente de una importante empresa de mensajería y cuyo caduceo ha adoptado la forma de un *smartphone*.

Otro aspecto destacable es que la principal zona de actuación de todos estos seres mitológicos se localiza en Estados Unidos y no en la propia Grecia. Así el lugar de residencia de los dioses, el Olimpo, se identifica con el *Empire State Building*.

Además, los héroes, jóvenes nacidos de dioses y mortales, se conocen con el nombre de mestizos. Poseen unos poderes especiales relacionados con el ámbito de actuación del dios o la diosa del que descienden, y a menudo se ven envueltos en constantes peligros debido a la sangre que emanan, pues atrae a los monstruos. No obstante, para combatir estos peligros son entrenados por el centauro Quirón en el Campamento Mestizo, donde son adiestrados en todas las habilidades necesarias para ser grandes héroes.

²⁸ Información tomada de la página web de Rick Riordan: www.rickriordan.com (consultada en junio de 2017)

Como se observa, todas estas características que presentan ambas sagas responden a los cambios que se han producido en la historia del mundo occidental desde la época clásica hasta la actualidad²⁹.

3.3. Personajes principales

Percy Jackson: es un joven estadounidense, cuyo nombre en realidad es Perseo, con problemas de adaptación y aprendizaje, debido a que padece dislexia, y que tiene especial predilección por el agua. Su madre es una mujer llamada Sally Jackson y su padre es el dios griego Poseidón. Es, por tanto, un semidiós.

Grover Underwood: es un chico con muletas y el mejor amigo de Percy. En realidad se trata de un sátiro camuflado en el mundo real bajo tal apariencia. Tiene el encargo de encontrar y proteger a los mestizos, en este caso ha sido enviado por Poseidón para proteger a Percy de cualquier mal. Al igual que el resto de sátiros, Grover presenta un carácter festivo y un desmedido apetito sexual a lo largo de toda la película.

Annabeth Chase: es una hermosa y valiente joven hija de la diosa Atenea, que se entrena en el Campamento Mestizo, donde entró a la edad de 7 años. Al igual que su madre, Annabeth destaca por su gran inteligencia y su estrategia en la batalla.

Luke: es un semidiós hijo del mensajero de los dioses y dios del comercio, Hermes. Desde una edad temprana se entrena, al igual que el resto de mestizos, en el Campamento Mestizo. Se le considera uno de los principales antagonistas de la saga. Intenta, en vano, traicionar al Olimpo a causa del resentimiento que sentía hacia su padre, robando el poderoso rayo de Zeus con el fin de que se produjera una guerra entre los dioses olímpicos.

Quirón: es el profesor Brunner del Instituto al que acude Percy, cuya discapacidad le obliga a moverse en silla de ruedas. Bajo tal apariencia se esconde en el mundo humano el centauro Quirón, que es el director del Campamento mestizo y conoce la verdadera identidad de Percy antes que él mismo.

²⁹ LINARES 2015: 49.

3.4. La película

A día de hoy han sido dos las adaptaciones cinematográficas que se han hecho de las sagas de Rick Riordan. Concretamente se han adaptado las dos primeras novelas de la primera saga: *Percy Jackson y el ladrón del rayo*, estrenada el 12 de febrero de 2010 con una duración de 120 minutos, y *Percy Jackson y el mar de los monstruos*, llevada a la gran pantalla el 7 de agosto de 2013 y que dura aproximadamente una hora y 47 minutos. Ambas realizaciones cinematográficas, al igual que la mayoría de las películas, pertenecen al cine comercial, pues su objetivo principal es la obtención de beneficios en taquilla. Han sido producidas por el estudio y distribuidor estadounidense 20th Century Fox, que poco después de la publicación de la novela *El ladrón del rayo*, adquirió los derechos del libro para poder realizar una adaptación cinematográfica del mismo.

Podríamos clasificar esta película dentro del género del cine fantástico, pues en ella conviven lo real y lo fantástico, las criaturas de la mitología con las personas corrientes de carne y hueso. Asimismo, se inscribe en el cine de superhéroes tan de moda en la actualidad, puesto que sus protagonistas poseen poderes sobrehumanos de la misma manera que Superman, Spiderman o los cuatro fantásticos, por ejemplo, y el filme narra sus aventuras y sus enfrentamientos con su archienemigo con el fin de frustrar las graves amenazas que este lanza sobre él o sobre el mundo. Además, como en la primera película de la saga de cualquier otro superhéroe, también en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* se cuenta el origen de sus extraordinarios poderes. La única diferencia es que en este caso tales superpoderes provienen de su naturaleza de héroe de la mitología grecolatina, y que todos los personajes y seres que se relacionan con él, incluidos los antagonistas, proceden también de ese mundo.

El encargado de dirigir el proyecto fue el renombrado director de cine italo-estadounidense Chris Columbus, conocido por su trabajo como guionista en *Gremlins* (1984), como guionista y director de *Solo en casa*, la comedia más taquillera de todos los tiempos, o por su dirección de las dos primeras producciones cinematográficas de la saga de *Harry Potter*: *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) y *Harry Potter y la cámara secreta* (2002). Como compositor de la banda sonora se eligió al canadiense Christophe Beck, quien también ha puesto música a muchas otras películas como las comedias *La pantera rosa* (2006) o *Algo pasa en las Vegas* (2008), y la película de animación *Frozen* (2013). Además, se introdujeron varias canciones de renombre como

Highway to Hell del grupo ACDC, que suena en el momento en que Percy y sus amigos van camino del Inframundo, o *Poker Face* de Lady Gaga, que Grover baila en el escenario del casino Lotus.

Para el reparto del filme se decidió otorgar al joven Logan Lerman el papel protagonista del aventurero semidiós, hijo de Poseidón y la mortal Sally Jackson, que fue la actuación más importante de su carrera hasta ese momento. Para el papel de Annabeth Chase y el del sátiro Grover la productora se decantó, respectivamente, por Alexandra Daddario y Brandon T. Jackson, para los que también supusieron estos papeles un punto de inflexión en sus carreras cinematográficas. Por otra parte, el antagonista Luke, hijo de Hermes, fue representado por Jake Abel, también conocido por su participación en este filme. El personaje del dios de los mares está interpretado por el actor escocés Kevin McKidd, famoso principalmente por sus interpretaciones en la película *Trainspotting* (1996) y en las series de televisión *Roma* (2005-2007) y *Anatomía de Grey* (2008). Por último, cabe señalar que dos de las criaturas mitológicas que aparecen en el filme son representadas por renombrados actores: Uma Thurman, ganadora del Globo de Oro a la mejor actriz de reparto por *Pulp Fiction* (1994), quien se encarga de representar a la Gorgona Medusa, y Pierce Brosnan, el insolente y sarcástico James Bond, que interpreta al famoso instructor de héroes, el centauro Quirón.

3.4.1. Sinopsis argumental

Percy Jackson y su amigo Grover participan en una visita escolar a un museo dirigida por el profesor Brunner. Allí Percy es atacado por una Furia, enviada por Hades, que había adoptado la apariencia de su profesora sustituta y que buscaba el rayo de Zeus, pues alguien lo había robado. En ese momento comienza su aventura, puesto que el joven semidiós descubre quién es en realidad y la aventura que le estaba por llegar, pues si Zeus, quien tenía por culpable a su sobrino Percy, no recuperaba su rayo antes del cercano solsticio de verano habría una guerra entre todos los dioses del Olimpo.

Para que el joven semidiós estuviese a salvo, el profesor Brunner, quien en realidad es el centauro Quirón, ordena a Grover que vaya en busca de la madre de Percy para que los lleve al Campamento Mestizo, lugar de entrenamiento de todos los semidioses, donde los mortales no tienen acceso. De camino al campamento se les

presenta un gran problema puesto que de nuevo Hades les envía un monstruo, en este caso un minotauro que secuestra a la madre de Percy. Al llegar al campamento, conocen a la hermosa Annabeth, hija de Atenea, y a Luke, hijo del dios Hermes. El joven hijo de Poseidón empieza a conocerse, a aceptarse a sí mismo y a controlar sus poderes. A partir de ahí Percy se ve envuelto en una aventura contrarreloj para salvar a su madre y evitar que los dioses griegos se enzarcen en una guerra en medio de la América contemporánea.

Mientras se celebra una fiesta con fogata en el Campamento, Hades se aparece para comunicar a Percy que su madre aún sigue con vida y que, si desea salvarla, debe entregarle el rayo que le ha robado a su hermano Júpiter. En ese momento Percy decide ir al Hades para convencer al dios de que él no es el ladrón y pedirle que deje en libertad a su madre. Annabeth y Grover deciden acompañarle y ayudarlo. Gracias al hijo de Hermes, Luke, averiguan que, para poder acceder al inframundo, necesitan las tres perlas de Perséfone, que están dispersas por todo el país. Además, Luke les entregó un par de objetos que les serían de gran ayuda en la aventura: un escudo, unas zapatillas aladas y un mapa con el que poder encontrar las tres perlas necesarias para salir del Inframundo. Una se encuentra en el jardín de la tía Emme, que en realidad es Medusa, una de las tres Górgonas, cuya cabeza consigue cortar Percy y se la lleva en una bolsa. Otra perla se halla en una réplica del Partenón en Nashville (Tennessee, Estados Unidos), donde se enfrentan con éxito a la Hidra de Lerna. La última está en Las Vegas, en el casino "Lotus", donde llegan a perder la noción del tiempo a causa de los bocadillos con forma de la flor de loto, que les quitan la memoria.

Después de conseguir las perlas, se dirigen a la entrada del Hades, desde donde Caronte, tras recibir su pago, les guía. Una vez allí, Percy intenta hablar con Hades para convencerle de que él no ha robado el rayo de Zeus y le pide que libere a su madre. Hades cede y le enseña a su madre. Sin embargo, el joven semidiós corre hacia ella y lanza al suelo el escudo que Luke le entregó, lo que provocó su ruptura mostrándose lo que lleva dentro, el rayo de Zeus. Ante esto, el dios del Inframundo se enfurece y se dispone a entregar a las ánimas a Percy y a sus amigos. Sin embargo, Perséfone les salva y deciden marcharse de allí. Usan las perlas para ir directos al Olimpo, cuya entrada se halla en la terraza del Empire State. Al llegar allí, aparece Luke, el verdadero ladrón del rayo, quien preparó una trampa para Percy al entregarle el escudo donde había escondido el rayo con la esperanza de que Hades lo descubriera, como así ocurrió.

Comienzan a pelear y Luke le confiesa que se apoderó del rayo de Zeus porque quería destruir el Olimpo para vengarse de su padre. Sin embargo, Percy le derrota y llega a su destino unos segundos antes del solsticio de verano, haciendo entrega del rayo a su dueño. Una vez solucionado todo el conflicto, conoce a su padre en persona y comprende quién es él en realidad.

3.4.2. Comentario de los aspectos más relevantes de la película

Entre los elementos más destacados del legado clásico que incluye la película se han seleccionado, principalmente, tres episodios de la mitología grecolatina para trabajarlos en las clases con la ayuda de la guía didáctica que hemos preparado con el fin de que los alumnos los analicen de forma crítica y reflexiva.

Estos tres episodios, que corresponden con tres viajes realizados por tres personajes mitológicos muy populares, los ha recreado Rick Riordan en la novela que sirvió de base a la película tomando como hilo conductor un elemento salido de su propia imaginación, las tres perlas de Perséfone. Se podría decir que, a la hora de adaptar esos episodios mitológicos, el escritor ha sido bastante fiel al mito antiguo, pues las aventuras que refleja la película no distan demasiado de las narradas en la literatura clásica, aunque sí se unen elementos y acontecimientos de diversa procedencia.

Sobre los tres semidioses que se presentan en la película, se ha de decir que cada uno de ellos muestra una serie de características derivadas de la divinidad de la que descienden. Así Annabeth, hija de Atenea, es representada como una gran guerrera que posee mucha sabiduría, rasgos que, sin duda, son los más característicos de esta deidad. Por otra parte, según las fuentes clásicas Hermes actuaba como guía de los difuntos, ayudándolos a encontrar un camino hasta el inframundo; esto mismo se manifiesta en el comportamiento de su hijo Luke, pues es quien hace entrega a Percy y sus amigos de un mapa que indica el camino al Hades. Y, por último, el protagonista es un personaje misceláneo: como hijo de Poseidón tiene un inmenso poder sobre las aguas, pero al mismo tiempo vive algunas de las aventuras de Perseo, con quien presenta además una equivalencia onomástica, pero también otras de Heracles y de Odiseo.

Por lo tanto, el escritor ha conseguido crear un nuevo relato de aventuras en el que el protagonista hace un viaje formado por tres episodios que ha seleccionado de entre los que llevaron a cabo esas grandes figuras de la mitología, en concreto, el enfrentamiento de Perseo y la Gorgona Medusa, la lucha de Hércules contra la Hidra de

Lerna, y, por último, la aventura de Ulises en el país de los lotófagos. Para unir esos tres episodios ha inventado la historia de las tres perlas de Perséfone. Cabe señalar que, a diferencia de lo que ocurre con los dos primeros episodios, el dedicado a Ulises y los lotófagos no ha tenido tanta relevancia en la tradición, pues no ha sido objeto de tantos tratamientos diferentes como los otros dos y apenas ha pervivido. No obstante, podemos suponer que el autor lo ha introducido en la obra como instrumento para establecer una conexión entre Poseidón y su hijo, pues aquel se comunica telepáticamente con Percy para advertirle de los peligros que conlleva la ingesta de los bocadillos con forma de la flor de loto.

III. UNIDAD DIDÁCTICA Y MATERIALES

1. UNIDAD DIDÁCTICA: SUPERHÉROES GRECORROMANOS

1.1. Presentación

La presente unidad didáctica se ha realizado de acuerdo con la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*, que se rige conforme al *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el cual se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*.

Esta unidad forma parte de la asignatura de Latín de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria. Se impartirá durante el segundo trimestre y tendrá una duración aproximada de nueve sesiones. Para que el alumnado pueda desarrollar con éxito esta actividad y adquirir los conocimientos propuestos, es necesario que cuente con los siguientes conocimientos previos: las declinaciones, las formas personales activas del verbo, las principales preposiciones y los pronombres, todo ello impartido anteriormente en la asignatura, así como cierto dominio de la sintaxis castellana. Mediante esta unidad se pretende que el alumnado conozca los principales dioses de la mitología y, en especial, los héroes y sus aventuras más relevantes, que sea capaz de establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales, y que realice un repaso de los aspectos lingüísticos ya explicados. Además, a través de estos contenidos, trabajados desde el análisis, la reflexión y la comparación entre ambos mundos, el alumnado podrá reconocer e ilustrar la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura. Asimismo, se quiere poner al alumno en contacto con los textos antiguos, por lo que trabajará directamente con textos seleccionados de los autores clásicos en edición bilingüe realizando una lectura comprensiva y un análisis del contenido.

Así pues, en la presente Unidad Didáctica se han introducido tanto aspectos lingüísticos como culturales, pues constituyen dos realidades inseparables para adentrarse en el conocimiento de una civilización.

1.2. Objetivos didácticos

Conforme al *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos una serie de capacidades. De entre ellas, la presente unidad ayuda a desarrollar las siguientes:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos con sentido crítico. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y

mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Los objetivos concretos de la presente Unidad Didáctica parten de dos puntos fundamentales que son la mitología y el continuo incremento del conocimiento de la lengua latina. Estos objetivos generales determinan los objetivos concretos de aprendizajes básicos que el alumno debe alcanzar al finalizar esta unidad, que son los siguientes³⁰:

a) Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.*

b) Conocer los principales héroes de la mitología y sus hazañas.*

c) Reconocer la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura.*

d) Distinguir los elementos básicos de una oración simple.

e) Reconocer las principales preposiciones y conocer el sistema pronominal latino.*

f) Identificar las principales funciones que los casos latinos realizan en la oración y traducirlos al castellano de forma adecuada.*

g) Conjuguar a la perfección las formas verbales ya estudiadas y saber traducirlas al castellano.*

h) Aprender a afrontar y traducir textos en progresión.*

i) Leer los textos seleccionados de las fuentes clásicas con una pronunciación correcta.

³⁰Aquellos que se consideran más relevantes han sido marcados con el símbolo tipográfico *.

j) Realizar, mediante una lectura comprensiva, un análisis y comentario del contenido de los textos.*

1.3. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias

En la siguiente tabla se presentan algunos de los elementos del currículo que determinan el proceso de enseñanza-aprendizaje: los contenidos que se impartirán durante la Unidad Didáctica; los criterios de evaluación que se aplicarán a cada contenido, pues permiten la evaluación del aprendizaje; los estándares de aprendizaje, que son especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el alumnado debe saber y permiten definir los resultados del aprendizaje, y, por último, las competencias que el alumno desarrolla a la hora de aplicar cada contenido³¹.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias
Sistema de la lengua latina: elementos básicos			
La pronunciación.	Conocer y aplicar con corrección las normas básicas de pronunciación en latín.	Lee en voz alta textos latinos de cierta extensión con la pronunciación correcta.	Competencia en comunicación lingüística. Aprender a aprender.
Morfología			
Flexión de sustantivos, adjetivos, pronombres y verbos. Verbos: formas personales activas. Preposiciones más usuales.	1. Comprender el concepto de declinación y flexión verbal. 2. Conocer las declinaciones, encuadrar las palabras dentro de su declinación. Reconocer las principales preposiciones y conocer el sistema pronominal latino. 3. Conjuguar correctamente las formas verbales estudiadas.	1.1. Enuncia correctamente tipos de palabras en latín, distinguiéndolos a partir de su enunciado y clasificándolos según su categoría y declinación. 2.1. Declina palabras y sintagmas en concordancia aplicando correctamente cada palabra el paradigma de flexión correspondiente.	Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas.

³¹ Aquellos estándares que se consideran más relevantes en el proceso enseñanza-aprendizaje han sido marcados con el estilo de fuente negrita.

	<p>4. Identificar elementos morfológicos de la lengua latina que permitan el análisis y traducción de textos sencillos.</p>	<p>3.1. Identifica las distintas conjugaciones verbales latinas y clasifica los verbos según su conjugación a partir de su enunciado.</p> <p>3.2. Conoce e identifica las formas que componen el enunciado de los verbos de paradigmas regulares y reconoce a partir de estas los diferentes modelos de conjugación.</p> <p>3.3. Identifica correctamente las principales formas derivadas de cada uno de los temas verbales latinos: en voz activa el modo indicativo tanto del tema de presente como del tema de perfecto.</p> <p>4.1. Identifica y relaciona elementos morfológicos de la lengua latina para realizar el análisis y traducción de textos sencillos.</p>	
Sintaxis			
<p>Los casos latinos La concordancia La oración simple: oraciones atributivas y predicativas</p>	<p>1. Conocer y analizar las funciones de las palabras en la oración.</p> <p>2. Identificar las principales funciones que los casos latinos realizan en la oración y saber traducirlos a la lengua materna de forma adecuada.</p> <p>3. Reconocer y</p>	<p>1.1. Analiza morfológica y sintácticamente frases y textos adaptados, identificando correctamente las categorías gramaticales a las que pertenecen las diferentes palabras y explicando las funciones que realizan en el</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Aprender a aprender.</p> <p>Competencias sociales y cívicas.</p>

	<p>clasificar los tipos de oración simple.</p> <p>4. Identificar y relacionar elementos sintácticos de la lengua latina que permitan el análisis y traducción de textos sencillos.</p>	<p>contexto.</p> <p>2.1. Enumera correctamente los nombres de los casos que existen en la flexión nominal latina, explicando las principales funciones que realizan dentro de la oración e ilustrando con ejemplos la forma adecuada de traducirlos.</p> <p>3.1. Compara y clasifica diferentes tipos de oraciones simples identificando sus características.</p> <p>4.1. Identifica y relaciona elementos sintácticos de la lengua latina para realizar el análisis y traducción de textos sencillos.</p>	
Roma: historia, cultura y civilización			
<p>Mitología y religión. Pervivencia en la literatura y en las artes plásticas y visuales.</p>	<p>1. Conocer los principales dioses de la mitología.</p> <p>2. Conocer los dioses, mitos, héroes y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.</p>	<p>1.1. Identifica los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan y estableciendo relaciones entre los dioses más importantes.</p> <p>2.1. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, señalando las semejanzas y las principales diferencias que se observan entre ambos tratamientos.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Aprender a aprender.</p> <p>Competencias sociales y cívicas.</p> <p>Conciencia y expresiones culturales.</p>
Textos			

<p>Iniciación a las técnicas de traducción.</p> <p>Análisis morfológico y sintáctico.</p> <p>Lectura comprensiva de textos traducidos.</p>	<p>1. Aplicar conocimientos básicos de morfología y sintaxis para iniciarse en la interpretación y traducción de frases de dificultad creciente y textos adaptados.</p> <p>2. Realizar a través de una lectura comprensiva el análisis y comentario del contenido y la estructura de los textos clásicos traducidos.</p>	<p>1.1 Utiliza adecuadamente el análisis morfológico y sintáctico de frases de dificultad gradual para efectuar correctamente su traducción.</p> <p>2.1. Realiza comentarios sobre determinados aspectos mitológicos presentes en los textos seleccionados aplicando para ello los conocimientos adquiridos previamente en esta o en otras materias.</p> <p>2.2. Elabora mapas conceptuales y estructurales de los textos propuestos, localizando el tema principal y distinguiendo sus partes.</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Competencia digital.</p> <p>Aprender a aprender.</p> <p>Competencias sociales y cívicas.</p>
--	--	---	---

1.4. Metodología

En lo que respecta a la presente Unidad Didáctica, se utilizará una metodología enfocada al desarrollo de las competencias clave en lo relativo a la mitología, y, en lo correspondiente a los aspectos de la lengua, se empleará el método gramática-traducción. Además, se ha de indicar el papel que desempeñará tanto el profesor como el alumno a lo largo de la unidad. En un primer momento el docente será quien adopte un papel activo como facilitador de los contenidos, pero a medida que avancen las sesiones será el discente el que pase a tenerlo, siendo el profesor un orientador, un promotor y un facilitador del aprendizaje. El trabajo que realizarán los estudiantes será en su mayor parte individual, pero también grupal, lo que permitirá al docente revisar que los alumnos estén asimilando los conceptos y a la vez trabajando en equipo.

Para esta unidad se usarán diferentes recursos didácticos que ayudarán a que se logren los objetivos propuestos en la unidad y a que se desarrollen algunas de las

competencias previstas. Para la exposición de la información, la realización de actividades, la comprensión y el análisis de los textos se usarán las TICS (vídeos, *Powerpoint*, etc.), en el caso de que se tenga a disposición un aula con una pizarra tradicional, otra digital y un ordenador para poder proyectar. No obstante, el docente proporcionará a los discentes unos apuntes fotocopiados sobre los contenidos de mitología que se impartirán en dicha unidad. Por otra parte, mediante metodologías interactivas, se pondrán en práctica diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo como la conocida “1-2-4”, la cual consigue despertar su interés por la materia y potenciar el desarrollo de ciertas competencias promoviendo un aprendizaje activo. Para favorecer el trabajo cooperativo los alumnos, en ciertas ocasiones, se colocarán por grupos o por parejas, lo que permitirá al estudiante conocer sus propias habilidades y las de los demás ayudándose mutuamente y distribuyéndose las diferentes tareas adoptando cada uno un rol. Además, se emplearán aplicaciones como el *Kahoot* o *Plickers*, que permiten al profesor evaluar los conocimientos previos o el grado de comprensión de los conceptos explicados previamente.

Finalmente, para hacer más atractivos y cercanos a los alumnos los contenidos impartidos durante la Unidad Didáctica se proyectará en el aula la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo* y se la explotará didácticamente mediante una guía didáctica que permita trabajar sobre ella de forma reflexiva y crítica. Con la visualización y el trabajo sobre esta película se pretende que, por una parte, los alumnos afiancen todos los contenidos aprendidos en la Unidad Didáctica, pero también que conozcan la transformación y la pervivencia de la figura del héroe en nuestra cultura comparando los datos que ofrece el filme sobre cada episodio mitológico con la descripción de los grandes clásicos. Esta película, al ser tan cercana al público juvenil, permite captar su atención hacia el Mundo Antiguo, en especial hacia la mitología, lo cual hace más fácil la enseñanza de la lengua latina o griega, y más aún si se hace mediante textos cuyo tema principal sea la mitología, pues así les resulta más ameno el estudio tanto de aspectos lingüísticos como culturales.

1.5. Atención a la diversidad

En el desarrollo de esta Unidad Didáctica tendré en cuenta la atención a la diversidad para adaptar el aprendizaje de los alumnos a sus propias necesidades. Para

ello se intentará poner en práctica una serie de medidas como el planteamiento de actividades de refuerzo destinadas a aquellos alumnos cuyo ritmo de aprendizaje sea más lento o de ampliación en el caso de que haya discentes cuyo ritmo de aprendizaje sea más rápido, la propuesta de actividades de dificultad gradual que faciliten el avance, el desarrollo de la autonomía progresiva de los alumnos de manera individual y grupal, etc.

1.6. Temporalización

La duración de esta Unidad Didáctica, siempre y cuando las condiciones lo permitan, será de 9 sesiones de 50 minutos cada una, que se distribuirán de la siguiente manera:

- Primera sesión: Explicación teórica sobre los dioses olímpicos.
- Segunda sesión:
 1. Repaso de lo visto en la sesión previa mediante un *Kahoot*, que debe ser resuelto por equipos. <https://play.kahoot.it/#/?quizId=9c018f9a-4d0e-40ef-81cd-656cb70217f2>
 2. Exposición acerca del héroe Perseo a través de varias obras de arte, que se proyectarán mediante un *Power Point* y entrega de la ficha de actividades del héroe.
- Tercera sesión:
 1. Lectura grupal de las aventuras de Ulises con el fin de fomentar la comprensión lectora.
 2. Resolución de dudas que se les planteen a los estudiantes y entrega de la ficha de actividades del héroe.
- Cuarta sesión:
 1. Exposición, por parte de los alumnos, de la vida de Hércules y sus doce trabajos.
 2. Resolución de dudas y entrega de la ficha de actividades correspondiente.
- Quinta y sexta sesión: Corrección de todas las fichas de actividades entregadas previamente.
- Séptima y octava sesión: Proyección de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo* y entrega de la guía didáctica.

- Novena sesión: Corrección de la guía didáctica.

1.7. Secuenciación de actividades

Para el desarrollo de las actividades de esta Unidad Didáctica se llevarán a cabo diferentes actividades que principalmente pertenecen a los siguientes 5 bloques: conocimientos previos, motivación, desarrollo, refuerzo o ampliación y evaluación.

Como actividad de conocimientos previos y, a su vez, de desarrollo, se utilizará la aplicación *Kahoot*, que permite al profesor conocer y evaluar los conocimientos previos que posee el alumnado sobre los conceptos que se explicarán más adelante. También se realizarán actividades de refuerzo y ampliación en lo que respecta a los aspectos lingüísticos ya explicados anteriormente en la asignatura. Para ello se han seleccionado distintas frases y textos de una dificultad gradual, con el fin de facilitar el avance de los estudiantes, que los alumnos deberán analizar morfosintácticamente y traducir, así como responder a las cuestiones lingüísticas que se planteen al respecto. En lo que se refiere a los textos, he decidido anotarlos lo menos posible con el fin de que los discentes se acostumbren al uso del diccionario latín-español, aunque siempre con sumo cuidado, pues también se valorará que adquieran el vocabulario ya visto.

Por otra parte, se han seleccionado algunas actividades que pueden ser motivadoras para los estudiantes, tales como: la creación y edición de un video en el cual se explique un mito, y la lectura y análisis de un fragmento del comic *La Odisea*, entre otras, pero, sobre todo, la película *Percy Jackson y el ladrón del Rayo*, la cual tendrán que analizar mediante la guía didáctica que se les entregará tras la proyección de la misma.

Dentro de la guía didáctica del filme, la cual será evaluada por el profesor, se han creado diferentes tipos de actividades, la mayoría de ellas de desarrollo en las que el alumno debe ser capaz de responder a las preguntas que se le plantean acerca de determinados aspectos de la película o de analizarla con la ayuda de la lectura de textos adaptados que le permitan consolidar lo que han aprendido, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos reflejados en la película y los que presentan las fuentes clásicas, de manera que observe, se informe y reflexione acerca de la fidelidad que muestra el filme al relato que ofrecen los grandes clásicos de cada episodio mitológico.

Además, se presentan algunas actividades motivadoras en las que el discente debe hacer uso de internet, algo que sin duda le resulta más ameno y sencillo.

1.8. Evaluación

La evaluación de la presente Unidad Didáctica se realizará mediante una serie de instrumentos que le permitirán al profesor evaluar el progreso de sus alumnos. Todos los procedimientos de evaluación de los que se servirá el docente han sido programados a partir de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables recogidos en la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo* que conciernen a la presente Unidad Didáctica. El docente utilizará una serie de procedimientos que le permitirán obtener la información necesaria sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:

- Lista de control, por medio de la cual se anotará el interés, el esfuerzo, el trabajo diario, el grado de participación, la actitud, la asistencia a clase, etc.
- Prueba objetiva específica escrita y exposiciones orales
- Autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente, con las que los alumnos aprenderán a evaluarse a sí mismos, a sus compañeros de clase y a su profesor.
- Mapas mentales y libros de lectura que se emplearán durante todo el transcurso del proceso de enseñanza- aprendizaje.

En lo que respecta a la prueba escrita que tendrá lugar en la última sesión dedicada a esta unidad, se realizarán preguntas sobre todos los aspectos de ella. Para que el alumno sea conocedor del valor numérico que se le otorga a cada pregunta, la puntuación estará adjunta a cada una de ellas. La nota final de la prueba sobre los contenidos de la presente Unidad Didáctica tendrá que superar el mínimo, un cinco, para que los trabajos individuales y grupales puedan hacer media con el examen escrito. En caso contrario, aquellos alumnos que no hayan superado la prueba tendrán que volver a realizarla. El examen, que supondrá un 50 % de la evaluación final, constará de dos partes, la parte lingüística y la parte teórica. La primera parte consistirá en el análisis morfosintáctico y traducción de un texto, y contará el 50 % del total. La segunda parte, que sumará el otro 50 %, constará de cinco cuestiones, dos sobre los dioses olímpicos y tres específicas sobre los héroes.

Es importante señalar que a la hora de calificar la prueba escrita se tendrá en cuenta la correcta expresión en castellano del alumnado, tanto en lo que se refiere a la

corrección ortográfica como al buen uso de los signos de puntuación, llegando a penalizarse hasta 0,10 puntos por cada falta de ortografía.

Por su parte, la guía didáctica de la película, así como la participación en clase durante la elaboración de la misma, será corregida y evaluada por el docente llegando a sumar un total del 20 % de la evaluación final, y para ello deberá entregarse completada en su totalidad durante la última sesión dedicada a la presente Unidad Didáctica.

La calificación de la presente unidad didáctica se realizará de acuerdo con el siguiente baremo:

1. Prueba objetiva específica escrita: 50 % de la calificación final
2. Grado de interés, esfuerzo, actitud y participación: 10 %
3. Exposiciones orales: 10 %
4. Trabajo individual y grupal: 10 %
5. Guía didáctica de *Percy Jackson y el ladrón del rayo*: 20 %

Todo ello será acompañado de la rúbrica correspondiente a cada actividad, que se entregará al alumnado en el momento oportuno.

2. MATERIALES DE TRABAJO PARA LOS ALUMNOS

2.1. Apuntes

2.1.1. Introducción

Previamente a la visualización de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo* se hará que los alumnos conozcan y se familiaricen con los dioses y los héroes de la mitología grecorromana, concretamente con tres de ellos: Perseo, Ulises y Hércules. Para ello se les entregarán fotocopiados unos apuntes con la información básica sobre los dioses más importantes y los tres héroes que se van a estudiar. En tales apuntes se han tratado de resumir los puntos más importantes de la historia de esos tres héroes y de contarlos de la forma más clara y sencilla posible. Además, se ha acompañado el texto de algunas ilustraciones para hacerlo más atrayente e inteligible. Esta parte teórica se llevará a cabo de diferentes maneras con el fin de que los alumnos se sientan lo más atraídos y motivados posible en las primeras sesiones. En un primer momento será el profesor quien hable sobre los dioses olímpicos a los alumnos, a quienes se les habrá entregado previamente las fotocopias correspondientes. Después les plantará un *Kahoot* para realizar por equipos con el que comprobará si se han adquirido o no los conocimientos impartidos. En la siguiente sesión, dedicada al héroe Perseo, la teoría será explicada igualmente por el profesor y los alumnos podrán seguir la explicación mediante las fotocopias correspondientes y la proyección de un *PowerPoint* con imágenes de obras artísticas que representan diferentes escenas de las aventuras vividas por este héroe. Para el estudio de Ulises se realizará una lectura grupal de sus aventuras, que pretende al mismo tiempo fomentar la lectura. En lo que respecta a la teoría de Hércules, serán los estudiantes quienes tendrán que exponer oralmente los doce trabajos. Para ello se hará un sorteo mediante el cual se asignará uno de los doce Trabajos del héroe a cada uno de los alumnos, después estos dispondrán de aproximadamente diez minutos para la lectura y comprensión de la vida del héroe y del trabajo que les haya sido asignado. Posteriormente, se procederá, por orden de los Trabajos, a su exposición por parte del alumno correspondiente.

Antes de finalizar cada sesión dedicada a los héroes, en las que el profesor siempre explicará todo aquello que no entiendan los alumnos, se hará entrega de la ficha de actividades correspondiente a cada héroe como tarea para casa. Los alumnos tendrán que tenerlas realizadas para la quinta y sexta sesión, pues estas se dedicaran en su

totalidad a la corrección de las fichas y a la resolución de todas las dudas surgidas. En el caso de que no se dispusiese del tiempo necesario, el docente corregiría por su cuenta aquellos ejercicios que no hayan podido ser corregidos en el aula.

2.1.2. APUNTES

DIOSES OLÍMPICOS³²

Cronos: Descendiente divino, junto con el resto de sus hermanos, de Gea (la Tierra) y Urano (el Cielo). Por tanto, perteneció a la generación divina que precedió a Zeus y al resto de dioses olímpicos. Cronos derrocó a su padre Urano con la ayuda de su madre, pues mediante una hoz que ésta le proporcionó, le cercenó los testículos y gobernó durante la edad dorada, hasta que fue destronado por sus propios hijos, Zeus, Hades y Poseidón, y encerrado en el Tártaro. Cronos supo que estaba destinado a ser derrocado por uno de sus hijos, así que los iba devorando a medida que estos nacían. Sin embargo, cuando su esposa Rea estaba embarazada de su sexto hijo, huyó en secreto a Creta, donde dio a luz a Zeus; luego entregó a Cronos una piedra envuelta en pañales, que éste tragó enseguida creyendo que era su hijo. Cuando Zeus creció, hizo tomar a su padre una droga que le forzó a regurgitar al resto de sus hijos: Deméter, Hera, Hades, Hestia y Poseidón. Este titán, cuyo equivalente romano es Saturno, se solía representar con una hoz o guadaña.

Rea: Titánide hija de Urano y Gea. Asimismo, fue hermana y esposa de Cronos, de cuya unión nacieron los dioses Deméter, Hades, Hera, Hestia, Poseidón y Zeus. Estaba tan fuertemente asociada a Cibele, madre de los dioses, que en algunas obras de arte era representada en un carro tirado por dos leones. En lo que respecta a la mitología romana se la identificaba con Ops. Representa la fertilidad y su atributo más característico es la luna.

Hestia: Diosa del hogar y primera hija de Crono y Rea. Fue cortejada por Apolo y por Poseidón, pero obtuvo de Zeus la gracia de conservar eternamente su virginidad. Es objeto de culto en todas las casas y templos de cualquier dios. Esta divinidad permanece inmóvil en el Olimpo, por eso no desempeña ningún papel en las leyendas. En la mitología romana se la identifica con Vesta y su atributo más representativo es el fuego.

Deméter: Diosa de la tierra cultivada y de las mujeres. Pertenece a la generación de los Olímpicos junto con sus cinco hermanos. Es esencialmente la diosa del trigo. Se halla estrechamente vinculada a su hija Perséfone. El rapto de su hija explica el origen de las estaciones. Su equivalente romano es Ceres y su atributo la cornucopia.

³²GRIMAL 1981.

Poseidón: Es el dios que reina sobre el mar, los cursos de agua y los lagos. Hijo de Crono y Rea. Poseidón tuvo muchos hijos, entre ellos el caballo alado Pegaso, y fue protector de muchas ciudades helenas, aunque perdió el concurso por Atenas contra Atenea. Se le suele representar montado en un carro tirado por animales que son mitad caballo, mitad serpiente, y sosteniendo un tridente. Su equivalente romano es Neptuno.

Hera: La más grande de todas las diosas olímpicas. Se casó con su hermano Zeus. De dicha unión nacieron cuatro hijos, entre ellos Ares y Hefesto. Es la protectora de las mujeres casadas y se la representa como una mujer celosa, vengativa y violenta acompañada de su atributo más característico, el pavo real. Esta diosa interviene en un gran número de leyendas como el juicio de Paris o la *Eneida*. Su equivalente romano es Juno.

Hades: Dios de los Infiernos y de los muertos, e hijo de Crono y Rea. Junto con Zeus y Poseidón, es uno de los tres soberanos que se repartieron el imperio del Universo tras derrotar a los Titanes, correspondiéndole el Tártano. Es asistido por demonios que están bajo sus órdenes como Caronte, el barquero. A su lado reina Perséfone, tras ser raptada por él. Posee un casco que le permite ser invisible y un cuerno de la abundancia. Su símbolo es Cerbero, guardián de las puertas del Hades. Su equivalente romano es Plutón.

Zeus: Padre del día, por lo que se le considera el dios de la luz, del cielo sereno y del rayo. Su equivalente romano es Júpiter. Es el hijo menor de Rea y Cronos, a quien logró destronar derrotándolo en una lucha contra él y los titanes. Las uniones humanas y divinas de este dios dieron lugar a una gran descendencia. Es el padre de los dioses y de los mortales. Sus atributos son el águila, el cetro y el rayo.

Atenea: Hija de Metis y Zeus, de cuya cabeza nació tras un hachazo, por lo que se la considera la diosa de la sabiduría. Además, es una diosa guerrera. Solía ser elegida como protectora y patrona de las ciudades. Sus atributos eran la lanza, el casco y la égida, donde fijó la cabeza de la Gorgona, que le entregó por Perseo. Su animal favorito era la lechuza y su planta el olivo. En Roma es identificada con Minerva.

Hermes: Hijo de Zeus y Maya, la más joven de las Pléyades. Es el mensajero de los dioses, y dios del comercio y del robo. También velaba por los pastores y con frecuencia era representado llevando a hombros un cordero. Asimismo, estaba

encargado de acompañar al Tártaro a las almas de los difuntos. Se le representaba con sandalias aladas, cubriéndose la cabeza con un sombrero con alas y sujetando el caduceo, símbolo de sus funciones de heraldo divino. En la mitología romana se le denominaba Mercurio.

Dionisio: Dios de las fiestas, de las viñas, del vino y del delirio místico. Identificado en Roma con el antiguo dios itálico *Liber Pater*. Es hijo de Zeus y Semele. Pertenece a la segunda generación de los Olímpicos. Era festejado mediante procesiones. De estos cortejos se originaron las representaciones más regulares del teatro: la comedia, la tragedia y el drama satírico. Sus símbolos son la hiedra y la vid, plantas consagradas, y su equivalente romano es Baco.

Ártemis: Diosa de la caza eternamente joven y virgen. Es hija de Zeus y Leto, y hermana gemela de Apolo. Va armada de un arco que le permite cazar ciervos y luchar contra los hombres. A sus flechas se atribuyen las muertes repentinas, en especial las indoloras. Es la protectora de las Amazonas, guerreras y cazadoras como ella. Se la consagró un ciervo de cuernos de oro. Su símbolo más representativo es el arco y en Roma es identificada con Diana.

Apolo: Dios de las artes, la belleza y la música. Es hijo de Zeus y Leto, y hermano gemelo de Ártemis. Se le representa como un dios muy hermoso, alto, de rizos negros con reflejos azulados. Tuvo muchos amores con las ninfas y se enamoró locamente de una de ellas, Dafne, quien quiso escapar de él y, pidiéndoselo a su padre, se convirtió en laurel, planta consagrada a Apolo. Su atributo es la lira y su equivalente romano Febo.

Ares: Es el dios de la guerra e hijo de Zeus y de su hermana, Hera. Se le identifica con el dios itálico Marte. Por su valentía y por su carácter sanguinario y montaraz se le consagró el lobo y el buitre, aunque también el buey, los rebaños y los cerdos inmolados. Por eso también era el dios del cultivo y el protector del campo. Se le representa como un guerrero con armadura, casco y lanza. Su atributo es el escudo.

Hefesto: Dios del fuego, forjador de metales y protector de los herreros. Es hijo de Zeus y Hera, aunque a veces se dice que Hera lo engendró sola. Es un dios cojo porque Zeus, tras una disputa con él, lo lanzó fuera del Olimpo y estuvo cayendo por el espacio durante un día entero. En cambio, otra leyenda narra que el dios era cojo de nacimiento, y que su madre, avergonzada, lo arrojó desde lo alto del Olimpo. Su esposa es Afrodita,

quien no tardó en convertirse en amante de Ares. Sus símbolos son el martillo y las tenazas, y Vulcano es su equivalente romano.

Afrodita: Diosa de la belleza física y del amor, identificada en Roma con la antigua divinidad itálica Venus. Hay dos tradiciones diferentes sobre su nacimiento: o bien es considerada hija de Zeus y Dione, o bien de Urano, cuyos órganos sexuales, cortados por Cronos, cayeron al mar y engendraron a la diosa. Sus animales favoritos eran las palomas, que arrastraban su carro. Sus plantas eran la rosa y el mirto. Se la suele representar con una concha o una manzana.

HÉROES

Los héroes eran seres superiores a los hombres, pero inferiores a los dioses, que realizaron grandes hazañas. Tales hazañas se contaban formando parte de una serie de aventuras, que se agrupaban en ciclos míticos, tales como: el ciclo troyano, el ciclo de los argonautas y el ciclo de los doce trabajos de Hércules. Los héroes tuvieron que hacer frente a multitud de monstruos para salvar a la humanidad.

*Perseo*³³

El rey de Argos, Acrisio, estaba preocupado por la sucesión de su trono puesto que su hija, Dánae, carecía de hijos varones, así que acudió al oráculo para saber de qué forma conseguiría un descendiente varón. El oráculo le respondió que él jamás tendría un hijo, pero que su hija daría a luz a un niño, Perseo, que acabaría con la vida de su abuelo. Acrisio, por miedo a la predicción del oráculo, encerró a su hija en una cámara subterránea, pero Zeus, que se había enamorado de ella, entró en la cámara en forma de lluvia dorada a través de una grieta del techo. De esta unión nació un niño, Perseo.

Cierto día, a causa de un grito agudo revelador que el pequeño Perseo profirió mientras jugaba en la cámara, Acrisio se enteró de que era abuelo. Dánae intentó explicarle todo a su padre, pero éste, temeroso de la predicción del oráculo, se deshizo de ellos arrojándolos al mar en un cofre de madera. Los naufragos fueron recogidos por un viejo pescador de la isla de Sérifos llamado Dictis, quien los acogió en su casa, donde vivieron felices y ajenos al resto del mundo hasta que Perseo cumplió quince años.

En dicha isla vivía el tirano Polidectes, hermano de Dictis, que se enamoró de Dánae, pero no se atrevía a satisfacer su pasión porque Perseo velaba por su madre. Por ello fingió que iba a contraer matrimonio con otra mujer y solicitó a sus allegados que le ayudasen a reunir magníficos regalos para pedir la mano de su futura esposa. Perseo, pensando que el rey ya no tenía el mínimo interés por su madre, y dejándose llevar por la imprudencia y la precipitación propias de un adolescente, le dijo que sería capaz de entregarle la cabeza de la mismísima Medusa con tal de que dejara a su madre definitivamente en paz. El tirano, sin vacilación, aceptó satisfecho la propuesta del joven, quien después se dio cuenta de su error, pues debería enfrentarse con una de las

³³GRIMAL 1981: 425-427 y LILLO 2016: 19-25.

tres Gorgonas. Medusa era un horrible monstruo que tenía cabeza humana, serpientes silbantes por cabellos y una mirada que petrificaba a todo aquel, hombre o animal, en el que ella fijara sus penetrantes ojos.

Ante esta dificultad, Hermes y Atenea acudieron en ayuda de Perseo tras su imprudente promesa. El mensajero de los dioses le entregó una hoz, con la que, llegada la ocasión, podría decapitar a Medusa y Atenea, la diosa de la sabiduría, le dio un escudo brillante aconsejándole que no mirase a Medusa sino era a través de él. Así pertrechado fue al encuentro de las Grayas, hijas de Forcis, a las que arrebató el único diente y ojo que compartían y obligó a indicarle el camino que debía conducirle al lugar dónde se ocultaban las ninfas, de las que obtuvo unas sandalias aladas para desplazarse volando, un zurrón donde guardar la cabeza de la Gorgona y el casco de Hades, que volvía invisible a quien lo llevaba. Tras esto, Perseo se dirigió a la mansión de las tres Gorgonas y, usando como espejo el escudo de bronce que le había prestado la diosa de la guerra y sujetando con firmeza la hoz que le proporcionó Hermes, decapitó al monstruo. El héroe, sin dudarle ni un segundo, recogió al vuelo la cabeza y la introdujo rápidamente en el zurrón evitando a toda costa mirarla. De repente se dio cuenta de que del cuerpo sin vida de Medusa surgía un caballo alado, Pegaso, y un gigante que sería conocido como Crisaor. Pero Perseo apenas pudo admirar tranquilo el acontecimiento puesto que, tras el grito de Medusa al ser decapitada, sus hermanas despertaron y fueron en busca del asesino. El joven argivo no podía enfrentarse a ellas porque sería en vano a causa de su inmortalidad y, por eso, se colocó rápidamente el casco de Hades para volverse invisible y poder escapar de aquel lugar.

Mientras regresaba volando a su casa, Perseo divisó algo que le llamó especialmente la atención. Se trataba de una hermosa joven atada con cadenas a una roca cerca del mar, que estaba rodeada de una muchedumbre. Ante esto el héroe se sorprendió y quiso acercarse a ella para preguntar por su nombre y la razón de su encadenamiento. Al principio ella no se atrevía a hablar, pero, tras la insistencia del joven, por fin le respondió diciéndole que su nombre era Andrómeda, hija de Cefeo y Casiopea, reyes de Etiopía. Además, le informó de que a causa de la osadía de su madre, quien afirmó que su belleza y la de su hija estaban por encima de la de las Nereidas, una terrible inundación enviada por el dios del mar anegó su reino y un monstruo marino destruía todo lo que encontraba a su paso. Según un oráculo la única forma de que todo cesara era ofrecer a la joven como alimento para el monstruo.

El héroe, conmovido y enamorado de la joven, se asustó por la aparición repentina del monstruo y voló velozmente al lugar donde se encontraban los desconsolados padres de la muchacha. Allí les hizo prometer que, si él liberaba a Andrómeda de la bestia, le permitirían casarse con ella y llevársela a Grecia. Los progenitores accedieron de inmediato y al momento Perseo fue tras el monstruo y, agarrándose a un pico rocoso, esperó impaciente a la bestia y desde lo alto consiguió propiciarle el golpe mortal que acabó definitivamente con su vida.

Al día siguiente se celebró la boda, pero la llegada inesperada de Fineo, hermano de Cefeo, y de sus hombres provocó una pelea, puesto que Fineo estaba enfadado porque le habían prometido la mano de Andrómeda. Por eso tomó su lanza y la arrojó contra Perseo, pero falló el tiro. El héroe se levantó y huyó perseguido por Fineo y sus hombres, quienes lo acorralaron contra una pared. Sin embargo, la astucia del héroe le dio la victoria, pues sacando la cabeza de Medusa convirtió la carne de sus enemigos en piedra y Fineo quedó petrificado para toda la eternidad con un gesto de súplica.

Al volver a Sérifos junto con su esposa Andrómeda, Perseo se enteró de que Polidectes tenía la intención de acabar con la vida de su madre Dánae y del viejo pescador. El joven rápidamente se dirigió al palacio del tirano y le comunicó que le traía su regalo de bodas. En silencio vació su zurrón sacando la cabeza de la Gorgona, con la que petrificó a Polidectes y a todos sus cortesanos.

Después el héroe argivo entregó la cabeza del monstruo a la diosa de la sabiduría, quien la colocó en el centro de su escudo, y las armas mágicas a las ninfas por medio de Hermes. Por su parte, Acrisio, en cuanto supo de la llegada de su nieto, huyó a Larisa con la esperanza de que Perseo no le matara. No obstante, el joven fue a dicha ciudad para participar en unos juegos atléticos y, al efectuar el lanzamiento de disco, la fatalidad quiso que este se desviara y golpeará fuertemente a Acrisio causándole al momento la muerte.

*Ulises*³⁴

Ulises, hijo de Laertes y Anticlea, nació en Ítaca, una isla de la costa occidental de Grecia. Fue uno de los discípulos del centauro Quirón. Además, siendo joven se casó con Penélope, de cuyo matrimonio nació un hijo, Telémaco. Todo era felicidad hasta que, a causa del rapto de Helena, esposa del rey de Esparta Menelao, a manos de Paris, príncipe troyano hijo del rey Príamo, todos los griegos se unieron en una expedición conjunta contra Troya. Ulises, que no quería asistir porque sabía que no volvería a casa hasta pasados unos cuantos años, fingió estar loco para eludir la obligación de participar en la campaña. Palamedes, que había sido enviado para reclutarlo, tras ver la extraña actuación de Ulises al uncir un buey y un caballo al arado, descubrió su estratagema colocando a Telémaco delante del arado, lo que obligó a su padre a dejar de fingir. De tal forma consiguió que Ulises acudiera a reunirse con todos los jefes de los griegos. Poco tiempo después, el héroe se vengó de Palamedes, quien acabó siendo condenado a muerte por traidor.

Menelao y su hermano Agamenón le encargaron que convenciese a Aquiles de participar en la guerra. El joven se encontraba oculto en la isla de Esciros vestido con ropas de mujer. Ulises, haciendo uso de su astucia, llevó allí regalos, entre los que incluyó una lanza y un escudo; después hizo sonar una trompeta de guerra de manera que Aquiles creyese que atacaban enemigos y así se viera obligado a tomar las armas regaladas, descubriéndose como hombre. Y así fue, por lo que el joven guerrero no tuvo más remedio que asistir también a la guerra.

Durante la guerra de Troya ocurrieron innumerables sucesos como, por ejemplo, el estado de cólera en el que entró Aquiles tras enterarse de que Agamenón le había arrebatado a Briseida, o la muerte de Patroclo, el fiel amigo de Aquiles, a manos del troyano Héctor, que provocó el enfrentamiento entre los dos héroes más grandes de esta guerra, en el que Aquiles acabó con la vida de Héctor. Sin embargo, tras vencer Aquiles a la amazona Penthesilea y luego al etíope Memnón, Apolo, metamorfoseado en el troyano Paris, le lanzó una flecha que se clavó en su talón provocando la muerte del guerrero. En ese momento los ejércitos griegos pensaron que todo había acabado, que habían sido derrotados, pero el astuto Ulises ideó un plan, construir un enorme caballo de madera con el que poder entrar en la ciudad introducidos por los propios troyanos. Y

³⁴GRIMAL 1981: 527-534 y LILLO 2016: 99-108.

así fue. Ulises ordenó a los griegos que levantaran el campamento como si abandonaran Troya y dejaran allí el caballo, ellos debían ocultarse en la cercana isla de Ténedos hasta recibir la señal de vuelta. Después los troyanos divisaron el gran caballo, donde se escondían Ulises y sus compañeros, y dudaron si debían destruirlo o conservarlo como ofrenda a los dioses. Casandra, hija del rey Príamo, les advirtió en vano de que esa figura de madera causaría la perdición de la ciudad, pues Apolo la maldijo con que nadie jamás creyese una palabra suya. En cambio, Sinón, un soldado al que Ulises había instruido para que se dejara encontrar, convenció a los troyanos de que el caballo era una ofrenda para la diosa de la sabiduría. Además, Apolo acudió en ayuda del héroe astuto enviando dos enormes serpientes que acabaran con la vida del sacerdote Laocoonte y sus hijos, suceso que los troyanos interpretaron como un castigo divino por la osadía del sacerdote al arrojar una lanza contra el caballo de madera. Así pues, abrieron las puertas de las murallas e introdujeron la figura sagrada. Cuando llegó la noche y los troyanos dormían cansados por la celebración de la victoria, Ulises y los suyos salieron del caballo y abrieron las puertas de Troya para que pasara el resto del ejército. Fue una masacre, hicieron muchos prisioneros y se apoderaron de un gran botín para regresar victoriosos a sus hogares. Pero el regreso no fue nada fácil para Ulises.

Después de que el héroe zarpara con sus naves de Troya, llegó a Ísmaro, una ciudad donde habitaba la tribu de los cicones, y la conquistó y saqueó sin perdonar la vida a nadie salvo a Marón, un sacerdote de Apolo. Tras enfrentarse contra los cicones que habitaban en el interior de la ciudad, Ulises perdió seis hombres de cada uno de sus barcos, pero logró huir y continuar su viaje de regreso a casa. Más tarde arribó al país de los lotófagos y decidió enviar a algunos hombres a explorar aquella tierra desconocida, donde crecía un fruto exquisito llamado loto que provocaba en aquel que lo comiese el olvido de todo. Ulises al ver que sus hombres no regresaban fue en su búsqueda y tuvo que obligarlos a reembarcar para poner rumbo a casa.

La siguiente parada fue la tierra de los cíclopes. Sin saberlo, Ulises entró, junto con sus hombres, en la cueva donde vivía el temible cíclope Polifemo, que se encontraba cerca del mar. Cuando el gigante descubrió la inesperada visita, cerró la salida con una enorme piedra atrapando al héroe y a los suyos. El cíclope se comió como cena a varios de los compañeros de Ulises y después se tumbó a descansar. Mientras tanto, el rey de Ítaca concibió un plan para salir de allí con vida. Después de la comida Ulises ofreció a Polifemo vino de Marón, el cíclope lo aceptó y en seguida pidió

más; después preguntó a Ulises por su nombre, quien le dijo que se llamaba “Nadie”. Cuando el cíclope, borracho, se durmió, el héroe le perforó su único ojo con una estaca ardiendo y le dejó ciego. Al despertar, Polifemo llamó rápidamente a sus compañeros, a quienes contó que “Nadie” le había dejado ciego, por lo que entendieron que Polifemo se había vuelto loco. Al día siguiente, para poder salir de la cueva, Ulises ató a sus hombres y a sí mismo bajo el vientre de los carneros del cíclope, quien, mientras salían, los iba palpando uno a uno por encima, sin darse cuenta de que bajo el vientre estaban ellos. Ulises y sus hombres se alejaron corriendo rápidamente hacia las naves y, una vez a salvo allí, dijo al cíclope que su nombre era Ulises, rey de Ítaca. Polifemo elevó sus brazos al cielo y rogó a su padre, Poseidón, quien sería el causante de las futuras desdichas del héroe.

Pasado un tiempo, arribaron en la isla de Eolia, donde reinaba Eolo, quien entregó a Ulises un odre de cuero donde estaban encerrados los vientos. Después de nueve días de navegación, mientras Ulises dormía, sus compañeros desataron el odre pensando que en él había oro, y liberaron a los vientos, que hicieron retroceder a las naves. El héroe se presentó de nuevo ante Eolo con el fin de pedirle un viento favorable, pero éste se negó y le echó de la isla.

La siguiente parada fue la tierra de los lestrigones, gigantes antropófagos. Todas las naves anclaron en el puerto, pero Ulises decidió disponer la suya fuera. Después, mandó a algunos hombres que investigarían sobre quiénes vivían allí y se encontraron con la hija del rey, que los condujo hasta su padre, Antífates, quien, cogiendo a uno de ellos, lo devoró, y acto seguido comenzó a perseguir al resto. Los demás lestrigones hicieron lo mismo y destruyeron las naves del puerto. Por su parte, Ulises logró cortar el cable que sujetaba su nave y, en cuanto tuvo la ocasión, subió a ella y zarpó, pero el resto de los barcos sucumbieron junto con sus tripulantes.

Después de navegar por el ancho mar durante cierto tiempo, el héroe y los supervivientes de sus compañeros llegaron a una isla llamada Eea, donde habitaba la hechicera Circe. Ulises mandó a un grupo de sus hombres a inspeccionar la isla, dieron con la vivienda de la maga y se detuvieron ante la puerta al oír una hermosa voz que procedía del interior. Confiados entraron todos menos Euríloco y la hechicera les ofreció un brebaje mágico que les convirtió en cerdos. Euríloco, al observar el terrible acto, fue ante Ulises para informarle de lo sucedido y éste, de inmediato, fue para allá.

Sin embargo, durante el trayecto se le apareció Hermes y le entregó una planta llamada *moly* para que le protegiese de cualquier encantamiento de la hechicera. Cuando llegó a la morada de Circe, esta le dio de beber la misma pócima, pero Ulises rápidamente echó en ella la planta. Al ver Circe que el héroe no se transformaba en cerdo, se sorprendió y Ulises rápidamente la amenazó con su espada para que liberase a sus compañeros. Ella obedeció y, enamorada del héroe, le pidió que durmieran juntos y Ulises, haciendo caso a lo que el mensajero de los dioses le había dicho que sucedería, aceptó.

Pasó un año y allí seguían Ulises y sus compañeros, pero al cabo de ese tiempo el héroe empezó a sentir nostalgia por su tierra, pero, para regresar, debía consultar al adivino Tiresias que se encontraba en el Hades. Por eso el héroe se dirigió hasta los confines del Océano, donde vio a su madre Anticlea, a quien intentó abrazar tres veces en vano porque se le desvaneció entre los brazos, y a Aquiles, quien, muy a su pesar, reinaba entre los muertos. Después de esto, Ulises regresó a la morada de Circe y esta le advirtió de todos los peligros que le aguardaban.

El héroe y sus compañeros retomaron su camino y dieron con las sirenas, cuyo canto hechizaba a todos los hombres. Ulises quería escucharlo y por ello ordenó a sus hombres que le ataran al mástil de la nave y a ellos les taponó con cera los oídos de tal forma que consiguieron salir de allí sin daño. Dieron entonces con Escila, un horrible monstruo marino que habitaba junto a Caribdis en un paso marítimo, uno a cada lado del estrecho. Ulises, al intentar evitar al segundo, pasó junto a Escila, que acabó con la vida de seis de sus compañeros. Lograron salir de allí y fueron a parar a Trinacria, lugar donde pastan las vacas de Helios. Pasaron allí un mes, pero a causa del hambre los hombres de Ulises se comieron algunas vacas, por lo que el dios del sol, enfadado, acudió a Zeus, quien levantó una tempestad contra la nave que provocó la muerte de todos los compañeros de Ulises, pero él se salvó porque se había atado al mástil. La corriente le llevó hasta Caribdis, pero milagrosamente logró salir sano y fue a parar a la isla de Ogia, donde le recibió Calipso, hija de Atlante. Allí estuvo el héroe durante ocho años, pues Calipso intentó que éste olvidara su pasado ofreciéndole la inmortalidad, hasta que Hermes hizo que le dejara partir. Ulises construyó una balsa y se hizo a la mar, pero Poseidón destruyó su embarcación. Sin embargo, la deidad marina Ino le otorgó un velo inmortal que le permitió llegar a nado a la isla de los feacios, donde, tras un encuentro con la hija del rey Alcínoo, Nausícaa, y una acogida muy hospitalaria, logró una nave con la que por fin pudo llegar a Ítaca.

Una vez en su tierra, Ulises se percató de que todos le creían muerto y muchos pretendían casarse con su esposa Penélope, a quien obligaban a casarse con alguno de ellos después de que acabase de tejer la mortaja de Laertes, padre de Ulises. Durante tres años ella tejía de día, pero astutamente por la noche se dedicaba a destejer la labor realizada. Así fue hasta que la descubrieron.

Puesto que los pretendientes de Penélope eran muchos, Ulises se vio en la obligación de urdir un astuto plan. Se dio a conocer únicamente a sus siervos más fieles y a su hijo Telémaco. La esposa del héroe decidió que únicamente se casaría con aquel que fuera capaz de tensar el arco de su esposo y hacer pasar una flecha por el agujero de doce hachas. Ninguno de aquella multitud de pretendientes fue capaz de conseguirlo salvo Ulises disfrazado de mendigo. Rápidamente el héroe se despojó de aquellas ropas y se dispuso a disparar flechas contra todos los pretendientes dejándoles sin vida. Después de todo aquello, el héroe se dio a conocer a su dulce esposa y le describió la cámara nupcial para eliminar cualquier escrúpulo, quedándose por fin a su lado y al de su querido hijo.

*Hércules*³⁵

Es el héroe más célebre y popular de toda la mitología clásica. Por sus padres, Anfitrión y Alcmena, pertenece a la raza de los Perseidas y, a su vez, es de raza argiva, pues sus abuelos eran hijos de Perseo y Andrómeda. Hay tres grandes categorías de leyendas heracleas: las expediciones realizadas por el héroe al frente de ejércitos, el ciclo de los Doce Trabajos y las aventuras secundarias acontecidas durante la realización de los Trabajos.

Una noche Zeus, a quién le gustaba de vez en cuando metamorfosearse, decidió hacerlo en Anfitrión, un general que estaba volviendo de la guerra contra los tafios y cuya mujer, Alcmena, se encontraba sola en casa por la ausencia de su marido. Zeus, aprovechando la ocasión, engañó a Alcmena haciéndola creer que se trataba de su marido, para así pasar con ella una noche que duró como tres. A la mañana siguiente, Anfitrión regresó a casa y se quejó tras notar que su esposa lo acogía sin entusiasmo, a lo que ella respondió que él ya había venido la noche anterior y que habían yacido juntos durante esa larga y extendida noche. Intrigado por dicha respuesta, Anfitrión pidió consejo a un adivino ciego, quien le dijo que el mismísimo Zeus era quien la noche anterior se había acostado con su mujer. Al volver a casa, Anfitrión tomó a su esposa y yacieron juntos. Pasados varios meses Alcmena dio a luz dos preciosos bebés, uno de su marido, conocido como Íficles, y el otro del dios del rayo, que fue Heracles.

Sin embargo, Hera, furiosa por el nuevo engaño de su marido Zeus, fue hostil al joven semidiós durante toda su vida. Y por eso, Alcmena abandonó al recién nacido en una llanura, pero Atenea y Hera le encontraron y, debido a un acto de Heracles poco agradable para Hera, la diosa de la sabiduría decidió recogerle y llevarle de vuelta junto a su madre.

Cuando Heracles apenas tenía un año de edad, Hera, vengativa y celosa, introdujo dos enormes serpientes en el lecho del niño para que acabaran con su corta vida. Pero Heracles no se asustó y las agarró por el cuello dejándolas sin vida delante de su padre y de su madre. Saltaba a la vista que era hijo del dios más poderoso, pues medía aproximadamente dos metros de estatura, tenía unos ojos que brillaban como el fuego y nunca fallaba un disparo. El joven héroe recibió varios regalos de las deidades como, por ejemplo, la espada que le ofreció Hermes, el arco y flechas otorgadas por

³⁵GRIMAL 1981: 239-249 y LILLO 2016: 37-47.

Apolo, y un peplo por parte de Atenea, aunque sin duda su arma más característica es la maza que él mismo talló.

Siendo ya joven, Heracles meditaba profundamente sobre qué camino tomar para su futuro. Hasta que cierto día se le aparecieron dos bellas mujeres, la Virtud y la Felicidad, o como la llamaban sus amigos, la Maldad. Ambas intentaron persuadirle y darle argumentos a favor de elegir a una o a otra. Tras pensarlo detenidamente, el joven finalmente se decantó por la Virtud, quien le llevaría por el camino del trabajo y el tesón, y le prometió el éxito merecido a sus esfuerzos.

Cuando fue adulto, el héroe contrajo matrimonio con Mégara, la hija mayor del rey de Tebas, Creonte, con quien tuvo tres hijos. Sin embargo, Hera, que no podía soportar verlo feliz, decidió volverlo loco y como consecuencia Heracles acabó con la vida de sus tres hijos. Tras ser consciente de su terrible acto de locura, acudió al oráculo de Delfos, que le ordenó que fuese junto a Euristeo, rey de Micenas, con la finalidad de servirle realizando los diez trabajos que le encargara, pues, si así lo hacía, lograría la inmortalidad.

Primer trabajo: el león de Nemea

Una vez en Micenas, Euristeo le encargó el primer trabajo, que consistía en acabar con el león de Nemea. Heracles, provisto de su arco, sus flechas y su maza, aguardó a la bestia a la entrada de su cueva y cuando, antes del anochecer la fiera se aproximó a él, comenzaron a pelear. Tras intentar en vano acabar con la vida del león mediante varias flechas, el héroe agarró fuertemente a la bestia por el cuello y consiguió estrangularla hasta dejarla sin vida. Hércules, sirviéndose de las propias garras del león, consiguió arrancarle la piel, que, desde ese momento, llevaría siempre puesta para protegerse utilizando la cabeza de la fiera a modo de casco. Al volver a Micenas, llevó el león a Euristeo, quien, a causa del miedo, decidió encerrarse en una tinaja que había construido para salvaguardarse, y le mandó el segundo trabajo, no menos complicado y peligroso que el anterior, matar a la Hidra de Lerna.

Segundo trabajo: la Hidra de Lerna

Heracles viajó junto con su sobrino Yolao hasta el pantano de Lerna, donde se escondía el descomunal monstruo de nueve cabezas, ocho de ellas mortales y una, la del medio, inmortal. Tras obligar a la Hidra a salir de su enorme escondite, ambos

empezaron a luchar con ella, pero de repente un enorme cangrejo enviado por Hera mordió un pie al héroe, quien finalmente acabó con él, y la diosa lo colocó en el firmamento, siendo conocido como Cáncer. Cuando el héroe conseguía cercenar una de las cabezas de la Hidra, surgían otras dos más y, con el fin de evitar que retoñase cada cabeza cortada, pidió ayuda a su sobrino, quien incendió las cabezas para quemar la herida, imposibilitando así que la carne se reprodujese. Finalmente, Heracles consiguió cortar la cabeza inmortal y la enterró colocando encima una piedra. Antes de volver ante Euristeo, el semidiós abrió el cuerpo sin vida de la bestia y empapó sus flechas con la bilis del monstruo, que las cubrió de un poderoso veneno. Al llegar de nuevo a Micenas, el rey no quiso aceptar el trabajo puesto que Heracles había recibido la ayuda de su sobrino.

Tercer trabajo: el jabalí de Erimanto

En su tercer trabajo tuvo que traer vivo al jabalí del monte Erimanto. No le fue difícil conseguirlo, puesto que lo ahuyentó con gritos para que saliera de la maleza y le obligó a internarse en una zona de nieve espesa hasta fatigarlo. Así pudo atraparlo con un lazo y llevarlo de regreso a Micenas.

Cuarto trabajo: la cierva de Cerinia

Como cuarto trabajo le encomendó capturar y llevar ante él a la cierva de Cerinia que poseía cornamenta dorada y que se había consagrado a la diosa Artemisa. Durante un largo y pesado año, en el que el héroe demostró su paciencia, se dedicó a perseguir al veloz animal hasta que un buen día le lanzó una flecha justo en el instante en el que la cierva se disponía a cruzar el río Ladón, en Arcadia. Heracles cargó en sus hombros al animal y se dirigió a Micenas; en el camino se encontró con Apolo y Artemisa, quienes quisieron quitarle la cierva, pero el héroe les explicó que lo hizo por orden de Euristeo y la diosa, comprensiva, le autorizó a proseguir su camino con la cierva.

Quinto trabajo: las aves del lago Estinfalo

En el quinto trabajo Hércules debe acabar con una plaga de aves (según algunas tradiciones provistas de alas, picos y garras de cobre) que vivían en una densa selva junto al lago Estinfalo en la Arcadia y que estaban destruyendo los cultivos. Para obligarlas a salir de la espesura del bosque Hércules utilizó unas castañuelas

proporcionadas por Atenea y fabricadas por el dios herrero Hefesto; el ruido de este instrumento las asustó, por lo que emprendieron el vuelo alejándose de la protección de los árboles. Entonces Hércules pudo derribarlas fácilmente con sus flechas envenenadas.

Sexto trabajo: los establos del rey Augias

Este episodio tiene como protagonista a un rey de la Élida en el Peloponeso, llamado Augias. Éste disponía de establos con una gran cantidad de ovejas y cabras de su propiedad, pero su avaricia era tal que no quería gastarse dinero en la limpieza de los establos, por lo que los excrementos de los animales se amontonaban desde hacía años. Euristeo, queriendo doblegar y humillar a Hércules, le obligó a limpiarlos. El rey le prometió la décima parte de sus rebaños, si lograba limpiarlo todo. Hércules desvió el curso de los ríos Alfeo y Peneo, y lo dirigió hacia los establos limpiándolo así todo. El rey quiso incumplir el pacto hecho con Hércules, por lo que el héroe posteriormente inició una guerra contra él dándole muerte por su ofensa.

Séptimo trabajo: el toro de Creta

El toro, muy presente en la cultura micénica, forma parte del sexto de los trabajos. El animal fue un regalo hecho por Posidón al rey Minos, que debía sacrificarlo en su honor, pero el rey, al ver la belleza del toro, desobedeció las órdenes sacrificando otro menos hermoso, por lo que el dios se vengó volviendo furiosa a la bestia, y ésta arrasó todo cuanto encontraba a su paso. Euristeo encomendó a Hércules que le trajera el toro vivo. El héroe viajó a Creta y a su llegada solicitó ayuda al rey, pero éste se la negó, aunque le autorizó a que lo hiciera por sí mismo. Hércules logró capturar al toro y lo portó sobre sus hombros hasta Grecia. Euristeo quiso ofrecérselo a Hera a modo de regalo, pero ella se negó en redondo a aceptar un presente ofrecido en nombre del semidiós y lo dejó en libertad.

Octavo trabajo: las yeguas de Diomedes

En esta ocasión Euristeo le encomienda la misión de traerle las yeguas del rey Diomedes de Tracia, que se nutrían de carne humana. Para ello, Hércules mató al rey, lo descuartizó y se lo entregó a los animales para poder saciar su hambre, de esta manera le resultó mucho más sencillo apresarlos y conducirlos a Grecia.

Noveno trabajo: el cinturón de la reina Hipólita

La hija de Euristeo, Admeta, deseaba tener el cinturón de la reina de las Amazonas, Hipólita, regalado por el dios de la guerra Ares para que simbolizara el poder que ésta tenía sobre su pueblo. Hércules se dirigió junto con varios compañeros a Temiscira y le solicitó a la reina que se lo diera, quien se lo cedió gustosamente. Sin embargo la diosa Hera, enfurecida por la facilidad, se disfrazó de amazona y sembró una disputa entre los hombres de Hércules y las guerreras amazonas, que acabó con la vida de la reina a manos de Hércules.

Décimo trabajo: los bueyes de Geriones

Euristeo pidió a Hércules que le trajera las inmensas manadas de bueyes pertenecientes a Geriones, que pacían en la isla de Eritrea bajo el cuidado de Euritión y su monstruoso perro Ortro. Hércules, después de atravesar el desierto de Libia y el Océano gracias a la copa proporcionada por el dios Helio, llegó a la zona donde se encontraban los animales. Para hacerse con ellos, el héroe tuvo que matar tanto al boyero como a Ortro, pero el pastor que custodiaba el rebaño del dios Hades estaba cerca y avisó a Geriones de lo ocurrido, quien en vano atacó a Hércules, pues enseguida cayó bajo las flechas del héroe.

Undécimo trabajo: el can Cerbero

Este ser mitológico era un perro de tres cabezas que custodiaba las puertas del inframundo, donde residían las almas de los muertos. Se encargaba de que no entraran los vivos ni pudieran salir los muertos. Euristeo ordenó a Hércules que le trajera el can, sabiendo de antemano que nadie podía salir del infierno. Para esta empresa Zeus pidió a Hermes, conductor de las almas, que acompañara a su hijo. Hércules, por su parte, se inició previamente en los misterios de Éleusis, donde se creía que estaba la puerta de entrada a los infiernos. Cuando llegó, se encontró con Teseo encadenado. Hércules, con permiso de Perséfone, le liberó de sus cadenas y emprendió el camino. Cuando estuvo frente al dios Hades, le pidió autorización para llevarse a Cerbero, pero Hades le instó a que fuera él mismo quién redujera a la bestia sin recurrir a sus armas habituales, y así lo hizo. Con sus enormes brazos, Hércules sometió al animal y se lo llevó a Euristeo, quien, asustado, obligó a Hércules a que se deshiciera de él. Finalmente, el héroe lo devolvió a su dueño, Hades.

Duodécimo trabajo: las manzanas de oro de las Hespérides

Cuando la diosa Hera se casó con Zeus, Gea les ofreció como presente nupcial unas manzanas de oro, que Hera plantó en su jardín y custodiaban las Hespérides, tres ninfas del atardecer, con la ayuda de un dragón inmortal de cien cabezas. Euristeo encargó a Hércules que cogiera dichos frutos. Para ello el semidiós tuvo que vagabundear por diferentes lugares del mundo haciendo uso de la copa de Helio con el fin de localizar el jardín. En una de las incursiones, concretamente durante la ascensión del Cáucaso, liberó a Prometeo de su cautiverio y éste como recompensa le aconsejó que encontrara al Titán Atlas, que era quién soportaba el peso de la Tierra, y le encomendara coger las manzanas.

Hércules llegó a la región de los Hiperbóreos, donde encontró a Atlas. Para convencerle, le dijo que él mismo sostendría el mundo aliviándole de la pesada carga mientras Atlas iba a coger las manzanas. Atlas aceptó y volvió con las manzanas en sus manos, pero dijo a Hércules que él mismo llevaría los frutos a Euristeo. El héroe, viendo que sería condenado a cargar con la Tierra sobre sus hombros, engañó de nuevo al Atlante, pidiéndole por favor que sostuviera un momento la bóveda celeste mientras se colocaba una almohada en los hombros. Atlas cayó en la trampa y Hércules aprovechó para huir con las manzanas. Finalmente, como Euristeo no sabía qué hacer con éstas, fueron devueltas al jardín.

Hércules murió en el fuego de una pira que él mismo ordenó preparar para poner fin a los dolores que sufría debido a que la túnica que encargó para vestir durante un sacrificio a Zeus fue impregnada de un veneno, que con el calor se adhería a la piel y la atacaba. Al no poder desprenderse de ella y debido al dolor provocado por el veneno, se hizo prender. Entonces Zeus recogió su alma y la llevó al Olimpo convirtiéndolo en dios.

El culto a Hércules está presente en todas las zonas que presumiblemente recorrió en sus numerosas hazañas. Ejemplo de ello es Agrigento, en la isla de Sicilia, donde se localiza un templo dórico en su honor.

2.2. Fichas de actividades

2.2.1 Introducción

Serán entregadas después de haber sido presentada en el aula la teoría de cada héroe. En primer lugar se darán al alumnado las actividades de Perseo, después las de Ulises y, por último, los ejercicios del semidiós, Hércules.

Estas fichas de actividades están planteadas como trabajo individual para realizar en casa. No obstante, siempre que se dispongan de unos minutos sobrantes al finalizar cada sesión de los héroes, los alumnos podrán aprovechar este tiempo para ir avanzando o para preguntar al profesor las dudas que se les planteen sobre ellas.

Todas las fichas incluyen un bloque de lingüística, donde se han incluido una serie de frases latinas que el alumno debe analizar morfosintácticamente y traducir. Tales frases son cada vez más complejas a medida que avanzan las sesiones. Estos ejercicios conseguirán que el alumno vaya adquiriendo y consolidando los aspectos lingüísticos impartidos hasta el momento. El resto de ejercicios son de dificultad y tipo muy similares en las tres fichas. La mayoría de ellos sirven para comprobar si el discente ha entendido la teoría en su totalidad. Se trata de ejercicios en los que hay que realizar un resumen, responder a una serie de preguntas planteadas, etc. Pero además se ha incluido otro tipo de actividades que se considera que pueden resultar al alumnado más atractivas como la búsqueda de información en la web, la realización de un comentario de texto en grupo a través de la técnica cooperativa 1-2-4, etc.

2.2.2. FICHAS

FICHA DE ACTIVIDADES: PERSEO

1. Responde a las siguientes preguntas

1.- ¿Qué parentesco unía a Dánae con Perseo?

2.- ¿Por qué el rey de Argos los encerró en un baúl y los hizo arrojar al mar?

3.- ¿En que se transformó Zeus para tener relaciones con Dánae? ¿Por qué se transformó para tal hecho?

4.- Perseo es un héroe ¿Qué hazañas tuvo que realizar para salvar a su madre?

5.- ¿Por qué debe Perseo ir en busca de la Gorgona?

6.- ¿Qué aspecto tiene Medusa?

7.- ¿Qué objetos le ofrecen los dioses a Perseo para poder enfrentarse con la Gorgona?

8.- ¿Cómo consiguió acabar Perseo con Medusa?

9.- ¿Qué dos personajes nacieron de la sangre del cuerpo sin vida de Medusa?

10.- En el viaje de regreso, Perseo se ve envuelto en otra aventura ¿De qué se trata?

11.- ¿Por qué fue Andrómeda atada a una roca?

12.- ¿Cómo consiguió Perseo rescatar a Andrómeda?

13.- ¿Qué hizo Perseo con la cabeza de Medusa, una vez que llegó a la isla de Serifos?

14.- ¿Se cumplió lo que dijo el oráculo con respecto a Acrisio y Perseo, y el destino que unía a ambos? Justifica tu respuesta.

15.- Explica de qué forma murió Acrisio.

2. Busca imágenes de las siguientes constelaciones y explica el personaje que hay detrás de cada una de ellas:

Andrómeda

Pegaso

Perseidas

Grayas

3. Analiza morfológica y sintácticamente las siguientes oraciones y tradúcelas:

- *Medusa Gorgona est.*
- *Filius eius Pegasus est, is equus alatus erat.*
- *Perseus ei caput secuit.*
- *Gorgoneum crinem turpes mutavit in hydros.*
- *Mercurius huic adulescenti falcem dedit et Minerva ei scutum donavit.*

4. En griego Μῆδουσα significa “guardiana, protectora”, probablemente del verbo μέδω, “guardar, proteger”. Escribe al menos tres palabras que posean esta misma raíz.

5. Declina las siguientes palabras de forma correcta: *scutum-i, hydrus-i, caput-itis* y *filius-i*.

FICHA ACTIVIDADES: ULISES

1. Realiza un comentario personal del poema que tienes a continuación y busca información acerca del autor. En clase se hará la técnica 1-2-4 con este ejercicio para que los alumnos pongáis en común vuestras ideas sobre el texto.

El griego vencedor que tantos años
vio contra sí constante la fortuna;
el que pudo, sagaz, de la importuna
Circe vencer los mágicos engaños;

El que en nuevas regiones y en extraños
mares temer no supo vez alguna;
el que bajando a la infernal laguna
libre volvió de los eternos daños,

Los ojos cubre y cierra los oídos
de las Sirenas a la vista y canto
y se manda ligar a un mástil duro.

Y negando al objeto los sentidos,
la engañosa belleza y fuerte encanto
huyendo vence, y corta el mar seguro.

Juan de Arquijo

2. Con la ayuda del diccionario realiza un análisis morfológico y sintáctico de las siguientes frases y tradúcelas³⁶:

- Cicones multos Graecos interfecerunt et Ulixes ab eorum finibus cum ceteris
comitibus fugit.

³⁶ Oraciones tomadas de http://culturaclasica.com/textos/aventuras_ulises.htm.

- Ulixes tres comites ad Lotophagos, eius regionis incolas, misit.

- Polyphemus sex Ulixis comites in antro suo interfecit et voravit.

- Callidus Ulixes sub ovibus comites alligat et hae prima luce ex antro exierunt.

- Ulixes solus hominum sine periculo Sirenes audivit. Earum pulchra vox nautas delectabat eosque in mare trahebat.

- Ulixes arcum manu cepit eumque facile contendit.

3. Declina en primer lugar *comes- comitis, periculum-i* y después *pulchra vox*.

	<i>comes- comitis</i>		<i>periculum,-i</i>		<i>pulchra vox</i>	
	Sing.	Pl.	Sing.	Pl.	Sing.	Pl.
Nom.						
Voc.						
Ac.						
Gen.						
Dat.						
Abl.						

4. Conjuga el pretérito pluscuamperfecto de indicativo de la voz activa de los verbos *interficio,-ere, interfeci, interfectum* y *exeo, -ire, exii, exitum*. A continuación forma los tiempos de indicativo del tema de presente de los siguientes verbos: *mitto,-ere, misi, missum*; *fugio,-ere, fugi, fugitum* y *traho,-ere, traxit, tractum*.

Pretérito pluscuamperfecto de indicativo (Voz activa)			
<i>interfici,-ere, interfeci, interfectum</i>		<i>exeo,-ire, exii, exitum</i>	
Sing.	Pl.	Sing.	Pl.

Tiempos del tema de presente (Modo indicativo / Voz activa)							
		<i>mitto,-ere, misi, missum</i>		<i>fugio,-ere, fugi, fugitum</i>		<i>traho,-ere, traxit, tractum</i>	
		Sing.	Pl.	Sing.	Pl.	Sing.	Pl.
Presente							
	Preterito imperfecto						
		Futuro imperfecto					

4. Señala el resultado castellano y explica al menos dos cambios fonéticos en la evolución de las siguientes palabras latinas: *ovis,-is* y *arcus,-us*. Después enumera al menos tres palabras del castellano que posean la misma raíz latina que esas palabras.

5. Lee el fragmento seleccionado del cómic *La Odisea* de la colección Clásicos ilustrados Marvel y responde a las preguntas.



1. Según cuenta Homero en su obra *La Odisea*, ¿qué sucede a continuación?

2. ¿Quién habita en esa enorme cueva y qué hizo cuando se enteró de la llegada de Ulises y sus hombres a su humilde morada?

3. ¿Quiénes son los padres de Polifemo? ¿Sabrías decir algo acerca de su padre?

4. ¿Cómo consiguió el héroe dejar ciego al cíclope?

5. ¿A dónde fueron a parar Ulises y sus compañeros antes de llegar a la tierra de los cíclopes?

6. Ulises tuvo que enfrentarse con Polifemo en una de sus muchas paradas, pero ¿sabrías decir con qué otros monstruos luchó?

FICHA DE ACTIVIDADES: HÉRCULES

1. Explica con tus palabras los siguientes trabajos de Hércules³⁷.







2. Imagina que ahora tú eres Euristeo, ¿qué otra prueba le encargarías a Hércules?

³⁷ Imágenes tomadas de <https://www.educaixa.com/-/los-doce-trabajos-de-heracles> (consultado en junio)



4. Con ayuda del diccionario realiza un análisis morfológico y sintáctico de los siguientes textos, y tradúcelos. A continuación, responde a las preguntas planteadas³⁸.

Nacimiento de Hércules

Iuno dea duos saevos serpentes *in** Herculem misit. Sed is, parvis sed validis manibus,

immania monstra statim suffocavit. Hercules omnes terras immanibus monstris liberavit

atque ita insignem gloriam sibi comparavit. His magnis laboribus Iunonis iram placavit.

*La preposición *in* con acusativo no solo indica dirección, sino que, entre otras cosas, puede indicar hostilidad como aquí, donde debe traducirse por “contra”.

³⁸ Textos y cuestiones tomados del siguiente enlace:
<http://ies.juancarlosprimero.ciempozuelos.educa.madrid.org/departamentos/lat/recursos/lat1/unidad10.pdf>

CUESTIONES:

1. Declina en plural *monstrum immane* y *gloria insignis*.

	<i>monstrum immane</i>	<i>gloria insignis</i>
	Pl.	Pl.
Nom.		
Voc.		
Ac.		
Gen.		
Dat.		
Abl.		

2. Forma el adverbio correspondiente de *parvus, -a, -um* y de *immanis, -e*.

3. Conjuga el pretérito perfecto y el futuro perfecto de indicativo en voz activa de los verbos *mitto, -ere, misi, missum* y *suffoco, -are, -avi, -atum*.

Pretérito perfecto de indicativo (Voz activa)			
<i>mitto, -ere, misi, missum</i>		<i>suffoco, -are, -avi, -atum</i>	
Sing.	Pl.	Sing.	Pl.
Futuro perfecto de indicativo (Voz activa)			
<i>mitto, -ere, misi, missum</i>		<i>suffoco, -are, -avi, -atum</i>	
Sing.	Pl.	Sing.	Pl.

4. Escribe al menos tres palabras en castellano que posean la misma raíz de *parvus, -a, -um*. Haz lo mismo con *labor, -oris*.

Cerbero

Postremo¹ ad inferos descendit, ubi Acherontem² flumen in Charontis nave traiecit. Ibi non solum Theseum, amicum suum, liberavit, sed etiam ferocem canem Cerberum comprehendit atque luce³ eum secum traxit. Post is canem in inferos reduxit.

¹Adverbio: “finalmente, en último lugar”. ²*Acheron, -ontis* (m): Aqueronte. ³*Luce o luci* (abl.): “a la luz del día”.

CUESTIONES

1. Declina en singular *ferox canis Cerberus*.

Nom.	
Voc.	
Ac.	
Gen.	
Dat.	
Abl.	

2. Conjuga el imperfecto y el futuro imperfecto de indicativo en voz activa de los verbos *traho, -ere, traxi, tractum* y *reduco, -ere, reduci, reductum*.

Tiempos del tema de presente (Modo indicativo / Voz activa)					
		<i>traho,-ere, traxi, tractum</i>		<i>reduco,-ere, reduci, reductum</i>	
		Sing.	Pl.	Sing.	Pl.
Preterito imperfecto					
Futuro imperfecto					

3. Forma el adverbio del adjetivo *ferox, ferocis*.

4. Señala el resultado castellano de las siguientes palabras e indica y explica al menos dos cambios fonéticos sufridos en su evolución: *amicum* y *lucem*. Después enumera al menos tres palabras castellanas que posean la misma raíz que las latinas.

2.3. Guía didáctica de *Percy Jackson y el ladrón del rayo*

2.3.1. Introducción

Se ha elegido esta película, no solo por su reciente estreno, sino porque está llena de mitología, acción y amor, y eso hace que su cercanía al público juvenil sea evidente, lo cual creemos que va a facilitar considerablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como ya se ha dicho anteriormente, entre los elementos más destacados del legado clásico que incluye la película se han seleccionado, principalmente, tres episodios de la mitología grecolatina que serán trabajados por los alumnos con la ayuda de la guía didáctica que se ha preparado para ello. Antes de empezar a trabajar la guía didáctica se proyectará en el aula el filme propuesto. Como los alumnos ya han estudiado previamente a los dioses principales y a los tres héroes seleccionados, el profesor les indicará que durante el visionado de la película tomen nota de todos aquellos elementos mitológicos que vayan observando, pues así se les facilitará la realización de la guía. Una vez finalizada la película, se hará entrega de la guía didáctica. Los alumnos dispondrán de una sesión para realizar todos los ejercicios de dicha guía. Si hay alguno que no lo haya acabado, tendrá que hacerlo como tarea para casa, pues en la siguiente sesión de clase se corregirá.

La guía didáctica que hemos preparado cuenta con diversos tipos de ejercicios. En primer lugar se ofrece una tabla con la ficha técnica de la película y se pide al alumno que realice, con sus propias palabras, un resumen del filme y que indique el tema del mismo. A continuación se presentan unas actividades que giran en torno a cada uno de los personajes de la película que consideramos más relevantes; en ellas el estudiante debe ser capaz de responder una serie de preguntas. Con esto el docente se asegura de que se han comprendido y asentado todos los conceptos vistos hasta el momento. El siguiente apartado está dedicado a dos escenas mitológicas que no se han incluido en los apuntes y sobre las que no se ha realizado una explicación previa: por un lado, Teseo y el Minotauro y, por otro, el rapto de Perséfone. Ambas deben de ser analizadas por los alumnos a través de los ejercicios que se le plantean en la guía; para ello deben buscar información en la web y responder a una serie de preguntas. También se les proporciona el apoyo de varios textos de las fuentes clásicas que tratan el tema, que se les entregan en versión original y en traducción al castellano. Después de esto el trabajo se centra en todo lo relacionado con los tres episodios mitológicos más

relevantes que presenta la película. Para ello el alumno tiene a su disposición una serie de textos tomados de los grandes autores clásicos en edición bilingüe, de los que tendrá que realizar una lectura comprensiva y un análisis de su contenido, para posteriormente realizar los ejercicios. Con esto se pretende que el alumno, trabajando de forma crítica y reflexiva, analice y compare lo que presenta la película con lo que cuentan los autores clásicos. Por último, los estudiantes realizarán una valoración crítica de la película.

2.3.2. Guía didáctica

PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO

ANÁLISIS

1. Ficha técnica

TÍTULO	<i>Percy Jackson y el ladrón del rayo</i>
DIRECTOR	Chris Columbus
GUIÓN	Craig Titley
BASADA EN	La novela <i>El ladrón del rayo</i> , de Rick Riordan
MÚSICA	Christophe Beck
INTÉRPRETES	Logan Lerman (Percy Jackson), Brandon T. Jackson (Grover), Alexandra Daddario (Annabeth Chase), Jake Abel (LukeCastellan), Sean Bean (Zeus), Steve Coogan (Hades), Kevin McKidd(Poseidón),UmaThurman (Medusa), Pierce Brosnan (Quirón).
PRODUCCIÓN	1492 Pictures
DURACIÓN	1h. 58 min

2. Realiza un resumen del argumento de la película que refleje el desarrollo de los hechos y los principales acontecimientos

2. ¿Crees que Percy reúne características de diversos personajes mitológicos bajo la apariencia de ser un hijo del dios de los mares? Justifica tu respuesta.

3. ¿Por qué motivo el joven Percy piensa que tiene dislexia? ¿Qué le ocurre cuando lee algo en griego clásico?

4. ¿Al nombre de qué héroe se parece el nombre de Percy? ¿Por qué motivo crees que se produce tal semejanza? Razona tu respuesta.

Luke Castellan

1. ¿Quién es Luke y qué pretende robando el rayo del poderoso Zeus?

2. Prometeo, al igual que Luke, robó algo a los dioses. Busca información acerca de este mito y responde a las preguntas. ¿Qué robó y por qué motivo? ¿Consideras que lo hizo por egoísmo?

3. ¿Por qué crees que a Luke le gusta tanto comprar cosas por *ebay*?

4. Hermes actuaba como guía de los difuntos, ayudándolos a encontrar el camino hasta el inframundo. ¿Crees que Luke presenta esta característica como la divinidad con la que se relaciona? Razona tu respuesta.

5. Con ayuda del diccionario rellena el siguiente cuadro de los valores y contravalores romanos que se pueden aplicar a los personajes de Luke, el antagonista, y Percy, el protagonista de la obra.

Valores romanos	Percy	Luke
<i>Virtus</i>		
<i>Temeritas</i>		
<i>Temperantia</i>		
<i>Libido</i>		
<i>Grauitas:</i> física intelectual moral		
<i>Pietas:</i> con los dioses con la familia con la patria		

Grover

1. Grover es un sátiro cuya función principal es proteger a Percy. ¿Crees que en la mitología los sátiros eran realmente protectores? Investiga sobre ello.

2. Estas criaturas forman el “cortejo dionisiaco” que acompaña al dios Dionisio, por lo que presentan un carácter desenfadado y festivo. Además, en la mitología están relacionados con un desmedido apetito sexual, ¿consideras que Grover presenta dicha actitud? Justifica tu respuesta.

Annabeth Chase

1. Señala aquellas características más relevantes de Annabeth que consideres que de verdad muestran que es hija de Atenea.

2. En una de las escenas de la película Annabeth le cuenta a Percy la razón de que Atenea y Poseidón se odian. ¿Cuál es el motivo de tanto odio entre estas dos deidades?

Quirón

1. ¿Quién es Quirón en la película? ¿Cuál es su función?

2. Según las fuentes clásicas esta criatura mitológica fue educador de algunos héroes como Jasón, Aquiles y Hércules. ¿Crees que de alguna forma esto se refleja en la película? Justifica tu respuesta.

ESCENAS MITOLÓGICAS

Teseo y el Minotauro

1. Busca información acerca de este mito y responde a la siguiente pregunta:

Algunas versiones de la Antigüedad relatan que Teseo dio muerte al monstruo mediante una espada proporcionada por Ariadna, la enamorada del héroe, antes de que entrara al laberinto. ¿Qué semejanzas y diferencias observas entre este mito y la escena en la que Percy derrota al Minotauro?

El Rapto de Perséfone

«Plutón, enamorado de Perséfone, la raptó en secreto con la ayuda de Zeus. Deméter recorrió la tierra buscándola con antorchas de noche y de día; informada por los hermionenses de que Plutón la había raptado, se irritó contra los dioses, abandonó el cielo[...] Cuando Zeus ordenó a Plutón que enviara arriba a Perséfone, Plutón le ofreció semilla de granada, para que no se quedara mucho tiempo junto a su madre. Ella, sin prever las consecuencias, la comió. Habiéndola delatado Ascálafo, hijo de Aqueronte y Gorgira (por lo que Deméter puso sobre él una pesada roca en el Hades), Perséfone fue obligada a permanecer la tercera parte del año con Plutón y el resto junto a los otros dioses.»

APOLODORO, *Biblioteca* 1³⁹

³⁹ RODRÍGUEZ 1985: 50-52.

1. Lee atentamente el fragmento seleccionado de la obra *Biblioteca mitológica* de Apolodoro. En la película se observa cómo Perséfone habita en el Inframundo junto a su secuestrador Hades. Sin embargo, ¿qué rapto del filme se asemeja al de Perséfone y por qué?

Catábasis

El descenso a los infiernos, lo que conocemos como catábasis, suele estar motivado por el rescate de alguien, normalmente de un ser querido. Así Orfeo baja a buscar a su esposa Eurídice y Eneas a su padre.

1. ¿Crees que en esta película se observa una catábasis? Razona tu respuesta.

2. ¿Qué otros héroes conoces que pudieron entrar y salir del Inframundo y por qué motivo fueron a este lugar?

Caronte

1. ¿Quién es Caronte y cuál es su función? ¿Crees que en la película este personaje se asemeja al que reflejan los textos clásicos? Razona tu respuesta.

2. ¿Con qué se pagaba a Caronte?

3. ¿Cuál es la diferencia entre óbolo y dracma?

LAS TRES PERLAS DE PERSÉFONE

Rick Riordan, tomando como hilo conductor del primer libro de su saga las tres perlas de Perséfone, ha recreado, entre otros, tres grandes episodios de la mitología griega que corresponden a tres viajes realizados por tres personajes mitológicos muy populares: Perseo, Hércules y Ulises.

Mediante la selección de textos que se presentan a continuación y, teniendo en cuenta lo que sabes acerca de estos tres héroes, debes ser capaz de analizar dichos episodios considerando si la adaptación que ha hecho el autor de *Percy Jackson y el Ladrón del rayo* sobre estos mitos es fiel o no a lo reflejado en las fuentes clásicas. Ten en cuenta que en la película conviven el mundo real y el fantástico. Para ello tendrás que comparar los datos que ofrece la película con los de los textos que se te presentan a continuación extrayendo tus propias conclusiones al respecto.

Perseo y la Gorgona

Πεμφρηδῶ τ' εὐπεπλον Ἐνώ τε κροκόπεπλον,
Γοργούς θ', αἱ ναίουσι πέρην κλυτοῦ Ὠκεανοῖο
ἐσχατιῆι πρὸς νυκτός, ἴν' Ἑσπερίδες λιγύφωνοι,
Σθεννώ τ' Εὐρυάλη τε Μέδουσά τε λυγρὰ παθοῦσα·
ἢ μὲν ἔην θνητή, αἱ δ' ἀθάνατοι καὶ ἀγήρωι,
αἱ δύο· τῆι δὲ μιῆι παρελέξατο Κυανοχαίτης
ἐν μαλακῶι λειμῶνι καὶ ἄνθεσιν εἰαρινοῖσι.
τῆς ὅτε δὴ Περσεὺς κεφαλὴν ἀπεδειροτόμησεν,
ἐξέθορε Χρυσάωρ τε μέγας καὶ Πήγασος ἵππος.

«También a Pendredo de bello peplo, a Enío de peplo azafranado y a las Gorgonas que viven al otro lado del ilustre Océano, en el confín del mundo hacia la noche, donde las Hespérides de aguada voz: Esteno, Euríale y la Medusa desventurada; ésta era mortal y las otras inmortales y exentas de vejez las dos. Con ella sola se acostó el de Azulada Cabellera (Poseidón) en un suave prado, entre primaverales flores. Y cuando Perseo le cercenó la cabeza, de dentro brotó el enorme Crisaor y el caballo Pegaso.»

HESÍODO, *Teogonía* 274s⁴⁰

[...] narrat Agenorides gelido sub Atlante iacentem
esse locum solidae tutum munimine molis;
cuius in introitu geminas habitasse sorores
Phorcidas unius partitas luminis usum;
id se sollerti furtim, dum traditur, astu
supposita cepisse manu perque abdita longe
deviaque et silvis horrentia saxa fragosis
Gorgoneas tetigisse domos passimque per agros
perque vias vidisse hominum simulacra ferarumque
in silicem ex ipsis visa conversa Medusa.
se tamen horrendae clipei, quem laeva gerebat,
aere repercusso formam adspexisse Medusae,
dumque gravis somnus colubrasque ipsamque tenebat,
eripuisse caput collo; pennisque fugacem
Pegason et fratrem matris de sanguine natos.
Addidit et longi non falsa pericula cursus,

⁴⁰Edición de EVELYN –WHITE 1914, traducción de MARTÍNEZ DÍAZ – PÉREZ JIMÉNEZ 2006.

quae freta, quas terras sub se vidisset ab alto
et quae iactatis tetigisset sidera pennis;
ante exspectatum tacuit tamen. excipit unus
ex numero procerum quaerens, cur sola sororum
gesserit alternis inmixtos crinibus angues.
hospes ait: 'quoniam scitaris digna relatu,
accipe quaesiti causam. clarissima forma
multorumque fuit spes invidiosa procorum
illa, nec in tota conspectior ulla capillis
pars fuit: inveni, qui se vidisse referret.
hanc pelagi rector templo vitiasse Minervae
dicitur: aversa est et castos aegide vultus
nata Iovis textit, neve hoc inpune fuisset,
Gorgoneum crinem turpes mutavit in hydros.
nunc quoque, ut attonitos formidine terreat hostes,
pectore in adverso, quos fecit, sustinet angues.'

«[...] cuenta el Agerónida (Perseo) que al pie del helado Atlas existe un lugar absolutamente seguro por la protección de un macizo rocoso; que a su entrada habitaban dos hermanas, hijas de Forcis, que compartían el uso de un solo ojo; que él, en hábil estratagema, se apoderó de aquel poniendo su mano, sin que lo notaran, en el momento en que se lo pasaban de una a la otra; y que por terrenos muy apartados e impracticables, por peñascos erizados de abruptos bosques, alcanzó las mansiones de las Górgonas, y que por todas partes vio a lo largo de los campos y de los caminos imágenes de hombres y de fieras que se habían convertido en piedra por contemplar a Medusa; que él, sin embargo, había contemplado la figura de la terrorífica Medusa reflejada en el bronce del escudo que portaba en su mano izquierda y que, mientras un

pesado sueño se adueñaba de las culebras y de ella misma, le arrancó la cabeza del cuello y que de la sangre de su madre nacieron Pegaso, veloz por sus alas, y sus hermanos. Añadió también peligros no fingidos de su larga correría, qué mares, qué tierras había visto bajo él desde lo alto y qué constelaciones alcanzó batiendo sus alas. Sin embargo, guardó silencio antes de lo esperado; uno de los próceres toma la palabra para preguntar por qué ella, la única de las hermanas, llevaba serpientes entremezcladas alternativamente con los cabellos. Contestó el extranjero: “Puesto que preguntas asuntos que merecen ser relatados, escucha el motivo de lo que inquietas. Ella era de una belleza resplandeciente y fue esperanza deseada por muchos pretendientes, y en toda ella nada hubo más notable que su cabellera; he encontrado a quien contara que la había visto. Se dice que la violó el soberano del mar en el templo de Minerva; se volvió y ocultó con la égida su casto rostro la hija de Júpiter y, para que esto no quedara sin castigo, convirtió en repulsivas serpientes la cabellera de la Górgona. También ahora, para aterrorizar a sus enemigos, que quedan paralizados por el miedo, lleva delante de su pecho las serpientes que ella produjo.”»

OVIDIO, *Metamorfosis* IV, 780-803⁴¹.

1. Después de leer atentamente los dos textos. Busca información acerca de Ovidio y de Apolodoro. ¿Quiénes son? ¿Cuáles son sus obras más representativas?

2. Ahora que ya sabes cómo relatan este mito algunas de las fuentes clásicas, responde a las siguientes preguntas comparando los datos que se te ofrecen:

¿Quiénes entregan a Perseo unas sandalias aladas y un escudo? ¿Cómo crees que se refleja eso en la película?

⁴¹ Edición de RUIZ DE ELVIRA 1982, traducción de FERNÁNDEZ CORTE – CANTÓ LLORCA 2008.

¿A qué hace referencia la “Tienda jardín de la tía Eme”?

Compara la forma de matar a Medusa que presenta la película con la que muestran los textos clásicos. ¿Qué semejanzas y diferencias observas?

Medusa le dice a Annabeth que ella era bella hasta que todo cambió a causa de su madre Atenea. Además, la Gorgona le informa a Percy de lo siguiente:

“Hijo de Poseidón, yo salí con tu padre”.

¿Qué cuenta Ovidio en sus *Metamorfosis* sobre esto?

Según la tradición, Atenea le aconseja a Perseo que evite el contacto visual directo con Medusa y que la mire mediante el reflejo que le proporciona el escudo. ¿En el filme observamos esto de algún modo? ¿Cómo?

Hércules y la hidra de Lerna

[...]τάν τε μυριόκρανον
πολύφονον κύνα Λέρνας
ὔδραν ἐξεπύρωσεν,
βέλεσί τ' ἀμφέβαλ' ἰόν,
τὸν τρισώματον οἷσιν ἕκτα
βοτῆρ' Ἐρυθείας.

«Y se abrasó a la perra de mil cabezas, a la Hidra asesina de Lerna y untó de veneno sus flechas con las que dio muerte al pastor de triple cuerpo de Eritea.»

EURÍPIDES, *Hercules furens*, 419 ss.⁴²

τὸ τρίτον Ὑδρην αὖτις ἐγείνατο λύγρ' εἰδυῖαν Λερναίην,
ἦν θρέψε θεὰ λευκώλενος Ἥρη ἄπλητον κοτέουσα βίηι
Ἡρακληίηι. καὶ τὴν μὲν Διὸς υἱὸς ἐνήρατο νηλεῖ χαλκῶι
Ἀμφιτρωνιάδης σὺν ἀρηφίλωι Ἰολάωι Ἡρακλῆς
βουλῆσιν Ἀθηναίης ἀγελείης

«En tercer lugar Equidna engendró a la perversa Hidra de Lerna, a la que alimentó Hera, diosa de blancos brazos, irritada terriblemente con el fornido Heracles. La aniquiló el

⁴²Edición de DIGGLE 1992, traducción de CALVO MARTÍNEZ 1995.

hijo de Zeus con su implacable bronce, el Anfitriónida Heracles, con ayuda del belicoso Yolao, según los planes de Atenea, amiga de botín.»

HESÍODO, *Teogonía*, 313 ss.⁴³

Según la tradición más extendida, Heracles, para evitar que retoñase cada cabeza cortada de la hidra, pidió ayuda a su sobrino Yolao, quien incendió el bosque vecino con el fin de quemar la herida, imposibilitando así que la carne se reprodujese.

1.¿Qué escenario utiliza la película para este episodio? ¿Por qué?

2.¿Qué semejanzas y diferencias observas entre lo que cuenta la tradición clásica acerca de esta leyenda y lo que ofrece el autor de la película? Fíjate bien en quién acaba con la vida del monstruo y de qué forma. Además, compara la actuación de Heracles y de Percy.

3.Según las fuentes clásicas, Heracles recurrió al uso del arco y las flechas, que le brindó el dios Apolo, para combatir a la hidra. ¿En qué momento de la escena se puede percibir esto de manera indirecta? Razona tu respuesta.

⁴³Edición de EVELYN -WHITE 1914, traducción de MARTÍNEZ DÍAZ – PÉREZ JIMÉNEZ 2006.

Ulises y los lotófagos

Nuestro protagonista, Percy, representa a Ulises, quien intenta por todos los medios despertar a su tripulación, en la película Annabeth y Grover, para poder reanudar su viaje. Así lo cuenta Homero:

ἔνθεν δ' ἐννήμαρ φερόμην ὀλοοῖς ἀνέμοισιν
πόντον ἐπ' ἰχθυόεντα: ἀτὰρ δεκάτη ἐπέβημεν
γαίης Λωτοφάγων, οἳ τ' ἄνθινον εἶδαρ ἔδουσιν.
ἔνθα δ' ἐπ' ἠπέιρου βῆμεν καὶ ἀφυσσάμεθ' ὕδωρ,
αἴψα δὲ δεῖπνον ἔλοντο θοῆς παρὰ νηυσὶν ἑταῖροι.
αὐτὰρ ἐπεὶ σίτιό τ' ἐπασσάμεθ' ἠδὲ ποτῆτος,
δὴ τοτ' ἐγὼν ἐτάρους προΐειν πεύθεσθαι ἰόντας,
οἳ τινες ἀνέρες εἶεν ἐπὶ χθονὶ σῖτον ἔδοντες
ἄνδρε δὺω κρίνας, τρίτατον κήρυχ' ἅμ' ὀπάσσας.
οἳ δ' αἴψ' οἰχόμενοι μίγεν ἀνδράσι Λωτοφάγοισιν:
οὐδ' ἄρα Λωτοφάγοι μῆδονθ' ἐτάροισιν ὄλεθρον
ἡμετέροισι, ἀλλὰ σφι δόσαν λωτοῖο πάσασθαι.
τῶν δ' ὅς τις λωτοῖο φάγοι μελιηδέα καρπὸν,
οὐκέτ' ἀπαγγεῖλαι πάλιν ἤθελεν οὐδὲ νέεσθαι,
ἀλλ' αὐτοῦ βούλοντο μετ' ἀνδράσι Λωτοφάγοισι
λωτὸν ἐρεπτόμενοι μενέμεν νόστου τε λαθέσθαι.

«De allí navegamos nueve días con mortíferos vientos sobre el mar rico en peces. Al décimo vimos la tierra de los hombres lotófagos, gente que sólo de flores se alimenta; salimos del barco e hicimos la aguada y a comer nos pusimos al pie de las naves ligeras. Cuando ya de comer y beber estuvimos saciados, elegí dos amigos que fueran a ver, tierra adentro, qué varones había en el país de los comedores de loto. Un heraldo también envié en su compañía y, a poco de emprender el camino, vinieron a dar con los hombres que se nutren del loto y que, en vez de darles muerte, les hicieron comer su fruto. El que de ellos probaba su meloso dulzor, al instante perdía todo gusto de volver y llegar con noticias al suelo paterno; sólo ansiaba quedarse entre aquellos lotófagos, olvidándose del regreso, y saciarse con flores de loto.»

HOMERO, *Odisea IX*, 82 ss.⁴⁴

[...] inde ad Lotophagos, homines minime malos, qui loton ex foliis florem procreatum edebant, isque cibus tantam suauitatem praestabat ut qui gustabant obliuionem caperent domum reditionis. ad eos socii duo missi ab Vluxe cum gustarent herbas ab eis datas ad naues obliti sunt reuerti, quos uinctos ipse reduxit.

«Desde allí llegó a la tierra de los lotófagos, hombres con muy poca maldad, que comían la flor de loto nacida de las hojas. Este alimento proporcionaba una sensación tan agradable que quienes lo gustaban se olvidaban de regresar al hogar. Dos compañeros que habían sido enviados por Ulises hacia ellos, al degustar las hierbas que les ofrecieron, se olvidaron de retornar a las naves. El propio Ulises los condujo de vuelta encadenados.»

HIGINO, *Fabulas*. CXXV⁴⁵

1. ¿Qué escenario se elige en la película para este episodio y por qué? ¿Crees que ha elegido correctamente? Justifica tu respuesta.

⁴⁴ Edición de MURRAY A.T. 1995, traducción de PABÓN 2006.

⁴⁵ Edición de BORIAUD 1997, traducción de DEL HOYO – GARCÍA RUIZ 2009.

2.En la tierra de los lotófagos la flor la proporcionaban las hojas de los árboles. ¿Quién lo hacía en la película?

3.En la versión del mito que presenta la película, Percy también cae bajo los efectos de la flor tras consumirla. ¿A Ulises le sucede lo mismo?

4.¿Qué semejanzas y diferencias observas entre lo que cuenta la tradición clásica acerca de esta leyenda y la que ofrece la película?

5.Para terminar, expón tu opinión personal acerca de la fidelidad con la que la película sigue las fuentes clásicas en lo que se refiere a estos tres episodios principalmente.

IV. APÉNDICE:

DIARIO DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA ACTIVIDAD

Durante el periodo de prácticas del Máster en el colegio Safa-Grial impartí la Unidad Didáctica presentada anteriormente en la asignatura de Latín de cuarto curso. A continuación transcribo el diario que realicé sobre el desarrollo de las sesiones de la misma.

21 de marzo: Comienzo de la Unidad Didáctica “Superhéroes grecorromanos”.

Entrego a los alumnos unos apuntes que he elaborado sobre los principales dioses olímpicos. Después, con la ayuda de una presentación de *PowerPoint* les hago una exposición concisa sobre ellos. A lo largo de la exposición surgen algunas preguntas por parte de los alumnos, tales como: “¿Por qué, si eres un titán, no tienes hijos titanes en vez de dioses?”. Observando un poco me ha dado la sensación de que les ha gustado su primer contacto con el mundo mitológico.

Les he encargado como tarea para casa buscar e informarse sobre un mito y contárselo a la cámara. Esta grabación posteriormente la tienen que subir a la plataforma del colegio, para que así el resto de sus compañeros pueda visionarla las veces que quiera.

22 de marzo: *Kahoot* como actividad grupal y explicación teórica sobre Perseo.

Antes de empezar a hablarles acerca de los héroes, he decidido ponerles un *Kahoot* sobre lo visto ayer en el aula como actividad para realizar en grupo. Los he dividido en tres grupos, dos de ellos formados por cuatro personas y el restante de tres. Tengo que decir todos ellos han respondido bien a la mayoría de las preguntas, lo que indica que ayer estuvieron atentos en clase.

Entrego a cada alumno unas hojas donde he redactado todo lo que vamos a ver hoy sobre Perseo con el fin de que puedan seguir mejor la explicación y de que les resulte más cómodo estudiarlo después. Algún alumno ya conocía algo acerca de Perseo, puesto que les he hecho un par de preguntas y efectivamente sabían que este héroe acabó con la vida de la Gorgona Medusa.

He decidido contarles, de forma resumida, la vida del héroe a través del arte mediante unas imágenes en un *PowerPoint* para que les resulte más atractiva la explicación. Durante la exposición, han surgido algunas dudas sobre la forma de petrificar de Medusa.

El comentario sobre ello desembocó, a causa de una pregunta de una de las alumnas, en la saga juvenil del joven mago Harry Potter. Por todo ello, creo que la historia de Perseo ha resultado bastante entretenida e interesante a los estudiantes. Al final de la clase, les he entregado una ficha de actividades sobre el héroe para realizar en casa que tendrán que entregarme mañana.

23 de marzo: Desarrollo de la expresión oral: exposición, por parte de los alumnos, de los doce trabajos de Hércules.

Al comienzo de la clase les entrego los apuntes que les he preparado sobre Hércules. Después les explico que cada uno de ellos tendrá que leer uno de los doce trabajos del héroe para, después, exponérselo al resto de sus compañeros. Hago un sorteo de los doce trabajos para evitar cualquier discusión entre ellos. Con esto no sólo me aseguraré de que leen y se preparan el mito que les corresponda, sino que además desarrollarán la expresión oral. Durante el desarrollo de la actividad, me he ido fijando en que unos se lo tomaban algo más en serio que otros.

Al finalizar la hora les he pedido que me entreguen la ficha de actividades de Perseo, pero la mayoría de ellos no habían logrado terminarla. Por este motivo, les he dado de plazo hasta mañana para acabar la actividad.

27 de marzo: Corrección de la ficha de actividades de Perseo.

Todos traen terminada la ficha de actividades de Perseo y comenzamos la clase corrigiéndola. En líneas generales los ejercicios están bien hechos, salvo el que consta de varias frases que hay que analizar y traducir. Por ello, les he mandado salir a la pizarra a corregir las frases en vez de hacerlo en voz alta.

Antes de finalizar la clase, los estudiantes me han estado preguntando algunas dudas que se les plantean sobre las asignaturas de bachillerato y su correcta elección teniendo en cuenta lo que pretendían estudiar en años futuros.

28 de marzo: Conocemos a Ulises.

Para que puedan conocer a este héroe, entrego a los alumnos, al inicio de la clase, unos apuntes que he redactado intentando recoger toda la información que le atañe. Mediante ellos los alumnos podrán conocer la astuta participación de Ulises en la guerra de Troya y las numerosas aventuras que vivió después. Para fomentar la lectura en clase, he decidido que leamos todos juntos y en voz alta los apuntes. He propuesto a los alumnos que cada uno de ellos lea un par de párrafos en alto, mientras el resto sigue la lectura. De vez en

cuando hacemos una pausa y les formulo preguntas con el fin de comprobar si está comprendiendo correctamente el texto. Además, también ellos preguntan diversas dudas que les van surgiendo al hilo de la lectura, como por ejemplo esta pregunta de una de las alumnas: “Circe se enamoró de Ulises, pero ¿él también de ella?, porque entonces le fue infiel a su esposa.”

29 de marzo: Visionado de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo*.

Puesto que en una hora escasa de clase no da tiempo a ver la totalidad de la película, la profesora de Economía, muy amablemente, me ha dejado su hora para que los alumnos puedan terminar de ver el filme. Además, con el fin de que estuviesen más atentos a los elementos mitológicos que se reflejan en la película y de que el lunes les resulten más sencillos los ejercicios, les he invitado a coger papel y lápiz para que apunten todo lo que consideren relevante.

30 de marzo: Corrección de los dos textos de la ficha de actividades de Hércules.

Antes de empezar a corregir, me paso por las mesas para comprobar si efectivamente han hecho o no las tareas para hoy. La mayoría de ellos sí las han hecho en su totalidad y bastante bien, además. En cambio, algunos, que sí han analizado los textos, me dicen que se han “olvidado” de traducirlos. Después de esto, los alumnos salen por turnos a la pizarra donde realizan el análisis morfológico y sintáctico de la parte que les corresponde y, posteriormente, leen en voz alta la traducción que han realizado de esa frase.

Hoy debo decir que he salido muy contenta de clase puesto que han hecho bastante bien el análisis morfosintáctico de los textos que seleccioné y han estado muy atentos durante toda la hora.

3 y 4 de abril: Entrega y corrección de la ficha de actividades de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo*.

Para que no se les haga muy pesado y no se les acumule mucho trabajo he decidido dividir la ficha para que tanto hoy como mañana dediquemos la hora a realizar las actividades.

Los primeros ejercicios los hicieron de forma individual, pero, al ver que tardaban más de lo previsto y que surgían algunas dudas, comenzamos a hacerlos entre todos. Puesto que ninguno de los dos días nos dio tiempo a terminar las actividades de la ficha que estaban programadas, los alumnos tuvieron que acabarlas en casa para entregármelas al día siguiente.

Valoración:

A pesar de que no se trataba de un grupo que destacara por sus resultados académicos, sino más bien todo lo contrario, todos ellos se mostraron activos y atentos durante las sesiones programadas y querían participar en todo momento, lo cual me indica que, al menos por lo general, se sintieron realmente atraídos por la actividad que les planteé. A la hora de la exposición teórica yo les notaba realmente interesados en el tema, pero cuando llegaba el momento de realizar los ejercicios sí que presentaban alguna dificultad, especialmente en aquellos que trataban de aspectos lingüísticos. Sin embargo, cuando llegó el momento de visualizar la película y realizar la guía didáctica de la misma, todos estaban atentos y no se les escapaba ningún dato mitológico. El único punto negativo que debo señalar es la falta de tiempo, pues se trata de una actividad que realmente requiere una organización adecuada y a la que hay que dedicar un amplio número de sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

- AROCENA, Carmen *et al.* (eds.). 2016. *Películas para la educación: aprender viendo cine, aprender a ver cine*, Madrid: Cátedra.
- BREU, Ramón. 2012. *La historia a través del cine: 10 propuestas didácticas para secundaria y bachillerato*, Barcelona: Graó.
- CALVO MARTÍNEZ, JOSE LUIS. (trad.). 2000. *Eurípides. Tragedias II*, Madrid: Gredos.
- CANO, Pere L. & LLORENTE, Joan (eds.). 1985. *Espectacle, amor i martiris al cinema de romans*, Barcelona: PPU.
- COBO, Mercedes. 2002. *Aprendiendo con el cine*, Sevilla: Publicaciones M.C.E.P.
- BORIAUD, Jean-Yves (ed.). 1997. *Fables de Hygin*, París: Belles Lettres.
- DE ESPAÑA, Rafael. 1997. *El Peplum: la Antigüedad en el cine*, Barcelona: Glénat.
- DE ESPAÑA, Rafael. 2009. *La pantalla épica: los Héroes de la Antigüedad vistos por el Cine*, Madrid: T&B editores.
- DIGGLE, James (ed.). 1992. *Euripidis fabulae*, vol. II, Oxford: Clarendon Press.
- DUPLÀ, Antonio & IRIARTE, Ana (eds.). 1990. *El cine y el mundo antiguo*, Vitoria: Universidad de País Vasco.
- ESCRIBANO, Juan (ed.). 2016. *El cine como recurso didáctico en la enseñanza virtualizada: estudio y análisis de algunas obras fílmicas*, Almería: Universidad de Almería.
- EVELYN-WHITE, Gerard. (ed.). 1914. *Theogony*, Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- FERNÁNDEZ CORTE, José Carlos – CANTÓ LLORCA, Josefa (trads.). 2008. *Ovidio, Metamorfosis*, vol. I, Madrid: Gredos.
- FERNÁNDEZ SEBASTIÁN, Javier. 1988. *Cine e historia en el aula*, Madrid: Akal, 1988.

- FERRER, Anacleto. 2006. *Primum videre, deinde philosophari: una historia de la filosofía a través del cine*, Valencia: Institució Alfons el Magnànim.
- GRIMAL, Pierre. 1981. *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona: Paidós.
- LILLO REDONET, Fernando. 1994. *El cine de romanos y su aplicación didáctica*, Madrid: Ediciones Clásicas.
- LILLO REDONET, Fernando. 1997. *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Madrid: Ediciones Clásicas.
- LILLO REDONET, Fernando. 2006. “Cultura clásica y medios audiovisuales”, pp. 1-23. Disponible en: <http://www.culturaclasica.com/?q=node/862> (consultado en junio de 2017).
- LILLO REDONET, Fernando. 2016. *Superhéroes griegos: Relatos de héroes mitológicos e históricos de antigua Grecia*, Valencia: Tilde.
- LINARES SÁNCHEZ, Jorge J. 2015. “La nékyia en Percy Jackson o cómo evocar a los muertos con una hamburguesa”, *Estudios Clásicos* 148, pp. 47-68.
- MARTÍNEZ DÍAZ, Alfonso.- PÉREZ JIMÉNEZ, Aurelio (trads.). 2006. *Hesíodo. Teogonía*, Madrid: Gredos.
- MORCILLO, Guadalupe (trad.). 2008. *Cayo Julio Higino, Fábulas. Astronomía*, Madrid: Akal.
- MURRAY, Augustus Taber (ed.). 1995. *Homer. Odyssey*, vol. I, Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- MURRAY, Gilbert. (ed.). 1913. *Euripidis Fabulae*, vol. II, Oxford: Oxford University Press.
- ORTÍZ, María – POSADAS, Juan Luis. 2013. “El cine de romanos como recurso didáctico en Secundaria: Espartaco de S. Kubrick”, en CASTILLO, S. (coord.), *Reflexiones, análisis y propuestas sobre la Formación del Profesorado de Educación Secundaria*, Madrid: UNED. Disponible en https://www.academia.edu/6640223/El_cine_de_romanos_como_recurso_did%C3%A1ctico_en_Secundaria (consultado en junio de 2017), pp. 1-20.
- PABLOS, Juan de. 1980. *Cine didáctico: posibilidades y metodología*, Madrid: Narcea.
- PABÓN, José Manuel. (trad.). 2006. *Homero. Odisea*, Madrid, Gredos.

- Percy Jackson y el ladrón del rayo* (Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief). 2010. Dirigida por Christopher Columbus, 20th Century Fox, Estados Unidos, 1h 58 min.
- RAPOSO, Manuela (coord.). 2009. *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*, Santiago de Compostela: Andavira Editora.
- RODRÍGUEZ, Margarita (trad.). 1985. *Apolodoro. Biblioteca*, Madrid: Gredos.
- ROMAGUERA Joaquim *et al.* 1989. *El cine en la escuela: elementos para una didáctica*, Barcelona: Gustavo Gili.
- RUIZ DE ELVIRA, Antonio (ed.). 1982. *Ovidio, Metamorfosis*, vol. I, Madrid, CSIC.
- SORANDO, José María. 2014. *100 escenas de cine y televisión para la clase de matemáticas*, Badajoz: Federación Española de Sociedades de Profesores de Matemáticas.
- TORRE, Saturnino de la. 1996. *Cine formativo: una estrategia innovadora en la enseñanza*, Barcelona: Octaedro.
- TORRE, Saturnino de la *et al.* (coord.). 2005. *El cine, un entorno educativo: diez años de experiencia a través del cine*, Madrid: Narcea.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	3
II. PRELIMINARES	
1. LA ANTIGÜEDAD GRECOLATINA EN EL CINE	8
2. APLICACIÓN DIDÁCTICA DEL CINE EN LAS AULAS DE SECUNDARIA	14
3. <i>PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO</i>	19
3.1. Presentación	19
3.2. Presupuestos narrativos de las sagas de Percy Jackson	20
3.3. Personajes principales	21
3.4. La película	22
3.4.1. <i>Sinopsis argumental</i>	23
3.4.2. <i>Comentario de los aspectos más relevantes de la película</i>	25
III. UNIDAD DIDÁCTICA Y MATERIALES	
1. UNIDAD DIDÁCTICA: SUPERHÉROES GRECORROMANOS	27
1.1. Presentación	27
1.2. Objetivos didácticos	28
1.3. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias	30
1.4. Metodología	33
1.5. Atención a la diversidad	34
1.6. Temporalización	35
1.7. Secuenciación de actividades	36
1.8. Evaluación	37
2. MATERIAL DE TRABAJO PARA LOS ALUMNOS	
2.1. Apuntes	39
2.1.1. <i>Introducción</i>	39
2.1.2. <i>Apuntes:</i>	
DIOSES OLÍMPICOS	41

HÉROES	45
<i>Perseo</i>	45
<i>Ulises</i>	48
<i>Heracles o Hércules</i>	53
2.2. Fichas de actividades	59
2.2.1. <i>Introducción</i>	59
2.2.2. <i>Fichas</i>	59
FICHA DE ACTIVIDADES: PERSEO	60
FICHA DE ACTIVIDADES: ULISES	64
FICHA DE ACTIVIDADES: HÉRCULES	69
2.3. Guía didáctica de <i>Percy Jackson y el ladrón del rayo</i>	75
2.3.1. <i>Introducción</i>	75
2.3.2. <i>Guía didáctica</i>	76
ANÁLISIS	77
PERSONAJES	78
<i>Percy Jackson</i>	78
<i>Luke Castellan</i>	79
<i>Grover</i>	81
<i>Anabeth Chase</i>	81
<i>Quirón</i>	81
ESCENAS MITOLÓGICAS	82
<i>Teseo y el minotauro</i>	82
<i>El rapto de Perséfone</i>	82
<i>Las tres perlas de Perséfone</i>	84
<i>Perseo y la Gorgona</i>	84
<i>Hércules y la Hidra de Lerna</i>	89
<i>Ulises y los lotófagos</i>	91
VALORACIÓN CRÍTICA	95
IV. APÉNDICE: DIARIO DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA ACTIVIDAD	96
V. BIBLIOGRAFÍA	100

