

# HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA CLÁSICA

M<sup>a</sup> LUZ HUSILLOS GARCÍA

Departamento de Griego

I.E.S. Cardenal López de Mendoza, Burgos

[marialuzhuga@yahoo.es](mailto:marialuzhuga@yahoo.es)

## Resumen

Hoy, en medio de continuos cambios, donde las nuevas tecnologías lo dominan todo, el estudio de las humanidades y, en concreto, de la cultura grecolatina es algo singular y desgraciadamente en desuso. Sin embargo, la sociedad actual está tomando el mundo clásico como referente y modelo, de ahí que su conocimiento nos permita conocer y valorar mejor nuestra realidad presente y futura.

En el marco de una escuela innovadora, pretendo con este trabajo mostrar nuevas vías que permitan afrontar el reto que suponen las reformas educativas actuales y las que se avecinan próximamente.

Las herramientas de que disponemos los dedicados al mundo de la enseñanza son muchas y muy diversas, pero ante todo deben ser atractivas, útiles y prácticas, no sólo para el que enseña sino también para el que aprende.

## Palabras clave

*Lenguas vivas, escuela diferente, herramientas innovadoras, legado clásico.*

## 1. Los valores sociales y educativos a lo largo de nuestra historia

El término educar viene del verbo latino *educare* y su significado ha sido diferente a lo largo de la historia, cambiando y adaptándose a las nuevas realidades sociales, en función de la época y la civilización donde se analice. Así, en el mundo grecorromano podemos ver reflejadas realidades bien distintas: en Esparta, una educación militar; en Atenas, una educación física y musical; en Roma, una educación pragmática y utilitarista.

Todas ellas con una base común, donde la condición sexual y el estatus social marcan notorias diferencias.

A la hora de estudiar y valorar el sistema educativo de un país, es necesario empezar por los caracteres sociales de las personas y analizar el momento histórico y político que les está tocando vivir, elementos todos ellos que conforman y dan las señas de identidad del sistema educativo del lugar. España es un claro ejemplo de los continuos cambios que ha sufrido y sufre el sistema educativo. Así, el sistema educativo español ha pasado por varias reformas educativas LOGSE, LODE, y ahora, la LOE.

Si hacemos un estudio valorativo de qué es lo que ha sido relevante en el sistema educativo español en estas últimas décadas, podemos decir que se ha pasado de una educación donde primaban los contenidos conceptuales a una educación donde se valoran en gran medida los contenidos procedimentales y actitudinales, de una educación conceptual a una educación en valores. Actualmente tenemos un nuevo concepto denominado competencia, que se puede definir como el objetivo a conseguir por el alumno al final de su etapa educativa.

La sociedad actual concede gran importancia a la educación que reciben sus jóvenes, en la convicción de que de ella dependen tanto el bienestar individual, como el colectivo. La educación es el medio más adecuado para construir su personalidad, desarrollar al máximo sus capacidades, conformar su propia identidad personal y configurar su comprensión de la realidad. En este sentido, Grecia y Roma aportan las bases lingüísticas y culturales precisas para entender aspectos esenciales de la civilización occidental.

El conocer nuestro pasado nos ayudará a conocer y valorar mejor nuestro presente.

## **2. La escuela actual en el sistema educativo español**

Dentro del contexto legal del sistema educativo español actual, contamos con una serie de leyes y decretos básicos a la hora de desarrollar nuestra labor de educadores (en nuestro caso, en la Comunidad de Castilla y León):

- Estatuto de Autonomía de Castilla y León (Ley Orgánica 4/1983, de 25 de febrero).
- Ley Orgánica 2/ 2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) (BOE de 4-05-2006).
- Decreto 52/2007, de 17 de mayo (BOCYL de 23-05-2007), por el que la Comunidad de Castilla y León establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

- Real Decreto de 1631/2006, de 29 de diciembre (BOE de 5-01-2007), por la que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Orden EDU/1047/2007, de 12 de junio, por la que se regula la impartición de materias optativas en Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 42/2008, de 5 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU/1047/2007, de 12 de junio, por la que se regula la impartición de materias optativas en Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU/693/2006, de 25 de abril, por la que se regulan los planes para el fomento de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora de los centros docentes de Educación Secundaria.

Todo este complejo sistema normativo va encaminado a conseguir una formación integral y completa de nuestro alumnado, realidad compleja y variada, atendiendo a aspectos sociales y educativos del lugar y del nivel educativo que se examine. Así, en la ESO (Educación Secundaria Obligatoria), en el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, se indican los siguientes objetivos:

1. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
2. 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.

Estos objetivos son posibles de alcanzar a través del conocimiento del mundo grecorromano, materias impartidas en las asignaturas de Cultura Clásica de 3º curso de ESO, del Latín I de 4º curso de ESO y del Latín y Griego de 1º y 2º curso de Bachillerato.

La escuela de hoy pretender ser un lugar abierto y flexible, donde tengan cabida todos los alumnos/as, adaptada y contextualizada a las diferentes situaciones y realidades. Se trata de un modelo de escuela comprensiva, encuadrada en un marco cambiante, que conlleva cambios cualitativos, significativos y notorios respecto a los sistemas educativos anteriores. Así, las Competencias Básicas se conciben como el conjunto de habilidades cognitivas,

procedimentales y actitudinales que pueden y deben ser alcanzadas a lo largo de la enseñanza obligatoria por todo el alumnado, respetando las características individuales.

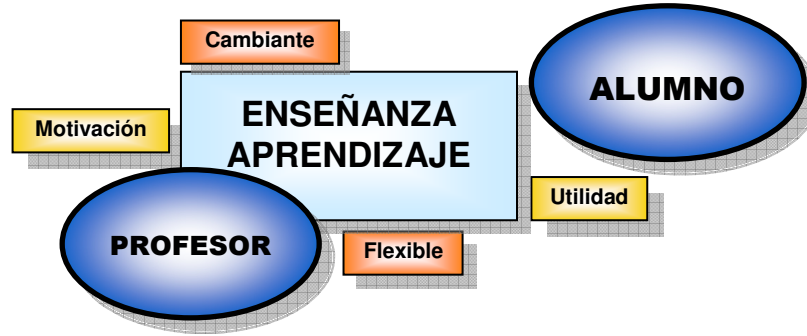


Fig. 1. Agentes del modelo Enseñanza-Aprendizaje

### 3. La enseñanza de las lenguas y civilización clásicas en la ESO y el Bachillerato

La sociedad actual considera fundamental que todos sus ciudadanos adquieran en su etapa de formación obligatoria una serie de conocimientos en los que ha tenido un papel primordial el mundo clásico grecorromano. Sólo con un conocimiento básico de las civilizaciones griega y romana se puede entender el pasado histórico de la sociedad en que se asienta la Comunidad Europea en general y el de cada Comunidad Autónoma de España en particular. Pero el estudio de ese pasado histórico no se puede desligar del territorio en que se asienta, pues sólo así podrá entenderse cómo la privilegiada situación geográfica de Grecia y Roma les otorgó la función de servir de puente entre tres continentes.

ÁREA TEMÁTICA	OBJETIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS GENERALES
LINGÜÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mayor riqueza de vocabulario</li> <li>Mejor dominio de la lengua oral y escrita</li> </ul>	Comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autonomía e iniciativa personal</li> <li>Aprender a aprender</li> <li>Tratamiento de la información y competencia digital</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>HISTORIA - CIVILIZACIÓN</li> <li>ARQUEOLOGÍA</li> <li>MITOLOGÍA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tener referente histórico</li> <li>Mayor interés por la conservación de nuestro legado histórico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Social y Ciudadana</li> <li>Cultural y Artística</li> </ul>	

Fig. 2. Aportaciones del mundo grecorromano en la adquisición de las competencias básicas

La civilización griega y romana ya se estudia, desde la etapa de educación primaria, en el área de conocimiento del medio. Sin embargo, es en la educación secundaria, concretamente en la materia de Cultura Clásica, de 3<sup>er</sup> curso de la ESO, cuando se puede hacer un acercamiento mayor, constituyendo una primera aproximación a estas civilizaciones, mientras que en la materia de Latín, de 4<sup>o</sup> curso de la ESO, se profundiza más sobre el conocimiento de la civilización romana.

Una vez superada esta etapa, y situándonos en el Bachillerato (etapa no obligatoria), es cuando ya podemos estudiar de forma más exhaustiva y en profundidad estas dos culturas. Así, en la asignatura de Griego, de 1<sup>er</sup> curso de Bachillerato, se promueve la asimilación de los contenidos básicos de lengua y de cultura. Se hace una presentación general de los temas histórico-culturales (religión, mitología, arte y géneros literarios) a través de la traducción y comentario de textos, los cuales permitirán no sólo conocer y utilizar correctamente la morfosintaxis griega, sino adquirir un vocabulario —rentable desde el punto de vista etimológico y semántico—, que ayude a usar con precisión la terminología de raíz griega. Estos contenidos se consolidan y amplían en la asignatura de Griego, de 2<sup>o</sup> curso de Bachillerato.

Por otro lado, la asignatura de Latín en el Bachillerato aporta las bases lingüísticas, históricas y culturales precisas para entender aspectos esenciales de la civilización occidental, permitiendo una reflexión profunda sobre la lengua castellana y contribuyendo eficazmente al aprendizaje de las lenguas modernas de origen romance o de otras influidas por el latín.

Los contenidos de la materia se distribuyen en cuatro bloques análogos en el primer y segundo curso: *La lengua latina*, *Los textos latinos y su interpretación*, *El léxico latino y su evolución*, *Roma y su legado*. La distribución de los contenidos en los cuatro bloques antedichos, si bien implica un tratamiento específico de los mismos, exige a la par una comprensión cohesionada que sitúe y explique los elementos en un contexto coherente. Todo ello en aras de una mejor comprensión del pensamiento y de la tradición clásica y la valoración de su continuidad en nuestra sociedad, lengua y cultura actual.

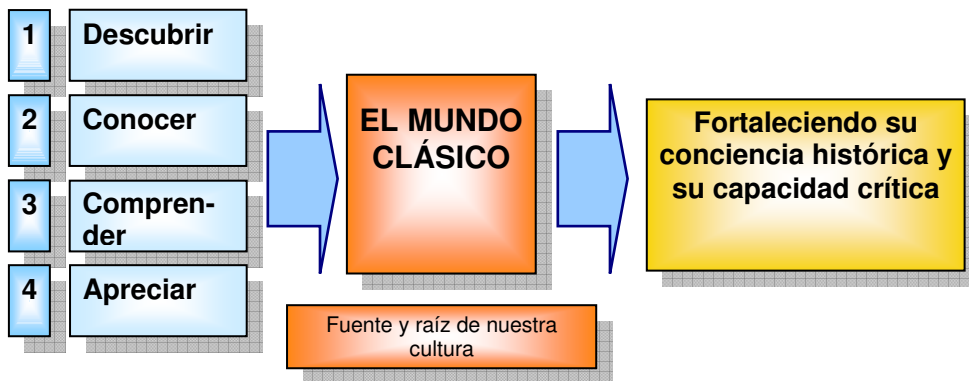


Fig. 3. El Mundo Clásico en la Formación Básica Obligatoria

#### 4. Herramientas para la enseñanza del mundo clásico

Es imprescindible contar, como apoyo y complemento, con los medios audiovisuales e informáticos para identificar y valorar los factores culturales heredados de los griegos que se han convertido en patrimonio universal, reconociendo especialmente las aportaciones de su lengua al léxico científico y técnico, y su contribución a las corrientes de pensamiento y actitudes que conforman el actual ámbito cultural europeo.

Debemos utilizar de manera crítica fuentes de información variadas, obteniendo de ellas datos relevantes para el conocimiento de la lengua y la cultura estudiadas.

En medio de una «nueva escuela», con muchas demandas sociales, es nuestro alumno el protagonista, en donde todo gira en torno a sus expectativas y necesidades. Son los intereses y necesidades de nuestros alumnos los que vamos a intentar satisfacer, por ello nuestro bagaje de recursos debe ser amplio, flexible y muy variado, a fin de poder dar respuesta a todo tipo de demandas.

En este momento estamos inmersos en una sociedad tecnológica, donde Internet y las nuevas tecnologías son las materias reinas, de las cuales nos debemos aprovechar y no desvincular ni rechazar.

En este contexto, son muchas las herramientas de las que se puede disponer en nuestras aulas, entre las cuales propongo:

- Arqueología Virtual.
- Nuestro entorno.
- Mitología griega en la publicidad actual.

#### 4.1. *Arqueología Virtual*

La utilización de la Arqueología Virtual para el estudio de la civilización antigua es fundamental, ya que nos acerca lo lejano en el tiempo y en el lugar. Además convierte nuestras escuelas en nuevos escenarios con aulas sin paredes, desde donde podemos llegar, sin movernos de la misma, a museos, yacimientos arqueológicos o ciudades, que se pueden conocer gracias a las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como Internet y la virtualidad. Es por ello que la utilización de las TIC es tan básico y necesario como el libro de texto, siendo en definitiva un instrumento más de nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje.

A este respecto, la Ley 12/2002, de 11 julio 2002 (Ley del Patrimonio Cultural de Castilla y León. Artículo 72. Educación cultural), indica: «La Administración competente impulsará, en los diferentes niveles, etapas, ciclos y grados del sistema educativo, materias y actividades para el conocimiento, interpretación y valoración del Patrimonio Cultural».

#### 4.2. *Nuestro entorno*

Nuestro entorno está totalmente influenciado por los poderosos medios de comunicación (Internet, televisión, prensa, etc.).

Internet es un medio que proporciona gran cantidad de textos griegos y latinos que antes eran de difícil acceso. Además es una herramienta utilísima a la hora de encontrar imágenes sobre cualquier aspecto del Mundo Clásico (que ilustren el texto o tema que se esté explicando) y para encontrar materiales audiovisuales.

El mundo del cine también tiene relación con el mundo clásico, fundamentalmente a través de un género denominado *peplum*. Cabe mencionar películas como *Hércules*, *Troya*, *Furia de titanes*, *Jasón y los argonautas*, etc. Dentro de este género, son populares las películas «de romanos» entre las que destacan *Julio César*, *Espartaco*, *Quo Vadis*, *Cleopatra*, *Gladiator*, etc.

La prensa y la radio utilizan con frecuencia, especialmente en los temas deportivos, expresiones que tienen su origen en el mundo clásico, como *furia*, *ariete*, *cancerbero*, *estadio*, *coloso*, *héroe*, etc.

La televisión contacta con el mundo antiguo a través de distintos canales, como Discovery Channel, Canal Historia, etc.

Las revistas y cómics han tratado en sus publicaciones temas clásicos. Destaca el fenómeno de *Astérix*, que ha propiciado en muchos casos el primer contacto de los más jóvenes con el mundo de la Antigüedad.

Estos y otros muchos son elementos amplios, que abarcan un gran abanico de aspectos que desarrollar y que debemos considerar a la hora de impartir la enseñanza del mundo clásico.

#### 4.3. Mitología griega en la publicidad actual

Los medios de comunicación se sirven de la publicidad como fuente de ingresos económicos. Son tantos los medios y tan numerosa la propaganda realizada, que ya ha pasado a formar parte de nuestras vidas. Hoy en día decir que la publicidad es un arte no es exagerar, basta con examinar algunas de las imágenes publicitarias, anuncios y logotipos, donde la Mitología y la Publicidad se unen con creatividad. Gracias a ella muchos mitos han llegado al hombre de la calle, a veces de manera deformada y mal empleada, usada sin sentido ninguno, producto, sin duda, de la sociedad en la que vivimos.

Haciendo mención, por ejemplo, del coche Exeo de SEAT (que nombra a Ulises y al cíclope), del yogur griego de Danone, del Olimpo de los diesel etc.

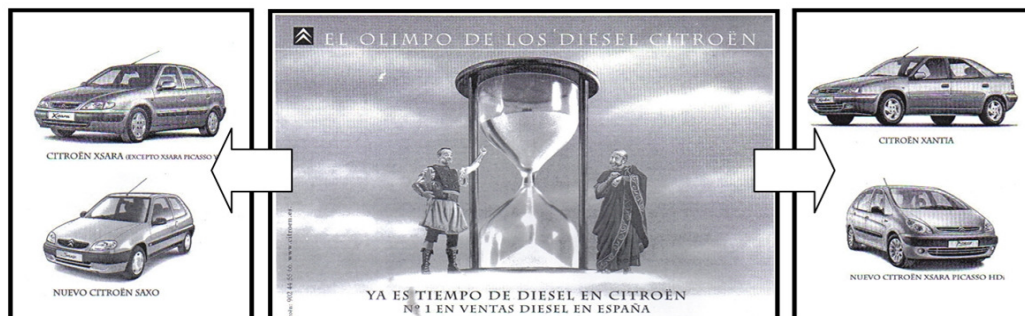


Fig. 4. El Mundo Clásico en la publicidad

La publicidad es un medio más del que nos podemos servir para enseñar a nuestros alumnos contenidos, tanto conceptuales como procedimentales y actitudinales, a la vez que podemos trabajar los temas transversales de forma conjunta. Fijémonos en la imagen de la figura 5.



Fig. 5. Mitología y publicidad



Ante nosotros aparece la foto de una chica «fantástica» que anuncia una maquinilla de depilar Venus. Aquí podemos explicar a nuestros alumnos no sólo quién era Venus, sino también por qué se le ha dado este nombre a la maquinilla, y además podemos tratar el tema de la salud y la belleza, explicando cómo no todo el mundo puede ser una mujer 10.

## 5. Conclusiones

Uno de los principios básicos que ha de tener en cuenta el profesor en el aula es el de la individualización de la enseñanza, partiendo siempre de la situación inicial de cada alumno en particular. El alumno, de forma única e individual, ha de tener a su alcance una educación basada en su motivación, intereses y capacidades de aprendizaje. Para dar respuesta a esta diversidad se plantea la realización actividades o ejercicios apropiados, abundantes y variados, con el fin de afianzar los contenidos lingüísticos, culturales y léxicos.

A este respecto, son muchos y variados los medios que podemos utilizar en nuestra aula. El uso de los mismos es una parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que dependiendo del interés y motivación que los profesores transmitamos a nuestros alumnos, ellos, receptores inteligentes, lo captarán mejor o peor.



Fig. 6. Escuela y Sociedad

Debemos tratar de que los estudiantes conozcan y comprendan mejor el mundo en que viven, desarrollando su capacidad crítica y su curiosidad por saber, conocer y comprender mejor todo aquello que les rodea, haciendo que sean ellos, y no el medio, los que decidan y elijan; en definitiva, se trata de formar personas con capacidad de decisión y crítica. Para ello es fundamental ofrecer a nuestros alumnos el conocimiento clásico utilizando metodologías innovadoras.





Fig. 8. El Legado Clásico

En definitiva, nuestra realidad está conformada por la realidad del mundo antiguo; el conocerla nos ayudará a entenderla y a respetarla.

## 6. Bibliografía

- Alamillo, A., *La mitología en la vida cotidiana*, Ed. Acento, Madrid, 1998.
- Barrera, S. & Baeza, U., «La Realidad Virtual aplicada a la explotación sostenible del Patrimonio Arqueológico. Un caso éxito: La Cueva de Santimamiñe», *Virtual Archaeology Review*, 1, 1 (2010) 62-65.
- Gamarra, J. M<sup>a</sup>, «Una aproximación a la Historia de España a través de métodos y materiales arqueológicos», *Escola crítica. Revista de innovación educativa*, 5 (1994) 83-88.
- Husillos, M<sup>a</sup>. L., «Publicidad y mitología: su uso en el aula», *Congreso Internacional «Imágenes»: la Antigüedad en las artes escénicas y visuales*, Logroño, Octubre 2007.
- Lillo, F., «Los recursos audiovisuales en la enseñanza de la Cultura Clásica, el Latín y el Griego», *Revista de Investigación en Educación*, 1 (2003) 209-234.
- Macías, C. & Ortega, J. M., «Mitología clásica, didáctica e Internet», *Faventia: Revista de Filología Clásica*, 25, 1 (2003) 97-124.
- Moreno, M., «Aprender Historia en ambientes virtuales», *Tejuelo*, 9 (2010) 58-82.

- *PaleoAnthropo. EAF – Estudios de Antropología Física*, <http://paleoanthropo.blogspot.com/2010/04/turismo-virtual-en-pompeya.html> [03-01-2012].
- Real, C., «El valor didáctico del mito: Posibilidades de análisis», *Fortunatae*, 13 (2002) 255-268.
- Vilarrasa, A., «Salir del aula: reapropiarse del contexto. Una estrategia para la integración curricular del estudio del medio local», *Praxis*, 2001.