

TRABAJANDO CON LA MITOLOGÍA Y EL CÓMIC: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ASIGNATURA DE CULTURA CLÁSICA

NEL GARCÍA FERNÁNDEZ

nelgarciafernandez@gmail.com

Universidad de Oviedo

Resumen

El presente artículo desarrolla los principales puntos de una Propuesta de Innovación Docente elaborada en el ámbito de un Trabajo de Fin de Máster para el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Tal Propuesta, titulada “La mitología grecolatina a través del cómic”, iba dirigida a un grupo de Cultura Clásica de 2º de ESO, y pretendía, como su título sugiere, enseñar mitología clásica empleando el cómic como recurso didáctico.

Palabras clave

Propuesta de Innovación Docente, mitología grecolatina, cómic, Cultura Clásica, lectura, trabajo de investigación, motivación.

Abstract

This article exposes the main points of a Teaching Innovation Proposal, created within a Master’s Thesis for the Master’s Degree in Teachers of Compulsory Secondary Education, Upper Secondary Education and Vocational Training. This Proposal, titled “Greek-Latin mythology through comics”, was aimed at a Classical Culture group in the 2nd year of Compulsory Secondary Education, and intended, as its title suggests, to teach classical mythology with the help of comics.

Keywords

Teaching Innovation Proposal, Greco-Latin mythology, comic, Classical Culture, reading, research project, motivation.

1. INSPIRACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La Propuesta de Innovación Docente con el nombre de “La mitología grecolatina a través del cómic” fue desarrollada en el contexto de un Trabajo de Fin de Máster, bajo la dirección del profesor Miguel Alarcos Martínez, para el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Tal Propuesta estaba destinada a un grupo de la asignatura de Cultura Clásica, a nivel de 2º de ESO.

La inspiración para ella se remonta a nuestro cuarto y último año de carrera, en el Grado de Estudios Clásicos y Románicos, cuando realizamos, a modo de Trabajo de Fin de Grado —a propuesta del que fue entonces nuestro tutor, Aurelio González Ovies— un estudio acerca de la pervivencia de los personajes y las historias procedentes de la mitología grecolatina en el cómic. Cabe señalar que este trabajo estaba centrado en defender la presencia en tal medio de los mencionados elementos de la mitología clásica, no en la enseñanza de los mismos. Así pues, aunque durante la construcción del *corpus* bibliográfico también hallamos determinados artículos y libros que planteaban la posibilidad de emplear el cómic como un recurso didáctico en las aulas, en aquel momento no prestamos mayor atención a estas fuentes porque, insistimos, de cara a nuestro Trabajo de Fin de Grado, nos resultaba más interesante la parte relativa a la pervivencia que la relacionada con la enseñanza. Sin embargo, al año siguiente, cuando llegó el momento en el que estábamos intentado desarrollar una Propuesta de Innovación Docente para nuestro Trabajo de Fin de Máster, recordamos esos artículos y esos libros; consideramos, entonces, que las ideas que en ellos se contenían, una vez que las hubiéramos desarrollado apropiadamente y aportado nuestra propia visión, podrían constituir una Propuesta original, activa, divertida y, en suma, atractiva para el alumnado.

De entre todas las fuentes consultadas, hubo dos artículos que nos llamaron especialmente la atención y nos parecieron más útiles para esta Propuesta que pensábamos elaborar; esos dos fueron los que finalmente seleccionamos para el *corpus* bibliográfico: “La utilización del cómic en la enseñanza”, de Luis Miravalles, y “Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales”, de Leticia Castañeda San Cirilo. Uno de los dos factores principales que nos motivaron a elegirlos fue que las ideas que desarrollaban eran las más ajustadas a nuestras

pretensiones. El otro, que estos artículos eran los únicos que planteaban actividades didácticas empleando el cómic en el ámbito de la Educación Secundaria. Pues bien, Castañeda San Cirilo (2016: 131-135) nos dice que el cómic, en el ámbito de un aula, puede emplearse de tres formas distintas: en primer lugar, como recurso en sí mismo; en segundo, a modo de manual, y, en tercero, como un recurso complementario o motivador. Esta última opción era la que nos interesaba para nuestra Propuesta, como detallaremos más adelante cuando expliquemos la metodología empleada. Por otra parte, según explica Miravalles (1999: 174), además de motivar al alumnado, el empleo del cómic también contribuye a la colaboración en la realización de tareas por parte de los y las estudiantes, lo cual constituía otro factor de gran importancia para las actividades que planeábamos incorporar:

El cómic [...] como tarea escolar, estimula el trabajo en equipo, siendo la participación del alumno mucho mayor, ya que no se limitan a escuchar o tomar apuntes, sino que aprenden a contrastar ideas, a ver los temas desde distintos puntos de vista y, en definitiva, a colaborar estrechamente con los demás.

La materia de Cultura Clásica nos pareció la más adecuada porque era la única en la que se podía tratar al mismo tiempo la mitología griega y la latina; puesto que, por cuestiones de tiempo, en la asignatura de Latín sólo se imparte la mitología latina, de la misma forma que en la de Griego sólo se imparte la griega. De la misma forma, consideramos que 2º era el nivel más adecuado para la Propuesta, pues es en ese momento de la Educación Secundaria cuando se empiezan a enseñar los contenidos de mitología clásica. Nosotros estimamos necesario incorporar una forma de contribuir a la enseñanza de la mitología que fuera más innovadora; de este modo, nos acercaríamos más a lograr captar el interés de los alumnos y las alumnas por la asignatura, aumentar su motivación y hacer que trabajasen en equipo. La mitología clásica es un mundo demasiado fascinante como para que lo reduzcamos a un mero y aburrido estudio de listados y más listados de nombres.

2. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE

2.1. Contexto

Nuestra Propuesta fue pensada para el grupo-clase más habitual en esta materia, es decir, uno mixto, con aproximadamente unos doce alumnos y alumnas que presentaran distintos niveles de capacidad. Pues bien, en un grupo como este, nos encontraríamos, por supuesto, con estudiantes que no tendrían mayores dificultades en una clase que siguiera la metodología tradicional —es decir, una metodología expositiva, en la que el profesor o la profesora explica los contenidos de la unidad y el alumnado toma apuntes— y la seguirían de forma natural. Sin embargo, también sería esperable que hubiera una parte del grupo para la que semejante metodología resultaría complicada y tediosa. Este hecho podría llegar a provocar el rechazo por la asignatura ante la dificultad, e incluso imposibilidad, de aprobarla; y el rechazo por nuestra asignatura es algo que, como docentes, debemos evitar a toda costa. Por todo lo expuesto, consideramos que el cómic, empleado como un recurso didáctico, podía constituir un valioso apoyo, ayudar al alumnado con mayores dificultades a entender mejor la materia y contribuir a evitar ese temido rechazo.

2.2. Objetivos

Los objetivos específicos de esta Propuesta eran dos: en primer lugar, el profesor o la profesora selecciona el cómic a partir del cual el alumnado realiza las actividades de la Propuesta. En segundo lugar, alumnos y alumnas leen dicho cómic y, por grupos, elaboran un trabajo de investigación en el que reúnen todas las muestras de pervivencia mitológica que hayan podido encontrar en la obra leída.

Por otra parte, el objetivo final no era otro que la profundización, a través del empleo del cómic como recurso académico, en el conocimiento de los distintos personajes de la mitología griega y romana —héroes, dioses, monstruos y otros—, así como en mitos importantes. Buscábamos incidir sobre todo en aquellos que tratasen sobre las transformaciones de personajes en animales, plantas, constelaciones... En otras palabras, sobre las metamorfosis. La razón era que esta clase de mitos constituía uno de los principales contenidos incluidos en la unidad temática de mitología. Esta unidad se completaba con el estudio

de los dioses clásicos —atendiendo sobre todo a tres puntos esenciales: orígenes, atributos y nombres griegos y romanos— y la Propuesta de Innovación, que sustituía a la prueba escrita con la que, de no haber desarrollado esta Propuesta, habríamos evaluado la unidad de mitología.

2.3. Recursos

En cuanto a los recursos mínimos, pensamos en tres principales. En primer lugar, el cómic seleccionado por el profesor o la profesora para realizar las actividades de la Propuesta. Un buen ejemplo sería *La canción de Orfeo* de Neil Gaiman, que forma parte de la serie *Sandman*. Toda la serie es una fascinante historia en la que mitos de distintos pueblos y de diferentes épocas se entrelazan, produciendo relatos de lo más curiosos. La mitología clásica, por supuesto, no falta; de hecho, es una de las más importantes. Basta con examinar al protagonista de la serie, Sueño, claramente inspirado en el dios que gobierna este ámbito en la mitología griega, Morfeo —que, de hecho, es otro de los nombres del personaje—, para darse cuenta de ello. En concreto, la obra mencionada, *Orfeo*, es un relato corto inspirado en el trágico mito de Orfeo y Eurídice, adaptado al universo creado por Neil Gaiman.

En segundo, incluimos la aplicación *Microsoft Office Teams*, donde habíamos creado un grupo al que el alumnado debía subir sus trabajos de investigación, una vez concluidos, así como una encuesta en la que se habían recogido sus opiniones sobre las actividades de la Propuesta de Innovación y el cómic leído. Esto nos permitía saber qué elementos de la Propuesta se podían mantener y cuáles convenía modificar con vistas al curso siguiente.

En tercero, contamos con incluir una plantilla para la mencionada encuesta, diseñada por el o la docente, a disposición de los y las estudiantes en el grupo de *Teams* utilizado para subir sus trabajos.

2.4. Metodología

Respecto a la metodología a emplear, decidimos idear una de tipo participativo, pues queríamos que el alumnado tuviera un papel más activo y colaborase, tanto para facilitar la tarea como para promover el trabajo en equipo. Además, la planteamos como complementaria de la metodología expositiva habitual de esta asignatura. Esto último se

debió a que consideramos que, aunque buscáramos reducir las clases magistrales todo lo posible, estas no dejaban de ser necesarias para poder proporcionar, sin emplear demasiado tiempo, un contexto al alumnado antes de empezar las actividades de la propuesta.

A continuación, vamos a explicar la metodología con más detalle. Antes de nada, el o la docente imparte las clases necesarias sobre los contenidos que se incluyen en la unidad temática de mitología en la programación didáctica. Esta sería la parte expositiva a la que complementaríamos la metodología participativa que nosotros hemos ideado. Una vez hecho esto, los y las estudiantes ya se encuentran en posición de empezar a realizar las actividades de la Propuesta de Innovación propiamente dichas.

En primer lugar, a los alumnos y alumnas se les encarga, a modo de lectura obligatoria, que lean en casa el cómic previamente seleccionado por su profesor o profesora. Desde el momento en que se comience con la lectura, la última sesión semanal de la asignatura se reserva para llevar a cabo un debate acerca de lo leído, así como para resolver dudas y aportar sugerencias. El o la docente cumple además con el papel de guía de lectura, indicando qué capítulos o páginas han de leerse de una sesión a la siguiente. Para ello, debe tener en cuenta la dificultad y extensión de la lectura, junto con la capacidad lectora de cada alumno y cada alumna. Cabe señalar que, en tanto que dure esta actividad, los y las estudiantes no reciben otra tarea para casa, para que así puedan llevar a cabo una lectura tranquila y comprensiva. Esto constituiría la primera fase.

En la que sería la segunda fase, se da un tiempo a los y las estudiantes para realizar un trabajo de investigación en grupo, trabajo que consiste en buscar muestras de pervivencia mitológica en el cómic elegido: qué personajes e historias pueden ver reflejados, ya sea por imitación directa o como adaptación, en dicho cómic. Deben recopilar todas las muestras y escribir una redacción de entre tres y cuatro páginas —los límites impuestos dependen de la cantidad de muestras presentes en el cómic—, justificando por qué consideran que constituyen ejemplos de pervivencia de la mitología clásica. El trabajo en cuestión se entrega en formato PDF a través de la aplicación *Microsoft Office Teams*, junto con una encuesta en la que, como hemos dicho *supra*, los y las estudiantes pueden expresar sus opiniones sobre el cómic, así como sobre las

actividades de la Propuesta. La plantilla para tal encuesta habría sido previamente subida a la mencionada aplicación por el o la docente.

Por otra parte, aunque los alumnos y alumnas deben buscar por su cuenta fuentes para elaborar los trabajos, también se les pueden hacer algunas recomendaciones, como el *Diccionario de Mitos* de Carlos García Gual.

Y para finalizar la explicación de la metodología, queda decir que las clases paralelas a las dos fases se dedican en principio a actividades como: revisión de los contenidos vistos en las clases expositivas, resolución de dudas, visionado y comentario conjunto de trabajos de pervivencia —de forma que el alumnado disponga de ejemplos para su propio trabajo—, etc.

2.5. Evaluación

Al establecer la forma en la que evaluaríamos las dos actividades que constituían la Propuesta, es decir, las sesiones de debate y el trabajo de investigación, buscamos que dicha forma fuera tan sencilla como favorable hacia el alumnado. Al final, decidimos que las actividades fueran evaluadas por el o la docente mediante dos rúbricas, una para cada actividad; rúbricas que constituían los instrumentos de evaluación. En cuanto a los criterios de evaluación, la participación en las sesiones de debate contaba hasta un 40% de la nota obtenida en esta unidad, y los trabajos de investigación, el 60% restante. Esta calificación hacía media con la nota obtenida en las pruebas escritas para las otras unidades de la primera evaluación, período en el que decidimos incluir la unidad de mitología. Esa media contaría el 60% de la calificación de dicha evaluación. El 40% restante se dividiría en un 30% para otras actividades realizadas en el aula o en casa, y un 10% para la asistencia y participación activa en clase.

3. CONCLUSIONES

Para terminar, vamos a recopilar las conclusiones a las que llegamos una vez elaborada nuestra Propuesta de Innovación Docente. En primer lugar, cabría decir que esta contribuiría, como ya hemos señalado anteriormente, a motivar al alumnado de Cultura Clásica y a mejorar su desempeño en esta materia, ayudando a estudiantes

que presentan mayores dificultades con la tradicional metodología expositiva. Asimismo, mejoraría la capacidad lectora de los alumnos y las alumnas, puesto que tendrían que leer el cómic y entenderlo, para luego poder componer, a partir de él, un trabajo de investigación. Este último serviría, además, para introducir al alumnado a los trabajos de esta índole y familiarizarlos con la búsqueda bibliográfica; por otra parte, en el caso de que ya hayan elaborado trabajos de investigación previamente, consultando diversas fuentes bibliográficas, permitiría desarrollar sus capacidades para llevar a cabo estas tareas.

Tampoco hay que olvidar, por supuesto, que las sesiones de debate contribuirían a la mejora de la capacidad de expresión oral y del espíritu de participación, al tener que intervenir necesariamente en dichas sesiones para alcanzar una buena calificación en esta parte de la Propuesta.

Finalmente, las actividades planteadas permitirían a los y las estudiantes observar de primera mano la pervivencia de los dioses, héroes, monstruos y mortales procedentes de la mitología grecolatina, así como de las historias protagonizadas por estos, en un medio actual, familiar y atractivo como es el cómic; al resultarles más cercano y también más entretenido que un libro de texto, las probabilidades de que se interesen por esta parte de la cultura clásica son mayores.

Recapitulando, los principales puntos fuertes de nuestra Propuesta serían: la originalidad, el atractivo del cómic, la mayor participación del alumnado en clase, el trabajo en equipo y, por último, el fomento de la investigación y la lectura. Ahora bien, no podemos olvidarnos de sus puntos débiles, que serían sobre todo dos: algunos y algunas estudiantes pueden mostrar reticencia a participar en los debates, y también puede haber quienes tengan dificultad para adquirir el cómic que hay que leer, sea por razones económicas o por otros motivos. Una posible solución al primer problema sería poner a trabajar juntos al alumnado más reacio a participar con el más dispuesto y activo, en lugar de permitir que se hagan agrupamientos homogéneos. Respecto al segundo, las soluciones pueden incluir: que el profesor o profesora haga fotocopias del cómic; que él o ella preste algún ejemplar si tiene más de uno; hablar con la biblioteca del centro para incluir el cómic en cuestión en su catálogo, etc.

Las innovaciones educativas no suelen ser fáciles de llevar a cabo, ya sea por su complejidad, porque consuman mucho tiempo, porque al

final no resulten atractivas para el alumnado, o por otras causas. Otras veces puede suceder, por supuesto, que, bien el profesorado, bien el alumnado, bien ambos, se muestren reacios a la innovación. Después de todo, los cambios suelen dar miedo. Por lo tanto, cuando se crea una Propuesta de Innovación Docente, consideramos esencial tener todo esto en cuenta y asumir que esta puede fallar, por cualquiera de las razones mencionadas. En esos casos, lo que no debemos hacer es rendirnos inmediatamente, sino buscar en qué fallamos y tratar de mejorar nuestra Propuesta *ad futurum*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTAÑEDA SAN CIRILO, L. (2016), “Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales”, *PublicacionesDidacticas.com*, 68, 130-136, <<https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/068045/articulo-pdf>>.

Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 30 de junio de 2015, 150, <<https://sede.asturias.es/bopa/2015/06/30/2015-10785.pdf>>.

GAIMAN, N. (2021), *Biblioteca Sandman: Fábulas y reflejos*, ECC Ediciones, Barcelona.

GARCÍA FERNÁNDEZ, N. (2022), *Programación Didáctica para Cultura Clásica de 2º de ESO y Propuesta de Innovación Docente: “La mitología grecolatina a través del cómic”*, Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Oviedo.

GARCÍA GUAL, C. (2021), *Diccionario de Mitos*, Turner, Madrid.

MIRAVALLS, L. (1999), “La utilización del cómic en la enseñanza”, *Comunicar*, 13, 171-174, <<https://doi.org/10.3916/C13-1999-27>>.

