

# TRABAJO FIN DE MÁSTER.

## LA FANTASÍA ÉPICA DE *JUEGO DE TRONOS* Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA



Universidad de Valladolid. Facultad de Filosofía y Letras.

**Máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas.**

**Alumno: Víctor Monedero Herrero.**

**Tutora: Cristina de la Rosa Cubo.**

**Curso 2021- 22.**

*En cuestiones de cultura y saber sólo se pierde lo que se guarda, sólo se gana lo que se da.*

Antonio Machado

Clausura del Congreso de Intelectuales por la Paz, en Valencia. Agosto de 1937.

A mi familia, tutora y amigos. Gracias.

## **RESUMEN**

En este trabajo se establecen comparaciones entre los distintos aspectos culturales comunes entre la Antigüedad Grecorromana y los elementos culturales de la serie televisiva *Juego de tronos* y se realiza un estudio que permita defender su viabilidad como recurso didáctico en el aula de secundaria. Una vez confirmado este aspecto, presento diversas aplicaciones didácticas en las que la serie se convierte en herramienta didáctica y asegura la motivación del alumno en el proceso de aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Roma, *Juego de tronos*, elementos comunes, cultura romana, motivación, aplicación didáctica.

## **ABSTRACT**

In this work, comparisons are established between the different cultural aspects common between Greco-Roman Antiquity and the cultural elements of the television series *Game of Thrones* and a study is carried out to defend its viability as a didactic resource in the secondary classroom. Once this aspect is confirmed, I present several didactic applications in which the series becomes a didactic tool and ensures the motivation of the student in the learning process.

**KEY WORDS:** Rome, *Game of Thrones*, common elements, Roman culture, motivation, didactic application.

# ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	1
5. DATOS BIOGRÁFICOS SOBRE EL AUTOR DE LA SAGA LITERARIA E INFORMACIÓN ACERCA DE LOS CREADORES DE LA SERIE. ....	9
6. EL GÉNERO LITERARIO.....	12
7. LA CULTURA CLÁSICA EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN. SU PROBABLE POTENCIAL COMO MATERIAL DIDÁCTICO. ....	20
7.1 Artículos de revistas de investigación. ....	21
Artículo de la revista <i>Methodos. Revista de didáctica dels estudis clàssics</i> .....	21
Artículos de la revista <i>Tamyris. Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín</i> . ....	22
7.2. Blogs, Páginas Web y Artículos externos relacionadas con la temática del cine como material didáctico. ....	23
7.3. Páginas web dedicadas a la investigación sobre el cine en la Antigüedad, en particular, y sobre investigación en lenguas clásicas, en general. ....	24
8. ELEMENTOS COMUNES PREVIAMENTE ANALIZADOS ENTRE LA ANTIGÜEDAD GRECORROMANA Y LA SERIE <i>JUEGO DE TRONOS</i> : .....	26
9. LAS LENGUAS E IDIOMAS DE LA ANTIGÜEDAD GRECORROMANA Y SUS POSIBLES EQUIVALENCIAS CON LAS LENGUAS DE <i>JUEGO DE TRONOS</i> . ...	28
10. PERVIVENCIA DE OVIDIO EN <i>JUEGO DE TRONOS</i> . ....	29
10.1. El mito de Tereo, Progne y Filomela y la venganza de Arya Stark sobre Walder Frey. ....	29
10.2. Tópico literario: escenas de una joven de alto linaje y su sierva. ....	31
11. EL FUEGO VALYRIO Y EL FUEGO GRIEGO.....	33
12. EL BESTIARIO ROMANO EN LA ANTIGUA ROMA Y SU APARIENCIA EN <i>JUEGO DE TRONOS</i> . ....	35
13. EL DIDACTISMO Y LA ENSEÑANZA EN LA SERIE. ....	40
14. CONCLUSIONES.....	42
ANEXOS .....	45

ANEXO I. UNIDAD DIDÁCTICA. LATÍN I. ....	45
ANEXO II. TRABAJO BASADO EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. LATÍN I. ....	103
ANEXO III. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	114
BIBLIOGRAFÍA.....	114
WEBGRAFÍA. ....	118

## **1. JUSTIFICACIÓN.**

El presente trabajo Final de Máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas de la Universidad de Valladolid pretende ser, tal y como indica la normativa vigente, “un trabajo original que el estudiante, con la ayuda de un tutor deberá realizar una vez finalizado el máster y con el que deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos, competencias y aptitudes previstas en el plan de estudios de su titulación”.

Este trabajo surge como una continuación de los contenidos propuestos en el anterior Trabajo de Fin De Grado titulado *La Pervivencia de la religión y cultura clásica en la serie Juego de tronos*. Además de ampliar y desarrollar contenidos que no llegaron a desarrollarse en el anterior TFG, este trabajo está mayormente orientado a la aplicación didáctica en asignaturas del campo de estudio de las lenguas y cultura clásicas, en este caso, concretamente, en la asignatura de Latín I, situada en el primer curso de Bachillerato.

Dicha aplicación didáctica se centra en la transmisión de los contenidos de la religión y cultura clásicas, en los niveles de enseñanza secundaria, haciendo uso de las metodologías más activas y colaborativas posibles.

En cuanto a las motivaciones que han impulsado y propiciado la elaboración de este trabajo son, por una parte, mi interés hacia contenidos de asignaturas relacionadas con la Mitología y Religión Clásicas, la tradición Literaria Clásica, la Cultura y Sociedad en el Mundo Clásico y la Literatura Clásica, además de todos los elementos culturales relacionados y transversales vistos en el resto de asignaturas del plan de estudios del Grado y del Máster.

Otra de las motivaciones, igualmente, surge a través mi propia complacencia por la serie de televisión *Juego de tronos*, la cual ha cautivado a numerosos espectadores de todo el mundo a causa, seguramente, de su gran variedad temática: guerras, intrigas palaciegas, amor, sexo, drama, traición, fantasía, mitología, humor negro, etc. Dentro de esta variedad temática tan dispar, puede radicar, en mi opinión, su gran éxito, pues tal y como apuntan los críticos e incluso los propios actores en entrevistas, de forma prácticamente generalizada, “esta serie, esta historia no deja indiferente a nadie”<sup>1</sup> ya sea para bien o para mal, todo el que la visualiza se ve atraído por unas tramas u otras, al igual que todo espectador se encariña y se identifica más con unos

---

<sup>1</sup> Página web: [https://www.huffingtonpost.es/2018/05/07/emilia-clarke-dice-que-el-final-de-juego-de-tronos-no-dejara-a-nadie-indiferente\\_a\\_23429019/](https://www.huffingtonpost.es/2018/05/07/emilia-clarke-dice-que-el-final-de-juego-de-tronos-no-dejara-a-nadie-indiferente_a_23429019/)

personajes que con otros. A cada espectador le interesará más un tema, o un personaje, que otro, pero seguro que alguno le interesará.

Existen dos citas en diferentes escenas de la serie que, primeramente, en el anterior TFG, despertaron mi curiosidad y mi afán por esta serie antes incluso de comenzar a seguirla. Estas me parecen muy descriptivas en cuanto a lo que esta serie representa:

1. *En el Juego de tronos, o ganas o mueres, no hay un término medio.* (Cersei Lannister).<sup>2</sup> (cap. 7. t. 1)<sup>3</sup>

Esta cita representa uno de los dos pilares de la serie, pues toda la trama se sustenta en la oposición, en el enfrentamiento entre personajes, entre familias o entre bandos definidos. Cuando los intereses u objetivos de estos se oponen unos a otros, tras enfrentarse, el personaje derrotado o el bando perdedor, con aparente frecuencia, muere. Son los personajes principales los que mayor afán tienen por ver cumplidos sus objetivos, los personajes secundarios resultan menos relevantes en el desarrollo de la historia. La prueba de que esta especie de máxima se cumple a lo largo de toda la serie se basa en una sencilla comparación entre los personajes que encontramos en los comienzos de la serie y aquellos que sobreviven hasta el final de la trama.

2. *La mente necesita libros como la espada necesita una piedra de afilar.* (Tyrion Lannister)<sup>4</sup> (cap. 2 t. 1).

Esta fue una de las comparaciones que primeramente conocí de la serie. Incluso perteneciendo a los primeros episodios, y tras haber visualizado y trabajado con el resto de la serie, esta cita continúa resultándome el otro de los dos pilares que sustentan la trama de la serie. Se trata de una oda, una alabanza al conocimiento y a la inteligencia que Tyrion Lannister equipara pone al mismo nivel de importancia que la preparación militar. Este es otro de los aspectos que más me gustaron de la serie, el valor otorgado a la inteligencia, al conocimiento y a la astucia en esta serie, pues, ya en la primera temporada, se demuestra que en esta historia no siempre prevalecen y sobreviven los mejores luchadores, sino que, en varias ocasiones, sobreviven aquellos que mayor astucia e inteligencia poseen, como Tyrion Lannister, Cersei Lannister, Meñique, Varys y Sansa Stark, una mujer que fue formándose durante toda la serie, adquiriendo experiencia, sabiduría y carácter mediante situaciones mayormente difíciles y

---

<sup>2</sup>Para visualizar la escena: <https://www.youtube.com/watch?v=8IOKZHxerF8&t=183s> (m. 2:45 - 3) [último acceso:09/07 /2022].

<sup>3</sup> **cap.** (capítulo). **t.** (temporada).

<sup>4</sup> Para visualizar la escena: <https://www.youtube.com/watch?v=Yuao9dadUVQ> [último acceso:09/07/2022].

duras, o su hermana Arya Stark, cuya habilidad y astucia le permiten sobrevivir a numerosos peligros en varios lugares que recorre a lo largo de toda la trama.

Estas fueron las citas que, primeramente, llamaron mi atención con respecto a la serie, las que despertaron mi curiosidad y guiaron mi atención hacia sus trepidantes episodios, sin embargo, tras haber disfrutado sus capítulos mientras dilucidaba los elementos clásicos que iba descubriendo en estos, también percaté la presencia de personajes que ejercían como profesores, mentores, como ejemplos de sabiduría u otras cualidades que otros personajes ambicionan poseer.

Además de las dos citas anteriores, la última de mis motivaciones, que me llevó a relacionar estos contenidos (análisis comparativos entre la serie y la Antigüedad Grecorromana) con su posible aplicación didáctica en la enseñanza secundaria, no es otra que la propia presencia en la serie de personajes que imparten lecciones, transmiten conocimientos e incluso tienen una personalidad tan fuerte e influyente que provocan que otros personajes quieran ser exactamente como aquellos a los que admiran y de los que tanto aprenden, para bien o para mal. Es decir, fue el propio didactismo presente en la serie, las escenas donde la enseñanza estaba presente y adquiriría un protagonismo absoluto, los que impulsaron, en gran medida, la creación de este trabajo.



## 2. INTRODUCCIÓN.

Una vez fijadas las bases de este trabajo (mi gusto por el campo de estudio de las lenguas y culturas clásicas, mi agrado ante la serie de televisión *Juego de tronos*, mi satisfacción alcanzada al encontrar elementos comunes y relacionados entre ambos mundos y, por último, las posibilidades pedagógicas de todos los contenidos anteriores), es pertinente tratar de esclarecer la relación entre la propia serie sobre la que aquí se trabaja y las obras literarias en las que esta serie se basa, para ello se presenta información sobre las novelas que componen la saga literaria.

La serie *Juego de tronos* (*Game of Thrones*) fue creada por David Benioff y D. B. Weiss, de los que posteriormente conoceremos aspectos personales, académicos y laborales. La serie se desarrolla a partir de la saga *Canción de Hielo y Fuego* (*A Song of Ice and Fire*), escrita por el escritor estadounidense George R. R. Martin, cuya vida personal, académica y profesional conoceremos posteriormente. La estructura actual que el autor mantiene sobre esta saga es la siguiente: de un total de siete libros planeados de los que se han llegado a publicar cinco<sup>5</sup>: *Juego de tronos* (*A Game of Thrones*, 1996); *Choque de reyes* (*A Clash of Kings*, 1998); *Tormenta de espadas* (*A Storm of Swords*, 2 vols. 2000); *Festín de cuervos* (*A Feast for Crows*, 2005), y *Danza de dragones* (*A Dance with Dragons*, 2011), cuyas traducciones al español, a cargo de Cristina Macía, han sido publicadas por Gigamesh en 2002, 2003, 2005, 2007 y 2012 respectivamente.

En cuanto a las dos novelas restantes, aún no han sido publicadas. Se esperaba con entusiasmo y emoción la publicación de la novela *Vientos de invierno* en el año 2021, sin embargo, dicha publicación no llegó a producirse. En la actualidad, con la proximidad del estreno de la nueva serie precuela de HBO, basada en *Juego de tronos*, titulada *La Casa Del Dragón*, de la cual George R. R. Martin es coproductor (tal y como lo fue en la serie ya concluida), se estima que la publicación de esta sexta novela se demore aún más, lo cual está provocando cierto nivel de impaciencia entre los seguidores de esta saga,<sup>6</sup> a lo que se suma el gran descontento y los polémicos debates sobre la calidad de las últimas entregas de la serie, tema muy discutido sobre el que los puntos de vista y las opiniones distan de llegar a un punto

---

<sup>5</sup> Fuente: <https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Categor%C3%ADa:Libros> [último acceso 30/06/2022].

<sup>6</sup> Fuente: <https://vandal.elespanol.com/noticia/r15835/george-rr-martin-dice-que-vientos-de-invierno-no-esta-terminado-y-los-fans-se-indignan> [último acceso 30/06/2022].

de convergencia<sup>7</sup>. Y en cuanto a la última novela planeada, *Sueño de primavera*, su publicación se antoja aún más lejana.

Por otra parte, es preciso indicar los motivos que han guiado este trabajo a trabajar con la serie y no directamente con las fuentes literarias, lo cual podría haber dado lugar a comparaciones muy interesantes, llegando incluso a poder establecer equivalencias y relaciones más orientadas a la lingüística. Este tipo de comparaciones, al trabajar directamente con la serie, no se pueden apreciar tan fácilmente. Sin embargo, existen motivos para trabajar directamente sobre la serie en lugar de trabajar sobre las novelas escritas.

Los tres primeros motivos se centran en lograr una continuidad con el TFG anterior, en el que se trabajó directamente sobre la serie. El segundo motivo surge al no haber concluido aún la trama en la saga literaria, lo cual resulta un obstáculo, pues si no conocemos el desenlace, no se pueden establecer comparaciones exactas. En cuanto al tercer motivo, este se basa en el ámbito comercial, la saga literaria no ha sido tan comercial, conocida y popular en comparación con su adaptación televisiva *Juego de tronos*.

Como cuarto y último motivo, es destacable la experiencia que, como docente en prácticas, viví llevando estos contenidos a algunas sesiones con alumnos de latín de primero de Bachillerato. En los momentos que, tras introducir elementos teóricos relacionados con la Antigüedad Grecorromana, relacionaba dichos contenidos con la serie, proyectando escenas de *Juego de Tronos*, el interés y la participación de los estudiantes crecía exponencialmente, además, al finalizar mi etapa de prácticas con estos estudiantes advertí, tras una serie de preguntas, que había acertado, sin duda alguna, escogiendo la adaptación televisiva y no las novelas literarias, ya que todo el grupo había visualizado, al menos, parte de la serie, mientras que tan solo tres estudiantes de veintidós habían leído algunos fragmentos de las novelas de George R. R. Martin, con lo que ese feedback tan enriquecedor que se produjo no habría llegado a tan buen nivel trabajando con materiales que los estudiantes desconocían y que no resultaban tan atractivos a sus sentidos.

---

<sup>7</sup> Fuente: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/final-juego-de-tronos-explicado-analisis> [último acceso 08/07/2022].

### **3. METODOLOGÍA.**

A continuación, referente a la metodología, en primer lugar, se ofrecen una serie de datos acerca del autor de la saga literaria y sobre los creadores de la serie a fin de contextualizar los datos acerca de estos que puedan resultar relevantes para nuestro estudio.

En segundo lugar, es preciso describir las principales características del género literario aquí tratado, la fantasía épica, para lo cual, contamos con bibliografía especializada sobre el tema, como las obras de Antonio Castro Balbuena, Carlos De Domingo Soler, Roberto Cáceres Blanco, Joel Ruiz Marín y Regla Fernández Garrido, entre otros autores que han trabajado con detenimiento sobre el género de la fantasía épica. Del mismo modo se tendrán presentes contenidos que sobre este género literario ya fueron expuestos en el anterior TFG.<sup>8</sup>

Seguidamente, se realiza una investigación general sobre la apariencia de la cultura clásica en el cine y el posible uso de este material cinematográfico como material didáctico. Esto se explica a través de algunos artículos de revistas, páginas web y blogs dedicados a la investigación educativa. Este capítulo es importante, ya que en él se muestra la estrecha relación que la cultura clásica y el cine han tenido desde hace años. Aunque la serie con la que trabajamos no es de ambientación clásica propiamente dicha, ya conocemos y conoceremos la gran pervivencia de la cultura clásica en *Juego de tronos*, por lo cual, queda justificada la presencia de este capítulo dedicado a la investigación educativa en el campo de los estudios clásicos y a su apariencia y relación con el cine.

A continuación, la metodología desarrollada se basa en continuar describiendo los elementos comunes que existen entre la Antigüedad Grecorromana (principalmente la romana) y la serie *Juego de tronos*, pues, aunque en el anterior TFG ya fueron expuestos varios análisis comparativos entre ambos mundos, hubo semejanzas y paralelismos que permanecieron ocultos o únicamente fueron mencionados, los cuales serán tratados y desarrollados posteriormente.

Finalmente, partimos de esos capítulos más centrados en aspectos generales sobre el autor de la obra, los creadores de la serie, el género literario y los nuevos análisis comparativos entre la Antigüedad Clásica y *Juego de tronos* para continuar y concluir con contenidos más concretos sobre la aplicación didáctica de todo lo anteriormente referido. En este trabajo se ponen de manifiesto las posibilidades pedagógicas que esta serie de contenidos trabajados y

---

<sup>8</sup> Monedero Herrero V. (2021) *Pervivencia de la Religión y Cultura Clásicas en la serie Juego de tronos*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid. Pp. 7-13.

expuestos pueden llegar a tener. Se plantean una Unidad Didáctica y una propuesta de trabajo basado en el aprendizaje colaborativo. Para ello contamos con autores que han trabajado directamente sobre el tema y que aportan sus conocimientos y experiencias en sus obras, como Raquel Adiego Palacios<sup>9</sup>. En esta parte, también contamos con material inédito de asignaturas del Máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas de la Universidad de Valladolid, como Didáctica de las Lenguas Clásicas y Diseño Curricular en las Lenguas Clásicas, impartidas por Cristina de la Rosa Cubo y Ana Isabel Martín Ferreira, respectivamente, u otras asignaturas como Innovación en Lenguas Clásicas, impartida por Alberto Guardo Alonso y Estrella Pérez Rodríguez, cuyos contenidos contribuyeron a crear la propuesta de trabajo basado en el aprendizaje colaborativo que se expone en este trabajo, y la asignatura de Iniciación a la Investigación en Lenguas Clásicas, impartida por Jose Antonio Izquierdo Izquierdo y Jose Ignacio Blanco Pérez, cuyos contenidos contribuyeron a crear el apartado sobre investigación dedicado a la cultura clásica en el cine y a su potencial didáctico. Además de los contenidos de estas asignaturas, del mismo modo, poseen gran relevancia los contenidos creados y trabajados durante el período del *Practicum* en Lenguas Clásicas en el Máster anteriormente citado. Todos los contenidos de esta disciplina forman el cuerpo y la base de estas propuestas didácticas.

---

<sup>9</sup> Adiego Palacios R. (2018) *Juego de Lenguas Clásicas: el trono del docente*. Trabajo Fin De Máster. Universidad de Zaragoza.

#### **4. OBJETIVOS.**

El objetivo principal de este trabajo se basa en valorar y hacer un uso práctico de los conocimientos adquiridos en las diferentes materias y asignaturas tanto del Grado en Estudios Clásicos y aquellos adquiridos en el Máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas.

El segundo objetivo es continuar demostrando y defendiendo cómo el mundo clásico siempre ha sido y continuará siendo una fuente infinita de conocimientos, tramas, e historias que los autores presentes y futuros continuarán usando como un instrumento clave para desarrollar y crear sus propias historias.

El tercer objetivo no es otro que lograr que todos estos contenidos puedan llegar a tener una aplicación práctica y real en el campo de la enseñanza secundaria a través de las propuestas didácticas planteadas.

El último objetivo parte de la apreciación que mi estimado colega Ernesto Robles Rodríguez realizó con respecto a una utilidad desconocida para mí, hasta ahora. Esta apreciación se basa en la posibilidad de que este tipo de trabajos pueda contribuir a que el género de la épica clásica grecorromana nunca desaparezca, nunca sea olvidado del todo. Pues, en la actualidad, ya no se cultiva este género del mismo modo que se elaboraba en la Antigüedad, son estas novelas y estas grandes series y producciones cinematográficas las que ayudan a mantener varios de los rasgos y elementos típicos de la épica clásica en la cultura y literatura actuales.

## **5. DATOS BIOGRÁFICOS SOBRE EL AUTOR DE LA SAGA LITERARIA E INFORMACIÓN ACERCA DE LOS CREADORES DE LA SERIE.**

Antes de proseguir, es necesario conocer datos sobre la propia biografía del autor<sup>10</sup>: el escritor y guionista americano, George R. R. Martin, cuyo nombre completo es George Raymond Richard Martin, es conocido por sus novelas y relatos de terror, fantasía, histórica o ciencia ficción. Alcanzó su fama gracias a ser el autor de la conocida serie de fantasía épica, *Canción de Hielo y Fuego*.

Martin creció en una familia obrera siendo el mayor de tres hermanos, desde pequeño se vio cautivado por el mundo de las palabras, leyendo y escribiendo relatos. Estudió Periodismo en la Universidad de Evanston, aunque no ejerció mucho tiempo esta profesión, prefiriendo la docencia en el Instituto Clarke de Dubuque y siendo juez de torneos de ajedrez, mientras preparaba sus primeros trabajos literarios. Martin se dio a conocer gracias a sus relatos, con los cuales ganó premios tan importantes como el Hugo o el Nébulas, dando el salto a la primera plana de la ciencia ficción gracias a su primera novela, *Muerte de la luz*, obra que le permitió dedicarse en exclusiva a la escritura.

Además de su labor literaria, Martin trabajó como guionista para la televisión en series como *La zona crepuscular* o *La bella y la bestia* a mediados de los años ochenta. A mediados de los noventa, abandonaría esta actividad para centrarse en la que es su obra más conocida, la saga de *Canción de Hielo y Fuego*.

A lo largo de su carrera, Martin ha recibido otros premios y galardones como el Locus, el Ignotus, el Geffen o el Skylark, entre otros muchos.

Podemos afirmar, pues, que en la formación académica de George R. R. Martin no prevalece los contenidos relacionados con el mundo clásico. ¿Cómo es posible, pues, que en sus obras pueda hallarse tal cantidad de elementos comunes con el mundo grecorromano? La respuesta se basa en las fuentes de las que bebe Martin, pues tal y como indica Carlos De Domingo Soler:<sup>11</sup>

*Si bien es cierto que el imaginario de Tolkien no fue el único que surgió en el siglo XX, definitivamente sí fue, según el escritor estadounidense, el más influyente en su trabajo.*

---

<sup>10</sup> Fuente: <https://www.lecturalia.com/autor/2255/george-r-r-martin> [último acceso 30/06/2022].

<sup>11</sup> De Domingo Soler C. (2021) *Épica mesiánica* en «El señor de los anillos» y «Juego de tronos». Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social. Universidad Hemisferios. Quito. Pp. 1-2.

No son pocas fuentes las que nos indican que, sin lugar a duda, Tolkien fue una de las principales fuentes en las que Martin se inspiró en el momento que tuvo que diseñar y crear de la nada su mundo fantástico de *Canción de Hielo y Fuego*.

Es destacable que John Ronald Reuel Tolkien sea una de las principales fuentes de George R. R. Martin, pues la formación académica que Tolkien poseía era considerablemente superior a la de Martin. Tolkien fue un gran filólogo y escritor, tal y como argumenta Fernández, Tomás y Tamaro:

*La actividad de J. R. R. Tolkien como novelista es inseparable de la del filólogo. Su goce intelectual por las lenguas antiguas (conocía el griego, el anglosajón, el medio inglés, el galés, el gótico, el finlandés, el islandés antiguo, el noruego antiguo, el alto alemán antiguo) lo llevaba a crear sonidos y a inventar lenguajes, siguiendo un método rigurosamente filológico*<sup>12</sup>.

Es evidente que Tolkien sí tenía una formación filológica y era buen conocedor de las lenguas clásicas, especialmente el griego. Conoció, leyó y utilizó para sus obras varios elementos que le otorgó la épica clásica griega.

Tal combinación entre filólogo y escritor dio como resultado una de las mejores producciones literarias del género épico - fantástico que, incluso hoy en día, según muchos de sus seguidores, tanto de sus novelas como de las adaptaciones cinematográficas, nadie ha conseguido superar. Son muchos los que afirman que se trata de un escritor inmejorable.<sup>13</sup>

En cuanto a la formación académica de los creadores de la serie, tanto David Benioff como D.B. Weiss<sup>14</sup> poseen una gran pasión por la literatura, en especial por la literatura irlandesa, pasión que ambos compartieron desde sus inicios en la universidad. Los dos estudiantes compartían su gusto por la escritura y no tardaron en entablar amistad. Los dos creadores de la serie no solo poseen una formación académica más que respetable, sino que, además, fueron innovadores. Llevaron a la pequeña pantalla una serie en la que nunca se había tratado la fantasía épica de este modo, con ese humor negro (asesinatos mostrados con gran detalle, violencia, sexo, vulgarismos, locura, violaciones, etc.) y ese realismo que tantos puntos de vista y gustos tan dispares ha provocado.

---

<sup>12</sup> Fernández, Tomás y Tamaro, Elena (2004), Biografía de John Ronald Reuel Tolkien. Biografías y Vidas. Enciclopedia biográfica en línea. Barcelona, España.

<sup>13</sup> Fuente: <https://www.jotdown.es/2017/11/j-r-r-tolkien-una-mitologia-viva/> [último acceso: 01/07/2022].

<sup>14</sup> Fuente: [https://as.com/meristation/2019/05/23/noticias/1558630133\\_822037.html](https://as.com/meristation/2019/05/23/noticias/1558630133_822037.html) [último acceso: 04/07/2022].

Por último, se ha de tener en consideración que gran parte de los equipos (en este caso de la cadena estadounidense HBO) dedicados a la creación de productos cinematográficos de tan alta calidad, como es el caso de la serie televisiva aquí trabajada y comentada, cuentan con una parte de formación clásica. Muchos actores, guionistas y directores poseen cierta formación clásica en la que se trabajan contenidos, por ejemplo, de la *Retórica* de Aristóteles o del *Ars Poetica* de Horacio. Tanta es la influencia de las obras clásicas en esta industria del cine, que no son pocos los que han escrito sobre esto. Por ejemplo, del mismo modo, hay evidencias de las huellas que las tragedias de Eurípides han dejado en el mundo cinematográfico<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Martín J. J. (1995) *Hollywood y Eurípides: La cultura clásica en el cine actual*. Aceprensa. Recurso: <https://www.aceprensa.com/cultura/hollywood-y-eur-pides-la-cultura-cl-sica-en-el-cin/> [último acceso: 09/07/2022].



## **6. EL GÉNERO LITERARIO.**

En primer lugar, resulta trascendental retomar contenidos teóricos acerca de este género literario, dado que continúa siendo uno de los elementos comunes que posee con la literatura y cultura clásicas, el campo con el que continuamos relacionando estos elementos de fantasía épica de *Juego de tronos*. Repasaremos contenidos sobre este género literario haciendo uso de materiales de aquellos que han tratado sobre el tema con mayor detenimiento, como Castro Balbuena y De Domingo Soler, o la obras, ya mencionadas y estudiadas anteriormente de Cáceres Blanco o Fernández Garrido.

Es preciso atender, previamente, a lo que entendemos en la actualidad cuando nos referimos a los términos “fantasía” y “épica”. Los significados que la R.A.E. ofrece acerca de estas palabras son los siguientes, “fantasía”<sup>16</sup> *facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales*. Del término “épica” en la primera y tercera entrada se ofrecen las siguientes definiciones: *1. adj. Perteneciente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica, y 3. adj. propio y característico de la poesía épica, apto o conveniente para ella. Estilo, talento, personaje épico.*<sup>17</sup> Con ambas definiciones, combinando lo que en cada entrada se afirma, llegamos a dilucidar una noción básica acerca de lo que este género literario significa. Podemos destacar que se trata de una facultad para reproducir cualquier imagen o producto (obras escritas, representaciones artísticas, etc.), basado en mayor o menor medida en la realidad, que contenga elementos de la epopeya clásica, la poesía épica y la poesía heroica.

Tal y como argumenta Castro Balbuena,<sup>18</sup> citando a Nikolajeva, M.<sup>19</sup>, la fantasía épica es una ramificación del propio género fantástico que se desarrolla principalmente a finales del s. XIX (aunque nace a finales del siglo XVIII, con la aparición del movimiento romántico). Gran Bretaña se muestra entonces como el lugar principal en el que se crean obras pertenecientes a este género literario, por ejemplo, *Las Crónicas de Narnia*, saga escrita por C. S. Lewis; *Tom’s Midnight Garden*, escrita por Philippa Pearce; *The Borrowers*, escrita por Mary Norton; o *La princesa y el caballo de las crines de oro*, obra escrita por Alan Garner.

---

<sup>16</sup> Fuente: <https://dle.rae.es/fantas%C3%ADa?m=form> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>17</sup> Fuente: <https://dle.rae.es/%C3%A9pico> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>18</sup> Castro Balbuena A. (2016) De hobbits, tronos de hierro y vikingos. desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica. Tono Digital. Revista de estudios filológicos. Universidad de Almería. P. 3.

<sup>19</sup> Nikolajeva, M. (2003). *Fairy Tales and Fantasy: From Archaic to Postmodern*. *Marvels & Tales*, 17 (1) Pp. 139-140.

Aunque es tentador intentar hallar una certera definición lo más correcta posible sobre este género, es complicado definir, con pocas y exactas palabras, términos con un sentido y un trasfondo tan amplio como las aquí propuestas. Tal y como continúa argumentando en su artículo Castro Balbuena, *ofrecer una «definición» escueta es del todo imposible en tanto que los géneros literarios no son ni estancos ni herméticos*. Castro Balbuena recopila una de las descripciones más certeras sobre lo que la fantasía épica representa. Dicha descripción fue escrita por R. E. Howard, el cual afirma lo siguiente:

*De los diversos tipos de narrativa, la que brinda la más pura diversión es la fantasía heroica; se trata de historias de espada y brujería, que se desarrollan en un mundo imaginario —ya sea en este planeta, tal como pudo ser hace muchos años, o en el futuro remoto, o en otro mundo, o en otra dimensión— donde la magia funciona y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres hermosas, los problemas sencillos, y la vida es una aventura. En un mundo como éste, las radiantes ciudades apuntan con sus brillantes torres a las estrellas; los brujos lanzan hechos siniestros desde sus guaridas subterráneas; los espíritus malignos caminan, y acechan en las ruinas; los monstruos primitivos se abren camino a través de la selva, y el destino de los reinos depende de las hojas sangrientas de las espadas empuñadas por héroes de primitiva fuerza y valor<sup>20</sup>.*

En este párrafo se muestran varias características del género épico - fantástico, como su ambientación medieval en la que el elemento mágico posee una relevancia clave. Toda la historia se compone de un entramado de aventuras continuas (apenas hay pausa). En esos mundos fantásticos prima la belleza de los paisajes y la grandiosidad de las ciudades, además, tal y como se afirma finalmente, en todas las obras de este tipo, siempre se encuentra un elemento maligno que amenaza con destruir el mundo o con conquistarlo y someterlo, sin embargo, un héroe, una heroína o un grupo de estos luchan por la supervivencia de todos y por librar a su mundo de ese mal. Esos héroes a menudo viven terribles sucesos, se enfrentan a monstruos, pasan dificultades, realizan largos viajes repletos de peligros, etc. Así, finalmente, todas esas vivencias provocan su propia evolución, suponen, de algún modo, su preparación para enfrentarse a ese poderoso ente maligno.

---

<sup>20</sup> Howard, R. E. (1996). *Conan el guerrero*. España: Martínez Roca.

La literatura épica y fantástica<sup>21</sup> contiene una serie de elementos que la diferencian considerablemente de otros géneros literarios. En obras de este tipo encontramos hechos e historias sobrenaturales que desafían las leyes lógicas y físicas de nuestro mundo. Aparecen criaturas ficticias y sobrenaturales que únicamente podemos imaginar. Dentro de este género se ofrece una gran variedad de paisajes, escenarios y lugares exóticos, lejanos, inventados y fantásticos que constituyen, en gran medida, el marco geográfico de la obra, con el que los autores y creadores de este tipo de género literario pretenden, desde el inicio de sus obras, alejarnos de nuestro entorno. Primero nos alejan de nuestra realidad física haciendo uso de esos escenarios fantásticos, sobrenaturales y lejanos, tal y como Tolkien actúa en todas sus obras, en cuyas primeras o en la primera página ofrece un mapa con elementos físicos y políticos donde se van a desarrollar los acontecimientos narrados. Martin también ofrece mapas del mundo de *Canción de Hielo y Fuego*. Esto se refleja igualmente en las adaptaciones cinematográficas, en ambos casos, pues tanto en el comienzo de las primeras películas de las sagas del *Señor de los Anillos* como *El Hobbit* se nos ofrecen mapas en los que se muestran los lugares en los que se desarrolla la acción. En la adaptación televisiva de *Canción de Hielo y Fuego, Juego de tronos*, al comienzo de cada capítulo, también se nos presenta un mapa en movimiento que muestra las localizaciones exactas en las que se va a desarrollar la trama en dicho capítulo.

Es evidente que Tolkien es el mayor y más claro referente para los escritores y creadores de toda obra o producto relacionado con la fantasía épica.

En ambos casos, seguidamente, tras alejarnos en el espacio, estas obras también pueden llegar a lograr que nosotros, como lectores o espectadores nos distanciamos anímica y psicológicamente de nuestro entorno a través de esas historias, tramas y otros elementos sobrenaturales y fantásticos que logran despertar o potenciar en el lector o espectador esa sensación de asombro, esa emoción y lejanía con su realidad, de la cual todos nos evadimos en mayor o menor medida por unos u otros motivos en determinados momentos de nuestras vidas. No hay duda de que este tipo de obras logran deleitar a su público, espectador o lector, esa ruptura con la normalidad, la monotonía y la rutina que inunda nuestro mundo se ve alterada e iluminada por obras de este género.

---

<sup>21</sup> Fuentes: <https://es.literaturasm.com/novela-fantastica#gref> y [https://www.ecured.cu/Fantas%C3%ADa\\_%C3%A9pica](https://www.ecured.cu/Fantas%C3%ADa_%C3%A9pica) [último acceso: 08/07/2021].

La obra sobre la que trabajamos de nuevo es la serie televisiva *Juego de tronos*, obra que pertenece a la alta fantasía, subgénero que se opone a la baja fantasía. El mundo en el que se desarrolla la acción en esta serie es un mundo secundario ficticio, alejado del mundo real y de sus normas y reglas lógicas. Aunque las novelas suelen distribuirse de forma individual, es común en este género literario que un mismo autor divida su historia, su obra en sagas, cada saga contiene un número determinado de novelas, las cuales se van sucediendo una a otras a medida que avanza la trama. Algunos ejemplos de este tipo de composiciones son: *El Señor de los Anillos*, *El Hobbit*, *Harry Potter*, *Canción de Hielo y Fuego* y *Las Crónicas de Narnia*, entre otras.

En cuanto a las características propias del género, las obras pertenecientes al género épico - fantástico suelen basar su trama principal en las luchas entre el Bien y el Mal. En Tolkien, ese mal lo personifica y lidera la figura de Sauron, personaje sobrenatural que controla otros personajes malignos sobrenaturales, como los orcos. Su único objetivo es la subyugación de todo ser vivo en el mundo. Martin ofrece una serie de tramas que se desarrollan paralelamente en las que varios personajes se oponen unos a otros. En la mayoría de ocasiones no parece que haya unión por parte de un bando en contra de algún mal que amenace las vidas y la supervivencia de todos, salvo en el momento en el que se nos presenta la amenaza de los caminantes blancos, que, encabezados por el rey de la noche, amenazan las vidas de todos los habitantes de Poniente.

Así pues, otra característica de este tipo de obras es la convivencia entre seres extraordinarios y seres pertenecientes al mundo real, como los humanos, y dentro de los humanos, los enanos, que suelen ser representativos del elemento cómico en estos mundos (Tyrion en *Juego de tronos*, Gimli en *El Señor de los Anillos* o Trumpkin en *Las Crónicas de Narnia*).

Esos seres sobrenaturales, o bien suponen un peligro que amenaza la vida de los seres más vulnerables y normales (hombres y enanos), como es el caso de los orcos, espectros malignos y seres divinos malignos (Sauron) en el *Señor de los Anillos* o los caminantes blancos y los muertos de *Juego de tronos*. Sin embargo, esos seres sobrenaturales también pueden pertenecer al bando del Bien y de la luz, que actúan como aliados de los hombres y de los héroes principales en contra del bando del Mal y de la oscuridad. Como ocurre con los elfos en *Señor de los Anillos* o con los dragones (al menos durante la mayor parte de la trama) en *Juego de tronos*.

Por otra parte, es común que en estas obras se presenten escenarios de tipo medieval, no solo en cuanto a la caracterización de paisajes y edificaciones, sino también en cuanto a costumbres, vestimenta, historias etc. Las localizaciones en *Juego de tronos* presentan incluso paralelismos relacionados con la organización política medieval, especialmente con el sistema feudal. En cada territorio hay un señor y una familia noble que se impone sobre los vasallos residentes en el lugar, por ejemplo, la casa Stark es soberana del reino del Norte y del resto de familias y casas nobles que allí habitan. Esta familia noble (como los Stark) dependía, a su vez de otra familia más poderosa, con un poder superior, en este caso, toda familia noble de los Siete Reinos de Poniente debía lealtad y obediencia al Rey de los Siete Reinos, aquel que ocupa el Trono de Hierro en Desembarco del Rey. Sin embargo, al igual que ocurría durante el Feudalismo, en la serie se observa como el poder real no era lo suficientemente fuerte y centralizado, cada reino, cada territorio luchaba, en ocasiones contra otro para defender sus propios intereses, mientras el rey permanecía como árbitro y espectador. En la serie se aprecia incluso como Joffrey Baratheon, quien aspira a ocupar el Trono de Hierro, desaprueba que cada señor, que cada noble cuente con sus propias huestes armadas en lugar de que cada territorio colabore en la creación de un ejército centralizado al servicio de la corona (cap. 3 t. 1)<sup>22</sup>, lo cual es un rasgo inequívoco de que uno de los sistemas políticos, sociales y económicos de la serie está basado en el Feudalismo medieval.

En su obra, Carlos De Domingo Soler<sup>23</sup> escribe acerca de las bases sobre las que ambas obras se sustentan y también establece diferencias, en cuanto al tratamiento de la política, entre otros aspectos, entre la obra de Tolkien y la de Martin. Por una parte, argumenta que la obra de Tolkien hunde sus raíces en una gran variedad de fuentes. Aparte de la deuda innegable que su obra posee con la épica y la cultura clásicas, su obra está basada, de igual modo en otras mitologías y culturas al margen de Grecia Y Roma, como mito Germano (con toda la trama del anillo en claro paralelo con el anillo de los Nibelungos) y el folklore sajón (elfos, trols, hechiceros y espectros).

En la obra de Martin y en la serie *Juego de tronos* no se aprecia tal entramado de culturas y mitologías, sin embargo sí son notables las numerosas religiones que presenta en sus obras, y estas, al contrario que Tolkien, sí presentan algunas de las características propias de una religión: un panteón organizado, una descripción sobre los tipos de cultos en cada estrato social, escenas que muestran los ritos propios de cada religión, como los juicios por combate (como el

---

<sup>22</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=Wt-OrOfcLaA> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>23</sup> De Domingo Soler C. (2021) *Épica mesiánica en «El señor de los anillos» y «Juego de tronos»*. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social. Universidad Hemisferios. Quito. P. 2.

de la Víbora roja contra la Montaña en el cap. 8 t. 4)<sup>24</sup>, escenas en las que los fieles se hacen partícipes de esa religión (como la escena en la que los fieles de la Fe de los Siete, esperan que se produzca la marcha de expiación de Margery Tyrel, cap. 6 t. 6<sup>25</sup>, para humillarla, como anteriormente hicieron con Cersei Lannister<sup>26</sup>), al contrario que en la obra de Tolkien, donde el pueblo llano en ningún momento muestra signos de qué religión profesa.

Continuando con la tesis que defiende Carlos De Domingo Soler, este afirma que las obras de Martin están influidas por un tratamiento particular de la política. La violencia es la piedra angular sobre la que giran todos los conflictos políticos, lo cual es algo que se muestra de manera clara y continua en la serie, ya que, generalmente, los conflictos se suelen resolver con violencia, mientras que la diplomacia que se muestra en la serie está basada en alianzas frágiles, promesas que no se llegan a cumplir y conversaciones agrias. El peso del marco fantástico parece secundario, lo que prima es la violencia como medio para lograr el poder. Con Tolkien, por el contrario, sí hay cierta muestra de valores, por los que los personajes muestran mayor humanidad en lugar de aspiraciones políticas. Esta es una de las mayores diferencias entre Tolkien y Martin, Tolkien hace partícipes de la historia y de la trama a esas propias divinidades que incluye en sus obras, mientras que Martin utiliza el elemento religioso de forma más realista, los elementos religiosos influyen en el desarrollo de trama, sin embargo, son tratados como un elemento secundario del marco contextual, donde se muestran los rituales, liturgias y panteones de cada religión.

Otra de las características de este género es el origen incierto del héroe, el cual no llega a conocer sus verdaderos orígenes hasta que dicho descubrimiento no supone una verdadera revolución para el desarrollo de la historia, como ocurre en *Juego de tronos* cuando se conocen los verdaderos orígenes de uno de los héroes principales, Jon Nieve<sup>27</sup>. Aunque, habitualmente esto sucede cuando esas fuerzas del mal han sido derrotadas, en este caso, Jon Nieve conoce sus orígenes antes de que las fuerzas del Mal hayan sido derrotadas, lo cual no quiere decir que el descubrimiento no tuviera relevancia en la trama, pues esta se ve potencialmente alterada en los episodios finales de la serie a causa de esta revelación.

---

<sup>24</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=O9EH7snnY1g> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>25</sup> Escena: [https://www.youtube.com/watch?v=KwcJFS\\_LIGY](https://www.youtube.com/watch?v=KwcJFS_LIGY) [último acceso: 09/07/2022].

<sup>26</sup> Escena: (cap 10 t. 5) <https://www.youtube.com/watch?v=QyoICxO-Uho> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>27</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=xvrCtxN6T4A> [último acceso: 09/07/2022].

Tal y como defiende en su tesis Cáceres Blanco<sup>28</sup>, partiendo de la obra de Ernst Robert Curtius<sup>29</sup>, entre otras, hay constancia de una conexión entre el concepto heroico griego, el medieval europeo y mediterráneo, que tendrá continuidad en la épica moderna. Cáceres Blanco sostiene que una de las principales razones que producen que la acción de la trama avance es la tensión, en estos casos, concretamente la ira. En los dos grandes poemas épicos de la Antigua Grecia, la ira es la base por la que la historia evoluciona y se desarrolla. En la *Ilíada*, es la ira de Aquiles contra Agamenón y contra Héctor la que ejerce como motor de la acción. En la *Odisea*, es la ira de Poseidón la que provoca que el viaje de Odiseo sea largo y digno de ser relatado. En la gran obra épica de Roma, la ira también tiene un protagonismo evidente, esta ira se refleja, principalmente, en la diosa Juno, siempre enojada con Eneas y los troyanos.

Un argumento muy interesante es el que nos propone Fernández Garrido<sup>30</sup>, quien citando a Sturli<sup>31</sup>, argumenta que existe una diferencia notable entre *Juego de tronos* y el género épico fantástico que conocíamos hasta ahora, lo cual demuestra la aportación innovadora que Martín ofrece a este género. Dicha innovación se basa en el tratamiento del humor negro (sexo, violencia, dinero, insultos, violaciones, etc.), este hecho diferencia *Juego de tronos* con otras series del mismo género en las que se evitan estos temas, como *El señor de los anillos*, lo cual puede resultar más o menos atractivo para el público. Lo cierto es que una vez dicho aspecto (humor negro) es tratado de una forma u otra, tanto en las novelas como en sus adaptaciones televisivas ha de prevalecer la continuidad, pues la noticia de que en la nueva serie del *Señor de los Anillos* se podrían llegar a ver desnudos, insultos, vísceras y sangre en demasía ha provocado cierta indignación<sup>32</sup>.

Castro Balbuena<sup>33</sup> describe la concepción que Eric Rabkin tiene sobre el género épico – fantástico. Para Rabkin, los mundos fantásticos se muestran como un espejo del mundo real, como una alternativa trucada de lo que, tras un primer acercamiento, podríamos entender como normal. A pesar de esto, el mundo fantástico no se basa únicamente en invertir los elementos y

---

<sup>28</sup> Cáceres Blanco, R. (2015), *Narrativa de mundos imaginarios: poética para una épica moderna. De La serpiente de Uróboros a la Canción de Hielo y Fuego*. Universidad Autónoma de Madrid. pp. 106-108.

<sup>29</sup> Curtius, E. R. (1989), *Literatura Europea y Edad Media Latina*, cit., p. 243.

<sup>30</sup> Fernández Garrido, R. (2018-2019), *Ecos de la mitología griega en la serie de televisión Juego de tronos*. Universidad de Huelva. pp. 2 y 3.

<sup>31</sup> Sturli, V. (2017), Edipo tragico, Edipo precario. *Successione, eredità e immaginario della crisi in Game of Thrones*. Between 7 n.14.

<sup>32</sup> Fuente: <https://www.ecartelera.com/noticias/fans-senor-anillos-no-quieren-sexo-desnudos-serie-amazon-62532/> [último acceso: 09/07/2022].

<sup>33</sup> Castro Balbuena A. (2016) De hobbits, tronos de hierro y vikingos. desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica. Tono Digital. Revista de estudios filológicos. Universidad de Almería. P. 4.

leyes del mundo real, sino que también se basa en alterar las bases de la realidad que se narra en la obra literaria o en las adaptaciones televisivas y cinematográficas, por ejemplo, si en *Juego de tronos* no hubieran muerto de forma tan repentina y traumática personajes que en otro tipo de obras habrían llegado a convertirse en el claro vencedor de la trama, por su valor, su honorabilidad, etc. (como es el caso de Eddard Stark), esta serie habría perdido ese elemento realista, pues los mejores personajes y los grandes héroes, en la realidad, no siempre son los más longevos.

Es evidente que muchas de estas características del género de la épica fantástica al que pertenece la saga de *Juego de tronos*, están en el género épico. La épica (del adjetivo: ἐπικός, epikós; de ἔπος, épos 'palabra, historia, poema') es un género narrativo en el que se presentan hechos legendarios o ficticios relativos a las hazañas de uno o más héroes y a las luchas reales o imaginarias en las que han participado estos héroes ya sean inventados, históricos, legendarios, etc.

Su forma de expresión tradicional fue la narración en verso, cuya finalidad última era la exaltación o engrandecimiento de un pueblo. En algunos casos, la épica no tenía forma escrita, sino que era contada oralmente por los rapsodas. Con posterioridad, la épica adoptó también la forma narrativa en prosa, incorporando elementos de descripción y diálogo y dando lugar, en primera instancia, a la novela de caballerías, a la novela picaresca o antiheroica y posteriormente a la novela realista o burguesa, entre otros géneros menos cultivados.

Es importante mencionar que el género épico se encuentra en todas las literaturas, pues es un género esencial, que narra los orígenes de toda una cultura o civilización. Este género se puede dar y se ha dado históricamente en formas muy diferentes, tal y como prueba esta serie de *Juego de tronos*, como ejemplo de una creación televisiva que mantiene vivos algunos de los elementos propios de la épica clásica

Entre las diferentes formas en las que se ha cultivado este género, debemos destacar la que nos ocupa en este trabajo: la fantasía heroica o fantasía épica, subgénero del género fantástico presente principalmente en la literatura, aunque también presente en la historieta, el cine fantástico y los juegos de rol, caracterizado por la presencia de seres mitológicos o fantásticos, la ambientación ficticia de carácter medieval, antiguo, indefinido o, en cualquier caso, sobre la base de sociedades tecnológicamente atrasadas, y un fuerte componente mágico y épico. Todos estos elementos aparecen en *Juego de tronos* y su herencia clásica es innegable.



## **7. LA CULTURA CLÁSICA EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN. SU PROBABLE POTENCIAL COMO MATERIAL DIDÁCTICO.**

Es imprescindible abordar las razones y el modo acerca de la incursión de los elementos clásicos en los productos cinematográficos y televisivos. Aunque la obra trabajada en este caso, *Juego de tronos*, no sea una producción cinematográfica con ambientación clásica, los elementos de la cultura clásica en esta serie son muy numerosos y demostrables, con lo que esta investigación puede extrapolarse con facilidad a todo material cinematográfico que guarde relación con el mundo clásico.

Del mismo modo, es necesario introducir información sobre investigación en educación. En este caso, describiendo cómo este material cinematográfico ha llegado a convertirse en un material didáctico excelente que puede contribuir en la labor del docente en cualquier nivel educativo.

Me ha resultado oportuno comenzar con un artículo de David Serrano Lozano, que al preguntarse ¿Por qué la Antigüedad? Responde, primeramente, lo siguiente:

*Esta pregunta podría centrar diversos análisis de la Historia del Arte. Por qué la Antigüedad, y no la Edad Media o la Prehistoria, ha sido un recurso tan reiterado como medio “polivalente” de expresión. Podemos rastrear en pintura, escultura o arquitectura la continua influencia del canon clásico, y en la más breve Historia del Cine vemos una presencia proporcionalmente similar del mundo antiguo. Aun entendido como una herencia creativa, nos devuelve a la cuestión de qué confiere al mundo clásico su carácter de lienzo al que las artes ven tan útil recurrir<sup>34</sup>.*

En este texto se trata el tema de la elección del mundo antiguo para la creación de películas ambientadas en esta época. Tal y como argumenta el autor, el mundo antiguo ofrece un escaparate histórico, geográfico y cultural inmenso, tal y como se puede apreciar en la serie *Juego de tronos*.

El autor argumenta que los *pepla* sobre la Antigüedad pueden estar exentos de crítica o rechazo por contener escenas violentas, eróticas, etc., y pone como ejemplo las escenas de violencia de *Alejandro Magno*, *Troya* o *Gladiator*, que no causaron crítica, frente a las críticas que suscitaron escenas del mismo tipo en *El club de la lucha* (1999). Sin embargo, hay un *peplum*, *Calígula* (1979), que sí recibió críticas por su contenido erótico, y producciones más

---

<sup>34</sup> Serrano Lozano, D. (2012). *Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla*. Revista Historia Autónoma, (1). P. 51. Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/historiaautonoma/article/view/420>.

actuales como la serie *Spartacus: sangre y arena* han recibido críticas por su falta de rigor histórico y sus exageradas escenas violentas, pero, aun así, han triunfado. Con lo cual el autor no quiere decir que todos los *pepla* estén exentos de crítica por ambientarse en la Antigüedad, sino que dependen de la brecha histórica, cultural, política, social, religiosa, etc. que separa la época de creación del *peplum* y la época en la que estén ambientados.

Según el autor, el factor de la religión es muy importante a la hora de la aceptación o rechazo de un *peplum*, cuando una película trata un tema relacionado con el cristianismo, por ejemplo, la libertad en cuanto al contenido y la brecha histórica disminuye por cercanía cultural con la sociedad receptora de la película que podría rechazar esta si ve su religión atacada. Aun así, hay producciones en las que se respeta en mayor medida ese factor religioso: como *El Reino de los Cielos* (2005), y hay otras producciones en las que se muestran las vicisitudes del clero sin temor al rechazo del público: como *El Código Da Vinci* (2006) o *Angeles y Demonios* (2009), películas en las que la Iglesia queda como una institución fraudulenta y mafiosa, pero su éxito ha sido y es indiscutible.

En conclusión, el equilibrio entre distancia cronológica y enlaces culturales es la clave que hace de la Antigüedad clásica un contexto con el que la creación artística puede permitirse cierto margen de movimiento entre el contenido de su mensaje y la brecha histórica, que puede ser acortada mediante distintos medios como forma de atraer al público, aunque pudiendo cometer faltas de rigor histórico (Ejemplo: *Spartacus: Sangre y Arena*), y también utilizarla para incluir elementos menos aceptables (censura, asesinatos violentos, etc.) en el contexto social en el que se elabora la creación (Ejemplo: *El Nombre De La Rosa*).

A continuación, continuaremos adentrándonos en investigación educativa orientada al mundo clásico aparente en el cine y a sus probables propiedades didácticas. Para ello contamos con artículos de revistas especializadas en este campo

### **7.1 Artículos de revistas de investigación.**

**Artículo de la revista *Methodos. Revista de didáctica dels estudis clàssics*.**

**Número 0:**

- F. J. Tovar Paz, «Posibilidades didácticas y de investigación sobre mitos en el cine (excepción hecha del género 'peplum' y las adaptaciones literarias)», *Methodos*, p. 1-10, 2011.

Artículo muy interesante que contribuye a confirmar la justificación sobre la aportación didáctica de este trabajo.

Es novedoso, en mi opinión que no solo se dedica a dar ejemplos sobre películas de ambientación romana, los *pepla*, sino que muestra procedimientos sobre cómo acercar este tipo de materiales a los estudiantes, lo que lo convierte en un artículo muy completo que puede servir de apoyo y de base a cualquiera que tenga intereses en llevar cualquier tipo de material cinematográfico al aula.

### **Artículos de la revista *Tamyris. Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín.***

#### **Número 1:**

- Alejandro Valverde García, Un acercamiento a Sófocles a través del cine: La Antígona de Yorgos Tsavelas.

Artículo muy interesante que en el que se describen las oportunidades que este tipo de adaptaciones televisivas ofrecen para acercar, con mayor facilidad, contenidos curriculares a los estudiantes.

- Antonio Albuera Guirnalos, Algunos aspectos de la vida cotidiana del mundo antiguo en la serie Roma.

Este artículo se basa más en describir contenidos de la vida cotidiana en Roma a través de material cinematográfico centrado en la popular serie *Roma*, sin embargo, tal y como está propuesto, puede ser extrapolable a cualquier otro tipo de material audiovisual que no tenga una relación estrecha con la antigua Roma, con lo que puede resultar, sin ninguna duda, de gran utilidad.

#### **Número 2:**

- David Carmona Centeno & Hanna Martens, 300: Apuntes sobre la adaptación al cine de la novela gráfica de Miller.

Este artículo analiza sistemáticamente los procesos de adaptación desde una novela gráfica a una producción cinematográfica, analizando sus anacronismos, sus acotaciones de contenido y la caracterización de personajes, entre otros.

#### **Número 4:**

- Cristóbal Barea Torres, Tradición clásica y parodia: su tratamiento en la serie de animación Los Simpson.

Este artículo me ha llamado notablemente la atención, pues utiliza argumentos muy semejantes a los utilizados por mí con el objetivo de justificar la comparación o la

investigación con una serie televisiva aparentemente muy lejana de todo contenido grecorromano.

#### **Número 5:**

- Ana M<sup>a</sup> López Saludes, El mitema de la venganza en el cine: el mito de la Orestía.

Artículo en el que se establece un análisis comparativo entre el tema de la venganza en la Antigüedad y su pervivencia a través del cine, artículo que supone un claro referente para todos aquellos que nos dedicamos a rastrear la pervivencia de temas, historias, personajes y contextos de la Antigüedad Grecorromana en producciones cinematográficas y televisivas actuales.

#### **Número 12:**

- Eduardo Sánchez Liendo, Cultura clásica "friki" I: Harry Potter.

Sin duda, uno de los artículos que más relación puede tener con la temática de este trabajo. Al igual que en el artículo de Barea Torres sobre la serie animada de *los Simpson*, realiza una meticulosa y justificada comparación entre contenidos de la serie actual y los contenidos grecorromanos clásicos. Ambos artículos son interesantes, originales, están muy bien estructurados y son un claro ejemplo de cómo los materiales audiovisuales digitales, estando justificadamente relacionados con contenidos de cultura clásica, son excelentes herramientas con las que acercar los gustos de los alumnos a los contenidos curriculares y las competencias que han de adquirir, lo cual también contribuye enormemente a su propia motivación como estudiantes.

#### **7.2. Blogs, Páginas Web y Artículos externos relacionadas con la temática del cine como material didáctico.**

Estos son algunos blogs seleccionados. Estos presentan secciones dedicadas específicamente a los *pepla*, a las producciones cinematográficas que guardan relación con el mundo grecorromano y la posible utilización de estos contenidos y materiales en las aulas de secundaria.

Uno de los blogs seleccionados es el del catedrático en educación secundaria Fernando Lillo Redonet. He escogido este blog a causa de que se centra en los recursos cinematográficos como materiales didácticos para el estudio de las lenguas clásicas y su marco cultural. En este

blog se tratan principalmente temas relacionados con el cine de romanos, los textos en latín de los *pepla*, etc.<sup>35</sup>.

Otro blog que contiene una innumerable cantidad de todo tipo de materiales es el denominado *Sapere Aude*, en este blog también existen ejemplos de investigación en lenguas clásicas utilizando materiales cinematográficos como apoyo, tal y como se observa en el bloque dedicado al cine dentro del blog<sup>36</sup>.

El último blog seleccionado, denominado ATLANTIKÁ, contiene, igualmente, una gran variedad de contenidos de diferente temática. Me ha resultado especialmente llamativa su sección dedicada a los personajes de la mitología clásica; héroes y heroínas modernos. Además, contiene trabajos comparativos entre personajes del cine y personajes de la Antigüedad muy atractivos e interesantes<sup>37</sup>.

La mayor aportación de estos blogs es, sin duda, sus anotaciones y textos en los que se narran las experiencias didácticas que los propietarios y editores de estos blogs han experimentado en el momento de llevar al aula y trabajar con este tipo de material didáctico.

### **7.3. Páginas web dedicadas a la investigación sobre el cine en la Antigüedad, en particular, y sobre investigación en lenguas clásicas, en general.**

A continuación, se muestra una web en la que se recogen extraordinariamente todos los artículos publicados por Alejandro Valverde García, uno de los mejores autores y expertos que han escrito sobre el cine de romanos (de ambientación clásica, en general), y su potencial como material didáctico; también ha escrito artículos que abogan por el uso de otro tipo de materiales didácticos, como los comics<sup>38</sup>.

Otra página web con recursos ilimitados de todo tipo, que todos, en alguna ocasión, hemos visitado y nos hemos nutrido de sus contenidos y materiales es la conocida CulturaClásica.com<sup>39</sup>. En este caso, ya que la temática del mi trabajo recae sobre el mundo cinematográfico, he optado por adentrarme en los contenidos de la página referentes a dicho tema. La cantidad y la calidad de dichos contenidos es notable.

La última página web escogida y trabajada trata extensamente la temática de los elementos clásicos en el cine, tal es el título del texto que en la página web encontramos, *La Antigüedad*

---

<sup>35</sup> Fuente: <http://fernandolillo.blogspot.com/>

<sup>36</sup> Fuente: <http://sapereaudeclasicas.blogspot.com/search?q=cine>

<sup>37</sup> Fuente: <https://herederosdelaatlantida.wordpress.com/2010/03/15/personajes-de-la-mitologia-clasica-heroes-y-heroinas-modernos/>

<sup>38</sup> Fuente: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=56678>

<sup>39</sup> Fuente: <https://culturaclasica.com/?s=cine>

*Clásica en el cine*<sup>40</sup>. En esta página se describe con gran detalle cómo la relación simbiótica entre la cultura clásica y el cine ha dado resultados extraordinarios, con productos cinematográficos de gran calidad que además pueden ser usados como material educativo.

Así, concluimos con esta sección dedicada al estudio y a la investigación sobre la Antigüedad en el cine y su aplicación didáctica para continuar con los elementos comunes presentes entre la Antigüedad Grecorromana (centrándonos en la Antigüedad Romana) y la serie *Juego de tronos*.

---

<sup>40</sup> Fuente: <https://www.zubiaurcarreno.com/la-antiguedad-clasica-cine/>

## **8. ELEMENTOS COMUNES PREVIAMENTE ANALIZADOS ENTRE LA ANTIGÜEDAD GRECORROMANA Y LA SERIE JUEGO DE TRONOS:**

Así, ya que este trabajo es, en gran medida, una continuación de un trabajo previo es preciso indicar, resumidamente, cuáles fueron exactamente los temas y puntos tratados en dicho trabajo, a fin de lograr esa cohesión entre ambos.

En cuanto al campo de la religión, podemos apreciar una equivalencia entre los *Numina* romanos primigenios y los Antiguos Dioses debido a su similar interpretación como divinidades indeterminadas (en forma y cantidad).

Asimismo, existen representaciones de los distintos tipos de *templa* romanos en la serie, por ejemplo, el *lucus* romano y el bosque de dioses, los cuales representan la sacralidad de la naturaleza. O el *pomerium* romano y el Muro de Hielo, que actúan, en ambos casos, como frontera entre los vivos y los muertos, entre lo civilizado y lo incivilizado.

Existen similitudes entre los arúspices y augures romanos, y los verdeidentes y cuervos de tres ojos de la serie (pues todos ellos guardan una estrecha relación con los animales, los signos divinos y las predicciones); igualmente, existen equivalencias entre los *numina* romanos malignos: *lemures* y *larvae*, en paralelo a los muertos y los caminantes blancos de la serie.

Por otra parte, existe un conjunto de paralelismos entre la fe de los Siete y la religión oficial pública romana en cuanto su panteón, organización y jerarquía.

Seguidamente, la huella del ritualismo de la religión romana tradicional en la serie es innegable (con esas luchas de carácter religioso y los sacrificios, que se dan en ambos casos), así como los ritos de paso del nacimiento (sobre todo en cuanto al hecho de la aceptación o no aceptación del neonato) y al rito a los difuntos (con partes y elementos comunes en ambos mundos).

Los votos y las plegarias, propios de la religión romana tradicional, también se encuentran presentes en la serie.

Habiendo concluido con los elementos religiosos, la magia es otro de los campos en los que se dan elementos comunes, pues hay diferenciación entre magia negra y magia blanca, y, además, es común en los dos mundos que la mujer encarne el papel de maga o hechicera que ayuda al héroe mediante sus poderes.

En cuanto a la geografía, hay una serie de emplazamientos y construcciones con un notorio parecido, como Roma y Desembarco del Rey, el Septo de Baelor y el Panteón de Agripa, el Coloso de Rodas y el Titán de Bravoos, la Gran Pirámide de Keops y la Gran

Pirámide de Mereen y, por último, el Faro y Biblioteca de Alejandría y el Faro y la Ciudadela de Antigua.

En cuanto a la estructura social y familiar, es evidente el influjo de la organización familiar de la Antigua Roma en las grandes familias de *Juego de Tronos*.

Si nos referimos a heroínas raptadas, el rapto de Helena y el de Lyanna Stark tienen unos antecedentes, un desarrollo y unas consecuencias comunes.

Al fijarnos en el prototipo de héroe épico, convergen una serie de aspectos entre Eneas, héroe épico por antonomasia de Roma y fundador de su estirpe, con el héroe épico por excelencia de *Juego de tronos*, Jon Nieve. Ambos comparten rasgos heroicos comunes: la valentía, la fidelidad a su comunidad, la templanza, e incluso sus momentos de debilidad y alejamiento de su destino o deber.

Otro aspecto común son las guerras fratricidas, las cuales son visibles en ambos universos y poseen una gran relevancia para el desarrollo de la trama en ambos casos.

Por último, es llamativo el parecido en cuanto a los personajes de Cersei Lannister y Livia Drusila, ambas representativas del prototipo de mujer implacable, fuerte, agresiva, envenenadora y ambiciosa de poder<sup>41</sup>.

Todos estos elementos pueden ser utilizados en clase para que el alumno identifique los aspectos propios del mundo clásico estableciendo un paralelismo entre ellos.

---

<sup>41</sup> Monedero Herrero V. (2021) *Pervivencia de la Religión y Cultura Clásicas en la serie Juego de tronos*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid. Pp. 14-56.



## **9. LAS LENGUAS E IDIOMAS DE LA ANTIGÜEDAD GRECORROMANA Y SUS POSIBLES EQUIVALENCIAS CON LAS LENGUAS DE JUEGO DE TRONOS.**

Aunque hemos afirmado que la mayor parte de los contenidos comparativos entre el mundo clásico y *Juego de tronos* están orientados a elementos culturales, no hemos de desdeñar la posibilidad y la oportunidad que el creador de este mundo fantástico, George R. R. Martin, nos ofrece en cuanto al campo lingüístico. Desde el primer instante, como viene siendo habitual en el género de la fantasía épica, tras realizar un esfuerzo y un trabajo sobrenatural, Martin nos ofrece una serie de lenguas que aparentemente parten de la imaginación del autor.

Es innegable que tanto la saga literaria como la adaptación televisiva ofrecen una amplia cantidad de líneas de investigación y de comparación entre el mundo clásico y el mundo de *Juego de tronos*. Uno de los posibles campos de estudio, que apenas han sido trabajados ni apreciados, se basa en el análisis comparativo entre las lenguas de *Juego de tronos* y el latín clásico y su evolución.

Aunque las lenguas de *Juego de tronos* y las lenguas clásicas (latín y griego) apenas presenten rasgos fonéticos, morfológicos, léxicos o sintácticos en común, hay un aspecto en el que sí podemos encontrar puntos de convergencia, como la evolución de las propias lenguas en cada caso. Esta convergencia., en cuanto a la evolución de las lenguas<sup>42</sup>, se produce entre el latín clásico y el alto valyrio, ya que ambas lenguas sufrieron un progresivo desuso cuando el imperio que las sustentaba cayó (El Imperio Romano de Occidente y el reino de Valyria respectivamente). Por otra parte, se conoce una derivación del alto valyrio denominado bajo valyrio, también llamado el valyrio bastardo. Parece estar compuesto por varias familias de dialectos derivados del alto valyrio, y cada uno de estos representa una variante dialectal del alto valyrio. La evolución de esta lengua es llamativamente similar a la evolución del latín, en este caso del latín vulgar, pues este derivó, dependiendo del territorio en el que se hablaba, en las conocidas como lenguas romances, que no son sino variantes dialectales que evolucionaron a partir de ese latín vulgar

Esto supone un campo de investigación interesante e inexplorado que podemos trabajar en el aula de secundaria en los momentos en los que se trabajen contenidos relacionados con la evolución de la lengua latina.

---

<sup>42</sup>Fuente: <https://es.babbel.com/es/magazine/los-idiomas-de-juego-de-tronos>

## **10. PERVIVENCIA DE OVIDIO EN JUEGO DE TRONOS.**

A continuación se presentan contenidos relacionados con la pervivencia de contenidos de obras de autores como Ovidio en la serie, esta sucesión de comparaciones puede contribuir a que los estudiantes muestren una mayor predisposición ante contenidos relacionados, por ejemplo, con la literatura, la cual, aunque es mayormente impartida en el segundo curso de Bachillerato, podemos comenzar a introducir elementos literarios partiendo de contenido mitológico o cultural, como se produce en los dos casos que se exponen a continuación. Por otra parte, difícilmente los alumnos olvidarán el mito que se presenta a continuación, o el tópico literario, una vez visualicen y trabajen con contenido de la serie *Juego de tronos*.

### **10.1. El mito de Tereo, Progne y Filomela y la venganza de Arya Stark sobre Walder Frey.**

Antes de comenzar con la comparación, es evidente que debemos tener conocimiento acerca de lo que aconteció en este mito<sup>43</sup>.

Filomela y Progne eran las hijas del rey de Atenas, Pandión. Progne es prometida al rey de Tracia, Tereo, con el que ha de desposarse por motivos políticos. De la unión de ambos cónyuges nace Itys. Todo parece transcurrir con normalidad, sin embargo, la historia da un giro dramático cuando Tereo se enamora de Filomela, hermana de Progne. La pasión de Tereo hacia su cuñada es irreversible y aumenta día a día. Cuando no puede contener durante más tiempo sus deseos carnales, encierra a Filomela en un habitáculo oscuro, donde la viola sin miramientos hasta quedar satisfecho. Ante esta situación, Filomela amenaza a Tereo con destapar todo lo que está aconteciendo, Tereo, lleno de ira y temiendo que toda la verdad se descubra, cortó la lengua a Filomela con una espada mientras le agarraba la lengua con unas tenazas. Tereo le dice a su esposa, Progne, que su hermana Filomela ha muerto, aunque esta no solo no había muerto, sino que consiguió advertir de su situación a su hermana haciéndole llegar una prenda en cuyo bordado se describía todo lo que había sufrido con Tereo. Cuando Progne se entera, mientras todos están distraídos, va en ayuda de su hermana, la libera y juntas preparan una terrible venganza contra Tereo. Las dos hermanas matan a Itys, y en un banquete se lo ofrecen como alimento a su padre, Tereo. Cuando este pregunta por su hijo, Filomela le enseña la cabeza del niño, Tereo, tras llorar desconsoladamente, encolerizado, intenta matar a las dos hermanas con su espada, pero los tres personajes se metamorfosean en tres aves distintas, de las cuales Tereo se transforma en abubilla, cuya característica principal es su gusto por el estiércol, lo que

---

<sup>43</sup> Ovidio, *Metamorfosis*, VI vv. 412-674.

simboliza la impureza de Tereo al haber consumido carne de su propio hijo, también es símbolo de ave lenta y pesada, la cual nunca va a lograr alcanzar y herir a las aves en las que Progne y Filomena se convirtieron, un una golondrina y un ruiseñor respectivamente.

Este mismo mito aparece reflejado en *Juego de tronos* en el momento en el que la joven Arya Stark regresa a su tierra tras haber viajado por tierras lejanas. Arya se ha convertido en miembro de la hermandad de los hombres sin rostro (es capaz de convertirse en cualquiera de las personas que ha matado poniéndose su rostro como máscara), en una guerrera feroz y eficaz y está decidida a vengar a los miembros de su familia que fueron vilmente asesinados y traicionados por Walder Frey en la Boda Roja, lo cual supone una terrible falta en ambos mundos.<sup>44</sup> Arya, como venganza, primero decide asesinar al líder de la casa Frey, Walder Frey, quien fue la mano ejecutora en la matanza de su familia. Pero no lo asesina sin antes hacer que Walder Frey viera como sus hijos habían sido asesinados, troceados e introducidos en un pastel que seguidamente Arya le ofrece y le muestra justo antes del momento en el que le corta el cuello<sup>45</sup>.

Podemos concluir que tanto el mito de Tereo, Progne y Filomela como este capítulo en la vida de Arya Stark giran en torno a la venganza llevada a los extremos más radicales, pues, en ambos casos, los que reciben esa venganza han pasado por el macabro momento de averiguar que sus hijos han muerto, y que, por si eso no fuera suficiente, en ambos casos les han servido su carne como alimento. Este tipo de acciones, dar de comer a un hijo en perjuicio de otros ya había sido narrado en otros mitos, como el de Licaón o el de Tántalo,<sup>46</sup> quien inmoló a su hijo para servirlo como plato a los dioses.

Además de trabajar y analizar contenidos curriculares del mundo clásico a través de una serie de televisión como *Juego de tronos*, los estudiantes también pueden apreciar y descubrir la relevancia e influencia de estas grandes obras latinas en épocas intermedias entre la

---

<sup>44</sup> Este hecho, traicionar la hospitalidad de un anfitrión o que ese anfitrión dañe a sus huéspedes durante su estancia en su hogar, supone un terrible agravio para los griegos y romanos, pues la ley de hospitalidad es sagrada desde tiempos muy antiguos. Esta traición es aparente en varias ocasiones en *Juego de tronos*, la más llamativa e impactante es, sin duda, la Boda Roja, en la que Walder Frey, anfitrión, en Los Gemelos, de varios miembros de la casa Stark: Rob, Catelyn y Talissa, y de su futuro nuero: Edmure Tully, opta por asesinar a los Stark y apresar a su nuero, violando, así, esa ley sagrada de hospitalidad, y traicionando a la casa Tully, de la cual era vasallo: Fernández Garrido, Regla (2018-2019) *Ecos de la mitología griega en la serie de televisión Juego de tronos*. Universidad de Huelva. pp. 10-15. Escena: (cap. 9 t. 3) <https://www.youtube.com/watch?v=gOPkg4aBFL0> [último acceso:10/07/2022].

<sup>45</sup> Escena: [https://www.youtube.com/watch?v=E\\_CN78PR4d8](https://www.youtube.com/watch?v=E_CN78PR4d8) [último acceso:10/07/2022].

<sup>46</sup> Grimal, P. (1951), *Diccionario de mitología griega y romana*. Trad. Francisco Payarols. (1989). Paidós. Barcelona. P. 491.

Antigüedad y la actualidad, como es el caso del poeta renacentista español Garcilaso de la Vega, en cuyas églogas podemos apreciar la pervivencia de personajes como Filomela<sup>47</sup>.

## 10.2. Tópico literario: escenas de una joven de alto linaje y su sierva.

Otro de los elementos del poeta latino Ovidio que podemos encontrar en la serie es el tratamiento del tópico o tema de la mujer de origen y familia noble, aristocrática, hablando con su sierva mientras esta la peina y la aconseja sobre cómo comportarse en el mundo de los hombres en temas como la seducción y los encuentros sexuales.

En el caso de Ovidio, en su obra *Amores*<sup>48</sup>, el mismo poeta se queja de los celos que su amada siente por su camarera o criada Cipasis, con la que sospecha que el poeta mantiene una relación, y no está desencaminada, pues en efecto el poeta mantiene realmente una relación con la sirvienta Cipasis, a la cual dedica palabras tales como estas.

*Cipasis, tú, que tan bien sabes disponer los cabellos  
de mil maneras, pero digna de peinar únicamente a las diosas;  
tú, de quien he sabido por el placer del furtivo encuentro  
que no eres tosca, idbnea desde luego para tu due-  
5 iia, pero mucho más idónea para mí, ¿quién ha sido el  
delator de nuestras uniones? ¿Cómo se ha dado cuenta Corina  
de que te acuestas conmigo? ¿Es que me he sonrojado  
yo? ¿Es que me he delatado por alguna palabra y he dado  
pistas así de nuestro amor furtivo?<sup>49</sup>*

Esta misma situación se nos presenta en *Juego de Tronos*, precisamente en otro triángulo amoroso entre la joven perteneciente a la alta nobleza, Sansa Stark, su marido, también noble, el enano Tyrion Lannister y la dama de compañía y sirvienta de Sansa, Shae, con quien Tyrion mantenía una relación antes incluso de casarse con Sansa Stark. Aunque el matrimonio entre Sansa y Tyrion se produjo por motivos políticos y entre ellos no existió un vínculo amoroso, la relación entre Sansa Stark y su sirvienta fue evolucionando desde los primeros momentos de tensión<sup>50</sup> hasta los momentos en los que ama y sierva se protegen, especialmente la sierva ejerce

---

<sup>47</sup> Fuente: <https://sites.google.com/site/entreclasicosymodernos/metamorfosis/filomela-y-procne> [último acceso 10/07/2022].

<sup>48</sup> *Amores* II, 7-8.

<sup>49</sup> *Amores* II, 8. Vv.1-9.

<sup>50</sup> Escena en la que Sansa presiona a Shae por su ineficacia como dama de compañía y sirvienta. <https://www.youtube.com/watch?v=c5Y5jX1xt-s> [último acceso: 10/07/2022].

como protectora de su ama, como el momento en el que la sierva Shae intenta proteger a su ama cuando esta última no quiere que la reina ni el rey se enteren de que ya es una mujer que puede tener descendencia.<sup>51</sup>

Otra relación destacable entre una mujer noble y su sierva en la serie es la que se nos muestra entre Daenerys Targaryen y una de sus primeras doncellas, Doreah<sup>52</sup>, la cual mantiene una relación similar que la que Sansa Stark y Shae mantuvieron, la sierva, cuanto más conocía a su ama, más cuidaba de ella, la peina, la protege e incluso, en determinadas ocasiones, la aconseja sobre cómo ha de comportarse con su esposo en sus encuentros sexuales con el fin de que dicho esposo, el Khal Drogo, no utilice a Daenerys en esos momentos tan íntimos como si se tratara de un objeto a su merced y disposición<sup>53</sup>.

Es evidente que estos temas que se tratan en la obra de Ovidio poseen una gran trascendencia en varios momentos de *Juego de tronos*, lo cual, como ya hemos mencionado, supone un material excelente como introducción al propio autor latino y a sus obras en las clases de secundaria.

---

<sup>51</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=f1hF0CbzGDY&t=157s> [último acceso: 10/07/2022].

<sup>52</sup> Escena en la que se muestra la cercanía en la relación entre ama y sierva: <https://www.youtube.com/watch?v=lmVLvfUFcaQ&t=44s> [último acceso: 10/07/2022].

<sup>53</sup> Escena en la que Doreah da lecciones acerca de cómo su ama habría de comportarse en el lecho con su esposo: <https://www.youtube.com/watch?v=9kLwCFZpKUI> [último acceso: 10/07/2022].

## **11. EL FUEGO VALYRIO Y EL FUEGO GRIEGO<sup>54</sup>.**

Tanto en las obras de la Antigüedad como en la serie que estamos analizando aparecen personajes, criaturas e historias que únicamente podemos concebir en los textos de las obras en las que aparecen o en las escenas de las series y películas que nos muestran estos elementos fantásticos.

Un elemento que no ha pasado desapercibido es el denominado Fuego Griego. Este invento salvó al Imperio bizantino y frenó la expansión de los árabes en los siglos VII y VIII d. C. Su proceso de creación era un secreto de Estado, por esto, se terminó perdiendo.

En la *Medea* de Eurípides ya se describe como esta hechicera creó un arma basada en el fuego, un fuego brillante, poderoso y pegajoso que separaba la carne de los huesos:

*No se distinguía la expresión de sus ojos ni su bello rostro, la sangre caía desde lo alto de su cabeza confundida con el fuego, y las carnes se desprendían de sus huesos, como lágrimas de pino. Bajo los invisibles dientes del veneno. ¡Terrible espectáculo!<sup>55</sup>*

De este mismo modo es descrito el Fuego Valyrio de *Juego de tronos*, como un arma inigualable, imposible de apagar que en segundos arrasa con todo y con todos. Se dice era capaz de derretir madera, piedra y, por supuesto, carne. Esta arma fue la clave de la supremacía y del poder de los reyes de la casa Targaryen cuando los dragones comenzaron a extinguirse<sup>56</sup>. Al igual que para los bizantinos, el Fuego Griego supuso el arma más poderosa con la que mantuvieron su hegemonía sobre el invasor turco durante mucho tiempo.

El mismo término «fuego griego» ya había sido empleado en el siglo II a. C. para un arma innovadora y eficaz, basada en el reflejo de la luz solar. Así, tenemos constancia del fuego de Arquímedes, que, cuando en el año 214 a.C., el ejército romano, a cuyo mando estaba Marco Claudio Marcelo, inició el asedio de Siracusa, preparó el “fuego griego” con el que los siracusanos destruyeron gran parte de la flota romana. Conocidos generales como Alejandro Magno o Cneo Escipion, utilizaron ánforas con resinas incendiadas contra las naves enemigas

---

<sup>54</sup> -González, A. S., Valero, M. E., & González, B. S. Botánica: La Vida Secreta de las Plantas. P. 2.

-Vázquez Rodríguez G. A. (2019), *De Química Roja y otros demonios. Sobre el evolucionismo*. P. 25

-Fuente: [https://www.abc.es/ciencia/abci-fuego-griego-terrible-arma-secreta-edad-media-no-apagaba-agua-201909092230\\_noticia.html](https://www.abc.es/ciencia/abci-fuego-griego-terrible-arma-secreta-edad-media-no-apagaba-agua-201909092230_noticia.html) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>55</sup> Muerte de Glauce. *Medea*, Eurípides. Vv. 1195-1207.

<sup>56</sup> Escena de Juego de tronos sobre el Fuego Valyrio: <https://www.youtube.com/watch?v=gvWyfG-BWxw> [último acceso: 11/07/2022].

o lo usaron para la fabricación de otro tipo de proyectiles incendiarios. Pero es en el año 674 d.C. cuando se desarrolla un arma más que semejante al Fuego Valyrio. Su fórmula fue desarrollada por Kallinico, alquimista y arquitecto sirio, para defender la capital del Imperio Bizantino del asedio naval del Califato Omeya. El fuego marino comenzó a arder sobre la superficie del agua y los marinos árabes contemplaron horrorizados como el agua no hacía sino avivar las llamas, quedando prácticamente destruida la flota invasora.

Todas estas coincidencias entre las capacidades y características entre ambas armas incendiarias han llevado a comparar la batalla de Aguasnegras y el asedio a Desembarco del Rey con el que sufrió Constantinopla por parte de los musulmanes. En el caso de la Batalla del Aguasnegras, podemos apreciar una escena en la que se muestra la alta capacidad destructiva del fuego Valyrio.<sup>57</sup> Tras ver la escena, es innegable que tanto Martin como los creadores de la serie se basaron en las descripciones conocidas de ese Fuego Griego para las escenas en las que debían mostrar el gran poder de destrucción del Fuego Valyrio.

De este modo, una vez más, tomamos un elemento de la historia bélica y de la cultura de la Antigüedad Greco-romana, cotejamos e investigamos su presencia en la serie y, tras encontrar los contenidos y escenas adecuados, podemos incluir esta comparación en una de las sesiones con un grupo de secundaria, los cuales, en este caso, difícilmente olvidarán en qué consistía el Fuego Griego, y cómo el cine y la televisión se han valido de este elemento del mundo clásico para ofrecer imágenes de destrucción y acción muy impactantes en sus obras.

Además, trabajando sobre este tipo de contenidos relacionados con la guerra y con las armas de destrucción masiva, como es el caso de las dos armas analizadas y comparadas en este capítulo, se puede llegar a tratar uno de los temas transversales más acuciantes en estos momentos de nuestro presente, el mantenimiento de la paz y la defensa de la democracia como sistema político garante de la libertad y la justicia.

---

<sup>57</sup> Escena: [https://www.youtube.com/watch?v=O4\\_aoz4gfIQ](https://www.youtube.com/watch?v=O4_aoz4gfIQ) [último acceso: 11/07/2022].

## **12. EL BESTIARIO ROMANO EN LA ANTIGUA ROMA Y SU APARIENCIA EN JUEGO DE TRONOS.**

Otro de los elementos que podemos tratar en una clase con estudiantes de secundaria son los ricos bestiarios que se nos presentan en la serie. También podemos enlazar estos contenidos con obras de autores antiguos que escribieron sobre animales, sus atributos, criaturas fantásticas y sobrenaturales, como el autor Macrobio o el famoso bestiario *Physiologus*.

Estos contenidos suelen resultar atractivos para los estudiantes y son otro ejemplo de cómo la serie *Juego de tronos* puede contribuir a la adquisición, por parte de los estudiantes, de contenidos curriculares partiendo de contenidos de dicha serie de una manera más activa, lúdica y motivadora.

Un ejemplo de autor latino que escribe sobre animales y seres extraordinarios es Macrobio, que en sus *Saturnalia* escribe:

*La ciudad vecina de Egipto [Alejandría], que se ufana de haber sido fundada por Alejandro de Macedonia, honra a Sarapis e Isis con una veneración rayana en delirio. Ahora bien, está demostrado que toda esta veneración, bajo el nombre de Sarapis, se consagra al sol, bien en tanto que colocan una cestilla sobre su cabeza, bien en tanto que añaden a su estatua la imagen de un animal de tres cabezas: la cabeza del centro, y también la más grande, reproduce la figura de un león; al lado derecho, surge la cabeza de un perro de aspecto dócil y afable; en cuanto a la parte izquierda del cuello, la remata la cabeza de un lobo voraz, y estas figuras de animales las entrelaza con su espiral una serpiente, que repliega su cabeza hasta la diestra del dios, el cual, con dicha mano, apacigua al monstruo. Pues bien, la cabeza del león simboliza el tiempo presente, porque su condición, entre el pasado y el futuro, es enérgica y fogosa en la acción inmediata. Por su parte, el tiempo pasado está representado con la cabeza del lobo, porque la memoria de las cosas pasadas se nos roba y quita. Asimismo, la imagen del perro afable representa el resultado del tiempo futuro, cuya esperanza, aunque incierta, nos seduce.<sup>58</sup>*

En este fragmento de su obra, Macrobio nos informa de una divinidad, Sarapis, a la que se rinde culto en Alejandría ofreciendo una imagen de un animal de tres cabezas, que simboliza el tiempo. La cabeza del medio es un león que simboliza el tiempo presente, ya que como animal fogoso y majestuosos actúa como nexo entre el tiempo pasado e y el tiempo futuro; la cabeza de la derecha representa un perro con aspecto afable y dócil, que representa la esperanza de un futuro mejor, y la cabeza de la izquierda muestra un lobo, símbolo del tiempo pasado que nos

---

<sup>58</sup> Macrobio, *Saturnalia* 1, 20, 13-15.



fue arrebatado. Por último, cabe destacar que una serpiente rodea a este animal de tres cabezas como animal que apacigua a la bestia.<sup>59</sup>

Este texto supone una excelente forma de adentrarnos en el bestiario que se nos ofrece en la serie, pues en el texto anterior aparecen reflejados los tres animales del bestiario de *Juego de tronos* representativos de las casas más fuertes e influyentes de toda la serie, los Lannister, los Targaryen y los Stark.

La Casa Lannister es la más rica y poderosa de *Juego de tronos*, se jactan de ello repitiendo en numerosas ocasiones la inmensa fortuna que poseen, lo bravos y fuertes que son y el miedo que provocan en las demás casas haciendo alusión a su emblema: un león<sup>60</sup> dorado rampante sobre campo de gules<sup>61</sup>, lo que simboliza su poderío y ferocidad militar, por el león, su riqueza, ya que el león es de color dorado y el color rojo simboliza el valor y la intrepidez de esta casa. Su lema oficial, *Oye mi rugido*, y su lema no oficial, *Un Lannister siempre paga sus deudas*, son advertencias destinadas a todo aquél que se oponga a esta casa. Es llamativa la semejanza de la bandera de esta casa con la bandera<sup>62</sup> que representa a la ciudad de Venecia<sup>62</sup>

La casa Targaryen fue la casa gobernante de Poniente hasta que fueron prácticamente exterminados en la Rebelión de Robert Baratheon, guerra previa a los acontecimientos narrados en la serie. En paralelo al animal que previamente nos describía Macrobio, su emblema es un dragón de tres cabezas rojo sobre un fondo negro<sup>63</sup>. En la serie, únicamente quedan unos pocos miembros representativos de esta casa, la más famosa es Daenerys Targaryen, quien, al igual que sus antepasados, posee grandes habilidades, fue capaz de hacer de que sus dragones nacieran de unos huevos sin vida, petrificados, no la afecta el fuego, etc. El lema de esta casa es *Fuego y Sangre* y es temida por el resto de casas por sus dragones y su Fuego Valyrio. Además, a lo largo de la serie se plantea el hecho de que los miembros de esta casa, o bien son excelentes gobernantes o bien se convierten en tiranos y genocidas. Esto se resume en la conocida frase: *Cada vez que nace un Targaryen, los dioses lanzan una moneda al aire y el mundo contiene la respiración.*

---

<sup>59</sup> Para visualizar una imagen del animal: [http://www.fachadausal.es/images/tercer\\_2.jpg](http://www.fachadausal.es/images/tercer_2.jpg) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>60</sup> Malaxecheverría I. Bestiario Medieval. Ediciones Siruela. Madrid. pp 23-27.

<sup>61</sup> Escudo de los Lannister:

[https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/6/66/Casa\\_Lannister\\_escudo.png/revision/latest?cb=20161230202341](https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/6/66/Casa_Lannister_escudo.png/revision/latest?cb=20161230202341) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>62</sup> Bandera de Venecia: [https://png.vector.me/files/images/1/2/125955/war\\_flag\\_of\\_venice\\_clip\\_art.jpg](https://png.vector.me/files/images/1/2/125955/war_flag_of_venice_clip_art.jpg) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>63</sup> Escudo de los Targaryen:

[https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/4/4d/Casa\\_Targaryen\\_estandarte.png/revision/latest?cb=20161230200319](https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/4/4d/Casa_Targaryen_estandarte.png/revision/latest?cb=20161230200319) [último acceso: 11/07/2022].

Los dragones<sup>64</sup> han sido descritos en varias culturas, sino en todas, sea cual sea el tiempo y el lugar en los que dichas culturas florecieron. En el mundo de *Juego de tronos*, los dragones, pertenecientes y propios de esta gran casa juegan un papel fundamental como arma y como fieles aliados de los Targaryen. En el caso del mundo grecorromano hay un paralelismo latente en cuanto al desenlace del personaje de Daenerys Targaryen y el de Medea, en la tragedia de Séneca. En ambos casos, los dragones poseen un papel fundamental como criaturas que escoltan a cada mujer hacia su destino. En el mundo clásico la distinción entre un dragón y una serpiente de gran tamaño es difusa, pues serpientes y dragones son tratados, en varias ocasiones, como seres con características similares, tal y como Marina Castillo argumenta en su comparación entre la Serpiente Pitón de Delfos y Viserion, uno de los dragones de Daenerys Targaryen.<sup>65</sup>

Por una parte, en la *Medea* de Seneca, al final, tras matar a sus dos hijos y mostrárselos a Jasón, Medea huye en el carro del dios Sol, el cual iba tirado por dragones:

*Esos ojos hinchados, levántalos  
hacia acá, ingrato Jasón. ¿Reconoces a tu esposa?  
(Se ha transfigurado. Un carro alado desciende del cielo).  
Así acostumbro yo a huir Ig8.  
Se me ha abierto un camino hacia el cielo: dos serpientes  
ofrecen al yugo sumisamente sus cuellos escamosos.  
Toma ya a tus hijos, padre. (Le arroja los cadáveres)<sup>66</sup>.*

Por otra parte, en la serie, finalmente, Daenerys Targaryen parece haber enloquecido, pues sus personas más queridas y cercanas, o bien han muerto (su sierva y buena amiga Missandei, dos de sus tres dragones o Ser Jorah Mormont), o bien ella misma piensa que la han traicionado o abandonado. Cegada y consumida por la ira, arrasa Desembarco del Rey y a miles de inocentes, que allí se encontraban, con su último dragón, que escupió fuego de manera indiscriminada. Tras esto, viendo en lo que la reina Targaryen se había convertido, Jon Nieve la asesina con su daga. Tras este acontecimiento, su último dragón, Drogon, la toma en su garra y ambos desaparecen entre la bruma y el humo existente<sup>67</sup> (paralelismo evidente con el final de la *Medea* de Séneca).

---

<sup>64</sup> Malaxecheverría I. Bestiario Medieval. Ediciones Siruela. Madrid. pp 180-182.

<sup>65</sup> Marina Castillo, A. (2019), *De Pitón de Delfos a Viserion: Historia natural del dragón*. Universidad Pablo de Olavide Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.

<sup>66</sup> *Séneca, Medea*, vv. 1020-1024.

<sup>67</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=4PnQOK19pRw&t=2s> [último acceso: 11/07/2022].

La tercera casa que posee una mayor relevancia en la serie es la casa Stark. Los miembros de esta familia se distinguen por su humildad, su honor, su lealtad y su fortaleza. En el emblema de los Stark aparece un lobo huargo cenizo corriendo sobre campo de plata<sup>68</sup>, los colores del emblema simbolizan las tierras frías del norte de Poniente, lugar en el que esta casa reside. Su lema, *se acerca el invierno*, es el único lema de todas las casas que no trata de intimidar, sino de advertir y recordar lo que podría llegar a suceder, de nuevo (y sucedió), al llegar el invierno, La Larga Noche,<sup>69</sup> momento en el que los caminantes blancos y los muertos amenazan la vida de todos, encarnando ese bando del Mal, esa fuerza maligna propia del género épico – fantástico que los héroes y el bando del Bien deben derrotar.

El lobo que caracteriza Macrobio, anteriormente descrito, simbolizaba el tiempo pasado y poseía unos rasgos peyorativos (pues representa el tiempo pasado, el cual nos han robado y no podemos mutar), ahora adquiere otro significado, otra simbología, que ya poseía, en varios sentidos, en la Antigua Roma.

Aunque el lobo, en la Antigüedad romana era un símbolo de peligro para los rebaños y un animal pernicioso, también tenía otro tipo de simbología más vehemente. Esto se puede observar en las festividades romanas denominadas *Lupercalia*, fiestas celebradas en honor al dios Fauno, el cual era representado como un lobo. Se celebraban con el fin de que este protegiera los rebaños de los lobos. Estas fiestas también se celebraban en honor a Rómulo y Remo, en una gruta del Monte Palatino llamada Ruminal, lugar en el que, según la tradición, Fauno Luperco, adoptando la forma de una loba, amamantó y crio a los dos gemelos. Por otra parte, el lobo también es venerado como un animal psicopompo, es decir, un animal encargado de transportar las almas de los fallecidos al mundo de los muertos.

En *Juego de tronos*, los miembros de la casa Stark tienen una estrecha relación con estos animales. En la serie, vemos como una loba huargo ha muerto peleando contra un ciervo, dejando a sus cinco cachorros desamparados, es entonces cuando Eddard Stark, accede, aunque con cierto recelo, a que esos cinco cachorros de lobo huargo sean los animales acompañantes y protectores de sus cinco hijos<sup>70</sup>. Es evidente que dicha relación entre los Stark y los lobos no solo se produce porque el lobo sea el emblema de su casa, sino porque estos animales parecen tener una relación, un vínculo especial con los Stark, como se demuestra cuando Verano, el

---

<sup>68</sup> Escudo de la casa Stark:  
[https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/3/32/Casa\\_Stark\\_escudo.png/revision/latest?cb=2015012915112](https://static.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/3/32/Casa_Stark_escudo.png/revision/latest?cb=2015012915112) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>69</sup> Fuente: [https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/La\\_Larga\\_Noche](https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/La_Larga_Noche) [último acceso: 11/07/2022].

<sup>70</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=T2H8oK0e0Fw> [último acceso: 11/07/2022].

lobo huargo de Brand Stark salva la vida de este joven muchacho impedido, demostrando el vínculo y la lealtad de estos animales hacia los miembros de esta casa<sup>71</sup>.

Ya hemos comentado el bestiario relacionado con las casas más poderosas e influyentes de *Juego de tronos*, aunque este capítulo no agota, ni mucho menos, la posibilidad de establecer otras comparaciones entre los bestiarios de la Antigüedad y los de *Juego de tronos*.

No cabe duda de que los bestiarios son un claro ejemplo de material didáctico que podemos llevar a nuestras clases de secundaria, pues su variedad y atractivo provocan curiosidad y deleite en el alumnado, más aun cuando no nos limitamos a ofrecer contenidos básicos sobre los bestiarios antiguos o medievales, sino que establecemos comparaciones entre esos bestiarios y los que se nos presentan en películas y series como *Juego de tronos*, así, utilizando escenas de la serie relacionadas con los bestiarios, conseguimos obtener un mayor nivel de atención y cercanía con los estudiantes.

---

<sup>71</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=hreqzb14HmU> [último acceso: 11/07/2022].

### **13. EL DIDACTISMO Y LA ENSEÑANZA EN LA SERIE.**

Como ya se ha expuesto anteriormente, este didactismo, presente en la serie, fue lo que me condujo, posteriormente, a la elaboración de este trabajo, pues ya no solo se trata de equiparar dos mundos aparentemente lejanos, sino de apreciar e investigar acerca del potencial didáctico que dichas comparaciones entre ambos mundos poseen. Estas son, en mi opinión, algunas de las escenas con mayor carga de didactismo:

La escena en la que Brandom Stark está recibiendo una lección sobre geografía y heráldica de los Siete Reinos por parte del maestre<sup>72</sup> Ludwin. Este momento (cap. 5 t.1)<sup>73</sup> es muy esclarecedor de cómo sería la educación en este mundo fantástico. En las casas más ricas y nobles, los hijos de los grandes señores reciben clases y lecciones de estos maestros que son los portadores, los difusores y los guardianes de la sabiduría y del conocimiento en Poniente.

En Roma, sí bien es cierto que existieron escuelas públicas a cargo del Estado, el analfabetismo estaba presente y la educación de mayor calidad pasaba por las casas de las familias más pudientes y poderosas, las cuales podían permitirse contratar a los mejores maestros o incluso que sus hijos estudiaran en lugares con gran fama por la sabiduría y saberes que en estos lugares se adquieren, por ejemplo: Atenas.

Otra de las escenas que posee una gran carga de didáctica es aquella en la que el veterano y astuto Twin Lannister alecciona a su nieto varón más joven e inocente, Tommen Baratheon, acerca de cómo convertirse en un buen soberano (siempre atendiendo a sus propios intereses y a los de su casa), estando el cuerpo difunto del rey anterior, Joffrey Baratheon, hermano mayor de Tommen, expuesto en su velatorio en el Septo de Baelor (cap. 3 t. 4).<sup>74</sup>

Las últimas escenas seleccionadas muestran cómo Cersei Lannister ejerce como alumna y como maestra en la serie. Por un parte aprende de su padre ciertas técnicas que su padre utilizaba para ejercer nerviosismo y tensión en aquellos que pretendían negociar o tratar cualquier asunto con él. Una de estas técnicas se basaba en permanecer escribiendo, o al menos parecer que uno está escribiendo mientras su interlocutor o la otra persona con la que se reúne

---

<sup>72</sup> Los maestros eran intelectuales que se asemejaban a esos grandes sabios de la Antigüedad, doctos en muchos campos del conocimiento (como Hipócrates, Solón, Aristóteles, aquellos eruditos que desempeñaron su labor en la Biblioteca de Alejandría: Zenódoto de Éfeso, Calímaco, Apolonio de Rodas y otros muchos). Los maestros, igualmente, son duchos en varias disciplinas. En la serie podemos verlos como médicos y sanadores, como profesores, como consejeros de gobernantes, como criadores de cuervos mensajeros, etc. En cada casa o castillo noble de Poniente, había, al menos, un maestre que se encargaba de todas esas funciones nombradas; y en la capital, en la sede del poder político supremo de Poniente, se encontraba el Gran Maestre, autoridad superior dentro de esta orden de intelectuales, que podía formar parte del Consejo Privado del rey de los Siete Reinos.

<sup>73</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=aCI8FJUcEOA&t=59s> [último acceso: 11/07/2022].

<sup>74</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=doY0IjjsBlk> [último acceso: 11/07/2022].

tiene que resignarse a esperar, lo cual resulta incómodo para aquel que ha de esperar, tal y como se puede observar en esta escena en la que Tywin utiliza esta técnica con su hija, Cercei Lannister.<sup>75</sup> Posteriormente, cuando Tywin ha muerto y Cercei es quien ejerce el poder que antes ejercía su padre, utiliza esta misma técnica con otros personajes, como se muestra en una escena entre Cercei Lannister y Olenna Tyrel, quien vislumbrando la técnica anteriormente descrita, no duda en acabar con la espera a la que Cercei la estaba sometiendo.<sup>76</sup>

Por otra parte, Cercei también actúa como maestra en varios aspectos. Sansa Stark, en el cap. 1 t. 7<sup>77</sup> llega a mostrar su admiración por Cercei, de la que dice que ha conseguido aniquilar a todo aquel que la ha desafiado, incluido su padre, Eddard Stark. Sansa es consciente de lo peligrosa que puede ser Cercei, de su falta de límites y de moral a la hora de acabar con sus rivales, por ello, también admite haber aprendido mucho de ella. Resulta obvio, pues, que Cercei es un claro referente para Sansa en cuanto a ejemplo de mujer fuerte e implacable, Sansa ha logrado aprender mucho de Cercei. Esto lo podemos apreciar cuando Sansa Stark se venga de Ramsay Bolton por sus maltratos y sus abusos en el cap. 9 t. 6<sup>78</sup>, lo cual difiere del carácter de Sansa al comienzo de la historia, pues era una niña sensible, frágil e indefensa.

Con todos estos contenidos de la serie relacionados con el propio didactismo que *Juego de tronos* ofrece, concluimos esta serie de comparaciones entre algunos elementos de la Antigüedad Grecorromana y el mundo de *Juego de tronos*, lo cual no supone que la serie no ofrezca más campos de estudio comparativo con el mundo clásico, pues son muchos los campos que aún no han sido vistos, por ejemplo: el derecho romano, el ejército romano, los juegos circenses y otros muchos elementos que perviven en distintas escenas de la serie.

Este capítulo sirve, además, como nexos con las propuestas didácticas que se ofrecen a continuación, pero no sin antes concluir con los contenidos de todos los capítulos expuestos hasta ahora.

---

<sup>75</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=EIKyR3pRKC0> [último acceso: 11/07/2022].

<sup>76</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=yXezu8yxEn8> [último acceso: 11/07/2022].

<sup>77</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=BaJSHWgvLlc> [último acceso: 11/07/2022].

<sup>78</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=yHh6CnUG3BM> [último acceso: 11/07/2022].

## **14. CONCLUSIONES.**

En primer lugar, es destacable la deuda que todo género literario actual posee con el mundo clásico, incluido el género épico – fantástico. Todos hunden sus raíces, en mayor o menor medida, en la Antigüedad Grecorromana. Igualmente, las grandes, populares y actuales producciones cinematográficas y televisivas que adaptan esas grandes obras de la literatura fantástica, como *Juego de tronos*, también tienen una reconocible deuda con el mundo clásico. Seguidamente, es preciso afirmar que, del mismo modo que la Antigüedad Clásica continuará siendo una fuente interminable de tramas, tópicos, personajes, lugares, etc. la serie *Juego de tronos*, continuará siendo otra fuente de la que proseguir extrayendo material y contenido relacionado con el mundo clásico, más aun teniendo en cuenta las nuevas series (con contenidos e historias que preceden a los hechos narrados en la serie original) que están por llegar, como *Juego de tronos: La Casa del Dragón*, cuya emisión comenzará este mes de agosto. Es llamativo como ya se han llegado a establecer comparaciones<sup>79</sup> entre esta nueva serie elementos del mundo clásico cuando apenas existen algunas escenas publicadas como introducción y presentación de la serie.

En segundo lugar, es preciso indicar que mi formación en este máster dedicado y mayormente enfocado en la educación en secundaria me ha permitido apreciar este material televisivo (*Juego de tronos*) desde otra perspectiva más relacionada con la didáctica y con las posibilidades que, sin duda, esta serie tiene como material didáctico atractivo y motivador para los estudiantes.

A continuación, queda demostrado que, antes de comenzar a trabajar con contenidos curriculares o de la serie en los niveles de secundaria, hay un paso previo que no puede ser obviado, ya que la investigación en educación en lenguas clásicas es un pilar fundamental en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de estas lenguas y la cultura que las envuelve y enmarca.

Es destacable que, a medida que profundizaba más tanto en el tema general de (investigación en lenguas clásicas) como en el tema particular (el cine como herramienta didáctica y activa) todos, o la mayoría de los materiales tratados, varían según la distancia temporal entre los mismos respecto al equilibrio entre argumentación teórica y contenido sobre

---

<sup>79</sup> Una de las primeras comparaciones que han surgido trata de establecer una relación entre los momentos de mayor esplendor del Imperio Bizantino con los momentos de mayor esplendor de la casa Targaryen, ambos reflejados en el ostentoso y deslumbrante vestuario de las mujeres más poderosas en cada historia: la emperatriz Teodora, esposa de Justiniano I, y Rhaenyra Targaryen, hija mayor del rey Viserys I Targaryen, de las que ya se han propuesto algunos paralelismos.

experiencias prácticas. Tan pronto como los artículos, las páginas web y los blogs son más actuales, sus contenidos pasan de ser más puramente teóricos para convertirse en auténtico material práctico de investigación y de renovación en cuanto a las nuevas metodologías y materiales actualmente desarrollados. Un elemento clave en cualquier disciplina es hacer uso del método científico (propuesta de investigación, experimentación y recopilación de datos, y, por último, comprobación y análisis de resultados), el cual aporta nos datos y experiencias reales en el aula que reflejan resultados exactos sobre la aplicación de estas nuevas metodologías activas en el aula, con ello se pueden establecer correcciones que paulatinamente contribuyan a mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas y cultura clásica en los niveles de educación secundaria.

Es evidente que en los procesos de enseñanza – aprendizaje cada vez se opta por metodologías más activas que contribuyan a que los estudiantes adquieran un mayor protagonismo y a que aprendan a trabajar de manera colaborativa, lo cual es indispensable en su futuro académico y laboral. Debido a esto, se plantean actividades y metodologías basadas en el denominado aprendizaje colaborativo, mediante el cual los estudiantes pasan de ser simples receptores de información para convertirse en investigadores, en críticos y en divulgadores de dicha información. Crean, además, un producto final, un trabajo escrito, por ejemplo, que también exponen de manera oral, cuya información van a retener durante mucho más tiempo en su mente, lo que supone, de igual modo, un entrenamiento muy valioso para la memoria a largo plazo.

Además, es innegable la contribución de este tipo de metodologías para el estudio y desarrollo de los denominados temas transversales, pues en este tipo de aprendizaje lo primero y fundamental es el respeto a los demás, la convivencia y la colaboración, temas transversales que nunca pueden ser ignorados. En este caso, ese respeto hacia los demás, esa convivencia tan necesaria se concreta en el tema transversal de la tolerancia religiosa, pues al conocer otras religiones y culturas también aprenden o han de aprender a respetar a los que profesan otras fes o a los que no profesan ninguna fe.

Por otra parte, queda demostrado que la utilización de materiales audiovisuales, cinematográficos, etc. son un recurso muy válido que se lleva trabajando y aplicando (en algunos casos) desde hace años en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas clásicas y su marco cultural. El estudiante, mediante estos materiales y metodologías activas adquiere todos y cada uno de los contenidos curriculares concretados y delimitados en los estándares de



aprendizaje, contribuyendo al desarrollo ideado y estructurado en la programación de la asignatura.

Por último, se ha demostrado que este tipo de materiales, por ejemplo, una serie de televisión popular y actual, como *Juego de tronos*, ofrece una excelente fuente de contenidos y conocimientos, que pueden ser puestos en común con contenidos curriculares (en este caso con la religión romana, principalmente).

Además, tras haber llevado una parte de estos contenidos a las clases de secundaria, se corrobora que dichos contenidos, de *Juego de tronos*, suponen un excelente material didáctico con el que los estudiantes relacionan contenidos curriculares con materiales y productos televisivos que ellos mismos utilizan y visualizan por satisfacción en sus momentos de ocio. Con todo lo anterior, potenciamos o despertamos la motivación del estudiante mediante material televisivo (en este caso *Juego de tronos*) que le resulta atractivo a sus sentidos. Así, el estudiante desarrolla todo su potencial y sus competencias en sesiones donde priman la colaboración, la convivencia, la motivación y la interacción, potenciando su desarrollo y madurez en todos los procesos de su aprendizaje.

ANEXOS

ANEXO I. UNIDAD DIDÁCTICA. LATÍN I.

Unidad Didáctica. Latín 1ºBachillerato.

Lectio IX.

*A religione romana ad  
proniminem relativum*



Qui quae quod.

## ÍNDICE

1. TÍTULO: <i>Lectio IX: A religione romana ad pronominem relativum.</i> .....	47
2. JUSTIFICACIÓN.....	47
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	47
1- INTRODUCCIÓN. ....	47
2- DESCRIPCIÓN DEL CENTRO.....	47
2.1- TIPO DE CENTRO. ....	48
2.2- ESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO DEL CENTRO. ....	48
3- CLASE A LA QUE VA DESTINADA ESTA UNIDAD DIDÁCTICA. ....	48
1- Plan de Acción tutorial del centro (PAT).....	49
2- Plan de fomento de la lectura (PFL).....	50
3- Plan de Atención a la diversidad (PAD). ....	51
4- Plan de actividades extraescolares y complementarias. ....	52
5- Temas transversales.....	53
4- COMPETENCIAS CLAVE: .....	53
5 -OBJETIVOS. ....	56
1. Objetivos Generales de la etapa.....	56
2. Objetivos generales de la materia (marcados con negrita). ....	57
3. Objetivos de la U.D. ....	57
6- CONTENIDOS / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE/ SESIONES. ....	59
7- METODOLOGÍA, SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES Y MATERIALES. ....	63
7.1. Metodología.....	63
7.2. Secuenciación de actividades. ....	64
7.3. Materiales. ....	65
8-EVALUACIÓN. ....	98

## ELEMENTOS DE LA UD.

### **1. TÍTULO: *Lectio IX: A religione romana ad pronominem relativum.***

### **2. JUSTIFICACIÓN.**

Antes de comenzar con los distintos apartados de la Unidad Didáctica, es preciso indicar las razones de su presencia en la Programación Didáctica. De acuerdo con la ley educativa (ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo,) La materia de Latín en Bachillerato permite al alumnado profundizar en el estudio de la lengua latina y de la cultura transmitida a través de ella, origen de nuestra lengua y de nuestra cultura europea y occidental. La materia tiene una vertiente lingüística de indudable utilidad para el alumnado que está perfeccionando el conocimiento de su propia lengua y además están aprendiendo otras lenguas romances o indoeuropeas; y una vertiente cultural, cuya pervivencia en nuestra literatura y demás manifestaciones artísticas se pone de relieve. Los dos cursos de Latín se organizan en varios bloques que contienen las diversas facetas de la materia. Por otra parte, es preciso indicar que esta Unidad Didáctica supone la continuación en cuanto a los contenidos de todos los bloques del currículo trabajados en anteriores Unidades Didácticas, de ahí, la obligatoriedad de su presencia en la programación. Además, los contenidos curriculares de las Unidades Didácticas posteriores precisan de que los contenidos de esta Unidad hayan sido vistos e impartidos por el profesor, puesto que suponen, aún, parte de la base del conocimiento de la materia que los alumnos necesitarán dominar en unidades posteriores.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN.**

#### **1- INTRODUCCIÓN.**

El IES Hoces del Duratón es un instituto público sito en el término municipal de Cantalejo, en la provincia de Segovia con una extensión de 79,43 km<sup>2</sup>. Este municipio tiene actualmente 3579 habitantes. La comarca vive fundamentalmente de pequeñas explotaciones agrícolas y de la ganadería (bobino y porcino), con un amplio sector de servicios (comercio, construcción e industria, por este orden), centrados sobre todo en Cantalejo, Turégano y Sepúlveda.

#### **2- DESCRIPCIÓN DEL CENTRO.**

En esta sección pretendemos definir nuestro centro, expondremos las enseñanzas que se imparten, en qué horario y con qué recursos. Nuestro objetivo principal es conseguir que nuestros alumnos desarrollen las capacidades académicas humanas y profesionales en un centro

abierto a un proceso de mejora continua. Mantener una línea educativa de calidad será nuestra principal preocupación, en un ambiente de orden y disciplina potenciando la participación interna y con el entorno social. Se favorecerá la formación permanente de todo el personal docente.

## 2.1- TIPO DE CENTRO.

El I.E.S. Hoces del Duratón es un centro educativo rural de titularidad pública, en el que nos manifestamos a favor del respeto por todas las confesiones, el pluralismo ideológico y la renuncia a todo tipo de adoctrinamiento.

## 2.2- ESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO DEL CENTRO.

El instituto tiene un total de 37 aulas que incluyen:

- Aulas de informática.
- Laboratorios de Física y Química y Biología y Geología.
- Aulas específicas de Dibujo y de Idiomas.
- Biblioteca en la que funciona un sistema de préstamos gestionado por el Departamento de Lengua y Literatura.
- Dos aulas con pizarra digital interactiva. Además de estas dos pizarras digitales existen otras dos, una en el laboratorio de Física y Química y otra en una de las aulas de Dibujo.

En todas las aulas existe la posibilidad de utilizar un proyector que puede ser conectado a un portátil para facilitar el uso de las nuevas tecnologías en el aula. Además, todas las aulas tienen acceso a internet mediante conexión WiFi.

Durante el curso 2021/22, por la situación sanitaria en la que nos vemos inmersos, todas las aulas específicas se han habilitado como aulas de referencia.

## 3- CLASE A LA QUE VA DESTINADA ESTA UNIDAD DIDÁCTICA.

Clase de Latín I de 1º Bachillerato grupo A. Clase de veintidós alumnos. De todos ellos, hay varios que no cursaron la asignatura de latín de 4º de E.S.O. A estos alumnos no les supuso un problema al comienzo de esta asignatura, pues consiguieron seguir las clases perfectamente desde el principio del curso. Tanto el nivel de los que ya habían cursado un año de latín como el de los cuatro alumnos que lo cursaban por vez primera es bastante bueno.

El resto de docentes están satisfechos con este grupo, pues demuestran interés, entusiasmo y carácter participativo, colaborativo y trabajador, aunque si bien es verdad que, en

determinadas ocasiones, son un grupo con un comportamiento más propio de la E.S.O. que de Bachillerato.

El momento en el que se va a impartir esta Unidad corresponde a las sesiones previas a las dos últimas semanas lectivas antes de Semana Santa, momento en el que, los contenidos ya son más extensos que introductorios tanto en esta asignatura como en el resto de asignaturas (lo cual se percibe en el ánimo y en la actitud de los estudiantes), de ahí la elección de estos contenidos más asequibles (ej.: el relativo y las oraciones de relativo, en los bloques de lengua), exóticos y llamativos (ej.: bloque de cultura: religión, mitología y magia relacionadas con la serie televisiva de *Juego de tronos*).

Se establecen planes PAT (Plan de Acción tutorial), PFL (Plan de Fomento de la Lectura), PAD (Programa de Atención a la Diversidad) y Plan de actividades extraescolares y complementarias.

#### 1- Plan de Acción tutorial del centro (PAT).

##### 1. NECESIDAD DEL TUTOR.

Principio básico: La educación no se reduce a mera instrucción. Por ello, El profesor no es un mero instructor que enseña a sus alumnos unos conocimientos.

Es un educador en el sentido más completo e intenso.

La docencia no tiene solamente por objeto la adquisición de conocimientos sino también el desarrollo de procedimientos, valores, normas y actitudes. Desarrollo que implica por parte de los profesores el ejercicio de la función tutorial.

Por tanto, todos los profesores son tutores y tutoría es sinónimo de educación. Compete a todo profesor, al equipo docente y a la institución escolar en su conjunto el logro de los objetivos educativos.

Pero es necesario un tutor que coordine la orientación educativa en forma de acción tutorial. En la educación secundaria es necesario, además, que algunas actividades queden determinadas en el horario escolar en forma de “hora de tutoría”. También es necesaria una hora de coordinación semanal entre los tutores, el orientador y educador social (si participa en las tutorías), para elaborar el plan de acción a seguir, así como solucionar las posibles dudas que puedan surgir.

##### 2. DEFINICIÓN DE TUTOR.

Según el enfoque del nuevo currículo (materiales para la reforma), se entiende por tutor a la persona que sirve al alumno de guía en la escolaridad, en la maduración personal y en la búsqueda de su camino de vida, a la vez que se constituye en un referente privilegiado como consejero e integrador de experiencias.

### 3.- FUNCIONES DEL TUTOR.

Hacemos un análisis de las funciones del tutor para concretar lo que supone en la práctica de la acción tutorial

- a): Participar en el desarrollo del PAT y en las actividades de orientación, bajo la coordinación del Jefe de Estudios y en colaboración con el Departamento de Orientación del Instituto.
- b): Coordinar el proceso de evaluación de los alumnos de su grupo.
- c): Organizar y presidir las Juntas de Profesores y las Sesiones de Evaluación.
- d): Facilitar la integración de los alumnos en el grupo y fomentar su participación en las actividades del Instituto.
- e): Orientar y asesorar a los alumnos sobre sus posibilidades académicas y profesionales.
- f): Colaborar con el Departamento de Orientación del Instituto en los términos que establezca la Jefatura de Estudios.
- g): Encauzar las demandas e inquietudes de los alumnos y mediar en colaboración con el delegado y subdelegado de grupo ante el resto de los profesores y el equipo educativo en los problemas que se plantean.
- h): Coordinar las actividades para los alumnos del grupo.
- i): Informar a los padres, profesores y alumnos del grupo de todo aquello que les concierna en relación con las actividades docentes y complementarias y el rendimiento académico.
- j): Facilitar la cooperación educativa entre los profesores y los padres de los alumnos.

### 2- Plan de fomento de la lectura (PFL).

En primer lugar, hay que destacar que los alumnos leerán el latín de cualquier ejercicio o texto propuesto.

Desde esta materia se trata de incentivar y acrecentar el espíritu crítico a través de la lectura.

Está programada la lectura de una serie de fragmentos relacionados con el mundo romano, a través de los cuales se pretende incrementar el interés y el hábito de lectura:

- Lectura, en ocasiones conjunta y en alto y otras de forma individual, de fragmentos de autores latinos, traducidos y en ocasiones adaptados, ilustrativos del aspecto trabajado. Concretamente vamos a leer los siguientes fragmentos:

Unidad 9:

- -Cicerón, *Sobre las leyes*, II, 19-22 y F. Lillo Redonet *et alii*, *Civis 2000. Antología latina para el mundo moderno*, Madrid 1991. En este fragmento se aprecian numerosas características de la religión romana.
- Tito Livio, *Ab urbe condita* I, 6-7, I, 9-10 y XXI, 14-16.

En todas las unidades, para la parte de mitología: fragmentos de la adaptación escolar de las *Metamorfosis* de Ovidio de *Vicens Vives*.

### 3- Plan de Atención a la diversidad (PAD).

De acuerdo con la información proporcionada por el Departamento de Orientación, en el presente curso en Latín I contamos con dos alumnos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo: alumnos de altas capacidades.

Además, y con la finalidad de dar una respuesta apropiada a la diversidad habitual de cualquier aula, cuando se detecte que determinados alumnos tienen dificultades con la asignatura y pueden ‘quedarse atrás’, se tratará de trabajar de un modo más directo con ellos y de proporcionarles actividades de refuerzo a través de fichas con ejercicios similares a los trabajados en clase, pero de dificultad algo menor extraídas del libro de texto de referencia o de la bibliografía que el profesor titular de la asignatura proponga en su programación.

Asimismo, tendremos en cuenta a alumnos de altas capacidades, en estos casos, las administraciones educativas facilitarán:

- medidas para identificar al alumnado y valorar de forma temprana sus necesidades.
- planes de actuación adecuados a dichas necesidades.
- programas de enriquecimiento curricular.
- flexibilización de la duración de las etapas educativas.



En estos dos casos, como respuesta ante estos alumnos con altas capacidades, se les proporcionará material de ampliación presente en el libro de texto de referencia (si lo hubiera), así como materiales que dispone el profesor de la materia (recursos y materiales de otros libros, webs, portales, artículos, aplicaciones, etc.).

#### 4- Plan de actividades extraescolares y complementarias.

##### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Si la actual situación sanitaria lo permite, para el segundo trimestre tenemos programada la siguiente actividad:

<b>ACTIVIDAD</b> Visita al Museo del Pardo, especialmente sus secciones de mitología grecorromana.	<b>FECHA</b> marzo	
<b>DESTINATARIOS</b> Alumnos de Latín y Cultura Clásica de 4º de ESO, y Bachillerato: Latín I, Latín II, Griego I y Griego II.	<b>RESPONSABLES</b> Víctor Monedero Herrero, Virginia De Frutos González y María José Brotons Merino.	(profesores del departamento de cultura clásica)
<b>JUSTIFICACIÓN/OBJETIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acercar al alumno a la cultura, literatura y mitología grecorromanas y comprobar al mismo tiempo su pervivencia actual.</li> <li>- Mostrar a los alumnos la influencia del Latín y la Cultura Clásica en el arte y otros campos de actualidad.</li> <li>- Poner en contacto directo a los alumnos con el arte grecorromano o de ambientación grecorromana.</li> <li>- Valorar la lengua, la literatura y el arte como medio poderoso de transmisión de la cultura y civilización de los pueblos.</li> <li>- Aprender el significado de términos relacionados con el mundo del arte y la mitología.</li> </ul>		

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (1º de Bach.)

Bloque 3: 1.1/2.1

Bloque 5: 3.1/4.1/4.2/4.3/5.1/6.1//7.1

Bloque 7: 1.1/1.2/2.1/2.2/2.3/2.4

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Cada alumno devolverá a su profesor debidamente rellenado un cuestionario con preguntas sobre las obras pictóricas vistas en el museo, así como sobre otros elementos culturales: el edificio, su historia, otras obras de interés para nuestras asignaturas, etc.

Esta actividad no se ponderará con nota puesto que no tiene carácter obligatorio, si bien se tendrá en cuenta para redondear al alza la nota de los alumnos que la realicen.

#### 5-Temas transversales.

En esta unidad se abarcan diversos de los denominados temas transversales. El principal tema transversal tratado es el de la tolerancia religiosa, pues esta unidad está enfocada, prácticamente en su totalidad, al estudio de la mitología y religión romanas, así, simultáneamente se adquieren contenidos sobre nuevas religiones, mitos, etc. y su pervivencia con la actualidad (en concreto trabajando con los elementos religiosos y mitológicos de la serie *Juego de tronos*), además de desarrollar y potenciar la tolerancia y el respeto hacia otras creencias y religiones.

Otro de los temas tratados es el de la igualdad entre géneros, pues en las sesiones de cultura se pone de manifiesto la importancia y el poder que algunas mujeres tuvieron en la antigua Roma, ejemplificado con un ejemplo concreto.

El último de los temas transversales tratados es el mantenimiento de la paz, también tratado en uno de los debates propuestos en las sesiones de cultura.

#### **4- COMPETENCIAS CLAVE:**

- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).**
- **Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT).**

- **Competencia Digital (CD).**
- **Competencia Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CIEE).**
- **Competencia Aprender a Aprender (CAA).**
- **Competencias Sociales y Cívicas (CSC).**
- **Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC).**

### **Cómo se desarrollan en esta UD las siguientes competencias**

- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).**

Competencia más desarrollada y trabajada en todas las unidades didácticas de esta asignatura, pues de los siete bloques que componen el currículo, al menos seis están centrados en contenidos y conocimientos lingüísticos: 1. El latín, origen de las lenguas romances; 2. Sistema de la lengua latina: elementos básicos; 3. Morfología; 4. Sintaxis; 6. Textos y 7. Léxico. En el momento de trabajar estos contenidos, se está desarrollando perfectamente esta competencia. Los alumnos mejorarán notablemente en aspectos y temas tan transversales como la correcta redacción y pronunciación en su propia lengua y en el resto de lenguas que estén estudiando.

- **Competencia Digital (CD).**

En esta competencia trabajaremos el uso de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) de forma crítica y segura. Esto lo llevaremos a cabo gracias a actividades relacionadas con la búsqueda y tratamiento de la información haciendo uso de los recursos informáticos para contrastar diferentes informaciones y fuentes de información. Por otra parte, se desarrollará la capacidad de comunicación digital con el uso de métodos didácticos digitales.

En la asignatura de Latín I también vamos a emplear las Tecnologías de la información y la comunicación de las siguientes formas y para tratar los contenidos que se indican a continuación:

a) Las utilizaremos en clase como apoyo a la exposición de diversos temas culturales:

Así, vamos a consultar mapas, cuadros cronológicos, imágenes fijas o en movimiento procedentes de algunos de los mayores bancos de imágenes del mundo clásico: *www.rubens.anu.edu.au*, *www.perseus.tufts.edu*, *www.vroma.org* o *www.artehistoria.com*.

Asimismo, vamos a servirnos de *www.uky.edu/ArtsSciences/Classics/gender.html* para exponer el papel de la mujer en el mundo antiguo

b) En alguna de las sesiones dedicadas a lengua y léxico de todas las unidades vamos a trabajar los contenidos lingüísticos a través de las siguientes páginas: *www.culturaclasica.net* y el proyecto *Palladium* en *www.recursos.cnice.mec.es*.

- **Competencia Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CIEE).**

Esta competencia será desarrollada en su totalidad ya que se trabajará el conocimiento y la confianza en uno mismo y la práctica de valores durante los debates grupales y los trabajos e intervenciones individuales, así como la innovación y creatividad que serán desarrolladas en varias actividades referentes al mundo artístico, como, por ejemplo: la visita al Museo del Prado.

- **Competencia Aprender a Aprender (CAA).**

Con esta competencia pretendemos que el alumno se inicie en el aprendizaje en sí mismo, y sea capaz de continuarlo de forma autónoma. Por una parte, el alumno debe concienciarse de sus propias capacidades y saber desarrollarlas. Por otra parte, debe ser consciente de lo que puede hacer por sí mismo y con la ayuda de los demás. En esta asignatura de Latín I aprenderán a desarrollar y potenciar sus propios métodos y herramientas de estudio: realizar esquemas y cuadros que sintetizen la información, aprenderán, por tanto, a resumir y a sintetizar y aprenderán a organizar su tiempo y su espacio de estudio.

- **Competencias Sociales y Cívicas (CSC).**

En esta competencia trabajaremos la convivencia, es decir, las relaciones interpersonales y el trabajo cooperativo gracias a la realización de actividades como los trabajos grupales, debates grupales, etc. También, la participación y ciudadanía serán trabajadas mediante la puesta en práctica de valores durante las actividades en grupo, así como la comprensión de la sociedad gracias al estudio de la cultura romana y su comparación tanto con otras culturas del mundo como con nuestra cultura en la actualidad.

- **Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC).**

En esta competencia trabajaremos el uso y comprensión de lenguajes expresivos, mediante las sesiones sobre cultura romana y mediante las salidas culturales al exterior, como la del Museo del Prado, con la que valorarán el gran patrimonio cultural que tan próximo pueden encontrar. Al mismo tiempo, descubrirán la cultura propia y podrán, así, aprender a valorar la

de otros países. Descubrirán, de este modo, la repercusión e importancia del tema propuesto en la sociedad actual.

## **5 -OBJETIVOS.**

### **1. Objetivos Generales de la etapa.**

(en negrita aquellos que la asignatura de Latín I contribuye a lograr en mayor medida): El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- **Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.**
- **Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico.**
- **Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.**
- **Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.**
- **Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.**
- **Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.**
- **Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.**
- **Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.**
- **Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.**
- **Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.**

- **Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.**
- **Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.**
- Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- **Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.**
- **Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.**
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

## **2. Objetivos generales de la materia (marcados con negrita).**

Tal y como se especifica en la ley educativa (BOCYL-D-08052015-5) En Latín I el primer bloque permite **situar el latín en la perspectiva lingüística adecuada**, como punto de llegada desde el indoeuropeo y punto de partida hacia las lenguas romances, sin solución de continuidad. El segundo bloque presenta los elementos básicos de la lengua latina (el alfabeto, la pronunciación y acentuación, etc.), para dar paso a dos bloques de cuestiones gramaticales, la Morfología y la Sintaxis. Siendo el latín una lengua flexiva, es esencial **que el alumno sea consciente de la importancia que la morfosintaxis tiene en la construcción e interpretación de las estructuras oracionales**. El quinto bloque se dedica a cuestiones culturales, centrándose en la historia, la mitología y el arte (así, el alumno puede llegar a **apreciar los vestigios culturales romanos que persisten en la actualidad**). El bloque sexto aborda el estudio de los textos latinos, que permiten **aplicar de manera práctica los conocimientos gramaticales** y dan acceso a las cuestiones culturales en ellos contenidas. Por último, el séptimo bloque desarrolla los aspectos relativos al léxico que fueron presentados en el bloque inicial (con el que el alumno puede llegar a **apreciar y valorar la deuda que las lenguas romances tienen con el latín, cuyo léxico es numeroso, rico y aparente en dichas lenguas romances**).

## **3. Objetivos de la U.D.**

- Conseguir que el estudiante adquiera conocimientos específicos sobre latinismos, cultismos y términos patrimoniales del latín.
- Lograr que el estudiante posea un cierto nivel de lectura y pronunciación del latín.
- Contribuir a incrementar los conocimientos morfológicos y sintácticos sobre el latín del alumno mediante la explicación y el trabajo con el pronombre relativo latino y las oraciones de relativo en latín.
- Hacer llegar al estudiante las características básicas de la religión romana tradicional, de la magia en Roma, conocimientos sobre algunas estructuras romanas y sobre personajes históricos relevantes e influyentes. Todo lo anterior, además, atendiendo a la pervivencia cultural en la actualidad, concretamente en la serie *Juego de tronos*.
- Aumentar los conocimientos del léxico latino del estudiante, en esta unidad más relacionado con la mitología y la religión romana tradicional.

Los objetivos anteriores están orientados al *currículum*, a que el estudiante adquiera todos y cada uno de los contenidos curriculares concretados y delimitados en los estándares de aprendizaje. Cumplir estos objetivos es fundamental para el desarrollo curricular de la asignatura en las posteriores unidades didácticas, sin embargo, existe otros objetivos que resultan ser clave.

Uno de estos objetivos no es otro que conseguir demostrar cómo este tipo de materiales, por ejemplo, una serie de televisión popular y actual, como *Juego de tronos*, puede llegar a ofrecer una excelente fuente de contenidos y conocimientos que pueden ser relacionados con los contenidos curriculares tratados en cada momento, en este caso, con la religión y cultura romanas, cuyos contenidos adquieren gran protagonismo en esta Unidad Didáctica. Además, dichos contenidos, de *Juego de tronos*, en este caso, no solo tienen una utilidad comparativa con los contenidos curriculares, sino que suponen un excelente material didáctico con el que los estudiantes relacionan contenidos curriculares con materiales y productos televisivos que ellos mismos utilizan y visualizan por satisfacción en sus momentos de ocio. Con esto se pretende alcanzar el objetivo fundamental, despertar o potenciar la motivación del estudiante mediante material televisivo (en este caso *Juego de tronos*) que le resulte atractivo a sus sentidos. De este modo, el estudiante desarrolla todo su potencial y sus competencias en un ambiente colaborativo, motivador, activo e interactivo, lo cual es la base para su correcto desarrollo y crecimiento en todos los procesos de su aprendizaje.

## **6- CONTENIDOS / ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE/ SESIONES.**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS EVALUACIÓN</b>	<b>CC</b>	<b>ESTÁNDARES APRENDIZAJE (los básicos marcados en negrita)</b>	<b>SESIONES</b> <b>8 sesiones</b>
<b>BLOQUE 1. EL LATÍN, ORIGEN DE LAS LENGUAS ROMANCES</b>				5 sesiones en las que se intercalan contenidos de los bloques 1,2,3,4,6 y 7, trabajando con términos, frases y textos en latín.
Pervivencia de elementos lingüísticos latinos: términos patrimoniales y cultismos.	3. Relacionar étimos latinos y sus derivados en lenguas romances y definir palabras castellanas a partir de sus étimos latinos. 4. Conocer y distinguir términos patrimoniales y cultismos.	CCL CAA  CCL CAA  CCL CAA	<b>3.1. Deduce el significado de las palabras de las lenguas de España a partir de los étimos latinos.</b> <b>4.1. Explica e ilustra con ejemplos la diferencia entre palabra patrimonial y cultismo.</b> 4.2. Conoce ejemplos de términos latinos que han dado origen tanto a una palabra patrimonial como a un cultismo y señala las diferencias de uso y significado que existen entre ambos.	
<b>BLOQUE 2. SISTEMA DE LA LENGUA LATINA: ELEMENTOS BÁSICOS</b>				
La pronunciación. Cantidad y acentuación	3. Conocer los diferentes tipos de pronunciación y la acentuación correcta del latín.	CCL CAA CD CCEC	3.1. Lee con la pronunciación y acentuación correcta textos latinos identificando y reproduciendo ejemplos de diferentes tipos de pronunciación.	
<b>BLOQUE 3. MORFOLOGÍA</b>				
Flexión de sustantivos, adjetivos, pronombres y verbos.	4. Conocer las declinaciones, encuadrar las palabras dentro de su declinación y declinarlas correctamente. 6. Identificar y relacionar elementos morfológicos de la lengua latina que permitan el análisis y traducción de textos sencillos	CCL CAA  CCL CAA	<b>4.1. Declina palabras y sintagmas en concordancia, aplicando correctamente para cada palabra el paradigma de flexión correspondiente.</b> <b>6.1. Identifica y relaciona elementos morfológicos de la lengua latina para realizar el análisis y traducción de textos sencillos.</b>	
<b>BLOQUE 4. SINTAXIS</b>				



<p>Los casos latinos: declinación del pronombre relativo. La concordancia: concordancia entre el pronombre relativo y su antecedente. Las oraciones compuestas: La oración adjetiva de relativo.</p>	<p>1. Conocer y analizar las funciones de las palabras en la oración. 2. Conocer los nombres de los casos latinos, identificarlos, explicar las funciones que realizan en la oración, saber traducir al castellano los casos según la función que desempeñan. 4. Distinguir las oraciones simples de las compuestas.</p>	<p>CCL CD CAA  CCL CD CAA  CCL CD CAA</p>	<p><b>1.1. Analiza morfológica y sintácticamente frases y textos de dificultad graduada, identificando correctamente las categorías gramaticales a las que pertenecen las diferentes palabras y explicando las funciones que realizan en el contexto.</b> <b>2.1. Enumera correctamente los nombres de los casos que existen en la flexión nominal latina, explicando las funciones que realizan dentro de la oración e ilustrando con ejemplos la forma adecuada de traducirlos.</b> <b>4.1. Compara y clasifica diferentes tipos de oraciones compuestas, diferenciándolas con precisión de las oraciones simples y explicando en cada caso sus características.</b></p>	
<b>BLOQUE 5. ROMA: HISTORIA, CULTURA, ARTE Y CIVILIZACIÓN</b>				
<p>Vida cotidiana: la mujer en Roma: Livia Drusilla. Mitología, religión y magia. Obras públicas y urbanismo: los templos y otras edificaciones.</p>	<p>2. Conocer los aspectos más relevantes de la vida cotidiana en Roma, comparándolos con los actuales. 3. Conocer los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina. 4. Identificar la pervivencia de dioses, mitos y héroes latinos en nuestra literatura y cultura. 5. Conocer los principales rasgos de la religión romana. 7. Identificar los rasgos más destacados de las edificaciones públicas y el urbanismo romano y señalar su presencia dentro del patrimonio histórico de nuestro país.</p>	<p>CCL CSC CAA CCEC  CCL CSC CAA CCEC  CCL CSC CAA CD CCEC</p>	<p>2.1. Describe y compara las sucesivas formas de organización del sistema político romano. <b>2.2. Describe la organización de la sociedad romana, explicando las características de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas, relacionando estos aspectos con los valores cívicos existentes en la época y comparándolos con los actuales.</b> <b>3.1. Identifica los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo relaciones entre los diferentes dioses.</b> 4.1. Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros. <b>4.2. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las semejanzas y las principales diferencias que se observan entre ambos tratamientos asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.</b> 4.3. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa. <b>5.1. Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios.</b></p>	<p>2 sesiones en las que se expone el tema de cultura con el apoyo audiovisual de una presentación en PowerPoint. En estas sesiones el profesor no realiza un monólogo, invita al estudiante a la intervención y al debate.</p>

		<p>CCL CP CSC CAA CD CCEC</p> <p>CCL CSC CAA CD CCEC</p> <p>CCL CSC CAA CD CCEC</p> <p>CCL CSC CAA CD CCEC</p> <p>CCL CSC CAA CD CCEC</p>	<p><b>7.1. Describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para el desarrollo del Imperio y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.</b></p> <p>7.2. Localiza en un mapa los principales ejemplos de edificaciones públicas romanas que forman parte del patrimonio español, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.</p>	
<b>BLOQUE 6. TEXTOS</b>				
<p>Iniciación a las técnicas de traducción, retroversión y comentario de textos. Análisis morfológico y sintáctico.</p>	<p>1. Conocer y aplicar los conocimientos fonológicos, morfológicos, sintácticos y léxicos de la lengua latina para la interpretación y</p>	<p>CCL CAA CD CCEC</p>	<p><b>1.1. Utiliza adecuadamente el análisis morfológico y sintáctico de textos de dificultad graduada para efectuar correctamente su traducción o retroversión.</b></p> <p>1.2. Utiliza mecanismos de inferencia para comprender textos de forma global.</p>	<p>Aparte de 5 sesiones en las que se intercalan contenidos de</p>

Comparación de estructuras latinas con las de la lengua propia.	traducción de textos de dificultad progresiva.	CCL CAA CD CCEC  CCL CAA CD CCEC	1.3 Utiliza correctamente el diccionario para localizar el significado de palabras que entrañen dificultad identificando entre varias acepciones el sentido más adecuado para la traducción del texto.	los bloques 1,2,3,4,6 y 7, se establece 1 sesión de ajuste repaso, desfase, refuerzo o si dicha sesión coincide con una actividad complementaria o extraescolar, si no fuera necesario realizar dicho repaso.
<b>BLOQUE 7. LÉXICO</b>				
Vocabulario básico latino: léxico transparente, palabras de mayor frecuencia y principales prefijos y sufijos. Nociones básicas de evolución fonética, morfológica y semántica del latín a las lenguas romances. Palabras patrimoniales y cultismos. Latinismos más frecuentes del vocabulario común y del léxico especializado. Expresiones latinas incorporadas a la lengua coloquial y a la literaria.	1. Conocer, identificar y traducir el léxico latino transparente, las palabras de mayor frecuencia y los principales prefijos y sufijos. 2. Identificar la etimología latina de palabras españolas usuales y conocer el significado de los principales latinismos y expresiones latinas utilizados en el español hablado.	CCL CAA CD  CCL CAA CD  CCL CAA CD  CCL CAA CD	1.1. Deduce el significado de las palabras latinas no estudiadas a partir del contexto o de palabras de su lengua o de otras que conoce. <b>1.2. Identifica y explica términos transparentes, así como las palabras de mayor frecuencia y los principales prefijos y sufijos, traduciéndolos correctamente a la propia lengua.</b> <b>2.1. Identifica la etimología de palabras de léxico común en la lengua propia y explica a partir de ésta su significado.</b> <b>2.2. Comprende el significado de los principales latinismos y expresiones latinas que se han incorporado a la lengua hablada.</b> 2.3. Realiza evoluciones de términos latinos a distintas lenguas romances aplicando las reglas fonéticas de evolución. <b>2.4. Relaciona distintas palabras de la misma familia etimológica o semántica.</b>	

## **7- METODOLOGÍA, SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES Y MATERIALES.**

### **7.1. Metodología.**

Según la ley educativa (ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo) en cuanto a la metodología, conviene tener presente que el aprendizaje de una lengua, sea moderna sea clásica, requiere ejercicio práctico desde el primer momento. El latín es una lengua familiar para el alumno que habla español, pero al mismo tiempo es una lengua muy distante, dado su carácter flexivo.

El extraordinario peso de la morfología en la lengua latina obliga a los alumnos a respetar las reglas del juego y a desarrollar sus dotes deductivas. La intuición es necesaria, pero debe apoyarse siempre y ser refrendada por el conocimiento de la morfología nominal y verbal. Y a la vez que se asimilan las cuestiones gramaticales resulta imprescindible la adquisición de un vocabulario básico, que facilite una primera aproximación al significado del texto.

El uso del diccionario no es aconsejable en el estadio inicial del aprendizaje, aunque más adelante se convierte en una herramienta útil para la correcta comprensión de los textos. Los ejercicios de retroversión favorecen la asimilación de las cuestiones de morfosintaxis, pues el alumno activa los mecanismos de la expresión lingüística.

El objetivo esencial de la enseñanza-aprendizaje de la lengua es permitir el contacto directo con los textos y, a través de ellos, con la cultura latina. Por otra parte, los aspectos culturales de la materia pueden ser objeto de trabajos dirigidos por el profesor, que servirán para iniciar a los alumnos en la búsqueda y selección crítica de información, así como en la exposición de sus resultados.

En todas las unidades, se buscará la conexión entre los distintos bloques que las componen y se procederá del siguiente modo:

- Se hará una introducción general de la unidad didáctica, tratando de averiguar cuáles son los conocimientos previos que los alumnos tienen sobre lo que se va a tratar en dicha unidad e incluyendo actividades para motivar a los alumnos y propiciar su participación. Con frecuencia nos serviremos de guiones que permitan seguir más fácilmente los contenidos conceptuales que constituyen el conjunto de la unidad.

- Se abordarán primero los aspectos históricos o socioculturales de la civilización latina, buscando ofrecer a los alumnos una ambientación histórico-cultural y, a

continuación, pasaremos a los contenidos gramaticales, tratando de que los alumnos adquieran un conocimiento de los mismos, así como de la civilización latina a través de la traducción de textos originales principalmente y, de modo complementario, mediante textos bilingües o traducidos. Finalmente se tratarán las cuestiones léxicas.

- En la explicación se tomará como punto de partida la lengua materna para las cuestiones lingüísticas y la realidad sociocultural del alumno para los contenidos culturales, siempre que sea posible.

- La exposición teórica siempre se verá completada con actividades de identificación y reconocimiento, mediante textos y ejercicios: por ejemplo, declinar, conjugar, completar, sustituir, etc.

-Se alternarán sesiones teóricas y prácticas con el fin de ver si los alumnos van comprendiendo los distintos conceptos y procedimientos explicados.

- En lo que respecta a los contenidos lingüísticos, se realizarán actividades preferentemente de carácter teórico-práctico:

- Traducción de textos fáciles.

- Lectura y comentario de textos literarios.

- Traducción de oraciones sencillas.

- Ejercicios de evolución fonética, derivación, composición, etc.

- Se dedicarán tres sesiones semanales a trabajar los contenidos lingüísticos y una a trabajar los contenidos culturales. Estos contenidos se expondrán a través de presentaciones elaboradas por el profesor en PowerPoint/Sway, que se proyectarán en el aula y serán el punto de partida de las diversas explicaciones, debates, tareas y actividades y que los alumnos tendrán a su disposición en el Grupo de Teams de clase

## **7.2. Secuenciación de actividades.**

<b>Sesión 1</b>	<p>Dos sesiones en las que se expone el tema de cultura con el apoyo audiovisual de una presentación en PowerPoint/ Sway.</p> <p>En estas sesiones el profesor no realiza un monólogo, invita al estudiante a la intervención y al debate.</p>
<b>Sesión 2</b>	
<b>Sesión 3</b>	<p>Cinco sesiones en las que se intercalan contenidos de los bloques 1. El latín, origen de las lenguas romances; 2. Sistema de la lengua latina: elementos básicos; 3. Morfología; 4. Sintaxis; 6. Textos y 7. Léxico.</p> <p>En estas sesiones, los estudiantes aplican los conocimientos teóricos sobre los bloques mencionados a contenidos y ejercicios prácticos: en términos, frases y textos en latín.</p> <p>Además, estos contenidos de los bloques mayormente orientados a la lengua latina se intercalan con contenidos culturales relacionados con el mundo clásico y con <i>Juego de tronos</i>.</p>
<b>Sesión 4</b>	
<b>Sesión 5</b>	
<b>Sesión 6</b>	
<b>Sesión 7</b>	
<b>Sesión 8</b>	<p>Una sesión de ajuste repaso, desfase, refuerzo o si dicha sesión coincide con una actividad complementaria o extraescolar, si no fuera necesario realizar dicho repaso.</p>

### 7.3. Materiales.

El profesor presentará contenidos y actividades a través de **material reprográfico** aportado por él que se entrega en forma de dossier a los alumnos a principio de curso y que se empleará hasta junio.

Asimismo, se utilizará también **material bibliográfico y audiovisual** diverso del departamento, del centro y propio.

Todos los temas culturales se presentarán en proyecciones elaboradas por el profesor con *Microsoft Sway/ PowerPoint*, serán el punto de partida de las diversas explicaciones, debates, tareas y actividades sobre estos aspectos culturales y estarán a disposición de los alumnos en el grupo de *Microsoft Teams* de clase.

## Vocabulario/léxico sobre religión y mitología romanas<sup>80</sup>:

### Vida Religiosa: la divinidad

*Apollo*, -inis, Apolo.

*Ara*, -ae, altar.

*Ceres*, -eris, f. Ceres.

*dea*, ae, diosa

*deus*, -i, dios

*Dianna*, -ae, Diana.

*Fanum*, -i, el templo, el relicario.

*Flora*, -ae, Flora, diosa de las flores y de la vegetación.

*Ianus*, -i, Jano

*impietas*, -atis f. irreligiosidad.

*Iuno*, -onis, Juno.

*Iuppiter*, -Iovis m. Júpiter.

*Lares*, -ium, Los Lares.

*Manes*, -ium, Los Manes.

*Mars*, -artis, Marte.

*Mercurius*, -i, Mercurio.

*Minerva*, -ae, Minerva.

*Neptunus*, -i, Neptuno.

*Numen*, -inis, n. la voluntad divina.

*oraculum*, i, el oráculo, la voz de la divinidad.

*Penates*, -ium, Los Penates.

*pietas*, -atis f., la religiosidad.

*Pomona*, -ae, Pomona, diosa de los frutos.

*Sacra*, orum, el culto, las creencias del culto

*Saturnus*, -i, Saturno.

*Simulacrum*, -i, estatua (de un dios)

*Templum*, -i, templo, lugar de culto.

*Venus*, -eris, Venus.

*Vesta*, -ae, f. Vesta, diosa del fuego y del hogar.

---

<sup>80</sup> Echave Susaeta J. (1967). *Vocabulario Básico*. Barcelona. Pp. 163-164.

### **Locuciones.**

*di superi*, los dioses de la tierra y del cielo.

*di inferi*, los dioses de las regiones subterráneas los dioses del inframundo

*di indigetes*, los dioses nacionales.

*pater deorum hominumque*, el padre de los dioses y de los hombres, Júpiter.

*pietas erga deos*, el sentimiento religioso.

*quod deus avertat*, que dios lo aleje

*sacra patria deserere*, abrazar otra religión.

*deorum Manium iura*, el culto de los muertos.

*deorum immortalium numen implorare*, implorar la ayuda de los dioses.

*ad aram confugere*, refugiarse en un altar.

*aram tenere*, poner la mano sobre un altar.

*aliquem arae admotum iure iurando adigere*, llevar a alguien a un altar para hacerle prestar juramento

### **Enlace a la presentación en PowerPoint sobre los contenidos culturales en esta Unidad Didáctica:**

-Mitología, religión y magia.

-Vida cotidiana: la mujer en Roma: Livia Drusilla.

-Obras públicas y urbanismo: los templos y otras edificaciones.

- Pervivencia de todo lo anterior en la serie *Juego de tronos*.

<https://docs.google.com/presentation/d/13iRvrxhj5FDp10F5Tvwr4Ttu3D16I6U/edit?usp=sharing&oid=117262218725233846610&rtpof=true&sd=true> [último acceso: 12/07/2022]

**Ejemplos de actividades del cuaderno de trabajo del alumno en esta unidad:** En las cinco sesiones se intercalan contenidos de los bloques 1. El latín, origen de las lenguas romances; 2. Sistema de la lengua latina: elementos básicos; 3. Morfología; 4. Sintaxis; 6. Textos y 7. Léxico. Aquí, incluso podemos observar ejercicios sobre cultura que invita al alumno a la investigación sobre un tema específico, con lo que los contenidos del bloque 5. Cultura. también serían trabajados.





## ACTIVIDADES

### **Actividad nº 1. Ejercicio de lengua, léxico, análisis morfosintáctico, traducción y cultura**<sup>81</sup>.

Se trata de una actividad en la que se trabajan contenidos de varios bloques del *currículum*. Las actividades de este tipo son idóneas para trabajar y relacionar entre sí los contenidos de todos los bloques del currículo trabajados y expuestos en esta unidad. Los estudiantes trabajan aspectos de morfología, sintaxis, léxico y textos latinos mientras adquieren e investigan sobre contenidos más enfocados en el ámbito cultural y su pervivencia en la serie *Juego de Tronos*.

Dentro de ese ámbito cultural, el texto que se presenta en esta actividad tiene como protagonistas a personajes de la mitología griega, Pandora y a Prometeo, sin embargo, también aparecen nombres de dioses del panteón romano, Vulcano, Júpiter y Minerva, con lo que se pueden repasar y trabajar contenidos sobre el panteón oficial de la religión romana. Por otra parte, se propone una actividad en la que los alumnos habrán de identificar rasgos comunes entre Pandora y el personaje de la serie *Juego de Tronos*, Daenerys Targaryen, de esta forma, son los propios estudiantes los que descubren la pervivencia actual de la cultura clásica, cumpliendo, así, uno de los objetivos didácticos de la Unidad.

**Lee el siguiente texto y realiza los ejercicios que se proponen a continuación.**

### **Pandora**



---

<sup>81</sup> Segura Munguía S. (1997). *Latín 1*. Ed. Anaya. Madrid. P. 269

Prometheus iapeti filius primus homines ex luto finxit. Postea Vulcanus Iovis iussu ex luto mulieris effigiem fecit, cui Minerva animam dedit, ceterique dii alius aliud\* donum dederunt; ob id Pandoram appellabant. Ea data est in matrimonium Epimetheo fratri; ex iis gignitur Pyrrha, quae mortalis dicitur prima esse creata.

Higino, *Fabulas*, 142

\*Alius aliud: “cada uno uno”

## Vocabulario

Alius, a, ud: otro	In, prép. de acusativo o de ablativo: en ac:
Anima, ae, f.: alma, corazón	a, hacia, contra; en ablat:en
Ceteri, ae, a pl. : los otros, los restantes	Inde, adv. : Desde entonces, desde allí
Coniugium, i, n. : unión, matrimonio	Is, ea, id, pronombre fórico: éste,a,o
Creo, as, are,avi,atum 1. v.trans: crear, engendrar, producir	Iussus,us, m: mandato, orden
Deus, i, m. : dios	Lutum, i, n. : lodo, barro
Dico, is, ere, dixi, dictum 3	Minerua, ae, f. : Minerva
v.trans: decir, afirmar, contar.	Mortalis, e : mortal
Do, das, dare, dedi, datum 1 v.trans: dar	Mulier, is, f. : mujer
Donum, i, n. : regalo	Nomino, as, are, avi, atum: 1 v. trans:
Effigies, ei, f. : representación, imagen, copia	nombrar, llamar
Ex, prép. : + Abl. : fuera de	Postea, adv. : después, en seguida
Facio, is, ere, feci, factum mixta v. trans: hacer	Primus, a, um : primero
Filius, ii, m. :hijo	Prometheus, i, m. : Prometeo
Fingo, is, ere, finxi, fictum 3 v. trans: modelar, crear	Qui, quae, quod, pronombre relativo: que, cual, quien
Frater, tris, m. : hermano	Sum, es, esse, fui
Gigno, genui, genitum 3. Tr. Engendrar.	Vulcanus, i, m. : Vulcano, dios del fuego
PAS: nacer	

Homo, hominis, m.: hombre, ser humano	
Iapetus-i, m: Japeto, uno de los Titanes	

## Ejercicios y resolución de la actividad 1:

### 1. Legado y cultura:

a) **Infórmate sobre el mito de Pandora. Busca información sobre mitos en los que la protagonista sea una mujer: Proserpina, Medea, Antígona, etc. Infórmate sobre Prometeo, Epimeteo y Pirra.**

**Pandora**, según la versión más común del mito, fue responsable de abrir la caja (originalmente una jarra) que le fue dada por los dioses y que contenía todos los males, liberando en el mundo todas las desgracias que aquejan a la humanidad. Lo último que queda en la caja antes que **Pandora** la cierre es la esperanza.

En griego antiguo, **Perséfone** significa "La que lleva la muerte". Es la reina del inframundo y guardiana de los muertos. Hija de Zeus y Deméter, la diosa de la primavera. Es una de las diosas más conocidas en la mitología griega. Los romanos la describen con el nombre de **Proserpina**. Cada primavera regresa con su madre Deméter/Ceres desde el reino de Hades/Plutón, el cual la mantiene prisionera desde el comienzo del otoño hasta la llegada de la primavera.

**Medea**, bruja y hechicera de la Antigüedad y mujer dispuesta a matar a sus propios hijos para vengarse de su marido, Jasón, el aclamado héroe de los argonautas, audaz, benévolo y hábil orador. Así, la tradición literaria, desde Eurípides, consagra estas dos figuras: una negativa, la otra positiva.

Símbolo de lucha y determinación, **Antígona** es una mujer joven víctima y a la vez heroína, la única capaz de desafiar al tirano Creonte y la ley de la polis para poder dar sepultura a su querido hermano Polinices.

En la mitología griega **Epimeteo** (en griego antiguo Ἐπιμηθεύς *Epimêtheús*, 'que reflexiona más tarde', "retrospectiva", literalmente "pensamiento-posterior,") era hermano de **Prometeo** ("previsión", literalmente "pensamiento-adelante"), ya que a diferencia de Prometeo (quien podía ver el futuro), este veía con retraso cosas que ya habían acontecido. Ambos actuaban como benefactores de la humanidad, pero mientras que Prometeo se caracteriza por ser ingenioso e inteligente, Epimeteo se representa como

descuidado y poco precavido. Era hijo del titán Jápeto y de la oceánide Clímene. Otros hermanos suyos son Atlas y Menecio. Unido a Pandora, tuvo una hija, Pirra la roja, que unida a Deucalión (hijo de Prometeo) fueron los padres del género humano tras el gran diluvio.

En la mitología griega, **Pirra** era hija de Epimeteo y esposa de Deucalión. Cuando Zeus decidió finalizar la Edad Dorada con el gran diluvio, Deucalión y su esposa, Pirra, fueron los únicos supervivientes. Prometeo le dijo a su hijo, Deucalión, que construyese un arca y, así, sobrevivieron.

**b) Identifica los dioses que aparecen en el texto, nombra sus atributos y sus lazos familiares más relevantes.**

**Vulcano:** hijo de Júpiter y de Juno. Aunque tradicionalmente se ha descrito a Vulcano como un dios carente de belleza y con deformidades, fue el marido de Venus, la más bella de todas las diosas, aunque esta le fue infiel con Marte, quien también era hijo de Júpiter y de Juno. Vulcano era el dios del fuego y de la fragua, se le adoraba como el dios y el padre de los oficios y de los trabajos relacionados con el fuego. A Vulcano se le suele representar con un martillo, con unas tenazas y con un yunque, utensilios usados por los herreros y característicos de este oficio.

**Júpiter:** Hijo de Saturno y de Ops. Tras derrotar a su padre, Júpiter y sus hermanos, Plutón y Neptuno, se repartieron el gobierno de las distintas áreas del mundo. Júpiter permaneció como el dios supremo del cielo y como rey de los dioses. Aunque era el marido de Juno, aparte de los hijos que tuvo con su esposa, Marte y Vulcano, Júpiter tuvo numerosa descendencia al margen de su matrimonio, tanto dioses y héroes, como Hércules, lo cual provocó la ira de Juno, la cual se dedica a hostigar a esa descendencia, símbolo de la humillación constante a la que le somete su esposo. Los atributos más representativos de Júpiter son su rayo, su ave, el águila y el cetro, todos ellos símbolos de poder supremo.

**Minerva:** era hija de Júpiter, nació de la cabeza de este mismo. Cuando Júpiter devoró a la Prudencia (Metis), sintió un gran dolor de cabeza le pidió a Vulcano que le golpeará con su hacha, en ese momento nació Minerva con su casco, su lanza y su égida. Dado que su madre era la personificación de la Prudencia, los atributos de Minerva son principalmente la sabiduría, la estrategia en combate.

c) **Reflexiona sobre el mito de Pandora, el cual ya nos es conocido. En la serie *Juego de Tronos* hay un paralelismo poco conocido pero que guarda cierta relación con el mito de Pandora, ¿Qué paralelismo puede ser? Pista: la “Pandora” de *Juego de tronos* posee tres recipientes, de los tres recipientes surgen tres criaturas sobrenaturales, una de esas tres criaturas junto con la “Pandora” de *Juego de tronos* resultan ser el peor de los males para la mayoría de personas que residen en la ciudad más grande de Poniente.**

Este paralelismo no puede ser otro que la comparación entre **Pandora y Daenerys Targaryen**. En ambos casos, los recipientes que reciben son regalos que o bien no pueden ser abiertos, como es el caso de Pandora (que no puede abrir su jarra o ánfora por mandato de los dioses) o bien se cree que jamás van a abrirse, pues los huevos de dragón que recibe Daenerys<sup>82</sup>, esos recipientes, eran tenidos como adornos, estaban petrificados, nunca se esperaba que llegaran a eclosionar, se creía que esos huevos carecían de vida.

En las dos historias, es el destino o la intervención divina es la que pone esos recipientes en manos de ambas mujeres, pues Pandora recibe esa jarra o ánfora como regalo de los dioses, mientras que en la serie se afirma que Daenerys estaba predestinada a obtener esos huevos y a conseguir que se abrieran para convertirse en madre de dragones y en la princesa prometida, que los seguidores de la religión del Señor de Luz profetizaban.

Por otra parte, ambos recipientes estaban, igualmente destinados a abrirse, la jarra o ánfora de Pandora fue abierta por la curiosidad que los dioses habían otorgado a Pandora y por los deseos de venganza de Júpiter sobre Prometeo; del mismo modo, la supuesta intervención de una divinidad, el Señor de Luz, hizo que los huevos de Daenerys eclosionaran en una pira funeraria en la que Daenerys incinera a su marido difunto, se introduce en la pira, resulta ilesa, los huevos petrificados eclosionan y reaparece la madre de dragones con sus tres criaturas pegadas a su cuerpo<sup>83</sup>. En ambos casos, la intervención divina o mágica es fundamental, pues provoca la apertura de estos recipientes.

Finalmente, las consecuencias a causa de abrir esos recipientes son equiparables en ambos casos. En el caso de Pandora, cuando esta abre el recipiente desata todos los males al instante, únicamente permanece la esperanza en la jarra, lo único positivo que

---

<sup>82</sup> Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ILXGFsczuZ8> [último acceso: 05/07/2022].

<sup>83</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=mIR5PkqrB04> [último acceso: 05/07/2022].

ahí se encontraba. En el caso de *Juego de tronos*, debemos recorrer toda la historia desde el nacimiento de los dragones hasta los momentos finales de la serie. Aunque anteriormente Daenerys y sus dragones habían liberado esclavos, habían acabado con tiranos y terminado con grandes peligros, tras distintos momentos adversos y difíciles, finalmente se comprueba que, efectivamente, tanto Daenerys como su último dragón, Drogon, terminan siendo los mayores males que oprimen al mundo llegando a matar a miles de inocentes incinerándolos de forma indiscriminada al final de la trama. (cap. 5 t.8)<sup>84</sup>.

## **2. Léxico.**

**a) Define y relaciona con palabras latinas del texto las siguientes palabras en castellano:**

**homínido:** dicho de un primate: que se caracteriza por su aspecto antropomorfo y por no tener cola, y a cuya familia pertenecen el hombre y otras especies como el chimpancé, el gorila y el orangután. *homines*

**filial:** adj. perteneciente o relativo al hijo. *filia*

**primogénito:** adj. dicho de un hijo: primero en orden de nacimiento. *primus*

**criatura:** fil. y rel. cosa o ser creados. *creata*

**inmortalidad:** f. cualidad de inmortal. *mortalis*

**fraternal:** adj. propio de hermanos. *fratri*

**animoso:** adj. que tiene ánimo (|| valor, esfuerzo). *animam*

**mujeriego:** adj. perteneciente o relativo a la mujer. *mulieris*

**lodazal:** m. sitio lleno de lodo. *luto*

**b) Busca palabras en tu lengua materna derivadas de estas palabras latinas:**

*appello -are -avi -atum:* apelar, apelación y apelativo.

*do -are -avi -atum:* dar, dato y datáfono.

---

<sup>84</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=vs1BA1b34QQ&t=189s>

**c) Busca 10 palabras en tu lengua materna formadas con el prefijo *ex-*. Da su significado:**

**exabrupto:** m. salida de tono, como dicho o ademán inconveniente e inesperado, manifestado con viveza.

**excarcelar:** tr. poner en libertad a un preso por mandamiento judicial.

**exposición:** acción y efecto de exponer.

**excavar:** tr. quitar de una cosa sólida parte de su masa o grueso, haciendo hoyo o cavidad en ella.

**exclamación:** f. voz, grito o frase en que se refleja una emoción, sea de alegría, pena, indignación, cólera, asombro o cualquier otro afecto.

**excandecer:** tr. encender en cólera a alguien, irritarlo.

**exvoto:** m. en la religión católica, don u ofrenda, como una muleta, una mortaja, una figura de cera, cabellos, tablillas, cuadros, etc., que los fieles dedican a dios, a la virgen o a los santos en señal y recuerdo de un beneficio recibido, y que se cuelgan en los muros o en la techumbre de los templos.

**exculpar:** tr. descargar a alguien de culpa.

**extemporáneo:** adj. impropio del tiempo en que sucede o se hace.

**expandir:** tr. dilatar algo o hacer que aumente de tamaño.

### **3. Lengua**

**a) En el texto hay varias palabras relacionadas con la raíz del verbo “dar” (\*do-).**

**Identificalas y enúncialas:**

dedit: 3ª p. sing. pt. perf. ind. del verbo *Do -are -avi -atum*

donum: ac. sing, n. donum, -i “regalo”

dederunt: 3ª p. pl. pt. perf. ind. del verbo *Do -are -avi -atum*

data: nom. sing. fem. part. perf. pas. del verbo *Do -are -avi -atum*

**b) Declina el siguiente sintagma: *pulchra effigies*:**

<i>Caso</i>	<i>Singular</i>	<i>Plural</i>
<b><i>Nominativo</i></b>	Pulchra effigies	Pulchrae effigies
<b><i>Vocativo</i></b>	Pulchra effigies	Pulchrae effigies
<b><i>Acusativo</i></b>	Pulchram effigiem	Pulchras effigies
<b><i>Genitivo</i></b>	Pulchrae effigiei	Pulchrarum effigierum
<b><i>Dativo</i></b>	Pulchrae effigiei	Pulchris effigiebus
<b><i>Ablativo</i></b>	Pulchra effigie	Pulchris effigiebus

**c) Identificar y analizar los verbos del texto. Enúncialos:**

**finxit:** 3ª persona del singular del pretérito perfecto de indicativo activo de fingere.

**fecit:** 3ª persona del singular del pretérito perfecto de indicativo activo de facere.

**dedit:** 3ª persona del singular del pretérito perfecto de indicativo activo de dare.

**dederunt:** 3ª persona del plural del pretérito perfecto de indicativo activo de dare.

**appellabant:** 3ª persona del plural del pretérito imperfecto de indicativo activo de appellare.

**data est:** 3ª persona del singular del pretérito perfecto de indicativo pasivo de dare.

**gignitur:** 3ª persona del singular del presente de indicativo pasivo de gignere.

**dicitur:** 3ª persona del singular del presente de indicativo pasivo de dicere.

**Esse creata:** infinitivo de perfecto pasivo (participio de perfecto pasivo + infinitivo de sumere).



**d) Forma los infinitivos de los siguientes verbos del texto:**

**finxit:** fingere    **fecit:** facere    **dederunt:** dare    **appellabant:** appellare

**e) Indica cuántas oraciones hay en el texto y de qué clase son.**

**Oración 1:** Oración principal: Prometheus Iapeti filius primus homines ex luto finxi.

**Oración 2:** Oración adverbial temporal introducida por Postea: Vulcanus Iovis iussu ex luto mulieris effigiem fecit.

**Oración 3:** Oración subordinada adjetiva de relativo, cuyo antecedente es mulieris que posee dos oraciones coordinadas mediante un -que: cui Minerva animam dedit, ceterique dii aliud donum dederunt.

**Oración 4:** Oración principal: ob id Pandoram appellabant.

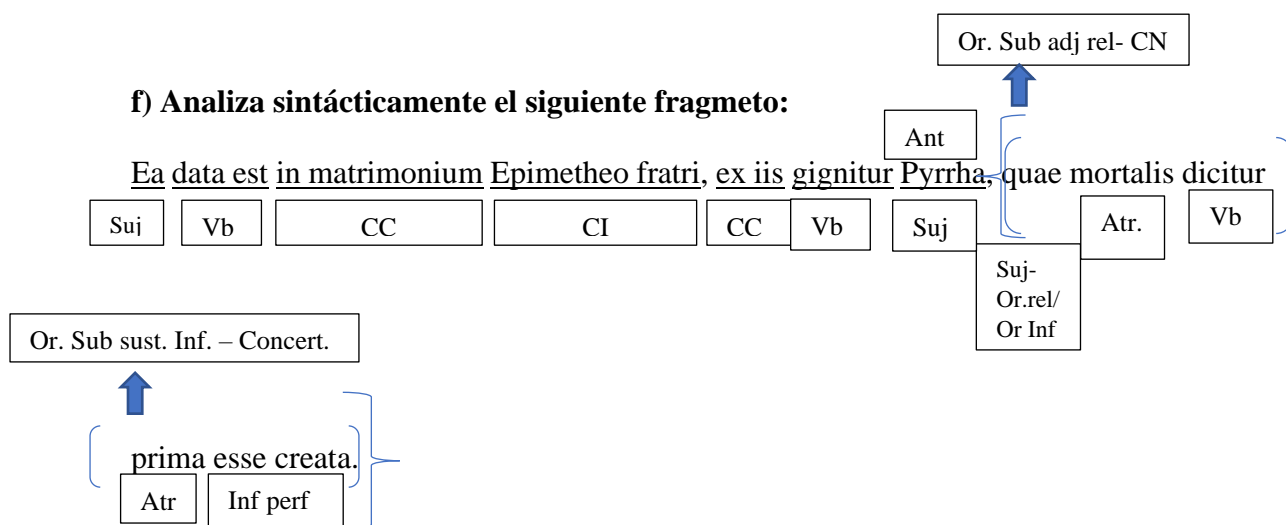
**Oración 5:** Oración principal: Ea data est in matrimonium Epimetheo fratri.

**Oración 6:** Oración principal: ex iis gignitur Pyrrha.

**Oración 7:** Oración subordinada adjetiva de relativo- CN cuyo antecedente es Pyrrha: quae mortalis dicitur prima esse creata.

**Oración 8:** Oración sustantiva de infinitivo – Concertada. Se sitúa al mismo nivel que la oración de relativo anterior.

**f) Analiza sintácticamente el siguiente fragmento:**



#### **4. Textos: traduce el texto latino inicial.**

Prometeo, hijo de Jápeto, fue el primero en modelar hombres de barro. Después Vulcano, siguiendo las órdenes de Júpiter, creó también del barro a la mujer, a la que Minerva dio la vida y cada uno de los dioses un regalo; por este motivo la llamaban Pandora y fue entregada en matrimonio a su hermano Epimeteo; de ellos nació Pirra, la que se dice que fue creada la primera mortal.

## **Actividad nº 2: Ejercicio de lengua, léxico, análisis morfosintáctico, traducción, evolución fonética y cultura**

A continuación, se expone otro ejemplo de actividad relacionada con contenidos curriculares de varios bloques. En esta actividad, al igual que en la anterior, los estudiantes trabajan con contenidos de varios bloques de la asignatura de latín I de primero de bachillerato. Los estudiantes adquieren conocimientos sobre léxico, sintaxis, morfología, textos, evolución fonética y sobre legado y cultura, en este caso mayormente relacionada con los sacrificios en Roma y en *Juego de tronos*.

Del mismo modo que en la actividad anterior, aunque la protagonista del mito narrado, Ifigenia, pertenezca a la mitología griega, es posible trabajar sobre contenidos de religión y mitología romanas, pues podemos centrarnos en describir datos sobre la diosa Diana, la cual aparece en el texto y, por otra parte, dado que la temática del texto se basa en los sacrificios, es factible preguntar a los estudiantes sobre los sacrificios en la Antigua Roma y sobre los sacrificios en *Juego de Tronos*, como el de la princesa Shireen Baratheon, el cual presenta ciertos paralelismos con el sacrificio de Ifigenia.

**Lee el siguiente texto y realiza los ejercicios que se proponen a continuación.**

### **El sacrificio de Ifigenia**



Agamemno longo amplexu filiam suam tenet. **Pater** et filia, quae nomen Iphigenia tenebat, **lacrimas effundunt**; filia gaudio lacrimat; pater imminentem filiae **mortem** cogitat. Tandem sacrificio tempus appropinquat. Sed Diana, quae dea virginitatis atque venationis erat, **magna** misericordia mota, cervam per aera traxit et Iphigeniae in **sacrificio** supponit; deinde Iphigeniam per nubes in terram tauricam abripuit ibique Dianae templi Iphigenia sacerdos fuit.

VOCABULARIO:	longus,a,um: largo
abripuo, is, ere, abripui...: llevarse	misericordia, ae: compasión
aer, aeris, n : aire	mors ,mortis : muerte
Agamemno, Agamemnonis : Agamenón.	motus , a, um: part. perf pas. de moveo: mover.
amplexus. us : abrazo	nomen, inis: nombre
appropinquo, 1ª: aproximarse	nubes, is: nube
cerva, cervae : cierva	pater, patris : padre
cogito, 1ª : pensar	qui, quae, quod: pronombre relativo
dea, ae: diosa	sacerdos, sacerdotis:
deinde: adv: luego	sacerdote/sacerdotisa
Diana, Dianae: Diana	sacrificium, i: sacrificio
effundo, 3ª: derramar	sum, esse, fui
filia, filiae : hija	suppono, is, ere, supponi: sustituir
gaudium, i :alegría	tandem: adv: por fin
ibi: aquí, allí	tauricus, a, um: relativo o perteneciente a Crimea.
inminentes, e: inminente	templum, i: templo
Iphigenia, ae : Ingenia	tempus, temporis, n : tiempo
lacrima, ae : lágrima	teneo, 2ª: tener, sujetar.
lacrimo, 1ª: llorar	traho, is, ere, traxi, tractum: traer
	venatio, venationis: caza
	virginitas virginitatis: virginidad, castidad.

## Ejercicios y resolución de la actividad 2.

### 1. Legado y cultura:

a) Busca información sobre Agamenón e Ifigenia y los motivos de su sacrificio. ¿Quién fue la madre de Ifigenia, esposa de Agamenón? ¿Quién era el rey espartano hermano de Agamenón?

**Agamenón** era el rey de Micenas, hermano del rey espartano **Menelao** y líder del ejército griego en la Guerra de Troya de la *Ilíada*, uno de los textos homéricos. Es caracterizado como un rey autárquico y guerrero que consiguió someter al resto de reyes de Grecia, para descontento de algunos de ellos, como Aquiles, quien parece ser que sentía cierta aversión hacia Agamenón.

**Ifigenia** (en griego Ἰφιγένεια Iphigeneia, 'mujer de raza fuerte') fue la hija del rey Agamenón y de la reina **Clitemnestra**, esposa de Agamenón que odió a su marido por lo que le hizo a su hija. Fue ofrecida en sacrificio por su padre, Agamenón, para que los dioses le concedieran un viaje sin peligros hacia Troya.

b) En el texto se menciona a una divinidad romana. ¿Quién es? ¿Cuáles son sus principales atributos? Describe un mito de las *Metamorfosis* de Ovidio en el que aparezca esta divinidad.

La diosa romana que se menciona en el texto es **Diana**, hija de Júpiter y de Latona, y hermana gemela de Apolo. Es la diosa romana de la caza, la castidad y la Luna. En las diferentes representaciones escultóricas o pictóricas, se la suele representar como la diosa más casta, pues únicamente se aprecian sus manos y su rostro. También se la representaba con un objeto en forma de media luna que la diosa portaba como broche o como instrumento para sujetar su pelo, tal y como aparece representada en el cuadro de Rafael *El Consejo de los dioses*<sup>85</sup>, situada de lado, a la derecha del cuadro, entre Júpiter y Minerva.

Uno de los mitos más famosos en los que Diana es la protagonista es el de **Diana y Acteón**<sup>86</sup>, en este, Acteón se encuentra cazando, vagando errante y perdido en el mismo bosque en el que se encuentra Diana con sus ninfas, el cazador, de manera fortuita, se

---

<sup>85</sup> Cuadro: <https://historia-arte.com/obras/el-consejo-de-los-dioses> [último acceso: 05/07/2022].

<sup>86</sup> *Metamorfosis*, III. 138-252.

encuentra con la diosa y su séquito de ninfas, las cuales estaban desnudas mientras lavaban sus cuerpos. Sorprendida y furiosa, Diana convirtió a Acteón en un ciervo.

*da a su asperjada cabeza del vivaz ciervo los cuernos,  
da espacio a su cuello y lo alto aguza de sus orejas,  
y con pies sus manos, con largas patas muta  
sus brazos, y vela de maculado vellón su cuerpo;*<sup>87</sup>

Acteón no tuvo tiempo para excusarse, pues el encuentro no había sido intencionado. Acteón, convertido en ciervo, tampoco era capaz de articular palabra, pues no es propio de los ciervos hablar. Cuando intentaba explicar a los cazadores que iban con él lo ocurrido, estos solo veían un ciervo berreando, con lo que soltaron a los perros de caza, que acaban despedazando a su propio amo, convertido en ciervo.

**c) El tema principal del texto versa sobre los sacrificios, en concreto el sacrificio de Ifigenia. Busca información acerca de los sacrificios en Roma. ¿Eran importantes? ¿Por qué? ¿En qué partes se dividía un sacrificio?**

El sacrificio es el acto central de la religión romana tradicional, luego poseían una notable importancia. Aunque se tiene conocimiento de que en época arcaica sí se practicaban los sacrificios humanos, la práctica más habitual consistió en el sacrificio de animales. Es una religión de ritos (el ritualismo es una de las tres principales características de la religión romana tradicional), que son llevados a cabo por unos pocos sacerdotes cualificados con un método y procedimiento rigurosos. El sacrificio de un animal es la práctica más extendida y común en esta religión, y cuanto más grande es el animal sacrificado, más importante es el dios al que está dedicado dicho sacrificio.

Las **partes de un sacrificio** eran las siguientes: *praefatio*, que consistía en una ofrenda de vino e incienso que se realizaba sobre un hornillo portátil en frente del altar; *inmolatio*, en la que se echaba una harina sagrada, hecha por los vestales, por la espalda de la víctima, después, derramaban vino por la cabeza del animal y le pasaban el cuchillo de sacrificio por la espalda; la siguiente parte era la muerte de la víctima: en esta, primero golpeaban al animal, seguidamente lo desangraban, abren a la víctima y extraen sus vísceras, el sacerdote observa el corazón, los pulmones y, sobre todo, el hígado, si las

---

<sup>87</sup> *Metaforfosis*, III. 194-197.

vísceras estaban sanas, todo marchaba según lo previsto. A continuación, se ofrecían las vísceras al dios y el resto se lo quedaban los romanos. Por último, tenía lugar el banquete, en el que se comían la carne del animal sacrificado después de profanar (que literalmente significa ‘quitar lo sagrado’) a la víctima.

**d) Ahora conocemos más datos sobre los sacrificios en la Antigua Roma. ¿Hay sacrificios humanos en *Juego de tronos*? En caso afirmativo, descríbelos.**

Existen algunos ejemplos claros de sacrificios en *Juego de tronos*, el más impactante y significativo es el de la princesa Shireen Baratheon, la cual es sacrificada por su propio padre, Stannis Baratheon, quien no duda en entregar a su hija a las llamas a fin de obtener el favor del dios al que adora, el Señor de Luz, para las batallas que habrá de librar en un futuro cercano. En la escena (t. 5 cap. 9)<sup>88</sup>, se observa como la sacerdotisa roja Melisandre es la encargada de pronunciar, como si de un ritual se tratara, las palabras exactas para honrar correctamente al dios. Al igual que ocurría en la Antigua Roma, los rituales estaban ligados a una serie de normas y pasos delimitados y muy estrictos. Este sacrificio de Shireen tiene, a su vez, ciertas equivalencias y con el de Ifigenia<sup>89</sup>, pues en ambos casos es el padre de ambas princesas quien accede a sacrificar a su hija con el fin de obtener el favor de una divinidad en asuntos bélicos.

Otro sacrificio con cierto carácter ritualista que podemos observar en la serie es el momento en el que Eddard Stark decapita a un traidor de la Guardia de la Noche (orden militar). Esta crucifixión, que, al fin y al cabo, es otro tipo de sacrificio, también posee unos pasos y un ritualismo estricto, al igual que los sacrificios romanos. Debe ser el señor del territorio del norte, (en este caso Eddard Stark) quien dicte la sentencia y quien efectúe la decapitación, debe hacerse con un arma específica y hay que permitir al condenado pronunciar unas últimas palabras que han de hacer llegar a un destinatario si así el condenado lo indicara.

**2. Léxico: Define y relaciona con palabras latinas del texto, marcadas en negrita, las siguientes palabras en castellano:**

---

<sup>88</sup> Escena: <https://www.youtube.com/watch?v=0OwGgJYEkr0> [último acceso: 05/07/2022].

<sup>89</sup> Fuente: <https://lossietereinos.com/ensayo-el-sacrificio-de-shireen-y-la-voluntad-de-ifigenia/> [última visita: 05/07/2022].

**Paternal:** perteneciente al padre o a los padres. *pater*.

**Lacrimógeno:** adj. Dicho especialmente de ciertos gases: Que irritan los ojos produciendo lagrimeo. *lacrimas*.

**Efusividad:** cualidad de efusivo, que siente o manifiesta efusión, expansión e intensidad en los afectos. *effundunt*.

**Mortalidad:** Cualidad de mortal. Tasa de muertes producidas en una población durante un tiempo dado, en general o por una causa determinada. *mortem*.

**Magnitud:** Tamaño de un cuerpo. Grandeza, excelencia o importancia de algo. *magnitud*.

### **3. Lengua.**

#### **a) Analiza las siguientes formas verbales.**

**tenet:** tercera persona del singular, presente de indicativo en voz activa, verbo *teneo*.

**effundunt:** tercera persona del plural, presente de indicativo en voz activa, verbo *effundo*.

**abripuit:** tercera persona del singular, pretérito perfecto de indicativo en voz activa, verbo *abripio*.

**fuit:** tercera persona del singular, pretérito perfecto de indicativo, verbo *sum*.

#### **b) Describe y argumenta la evolución fonética que han sufrido las siguientes palabras subrayadas del texto.**

filiam: -m final desaparece, palatalización del grupo -li- > j y aspiración de f- inicial > h.  
Hija

tenet: verbo teneo, infinitivo tenere: -ě final desaparece al estar en posición débil. Tener.

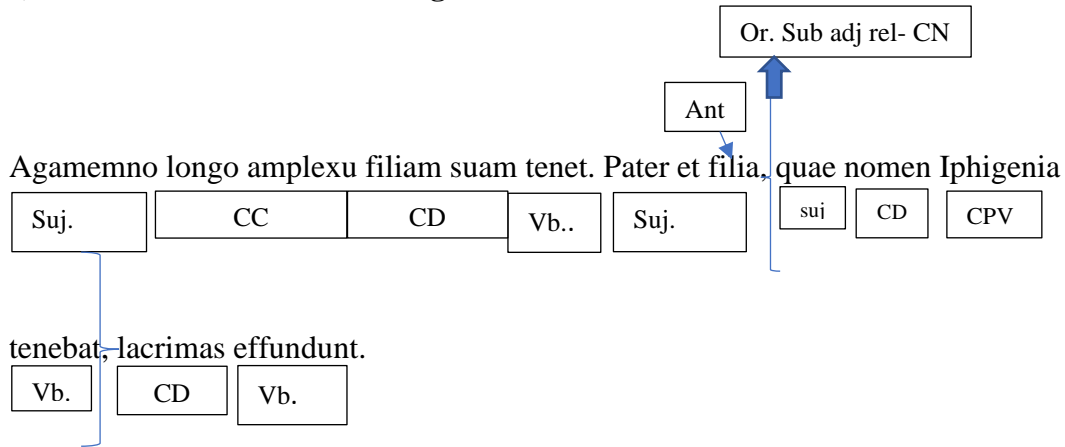
cervam: -m final desaparece al estar en posición débil y -ě- breve tónica diptonga en -ie-  
. Cierva.

terram: -m final desaparece al estar en posición débil y -ě- breve tónica diptonga en -ie-  
tierra.

templi: acusativo: templum. -m final desaparece en posición débil y -ŭ breve abre en -o.  
Templo.



**c) Analiza sintácticamente la siguiente oración.**



**4. Traducción**

“Agamenón sostiene a su hija con un largo abrazo. Padre e hija, la cual tenía el nombre de Ifigenia, derraman lágrimas; la hija llora por alegría, el padre piensa en la inminente muerte de su hija. Al fin el momento para el sacrificio se aproxima. Sin embargo, Diana, que era la diosa de la castidad y de la caza, conmovida por una gran compasión, trajo una cierva a través del aire y la sustituyó por Ifigenia en el sacrificio; luego, se llevó a Ifigenia por las nubes hacia la tierra taurica (Crimea) y allí Ifigenia fue sacerdotisa de Diana.”

De las dos actividades anteriores, tan solo la segunda ha sido llevada a la práctica de manera fragmentada en una de las sesiones con este grupo de latín de primero de Bachillerato. Los resultados al aplicar este tipo de actividades fueron muy positivos.

### **Actividad nº 3: Los lemas de las grandes casas de *Juego de tronos* en latín.**

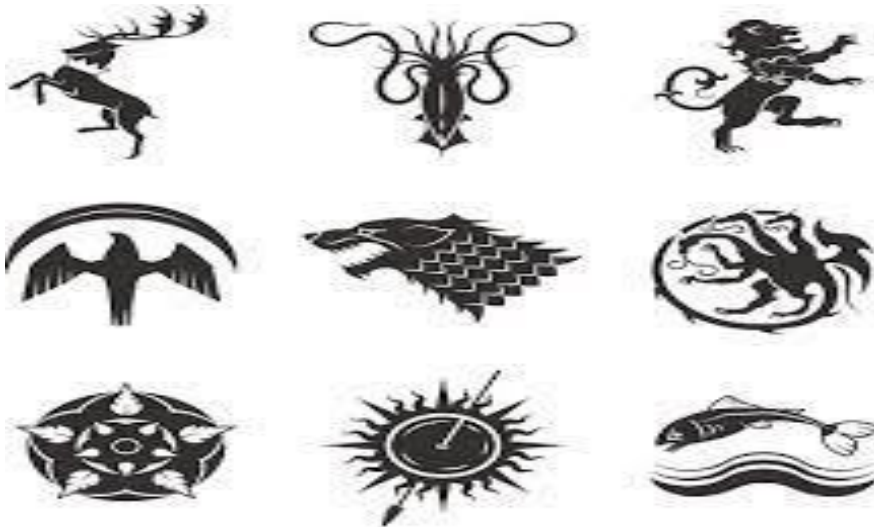
La siguiente actividad supone el punto de inicio desde el que comenzaríamos a contar con ejercicios más cortos, simples y dinámicos que pueden contener un mayor atractivo para los estudiantes, actividades más centradas en *Juego de tronos*, en la religión y cultura romanas y en la relación y equiparación entre ambas que podemos trabajar e investigar en el aula de latín I de primero de bachillerato. Sin embargo, esto no quiere decir que obviemos los contenidos curriculares, ya que estos continúan siendo trabajados e impartidos en todo momento.

La actividad fue ideada durante una sesión enfocada en el bloque de cultura del currículo, esta misma se basa en recopilar los lemas de las casas principales de la serie *Juego de tronos* y, con la ayuda de léxicos o diccionarios repartidos por el profesor, escribirlos en latín, lo cual fue un éxito rotundo, pues quedó totalmente demostrado que este tipo de ejercicios que conllevan un menor tiempo para su realización, puesta en común y corrección, son excelentes para variar el ritmo de las sesiones cuando estas se vuelven repetitivas o para esos momentos concretos en los que la clase, en general, por horario, presión y nerviosismo por otras asignaturas u otros motivos, no demuestra predisposición ante los ejercicios propuestos.

El ejercicio resultó ser simple, corto, atractivo y llevadero; además, a través de esos contenidos de cultura y su pervivencia en la serie *Juego de tronos*, también fueron vistos contenidos de los otros bloques del currículo mayormente relacionados con la lengua latina.

El ejercicio fue, de este modo, el siguiente:

**Pon en latín los lemas de las grandes casas de *Juego de tronos*.**



Casas	Lema en castellano	Lema en latín
Casa Lannister	oye mi rugido.	audi meum fremitum.
Casa Stark	se acerca el invierno.	hiemi appropinquat.
Casa Tally	familia, deber, honor.	gens, officium, honor.
Casa Tyrel	crecer fuerte.	crescere valide.
Casa Greyjoy	nosotros no sembramos.	nos non serimus.
Casa Baratheon	nuestra es la furia.	furia nostra est.
Casa Martell	nunca doblegado, nunca roto.	numquam flexus, numquam ruptus.
Casa Arryn	tan alto como el honor.	tam altus quam honor.
Casa Targaryen	fuego y sangre.	ignis et sanguis.

#### **Actividad nº 4: Parejas inseparables.**

Se trata de una actividad en la que los estudiantes han de relacionar conceptos, palabras, personajes, elementos y lugares de la religión y de la cultura romana clásica con elementos de *Juego de tronos*. La finalidad de este tipo de actividades no es otra que lograr que los estudiantes, trabajando tanto con contenido curricular como con contenido de la serie, sean capaces de establecer paralelismos y comparaciones entre ambos mundos, cumpliendo con todos los estándares de aprendizaje marcados por la ley en los que se pone de manifiesto la importancia de reconocer esa pervivencia del mundo clásico en la cultura posterior y en nuestra cultura actual (por ejemplo, en una serie de televisión como *Juego de tronos*).

La actividad resultaría así:

**Relaciona estos diez elementos de la religión y cultura romanas con elementos religiosos y culturales de *Juego de tronos*, puedes unirlos con flechas o escribiendo debajo cada número con su letra correspondiente:**

1. Septo de Baelor.
2. Cersei Lannister.
3. El muro de Hielo.
4. La Fe de los Siete.
5. Los Antiguos dioses.
6. El Bosque de dioses.
7. Desembarco del Rey.
8. Duelos por combate.
9. Septón Supremo.
10. Los caminantes blancos.

A. El <i>Lucus</i> romano
B. El <i>Pontifex Maximus</i>
C. Livia Drusila.
D. La religión tradicional pública romana.
E. El <i>Pomerium</i> .
F. El Panteón de Agripa.
G. Los <i>Larvae</i> .
H. Combates de gladiadores.
I. Roma
J. <i>Numina</i> romanos.

**Resolución:**

1-	F
2-	C
3-	E
4-	D
5-	J

6-	A
7-	I
8-	H
9-	B
10-	G

### **Actividad n° 5: Pasapalabra de contenidos de religi3n y cultura romana y de Juego de tronos.**

Esta es una actividad ḿs enfocada en la gamificaci3n que imita el formato del famoso programa televisivo cultural *Pasapalabra*. En este caso, los alumnos repasan contenidos culturales de la unidad y contenidos relacionados con la serie *Juego de tronos* al mismo tiempo que siguen y completan un formato de actividad ḿs lúdico, lo cual nos puede servir como instrumento de motivaci3n en el aula o como una herramienta muy eficaz para variar los contenidos, el ritmo y el formato de las sesiones.

Es destacable, adeḿs, que varias de las entradas propuestas en este rosco de palabras contienen explicaciones adicionales o notas explicativas al pie que aportan informaci3n sobre las posibles comparaciones y paralelismos entre el t́rmino propuesto y su semejanza con el mundo de *Juego de tronos*.

La actividad:

**Pasapalabra. Completa el siguiente rosco de letras mediante las definiciones que se ofrecen a continuaci3n.**

1. Comienza por <b>a</b> , nombre usado por los romanos para referirse a un altar.	Ara
2. Comienza por <b>b</b> , apellido de una de las casas más poderosas de Poniente cuyo emblema es un venado y su lema es <i>Nuestra es la furia</i> .	Baratheon
3. Comienza por <b>c</b> , material moldeable con el que los romanos realizaban máscaras mortuorias.	Cera
4. Comienza por <b>d</b> , primera palabra del nombre de la capital de todo Poniente en <i>Juego de tronos</i> .	Desembarco <sup>90</sup>
5. Comienza por <b>e</b> , bruja de la Antigüedad, originaria de Tesalia, que Lucano nombra en su obra <i>Farsalia</i> .	Ericto <sup>91</sup>
6. Comienza por <b>f</b> , dios romano de los campos y de los bosques, protector de los rebaños.	Fauno
7. Comienza por <b>g</b> , nombre de la divinidad doméstica romana que protegía al <i>Pater Familias</i> y a su <i>gens</i> .	<i>Genius</i> <sup>92</sup>
8. Comienza por <b>h</b> , nombre dado al descendiente de un dios y un mortal, a menudo poseedor de grandes habilidades.	Héroe
9. Comienza por <b>i</b> , nombre de la capital del reino del Norte de Poniente.	Invernalía
10. Comienza por <b>j</b> , dios romano protector del Estado y representado como el dios de dos rostros.	Jano <sup>93</sup>

<sup>90</sup> Al igual que Roma, fue la ciudad más grande e importante de su tiempo. Ambas tuvieron la función de capital de un vasto territorio y eran representativas del poder administrativo, político y religioso en Roma y en la serie *Juego de tronos*.

<sup>91</sup> Fue una de las tres hechiceras más conocidas de la Antigüedad. En *Juego de tronos* también aparecen sacerdotisas con poderes sobrenaturales, como Melisandre, una de las sacerdotisas rojas adoradoras del Señor de Luz.

<sup>92</sup> Del mismo modo que en *Juego de tronos*, esa divinidad se identificaba con el propio nombre de la propia familia en cada caso.

<sup>93</sup> Este dios tiene una más que probable equivalencia en *Juego de tronos*, pues en la serie encontramos una religión que adora al dios de varios rostros.

11. Comienza por <b>k</b> , nombre de la sacerdotisa roja suprema en <i>Huego de tronos</i> .	Kinvara <sup>94</sup>
12. Comienza por <b>l</b> , nombre de las festividades romanas celebradas el 15 de febrero en honor al dios Lupercus.	Lupercales o <i>Lupercalia</i> <sup>95</sup>
13. Comienza por <b>m</b> , apodo de Gregor Clegane, quien luchó en un duelo por combate, propio de la Fe de los Siete (como si se tratara de un combate de gladiadores), contra Oberynd Martell.	Montaña
14. Comienza por <b>n</b> , nombre del segundo rey de Roma que ordenó e impulsó la creación de colegios sacerdotales, como el de las Vestales y el de los Flámines.	Numa <sup>96</sup>
15. Contiene la <b>ñ</b> , apodo del <i>parasitus</i> <sup>97</sup> de <i>Juego de tronos</i> , del personaje más interesado y provocador de enfrentamientos y disputas.	Meñique
16. Comienza por <b>o</b> , nombre que recibían aquellos personajes míticos de la Antigüedad grecorromana que, al igual que los cuervos de tres ojos de <i>Juego de tronos</i> , podían predecir el futuro.	Oráculos
17. Comienza por <b>p</b> , nombre latino del primer paso que los sacerdotes romanos seguían en un sacrificio.	<i>Praefatio</i>
18. Comienza por <b>q</b> , nombre del personaje de <i>Juego de tronos</i> que fue un maestro que al	Quiburn

<sup>94</sup> Al igual que la sacerdotisa roja, Melissandre, Kinvara es la representación de la magia en la serie, como Erico, Dido y Medea lo son en la Antigüedad grecorromana.

<sup>95</sup> Estas festividades guardan una estrecha relación con los lobos, los cuales son los animales emblemáticos de la casa Stark, una de las casas más antiguas, poderosas y honorables de *Juego de tronos*.

<sup>96</sup> Personaje que alberga posibilidades de ser comparado con Baelor “el santo”.

<sup>97</sup> Personaje tipo de la comedia palliata plautina. Buscaba su beneficio en perjuicio del resto.



servicio de Cersei Lannister, realizó experimentos para resucitar muertos.	
19. Comienza por <b>r</b> , nombre del personaje de la casa Stark en <i>Juego de tronos</i> , que, al igual que Telémaco en la <i>Odisea</i> , parte en busca y rescate de su padre.	Rob
20. Comienza por <b>s</b> , nombre que se le da en <i>Juego de tronos</i> al edificio de culto en la Fe de los Siete.	Septo <sup>98</sup>
21. Comienza por <b>t</b> , antigua deidad agrícola romana que presidía los límites de las propiedades.	<i>Terminus</i>
22. Contiene la <b>u</b> , dios romano, hermano de Júpiter y Neptuno, gobernante del Inframundo y raptor de Proserpina	Plutón
23. Comienza por <b>v</b> , bebida que se identifica como el principal atributo del dios Baco.	Vino
24. Contiene la <b>x</b> , término latino referido a la exposición del cadáver en los ritos funerarios romanos.	<i>Expositio</i>
25. Comienza por <b>y</b> , nombre de la mujer que, en la serie, hizo que Jon Nieve sucumbiera a los placeres carnales en una cueva (similar a Dido y Eneas. Relatado en el libro IV de la <i>Eneida</i> ).	Ygritte
26. Contiene la <b>z</b> , nombre en dos palabras que los seguidores del Señor de Luz, en <i>Juego de tronos</i> , dan al príncipe o princesa prometidos.	<i>Azor Ahai</i> <sup>99</sup>

<sup>98</sup> Al igual que el Panteón de Agripa, en Roma, había un templo principal dedicado a todo el panteón de la Fe de los Siete en Desembarco del Rey, el Septo de Baelor.

<sup>99</sup> Este personaje mencionado en la serie ejerció las funciones de salvador mesiánico. Logró derrotar en combate a los grandes males y peligros que amenazaban toda la vida. Esto es equiparable con esos salvadores romanos ocasionales, esos *dictatores*, cargo que otorgaba el máximo poder político y militar que, en principio, únicamente podían ejercer durante seis meses. Ese *dictator*, tras salvar a Roma de grandes peligros, regresaba a su vida agreste y pacífica, como es el caso del conocido Cincinato: Grimberg, C. (1973), *Historia Universal*. Vol. 3: Roma. Trad. T. Riaño. Daimon, Madrid. p. 22.

### **Actividad nº 6: Juego de Panteones.**

Esta actividad está especialmente diseñada para introducir, impartir o repasar contenidos referentes a los atributos de los dioses del panteón oficial romano, prestando especial atención a los doce dioses olímpicos del panteón oficial de la religión romana pública, los cuales van a ser relacionados y comparados con las siete divinidades de la Fe de los Siete, una de las religiones más importantes que aparecen en *Juego de tronos*.

La religión romana tradicional era politeísta, que es una de sus características principales. Dentro del panteón romano, en cuanto a los dioses a los que se les rendía culto público, los principales son los doce dioses olímpicos: Júpiter, Juno, Minerva, Vulcano, Diana, Febo, Venus, Ceres, Neptuno, Marte, Mercurio y Vesta. El panteón romano está muy bien organizado, cada dios tiene una función, y ningún dios puede intervenir en la función de otro dios. Por ejemplo: Neptuno se encarga del gobierno de los mares, Plutón del gobierno del Inframundo y Juno es la protectora del matrimonio, de la familia y de la fecundidad.

Como ya hemos introducido, en *Juego de tronos* se pueden apreciar determinadas similitudes entre este panteón oficial de la religión romana y el panteón de la fe de los Siete. Son siete divinidades: el Padre, la Madre, el Guerrero, el Herrero, la Doncella, la Vieja y el Desconocido. Cada dios representa una función determinada y tiene unos atributos concretos (al igual que en Roma), por ejemplo: el Guerrero es el dios de la guerra, mientras que la Doncella es la diosa de la castidad y de la inocencia y se la suele representar con una flor en sus manos.

Con esta actividad, los estudiantes no solo repasan contenidos curriculares del panteón romano, sino que, igualmente, aprenden datos y conocimientos sobre otros panteones ajenos, aparentemente, a Roma. Aprenden a compararlos y a verificar esa pervivencia de la religión romana, en este caso, en una obra de ficción pertenecientes al género épico- fantástico. Por otra parte, siempre es necesario adquirir conocimientos de otras religiones, ya sean reales o ficticias, pues esto nos ayuda a trabajar uno de los denominados temas transversales, la tolerancia religiosa.

La actividad consistiría en lo siguiente:

A continuación, se presenta una tabla con siete filas y dos columnas, la columna de la izquierda está destinada a los dioses olímpicos del panteón oficial romano y sus atributos, mientras que la columna derecha está destinada a los dioses del panteón de la Fe de los Siete de la serie *Juego de tronos* y sus atributos.

Las filas están al mismo nivel ya que hay que completar los espacios en blanco escribiendo el nombre del dios, en cada caso (dioses romanos a la izquierda y dioses de la Fe de los Siete a la derecha), que estimes que posee una mayor equivalencia con su dios análogo. Es preciso añadir los atributos del dios propuesto, demostrando, así, que la respuesta está justificada.

Dioses romanos.	Dioses de la Fe de los Siete.
<p><b>Júpiter, rey de los dioses y dios supremo del cielo. Sus atributos más característicos son el águila, el cetro y el rayo, todos símbolos de poder supremo. En Roma, es quien rige el destino de todos. Júpiter es el propio destino (<i>fatum</i>), todo cuanto acontece es voluntad suya.</b></p>	<p>El Padre, ya que representa el buen juicio. Es descrito como un hombre con barba que porta una balanza. Se le reza para pedir justicia. No es el dios supremo, pero es el dios de la justicia, lo cual proporciona motivos para equipararlo con Júpiter, pues aquellos que imparten justicia poseen un gran poder.</p>
<p>Diana, pues, aunque es la diosa de la caza y de la Luna, atributos que La Doncella no posee, Diana es también la diosa más representativa de la castidad, con lo que el paralelismo es justificado.</p>	<p><b>La Doncella, que representa la inocencia y la castidad. Los fieles le dedican plegarias para pedir la protección de la virtud de una doncella.</b></p>
<p><b>Marte, dios de la guerra, representado normalmente con armadura, casco y una lanza.</b></p>	<p>El Guerrero, pues, al igual que Marte, personifica la fuerza en la batalla. Se le representa armado con una espada, con casco y portando armadura. Los fieles le invocan para pedir coraje y victoria no solo en batalla, sino en todos los aspectos vitales.</p>

<p>Putón, porque es el dios encargado de gobernar el Inframundo y también se le identifica como el dios de la muerte, aunque, por otra parte, también se le veneraba como dios de la riqueza.</p>	<p><b>El Desconocido, dios de la muerte y lo desconocido. Los creyentes rara vez buscan sus favores, pero los renegados y criminales se sienten representados por él.</b></p>
<p><b>Juno, reina de los dioses, protectora del matrimonio, la fecundidad y la familia, especialmente de los nacimientos y de los recién nacidos. Se la solía representar coronada.</b></p>	<p>La Madre, pues representa la maternidad y la crianza, atributos que comparte con Juno. Es la protectora de los niños, se la representa como una mujer cariñosa y amorosa, ya que también representa el perdón y la compasión. Los fieles le rezan para pedir fertilidad y compasión. Estos atributos de amor y compasión también son propios de Venus, aunque La Madre comparte, sin duda, más paralelismos con Juno.</p>
<p>Minerva, pues es la diosa romana de la sabiduría por excelencia. Aunque también posee otros atributos, pues es la diosa de la estrategia militar, su atributo principal y característico es la sabiduría.</p>	<p><b>La Vieja, diosa de la sabiduría. Lleva una linterna con la que ilumina a aquellos que le ruegan sabiduría. Se le ora para pedir guía en los momentos difíciles.</b></p>
<p><b>Vulcano, dios del fuego y de la fragua. Es protector de los oficios, sobre todo los que tienen relación con los fuegos, los hornos y la fragua. Se le representa normalmente con herramientas de estos oficios, el martillo, el yunque y las tenazas.</b></p>	<p>El Herrero, ya que es el dios de los oficios y las labores. Se le representa como un hombre corpulento que porta un martillo. Los fieles le rezan cuando hay que realizar un trabajo y con el fin de lograr un buen resultado en dicho trabajo. Personifica la constancia y el esfuerzo.</p>

### **Actividad n° 7: Nuestra propia casa romana**

En esta última actividad propuesta, los estudiantes habrán de crear en formato papel, DIN-A 3 o DIN-A 4, su propio escudo y carta de presentación de la *gens* romana que escojan o inventen, siguiendo los modelos las casas nobles de *Juego de tronos*.

Tal y como introducíamos, los estudiantes pueden escoger una *gens* romana que existiera de verdad, como la *Gens Aurelia* o la *Gens Iulia*, o bien inventar el nombre de su propia *gens*. En ambos casos, igualmente, los estudiantes deberán aportar los siguientes datos sobre su *gens*: nombre (real o ficticio), lema y escudo representativo. También se pueden añadir, de forma totalmente voluntaria, los nombres de los territorios que dominan y su ciudad o bastión principal. Es importante señalar que el nombre de la familia, su lema, su territorio y su principal asentamiento han de ir escritos en latín.

El objetivo de esta actividad es que los estudiantes aprendan contenidos curriculares al mismo tiempo que crean su propio producto, mediante el cual se estudian y trabajan contenidos curriculares no solo del bloque V de cultura, sino de otros bloques relacionados con la lengua latina. Se ha demostrado que los estudiantes retienen una mayor cantidad de información, y durante más tiempo, cuando son totalmente partícipes con relación al trabajo manual y práctico sobre los contenidos vistos.

En este caso, la metodología de la actividad varía de las tareas y ejercicios más convencionales. Posee un añadido más lúdico, que facilita la motivación y la participación de los estudiantes. Además, este tipo de actividades ostentan una importante ventaja, al crear su propio producto estamos impulsando la propia capacidad creativa del estudiante, lo que propicia su desarrollo académico y vital.

La actividad se basa, por tanto, en la probable equiparación entre la estructura familiar romana y en la estructura que presentan las grandes familias y casas de *Juego de tronos*. La *gens* constituye un tipo de organización familiar superior, compuesta por todos los individuos que afirman descender de un antepasado mítico o real. El primer elemento de una *gens*, dentro del ámbito religioso, es el culto a una divinidad específica, es decir, tiene su propio culto. Esa divinidad puede personificar, en ocasiones, al primer antepasado de esa *gens* (Como la *Gens Aurelia*, cuyo nombre proviene de Ausel, dios sabino del Sol). El segundo elemento es el

nombre gentilicio (*Iulius, Aurelius, etc.*), el cual portan todos los miembros pertenecientes a esa *gens*. Estos serían los elementos más característicos de la *gens*: un culto y un nombre comunes.

Esta organización familiar es similar a la que se nos presenta en *Juego de tronos*. Por un lado, estas casas tienen un antepasado heroico, del cual deriva su propio nombre, como los Lannister, cuyo primer antepasado heroico y fundador de la casa fue Lann “El Astuto” (en este caso Lannister < Lann). Por otro lado, de la familia de *proprio iure* la serie toma la figura del *pater familias*, pues en cada casa noble de *Juego de tronos* hay un único cabeza de familia, aunque la familia posea varios núcleos familiares y varias generaciones conviviendo. Este título (cabeza de familia) lo hereda, difunto el padre, el hijo mayor varón o, en ausencia de hijos varones, los hermanos varones del difunto; si no hubiera varones o fueran incapaces de asumir el mando, en la serie, una mujer sí podía heredar el título, al contrario que en Roma.


La actividad consistiría en lo siguiente:

**Crea y diseña un cartel, tamaño DIN-A 3 o DIN-A 4, en el que indiques los siguientes datos (en latín) sobre tu *gens* romana: nombre (real o inventado), lema y escudo. Como añadidos voluntarios, se pueden adjuntar los nombres del territorio que gobierna y de su capital.**

**Ejemplo:**

Nombre: *Gens Iulia*

Escudo: Eneas, Anquises y Iulo saliendo de Troya sobre fondo sinople.



Lema: *Nemo in umbra remanet, omne in Roma effulget.*

Territorio: *Latium et Roma.*

Asentamiento principal: *Collis Palatium. Domus Iuliana.*

## **8-EVALUACIÓN.**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y no se concentrará únicamente en exámenes o pruebas de evaluación individual del estudiante. Tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación de la asignatura es continua y acumulativa; esto quiere decir que la nota de todas las evaluaciones cuenta y que en cada examen entra la materia desde el principio de curso hasta el momento presente, ya que en un idioma siempre se suman conocimientos y no se puede olvidar los anteriores.

Durante cada evaluación se realizará, al menos, una prueba escrita sobre los contenidos lingüísticos estudiados desde el principio de curso hasta el momento de la prueba. Es decir, esta prueba o pruebas, si se hicieran más de una por evaluación, serán acumulativas de los contenidos vistos desde el principio de curso hasta el momento de realización de la prueba.

La nota de las tres evaluaciones se calculará de la siguiente manera: se tendrá en cuenta la calificación de los exámenes, valorando al alza o a la baja el porcentaje que se establece para las tareas y realización de los ejercicios y trabajos propuestos.

En caso de que se realicen dos exámenes por evaluación, ambos contarán un 60% (30% cada uno). A continuación, se muestra la tabla de evaluación en la que aparecen reflejados los porcentajes de nota que cada parte contiene.

Pruebas o exámenes escritos	60%
Intervenciones orales sobre ejercicios propuestos y contenidos de cultura	20%
Tareas	10 %
Actitud, comportamiento y asistencia	10 %

El peso de la nota que recae en cada evaluación es la siguiente:

1ª evaluación	20%
2ª evaluación	30%
3ª evaluación	50%
Nota final	100%

En el caso de suspender la asignatura en la convocatoria ordinaria, el alumno tendŕ la oportunidad de realizar un examen de recuperaci3n dentro de la convocatoria ordinaria de manera excepcional. Si no aprobase este examen, debeŕ presentarse a la convocatoria extraordinaria (SEPTIEMBRE). La nota del examen de recuperaci3n en convocatoria ordinaria mantendŕ la distribuci3n previamente propuesta, el examen contarí un 60% de la nota, manteniendo, si fuera posible, el 40% de trabajos, actividades, etc. En el examen de convocatoria extraordinaria este contarí el 100% de la nota.

Los referentes para la comprobaci3n del grado de adquisici3n de las competencias clave y el cumplimiento de los objetivos de la etapa, la materia y la UD son los criterios de evaluaci3n y su concreci3n en los est́ndares de aprendizaje evaluables.

Se distinguen cuatro etapas en las que el estudiante seŕ evaluado:

-Evaluaci3n inicial, en la que el profesor averigua al comienzo de la primera sesi3n de la UD los conocimientos previos de los estudiantes, averiguando sus necesidades, su nivel, y sus intereses.

-Evaluaci3n procesual, en la que el profesor evalúa a los estudiantes mediante la recogida sistemática de informaci3n (portfolios, cuadernos de evaluaci3n, evaluaciones por rúbricas de las distintas actividades, etc.), averiguando el desarrollo y la evoluci3n continua del grupo, pudiendo mejorar, cambiar o aplicar nuevos recursos y estrategias didácticas a medida que se avanza en la explicaci3n y el desarrollo de la UD.

-Evaluaci3n final, en la que el profesor valora los conocimientos adquiridos por los estudiantes una vez ha concluido con la UD. En este caso, los contenidos culturales de la unidad se valorarán mediante rúbricas o anotaciones del profesor en su portfolio que evalúen la intervenci3n y participaci3n del estudiante en clase. Los contenidos sobre lengua latina se evaluarán mediante la entrega sistemática al profesor de ejercicios como el anteriormente visto y la realizaci3n, por parte de los alumnos, de, al menos, una prueba escrita (al menos una por evaluaci3n) en la que entrarán contenidos de morfología, sintaxis, léxico y evoluci3n fonética.

- Evaluaci3n del profesor por parte de los estudiantes y Autoevaluaci3n: Al igual que los estudiantes son evaluados, es preciso que el profesor averigüe si ha desempeñado correctamente su labor como docente, para ello, entregará a los estudiantes un cuestionario en el que se refleje el nivel de satisfacci3n de los alumnos con respecto al profesor y a la UD; así, el profesor seguidamente podŕ realizar su autoevaluaci3n. Los alumnos tambi3n podŕn realizar sus



propias autoevaluaciones para cotejar sus respuestas con las valoraciones y evaluaciones del profesor, pudiendo, de este modo mejorar en aquellos aspectos que requieran una mayor atención.

**Ejemplo de rúbrica con la que se evaluarían las intervenciones de uno de los dos grupos de alumnos en un debate grupal propuesto en clase (caso real):**

Grupo:	2 (a favor de que la información es el mayor poder en la actualidad)		
Fecha:	01/04/2022	Tema:	El Poder en Roma, en <i>Juego de tronos</i> y en la actualidad.

Categoría	Excelente debate (2p.)	Buen debate (1,5p.)	Debate incipiente (1p.)	Necesita mejorar sus habilidades para el debate (0,5-0p)
<b>Información</b>	Toda la información presentada en el debate fue clara, precisa y minuciosa.	La mayor parte de la información en el debate fue clara, precisa y minuciosa.	La mayor parte de la información en el debate fue presentada en forma clara y precisa, pero no fue siempre minuciosa.	La información tiene varios errores; no fue siempre clara.
<b>Entendiendo el tema</b>	El equipo claramente entendió el tema a profundidad y presentó su información enérgica y convincentemente.	El equipo claramente entendió el tema a profundidad y presentó su	El equipo parecía entender los puntos principales del tema y los	El equipo demostró un adecuado entendimiento del tema.

		información con facilidad.	presentó con facilidad.	
<b>Uso de hechos / estadísticas</b>	Cada punto principal estuvo bien apoyado con varios hechos relevantes. estadísticas y/o ejemplos.	Cada punto principal estuvo adecuadamente apoyado con hechos relevantes, estadísticas y/o ejemplos.	Cada punto principal estuvo adecuadamente apoyado con hechos, estadísticas y/o ejemplos, pero la relevancia de algunos fue dudosa.	Ningún punto principal fue apoyado.
<b>Rebatir</b>	Todos los contraargumentos fueron precisos, relevantes y fuertes.	La mayoría de los contraargumentos fueron precisos, relevantes y fuertes.	La mayoría de los contraargumentos fueron precisos y relevantes, pero algunos fueron débiles	Los contraargumentos no fueron precisos y/o relevantes.
<b>Estilo de Presentación</b>	El equipo consistentemente usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	El equipo por lo general usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	El equipo algunas veces usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	Uno o más de los miembros del equipo tuvieron un estilo de presentación que no mantuvo la atención de la audiencia.

**Observaciones.**

Mantienen un ritmo de explicación excelente, actitud y dinamismo, sin embargo, han de mejorar su tono de voz, pues el resto de alumnos informan de que en varias ocasiones no comprenden todo el contenido del discurso de algunos alumnos de este grupo a causa del bajo volumen de sus voces.

Nota: 8,5 p

## **ANEXO II. TRABAJO BASADO EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. LATÍN**

### **I.**

#### **1. Introducción.**

El trabajo que se propone y desarrolla a continuación se presenta como alternativa a los contenidos culturales del currículo de la unidad didáctica denominada: *Lectio IX: A religione romana ad pronominem relativum*. En esta unidad se trabajan contenidos relacionados con todos los bloques del currículum de la asignatura de latín de 1º de Bachillerato, de acuerdo con la *Orden EDU/362/2015*, del 4 de mayo.

A este grupo de 1º de Bachillerato están destinados tanto la unidad didáctica anterior como este trabajo colaborativo. En el caso de este trabajo grupal temático, basado en el aprendizaje colaborativo, el bloque trabajado en mayor medida es el bloque V, dedicado y centrado en Roma, su historia, cultura, arte y civilización, aunque también se trabajan aspectos de otros bloques, como el léxico, enmarcado en el bloque VII.

#### **2. Contextualización.**

En cuanto al grupo al que está orientado el trabajo colaborativo cabe decir lo siguiente, es una clase de Latín I de 1º Bachillerato grupo A. Clase de veintidós alumnos. De todos ellos, hay varios que no cursaron la asignatura de latín de 4º de E.S.O. A estos alumnos no les supuso un problema al comienzo de esta asignatura, pues consiguieron seguir las clases perfectamente desde el principio del curso. Tanto el nivel de los que ya habían cursado un año de latín como el de los alumnos que lo cursaban por vez primera es bastante bueno.

El resto de docentes están satisfechos con este grupo, pues demuestran interés, entusiasmo y carácter participativo, colaborativo y trabajador, aunque si bien es verdad que, en determinadas ocasiones, son un grupo con un comportamiento más propio de la E.S.O. que de Bachillerato.

Los contenidos teóricos necesarios serán impartidos mediante presentaciones dinámicas en las que se anima al estudiante a la participación, la reflexión y el debate. Además, los estudiantes contarán con apuntes entregados por el profesor y con textos en latín y en castellano de autores latinos que trataron y escribieron sobre los temas propuestos. El momento en el que se va a impartir esta unidad corresponde a las sesiones previas a las dos últimas semanas lectivas antes de Semana Santa, momento en el que, los contenidos ya son más extensos que introductorios tanto en esta asignatura como en el resto de asignaturas (lo cual se percibe en el ánimo y en la

actitud de los estudiantes), de ahí la elección de estos contenidos más asequibles, exóticos y llamativos (ej.: bloque de cultura: religión, mitología y magia relacionadas con la serie televisiva de *Juego de tronos*).

Así pues, los contenidos que serán trabajados son: la religión romana tradicional, la magia en Roma, la mujer en Roma, lugares y edificaciones grecorromanas de interés, además de toda la pervivencia de lo anterior en nuestra cultura audiovisual actual.

Bloque principal desarrollado en este trabajo:

<b>BLOQUE 5. ROMA: HISTORIA, CULTURA, ARTE Y CIVILIZACIÓN</b>			
Vida cotidiana: la mujer en Roma: Livia Drusilla. Mitología, religión y magia. Obras públicas y urbanismo: los templos y otras edificaciones.	2. Conocer los aspectos más relevantes de la vida cotidiana en Roma, comparándolos con los actuales.	CCL CSC CAA CCEC	2.1. Describe y compara las sucesivas formas de organización del sistema político romano. <b>2.2. Describe la organización de la sociedad romana, explicando las características de las distintas clases sociales y los papeles asignados a cada una de ellas, relacionando estos aspectos con los valores cívicos existentes en la época y comparándolos con los actuales.</b> <b>3.1. Identifica los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo relaciones entre los diferentes dioses.</b> 4.1. Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros. <b>4.2. Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las semejanzas y las principales diferencias que se observan entre ambos tratamientos asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.</b> 4.3. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa. <b>5.1. Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios.</b> <b>7.1. Describe las características, los principales elementos y la función de las grandes obras públicas romanas, explicando e ilustrando con ejemplos su importancia para el desarrollo del Imperio y su influencia en modelos urbanísticos posteriores.</b> 7.2. Localiza en un mapa los principales ejemplos de edificaciones públicas romanas que forman parte del patrimonio español, identificando a partir de elementos concretos su estilo y cronología aproximada.
	3. Conocer los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina.	CCL CSC CAA CCEC	
	4. Identificar la pervivencia de dioses, mitos y héroes latinos en nuestra literatura y cultura.	CCL CSC CAA CD CCEC	
	5. Conocer los principales rasgos de la religión romana.	CCL CSC CAA CCEC	
	7. Identificar los rasgos más destacados de las edificaciones públicas y el urbanismo romano y señalar su presencia dentro del patrimonio histórico de nuestro país.	CCL CP CSC CAA CCEC	
		CCL CAA CD CCEC	
		CCL CSC CAA CD CCEC	
		CCL CSC CAA CD CCEC	
		CCL CSC CAA	

		CD CCEC	
--	--	------------	--

### **3. Organizaci3n del aula. Creaci3n de grupos.**

Este grupo de 1º de Bachillerato est́ compuesto, como se expuso anteriormente, por 22 alumnos. Aś pues, docente habŕ de dividir la clase en cinco grupos heteroǵneos (un alumno aventajado, dos o tres alumnos con un nivel medio y un alumno con dificultades o menor nivel) compuestos por tres grupos de cuatro estudiantes y dos de cinco. Los dos grupos de cinco seŕn los encargados de trabajar con los dos temas ḿs extensos en este caso: la religi3n romana ṕblica y la religi3n romana privada. Los tres grupos restantes trabajan temas igualmente importantes, aunque con menor contenido, con lo que se equilibra el ńmero de integrantes de un grupo, los contenidos que han de revisar y el trabajo que deben desarrollar.

La finalidad de crear este tipo de grupos es que los estudiantes aprendan a trabajar de manera colaborativa, desarrollando sus capacidades y competencias sociales e intelectuales, aprendiendo, de igual modo, a resolver dificultades o conflictos entre ellos mismos, sin, apenas, intervenci3n docente, el cual actúa como gúa, no únicamente como transmisor de conocimientos. Mediante este tipo de grupos los estudiantes comprobarán la diversidad existente entre ellos, lo cual es el primer paso para aprender a valorar esa diversidad.

Todos los grupos tendŕn su espacio de trabajo tanto en el aula como en la plataforma digital que el centro estipule conveniente (TEAMS, por ejemplo), con el fin de facilitar a los estudiantes un espacio y medio de trabajo complementario mediante el que podŕan realizar el trabajo fuera del horario lectivo.

### **4. Distribuci3n de papeles o roles.**

Dado que los grupos de estudiantes oscilan entre los 4 o 5 componentes, es preciso indicar los 5 roles que los distintos miembros de cada grupo irán desempeñando a medida que el trabajo se va desarrollando. Es preciso indicar que estos roles no son est́ticos, los alumnos irán desempeñando cada rol en las distintas sesiones dedicadas a la elaboraci3n de este trabajo.

Aś pues, los roles a destacar en este caso son los siguientes:

- El **monitor** o **evaluador** es la persona encargada de analizar los problemas que puedan surgir y seŕ el encargado de evaluar las sugerencias e ideas propuestas para determinar su viabilidad y ayudar, en caso de dar su visto bueno, al desarrollo de estas.

- El **coordinador** se caracteriza por su tolerancia. Adeḿs, escucha a todos los participantes sin ninǵn tipo de prejuicio y organiza las ideas para lograr los objetivos finales. Es el encargado de dividir las tareas concretas de cada miembro del grupo con respecto al contenido del trabajo. Tambín se encarga de la temporalizaci3n y de que se cumpla la puntualidad de las entregas, tanto de las distintas partes del trabajo como la entrega del trabajo en ś.
- El **cohesionador**. Un rol perfecto para personas pacíficas y tranquilas. Es fundamental en todo equipo de trabajo ya que es quien se encarga de que todos los miembros del equipo trabajen al unísono y de que el producto final tenga coherencia y relaci3n entre las distintas partes, evitando, por tanto, una separaci3n o divisi3n que afecte a la unidad del trabajo. Es, por tanto, el encargado de juntar y almacenar las distintas partes del trabajo.
- El **investigador** es aquel que busca todas las opciones posibles antes de empezar a analizar las soluciones. Es sociable y colaborativo. Una de sus tareas principales se basa en buscar e investigar sobre las distintas fuentes de informaci3n que pueden servir para el desarrollo del trabajo. Puede incluso buscar informaci3n en material que el docente no haya facilitado, con lo que su labor es muy importante, pues el factor sorpresa que este miembro aporta puede ser clave. Es un rol pensado para personas inquietas, con una curiosidad latente y con ganas de aprender y conocer cosas nuevas.
- El **comodín** es el rol que irán rotando los equipos que alberguen hasta 5 miembros. Este rol ofrece dos ventajas muy importantes a tener en cuenta. En primer lugar, este comodín ayudará a todo miembro del equipo que requiera dicha ayuda, y será el coordinador quien decidirá a quín ayudará el comodín en cada momento. En segundo lugar, en caso de que un miembro del equipo falte en una sesi3n de trabajo en grupo, el comodín ocupará su lugar en esa sesi3n, con lo que ŕpidamente se resuelve la no asistencia de un miembro del grupo. En los grupos de cuatro, en estos casos, deberán ponerse de acuerdo para asumir las tareas de aquel que falte.

Adeḿs de esta divisi3n de roles, el alumno seŕ responsable y partícipe tanto de su trabajo individual como grupal. Debe colaborar con los compańeros en todo momento, asegurando la convivencia y el trabajo en equipo del grupo.

El profesor se presenta como un orientador, un mediador y como fuente de informaci3n si fuese preciso, sin embargo, son los alumnos los que, respetando las normas y la metodoloǵa

del trabajo, tienen libertad de movimiento en el momento de buscar información y elaborar el trabajo.

### **5. Selección del tema y objetivos del trabajo.**

Como ya hemos mencionado anteriormente, para este trabajo se establecen un total de cinco grupos: tres de 4 estudiantes y dos de 5. Dada la ventaja de contar con un miembro más, los dos grupos de cinco habrán de ocuparse de los dos temas propuestos con mayor extensión.

Los temas escogidos para estos trabajos son cinco, cada uno con distintos subapartados que los estudiantes deberán incorporar en sus respectivos trabajos y presentaciones, pudiendo ampliarlos si lo consideraran oportuno.

Los cinco apartados se centran en lograr que el estudiante adquiera por su propia labor de investigador con el fin de averiguar cómo eran algunos aspectos en la Antigüedad Romana: la religión, la magia, la situación de la mujer y algunos conceptos sobre urbanismo y arquitectura. Con ello se pretenden trabajar con algunos de los denominados temas transversales, en este caso, por ejemplo: el respeto a la pluralidad religiosa, la igualdad de género, la conciencia del mantenimiento de nuestro patrimonio cultural, etc. Además de trabajar con todos los contenidos anteriormente propuestos, los estudiantes habrán de demostrar, si se pudiera, la pervivencia de todo lo anterior en nuestra cultura actual, especialmente en la serie *Juego de tronos*.

Estos son los temas escogidos

<p><b><u>1. La religión romana tradicional (pública).</u></b> Para un grupo de 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ El panteón oficial romano y dioses de <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ Principales festividades en ambos mundos.</li> <li>✚ Características de la religión romana tradicional pública y su permanencia en <i>Juego de tronos</i>.</li> </ul>	<p><b><u>2. La religión romana tradicional (privada).</u></b> Para un grupo de 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Características de la religión romana tradicional privada y su trascendencia en <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ Divinidades principales y su eco en <i>Juego de tronos</i>.</li> </ul>
---	--



<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Mitos fundacionales de Roma y mitos e historias fundacionales de <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ Los colegios sacerdotales romanos y sus paralelismos en <i>Juego de tronos</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ El culto doméstico. Ejemplos en el cine de romanos y en <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ El <i>lararium</i> y sus componentes.</li> <li>✚ El culto a los antepasados. Ejemplos. Pervivencia en <i>Juego de tronos</i></li> </ul>
<p><b><u>3. La magia en Roma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ La magia en Roma y en <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ Magia blanca en Roma y en la serie.</li> <li>✚ Magia negra en Roma y en la serie.</li> <li>✚ Brujas en la Antigua Roma y en <i>Juego de tronos</i>.</li> </ul>	<p><b><u>4. Mujeres en Roma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Ejemplos de mujeres poderosas en Roma y en <i>Juego de tronos</i>.</li> <li>✚ Características de la situación de la mujer en Roma y en <i>Juego de tronos</i> (obligaciones, derechos, dependencia, etc.).</li> <li>✚ Diferencias y semejanzas entre las mujeres que mayor poder tuvieron en Roma con mujeres reales o ficticias contemporáneas que se prefieran.</li> <li>✚ Manifestaciones artísticas romanas protagonizadas por mujeres.</li> </ul>
<p><b><u>5. Estructuras y monumentos en la Antigüedad Romana.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ ¿Quiénes fueron los pueblos que inspiraron a los romanos en lo que a urbanismo y arquitectura se refiere? ¿Fueron innovadores los romanos o tomaron como referencia a otros pueblos?</li> <li>✚ Los templos romanos y los templos de <i>Juego de tronos</i>. Tipología, ubicación y ejemplos más significativos.</li> </ul>	

- ✚ Ingeniería romana: acueductos, calzadas, termas, etc. Su pervivencia en *Juego de tronos*.
- ✚ Descripción detallada de, al menos, cuatro edificaciones romanas y su posible pervivencia o sus probables paralelismos en la actualidad y en *Juego de tronos*.

Los objetivos de los contenidos vistos en este trabajo son:

- Conseguir que el estudiante adquiriera conocimientos específicos sobre latinismos, cultismos y términos patrimoniales del latín que puedan aparecer tanto en los materiales teóricos para el trabajo como en el trabajo en sí.
- Lograr que el estudiante posea un cierto nivel de lectura y pronunciación del latín, mejorando, indudablemente, su lectura, comprensión y léxico en castellano.
- Hacer que el estudiante aprenda, mediante metodologías más activas y participativas, las características básicas de la religión romana tradicional, de la magia en Roma, conocimientos sobre algunas estructuras romanas y sobre personajes históricos relevantes e influyentes. Todo lo anterior, además, atendiendo a la pervivencia cultural en *Juego de tronos*.
- Aumentar los conocimientos del léxico latino del estudiante, en este trabajo, más relacionado con la mitología y la religión romana tradicional.
- Lograr que los alumnos aprendan a trabajar en equipo, lo cual contribuirá en gran medida en su futura vida académica y laboral.

## **6. Materiales y metodología.**

En las primeras sesiones dedicadas a este trabajo, el profesor será quien comience a distribuir la información y la teoría que cada grupo puede necesitar.

El profesor repartirá, igualmente, una serie de textos de autores latinos, en latín y en castellano, que los estudiantes habrán de incorporar en sus trabajos. Por ejemplo, para el grupo que se ocupe de la religión romana tradicional pública, el profesor les hará llegar un texto de *Las Leyes* de Cicerón. (Cicerón, *De Legibus*. II, 19)

Serán apuntes muy resumidos que los estudiantes habrán de ir ampliando mediante la búsqueda en páginas web, libros, revistas, artículos, etc. Los estudiantes serán los que realicen esas búsquedas, serán ellos quienes juzguen si la información hallada es fidedigna o no.

Desarrollarán, pues, su espíritu crítico, factor muy importante en el proceso de aprendizaje en cualquier contexto.

Una vez descritos los materiales a usar y la metodología del trabajo, es manifiesto que el papel del docente posee un carácter más orientativo. El profesor ya no es el protagonista de la clase, dicha clase, además ya no se basa en un monólogo del docente, el protagonismo se inclina ahora hacia los estudiantes.

### **7. Temporalización y desarrollo.**

Tras haber dividido a la clase en grupos y habiendo visto los materiales y la metodología a seguir en este trabajo, es preciso ver cómo va a ser la secuenciación y el desarrollo del trabajo.

<b>Sesiones</b>	<b>Secuenciación</b>	<b>Desarrollo</b>
1ª	50 minutos	Creación de los grupos. Reparto de los temas a cada grupo. Explicación de las normas sobre el trabajo y sobre el comportamiento a seguir. Explicación y reparto de materiales.
2ª	50 minutos	Explicación y reparto de materiales. Búsqueda de información y organización de esta.
3ª	50 minutos	Búsqueda de información y elaboración del trabajo.
4ª	50 minutos	Exposiciones del trabajo. Debates y preguntas. Coevaluación.

Con el fin de garantizar que el estudiante, individualmente, y el grupo, en su conjunto, sean conscientes de los puntos sobre los que serán evaluados, se les facilitarán las rúbricas con las que el docente y los propios compañeros evaluarán a cada individuo y a cada grupo.

### **8. Exposiciones y evaluación de los trabajos.**

Cada grupo, en primer lugar, entregará una copia por escrito (en formato papel, digital o ambos) al profesor.

A continuación, en el momento de evaluar el trabajo, tanto individual como grupal, cada grupo deberá realizar una exposición ante el resto de la clase en la que se expondrán los contenidos que han trabajado, seleccionado y preparado en las sesiones anteriores. Dichas exposiciones serán evaluadas tanto por el docente como por los propios compañeros mediante una serie de rúbricas como la que se expone a continuación.

Rúbrica por la que compañeros y docente evalúan individualmente a cada estudiante:

<b><u>Categorías</u></b>	<b><u>Excelente</u></b>	<b><u>Bien</u></b>	<b><u>Suficiente</u></b>	<b><u>Mejorable</u></b>
Se expresa con claridad.				
Utilización de términos en latín.				
Buena utilización y síntesis del material teórico.				
Actitud ante el tema expuesto.				
Demuestra un claro dominio sobre el tema expuesto.				
Sus aportaciones son originales y creativas.				
Demuestra haberlo ensayado, organizado y preparado correctamente.				
Demuestra compenetración con los demás miembros del grupo.				

Logra captar la atención del resto mediante distintos recursos del discurso (cambios en los tonos de voz, gesticulación controlada, volumen y velocidad en la exposición, movimiento, etc.).				
--	--	--	--	--

**9. Reglas de comportamiento a tener en cuenta.**

En primer lugar, antes de comenzar con la explicación y el reparto de los contenidos teóricos, es conveniente establecer una serie de normas de comportamiento y las pautas necesarias para una satisfactoria resolución de conflictos. Es preciso que conozcan la importancia del respeto y la convivencia en el trabajo en equipo.

Estas normas básicas son:

- Respetar a los compañeros en todo momento y en cualquier contexto.
- Escuchar y respetar la opinión y los derechos del resto en todo momento y en cualquier aspecto.
- Empatizar, ser tolerante con el compañero, ser asertivo.
- Respetar todos los puntos de vista y las ideas de cada miembro del grupo para llegar a una respuesta, a unos argumentos consensuados.
- Desarrollar la responsabilidad tanto individual como grupal.
- Lograr establecer y alcanzar un orden, una organización, un ritmo de trabajo y un nivel de madurez tanto dentro como fuera del grupo.

Los conflictos se resolverán de forma asertiva. Serán los propios estudiantes, atendiendo a sus roles o papeles quienes primero deberán resolver por su cuenta los conflictos que puedan acontecer. Si la situación no se resolviera, el profesor ejercería su papel de mediador y

orientador para ayudar a los estudiantes a resolver la situaci3n, pero sin llegar a entrar de lleno en el problema a resolver. Finalmente, si la mediaci3n del profesor no consiguiese resolver del todo el conflicto, este tomaría el papel de juez y de ḿxima autoridad con el fin de poner fin al conflicto.

Se trata, pues, de otorgar el mayor protagonismo posible a los estudiantes, siempre y cuando estos demuestren que son capaces de actuar de acuerdo con lo que se espera de ellos. La intervenci3n del docente debería ser ḿnima, aunque este iría interviniendo gradualmente si el conflicto no se resuelve o si este se agrava.

### **ANEXO III. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- Adiego Palacios R. (2018), *Juego de Lenguas Clásicas: el trono del docente*. Trabajo Fin De Máster. Universidad de Zaragoza.
- Alcalde Gómez A. y Santiago Jiménez J. (1997), *Latín I, Bachillerato Humanidades y Ciencias Sociales*. Ed. Luis Vives (Edelvives). Zaragoza.
- Álvarez Gutiérrez, A. (1990), *Cómo ver una película de romanos*, en Rodríguez Adrados, F., (ed.) *Didáctica de las Humanidades Clásicas*, Ediciones Clásicas, Madrid, pp. 235-240.
- Álvarez Pérez – Sostoa, D. (2019), *Kaì σὺ τέκνον: castigos y ejecuciones en la obra de G.R.R. Martin*. Universidad del País Vasco. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Antonio Albuera Guiraldos, A. (2010), *Algunos aspectos de la vida cotidiana del mundo antiguo en la serie Roma*. Revista *Thamyris*. Pp. 49-60.
- Autin L. (2019), *Ordering anarchy: Reflections of the Year of the Four Emperors in the War of the Five Kings*. Université de Rennes II. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Barea Torres C. (2013), *Tradición clásica y parodia: su tratamiento en la serie de animación Los Simpson*. Revista *Thamyris*. Pp. 265-278.
- Bauman, R. A. (1992), *Women and politics in Ancient Rome*. London.
- Boletín Oficial del Estado (Orden ECD-65-2015 sobre competencias).
- Cáceres Blanco, R. (2015), *Narrativa de mundos imaginarios: la epopeya antigua en los tiempos modernos*. *Dialogía*, 9, Universidad Autónoma de Madrid.
- Cáceres Blanco, R. (2015), *Narrativa de mundos imaginarios: poética para una épica moderna. De La serpiente de Uróboros a la Canción de Hielo y Fuego*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Cano, P. L., *Roma y el cine*, *Film Guía*, nº 5 1981, pp. 7-10.

- Carmona Centeno D. & Hanna Martens, H. (2011) *300: Apuntes sobre la adaptación al cine de la novela gráfica de Miller*. Revista Thamyris. Pp. 23-48.
- Castro Balbuena A. (2016), *De hobbits, tronos de hierro y vikingos. desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica*. Tono Digital. Revista de estudios filológicos. Universidad de Almería.
- De Domingo Soler C. (2021), *Épica mesiánica en «El señor de los anillos» y «Juego de tronos»*. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social. Universidad Hemisferios. Quito.
- De Frutos González V. (2021-2022), P.G.A. Departamento de Cultura Clásica del I.E.S. Hoces del Duratón.
- De la Rosa, C. (2009), *Con otros ojos: la mirada femenina sobre los clásicos latinos, en Protagonistas del pasado. Las mujeres desde la prehistoria al s. XX*. Castilla ediciones, Valladolid.
- Dedieu A. (2019), 'Murder among friends': echoes of Greek tragedy in *A Storm of swords*' *Red wedding*. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Echave Susaeta J. (1967), *Vocabulario Básico*. Barcelona.
- Fernández Garrido, R. (2018-2019), *Ecos de la mitología griega en la serie de televisión Juego de tronos*. Universidad de Huelva.
- Fernández, Tomás y Tamaro, Elena (2004), *Biografía de John Ronald Reuel Tolkien*. Biografías y Vidas. Enciclopedia biográfica en línea. Barcelona, España.
- Flores Auñón, J. C. (1982), *El cine, otro medio didáctico*, editorial escuela de España, Madrid.
- González Muñoz, M. A. (2019), 'Et tu, Brute?' *Reminiscencias de la muerte de César en GoT 5x10*. Universidad Pablo de Olavide. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- González, A. S., Valero, M. E., & González, B. S. *Botánica: La Vida Secreta de las Plantas*.



- Grimal, P. (1951), *Diccionario de mitología griega y romana*. Trad. Francisco Payarols. (1989). Paidós. Barcelona.
- Grimal, P. (1961), *El Helenismo y el Auge de Roma. Historia Universal*. Trad. Marcial Suárez y Antón Dieterich. 1990. Historia Universal Siglo XXI. Madrid.
- Grimberg, C. (1973), *Historia Universal*. Vol. 3: Roma. Trad. T. Riaño. Daimon, Madrid.
- López Saludes, A. M.<sup>a</sup> (2014), *El mitema de la venganza en el cine: el mito de la Orestía*. Revista Thamyris. Pp. 49-61.
- Lualdi C. (2019), *The battle of the Bastards: a tactical synthesis from Alexander the Great to Scipio Africanus*. University of Warwick. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Malaxecheverría I. *Bestiario Medieval*. Ediciones Siruela. Madrid.
- Marina Castillo, A. (2019), *De Pitón de Delfos a Viserion: Historia natural del dragón*. Universidad Pablo de Olavide Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Martin, R. (2005), *Diccionario Espasa. mitología griega y romana*. Trad. Alegría Gallardo, Espasa Calpe, Madrid.
- Molina Zorrilla, I. (2019), *La anagnórisis de Eddard Stark: tragedia griega en Canción de hielo y fuego*. Universidad de Málaga. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Monedero Herrero V. (2021), *Pervivencia de la Religión y Cultura Clásicas en la serie Juego de tronos*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid.
- Moreno Marín, I. (2019), *Roma VS Cartago, Valyria VS Ghiscar*. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo, bachillerato Castilla y León.
- P.C.E. (2021-2022), del I.E.S. Hoces del Duratón.
- Pelegrín Borondo J., Sierra Murillo, Y., Olarte Pascual C. & García Milon A. (2020), *Juego de tronos en el aula. Efecto de la gamificación en la amotivación y en la calidad percibida*.

- Revista Journal of Management and Business Education N. 1, Vol. 3, pp. 72-89. Universidad de La Rioja.
- Pitta, A. (2019), *Scheming in the shadow of tyrants. The 'Littlefinger' type in Roman historiography*. Università Cattolica del Sacro Cuore, Milán. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Ruiz De Elvira, A. (1982), *Mitología Clásica*. Gredos, Madrid.
- Ruiz Marín, J. (2017), *Ecos de la épica grecolatina en Juego de tronos, primera novela de la saga Canción de Hielo y Fuego de George R. R. Martin*. Universidad de Zaragoza.
- Sánchez Liendo, E. (2021), *Cultura clásica "friki" I: Harry Potter*. Revista Thamyris. Pp. 35-58.
- Segura Munguía S. (1997), *Latín I*. Ed. Anaya. Madrid.
- Serrano Lozano, D. (2012), *Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla*. Revista Historia Autónoma 1. Pp. 37-52. Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/historiaautonoma/article/view/420>.
- Torres-González V. A. & Cañas Pelayo M. R. (2019), *Vidas paralelas: Los Lannister y sureflejo en dinastías históricas*. Universidad de Sevilla & Universidad de Córdoba. Game of thrones, Views from Humanities. International Conference. Sevilla.
- Tovar Paz, F. J. (2011), «*Posibilidades didácticas y de investigación sobre mitos en el cine (excepción hecha del género 'peplum' y las adaptaciones literarias)*», Revista Methodos nº0, p. 1-10.
- Tupet, A. M. (1986), *La magie dans la poésie latine. Les Belles Lettres, 1976 y Rites magiques dans l'Antiquité Romaine*, en ANRW II 16.3, Paris.
- Valverde García, A (2010), *Un acercamiento a Sófocles a través del cine: La Antígona de Yorgos Tsavelas*. Revista Thamyris. Pp. 43-47.
- Vázquez Rodríguez G. A. (2019), *De Química Roja y otros demonios. Sobre el evolucionismo*, 26 (114).
- Viñas A., Torres A. y Calabuig J. A. (2008), *Latín Bachillerato*. Ed. ECIR. Madrid.

-Zubiaur Carreño, F. J. (2012), *La Antigüedad Clásica en el cine*. Conferencia en el Palacio del Contestable. Pamplona.

### **WEBGRAFÍA.**

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=2466> [último acceso: 01/07/2022].

<https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Categor%C3%ADa:Libros> [último acceso: 01/07/2022].

<https://vader.news/series/Game-of-Thrones-Podriamos-ver-un-verdadero-gran-final-de-la-serie-George-R.R.-Martin-dijo-esto-20200918-0006.html> [último acceso: 01/07/2022].

<https://vandal.elespanol.com/noticia/r15835/george-rr-martin-dice-que-vientos-de-invierno-no-esta-terminado-y-los-fans-se-indignan> [último acceso: 01/07/2022].

[https://www.huffingtonpost.es/2018/05/07/emilia-clarke-dice-que-el-final-de-juego-de-tronos-no-dejara-a-nadie-indiferente\\_a\\_23429019/](https://www.huffingtonpost.es/2018/05/07/emilia-clarke-dice-que-el-final-de-juego-de-tronos-no-dejara-a-nadie-indiferente_a_23429019/) [último acceso: 01/07/2022].

<https://www.lecturalia.com/autor/2255/george-r-r-martin> [último acceso: 01/07/2022].

<https://www.youtube.com/> [último acceso: 01/07/2022].

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/tolkien.htm> [último acceso: 01/07/2022].

<https://www.zubiaurcarreno.com/la-antiguedad-clasica-cine/> [último acceso: 01/07/2022] Para el apartado de la Antigüedad Clásica en el cine.

<https://www.acepresa.com/cultura/hollywood-y-eur-pides-la-cultura-cl-sica-en-el-cin/> [último acceso: 01/07/2022].

<https://pagines.uab.cat/metodos/> [último acceso: 02/07/2022].

<http://www.thamyris.uma.es/> [último acceso: 02/07/2022].

<http://fernandolillo.blogspot.com/> [último acceso: 02/07/2022].

<http://sapereaudeclasicas.blogspot.com/search?q=cine> [último acceso: 02/07/2022].

<https://herederosdelaatlantida.wordpress.com/2010/03/15/personajes-de-la-mitologia-clasica-heroes-y-heroinas-modernos/> [último acceso: 02/07/2022].

[heroes-y-heroinas-modernos/](https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=56678) [último acceso: 02/07/2022].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=56678> [último acceso: 02/07/2022].

<https://culturaclasica.com/?s=cine> [último acceso: 02/07/2022].

<https://chitiya.wordpress.com/2018/06/23/los-bestiarios-medievales/> [11/07/2022].