

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LA MITOLOGÍA ROMANA: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Por Sara María Fernández Magariño

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN LENGUA INGLESA

TUTOR ACADÉMICO: ANTHONY ÁLVAREZ MELERO

DEPARTAMENTO DE HISTORIA ANTIGUA

CURSO 2016/2017

*Hasta cierto punto, los héroes mitológicos griegos
y romanos son los primeros superhéroes.
Apelan a los niños por la misma razón.
Estos dioses y héroes pueden tener poderes,
pero se enojan y hacen las cosas mal.
Ellos también son humanos.*

-Rick Riordan.

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	4
1. JUSTIFICACIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7
4. DESARROLLO.....	8
4.1 INTRODUCCIÓN.....	8
4.2. MITOLOGÍA ROMANA.....	9
4.3. LOS DIOSES DEL PANTEÓN ROMANO.....	13
JÚPITER (IUPPITER).....	14
JUNO (IUNO).....	17
NEPTUNO (NEPTUNUS).....	18
VULCANO (VULCANUS).....	19
MINERVA (MINERVA).....	19
MARTE (MARS).....	21
VENUS (VENUS).....	22
APOLO (APOLLO).....	24
DIANA (DIANA).....	26
MERCURIO (MERCURIUS).....	26
BACO (BACCHUS).....	27
PLUTÓN (PLUTO).....	28
4.4. RELACIÓN ENTRE LOS DIOSES.....	30
4.5. LA MITOLOGÍA ROMANA Y LAS ARTES PLÁSTICAS.....	30
4.6. DÍAS DE LA SEMANA.....	31
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	32
5.1. CONTEXTO DEL CENTRO.....	32
5.2. ANÁLISIS DEL AULA.....	33
5.3 DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	35
6. CONCLUSIONES.....	39
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
Bibliografía:.....	41
Webgrafía:.....	41
8. ANEXOS.....	42

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se pretende reflejar la importancia de la Historia Antigua en la Educación Primaria, partiendo del concepto de Mitología y de los respectivos dioses y diosas de Roma y analizando, por ejemplo, el origen de los días de la semana en distintos idiomas. Para ello, se ha desarrollado un marco teórico sobre la Mitología Romana seguido de una propuesta de intervención didáctica. El fin de la misma ha sido comprobar si es adecuado o no abordar esta temática en la etapa de Primaria de una forma más detenida, ya que solo podemos encontrar este contenido, de forma muy resumida, en el manual de Ciencias Sociales de cuarto de primaria.

Palabras claves: Historia Antigua, mitología, Roma, dioses, diosas, días de la semana.

ABSTRACT

The aim of this final degree work is to reflect the importance of Ancient History in Primary Education, starting from the concept of Mythology and the respective gods and goddesses of Rome, with an analysis of the origin of the days of the week in different languages. This is why a theoretical framework about Roman Mythology has been developed, followed by a didactic intervention proposal. The purpose of this study has been to verify if it is appropriate or not to deal this topic in the Primary stage in a more detailed way, since we can only find this content, in a very summarized way, in the manual of Social Sciences of primary school.

Keywords: Ancient History, mythology, Rome, gods, goddesses, days of the week.

1. JUSTIFICACIÓN

El tema del presente Trabajo de Fin de Grado se ha elegido con el objetivo de comprobar si la Mitología Romana sería un contenido adecuado para tratar en el aula de primaria. Al no aparecer en el currículum y, por lo tanto, no abordarse en ninguna de las asignaturas, ha sido de gran interés la idea de comprobar mediante una propuesta didáctica orientada a alumnos de cuarto curso, si dicho contenido es apropiado o no para tratar con niños y niñas de tan temprana edad.

A menudo, el alumnado se siente emocionado al asistir a clases de historia. No obstante, esta disciplina es solo tratada en los últimos temas del manual de Ciencias Sociales. La densidad de contenido, el trabajo individualizado y la poca conexión de las temáticas con la vida real de los estudiantes provoca la desmotivación de los mismos, desembocando esto en la falta de interés por la materia que se puede observar en cualquier aula de Primaria.

Por esta razón, se ha decidido llevar a cabo una propuesta didáctica sobre la Mitología Romana en la que la participación, el trabajo en grupo, la colaboración y la implicación han sido claves para el desarrollo de la misma, con el fin de fomentar el interés por la historia y la cultura desde un enfoque más dinámico y recreativo.

De esta forma, se pretende crear un vínculo cognitivo y emocional entre la Mitología y la presencia de la misma en nuestro entorno y vida cotidiana, como es el caso de los días de la semana, cuyo origen se remonta a los nombres de las divinidades romanas y griegas.

Así, mediante una investigación bibliográfica previa y teniendo en cuenta a diversos autores, encontramos afirmaciones sobre la mitología como la que hace René Martín (1992:476): “los sociólogos han llegado incluso a afirmar que habían terminado por representar el mismo papel que las series televisivas en nuestra época”. Teniendo en cuenta afirmaciones como la anterior, se ha visto conveniente intentar demostrar, mediante una intervención didáctica, que la Mitología es un tema apropiado para tratar, al menos, en el segundo ciclo de primaria.

2. OBJETIVOS

Con la realización de este Trabajo de Fin de Grado sobre la Mitología Romana se pretenden alcanzar los siguientes objetivos generales:

1. Detectar los conocimientos previos del alumnado acerca del concepto de Mitología.
2. Comprobar qué personajes mitológicos son reconocidos por los estudiantes.
3. Comprobar si es adecuado tratar contenidos culturales en el aula de Primaria.
4. Desarrollar en el alumnado una actitud positiva frente al trabajo en grupo.
5. Fomentar interés y curiosidad sobre aspectos culturales del pasado.
6. Incentivar el respeto del turno de palabra.
7. Detectar y corregir posibles actitudes y reacciones negativas en el aula de Primaria frente a imágenes donde se muestren desnudos de divinidades.
8. Relacionar el contenido mitológico con gustos y preferencias del alumnado.
9. Fomentar la cultura general.

En definitiva, con este trabajo se pretende desarrollar una propuesta de intervención educativa adecuada que demuestre que la mitología es un contenido importante que debería abordarse en mayor profundidad, así como fomentar un desarrollo integral del alumnado contribuyendo de esta forma a lograr la finalidad de la etapa de Educación Primaria que se establece en el currículum.

3. METODOLOGÍA

Durante el desarrollo de la propuesta didáctica se pretende emplear una metodología activa que fomente y desarrolle una actitud curiosa e investigadora por parte del alumnado. De esta forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje que se ha decidido llevar a cabo se basa en un sistema participativo donde los estudiantes son considerados agentes activos en la construcción de su propio conocimiento a partir de unas pautas, actividades o escenarios diseñados por la docente.

Asimismo, se aspira a que el alumnado se convierta en el responsable de su propio aprendizaje y participe en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros. Como consecuencia, se pretende definir el papel de la docente como el de facilitadora, orientadora, administradora y mediadora de procesos educativos y creadora de situaciones que estimulen el aprendizaje significativo.

Una de las razones principales por la que se ha decidido emplear una metodología activa es el deseo de proporcionar a los alumnos y alumnas una comprensión más profunda de los contenidos. Por lo general, los estudiantes simplemente recuerdan lo que necesitan saber para obtener un aprobado en los exámenes, lo que dificulta el establecimiento de conexiones entre los contenidos aprendidos en el aula. Numerosas investigaciones han demostrado que los estudiantes retienen muy poco de lo que se les enseña en un formato de conferencia tradicional.¹

A modo de síntesis, teniendo en cuenta a Miguel Riado (1993), se podrían destacar como principales características de la metodología activa-participativa las recogidas a continuación:

- *Lúdica*: A través del juego se impulsa el aprendizaje. Se divide a los alumnos en dos grupos que compiten resolviendo actividades con el fin de ser los ganadores.
- *Fomenta la conciencia grupal*: Fortalece la cohesión grupal ya que todos los miembros persiguen el mismo objetivo: ganar el concurso y conseguir el premio.

¹ Las metodologías activas de enseñanza en el programa “Eragin”, 2016.

- *Autoaprendizaje*: Los estudiantes trabajan en equipo, discuten, argumentan y evalúan constantemente lo que aprenden.

En definitiva, emplear una metodología activa en el aula de Educación Primaria permite ofrecer una alternativa a la educación tradicional, dando más importancia a lo que aprende el alumnado que a lo que enseña el docente, lo que canaliza en un mayor grado de motivación, comprensión y participación por parte del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. DESARROLLO

4.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el hombre ha ido dando forma a sus creencias hasta convertirlas muchas veces en religión, partiendo generalmente de creaciones de sistemas mitológicos.

A través de las divinidades se buscaba la explicación a lo desconocido, a lo que sucedía o a lo que iba a suceder. La creación del mundo, el origen de los fenómenos naturales, las situaciones de la vida cotidiana, las causas y las consecuencias de todo ello recibían respuesta mediante los diversos poderes atribuidos a dioses de origen remoto y fabuloso. Esto es lo que se conoce en la actualidad como mito.

Entre los rasgos característicos más importantes de la religión romana, destaca la canalización de la visión mitológica de sus dioses en una explicación o concepto histórico de su origen como pueblo que, de alguna forma, lo legitimaba. Su mitología cuenta historias sobre los primeros tiempos de Roma, su fundación o cómo debe ser el comportamiento de sus ciudadanos.

Junto a este aspecto, el sincretismo es el rasgo que hace referencia a la confluencia y asimilación de múltiples divinidades procedentes de distintos pueblos como los latinos, los etruscos, griegos e incluso fenicios en un primer lugar, para más tarde recibir también la influencia de los cultos orientales y de divinidades propias de los diversos territorios que conformaron el Imperio Romano.

Cabe destacar también, enlazando con su concepto de mitología, el estrecho vínculo entre religión y vida pública y privada. En cuanto a la vida pública, la religión

está vinculada directamente con el Estado y la política y, como en el ámbito privado o familiar (con sus propias divinidades) se buscaba la protección.

Según Donald L. Wasson (2013:1) en el Imperio Romano, así como en la mayoría de las sociedades, la religión ha jugado un papel fundamental en su desarrollo. Al principio, la religión romana fue politeísta. Así, para ampliar su gama divina, Roma incluyó nuevos dioses tomados de cultos extranjeros, como en el caso de la mitología griega.

La forma en que los romanos se relacionaban con sus dioses se suele calificar muchas veces como “práctica”. Esperaban de ellos el bien y la protección a cambio de atenderlos mediante el culto, los sacrificios, el ritual y los banquetes sagrados.

En todos los aspectos de la vida de los romanos estaban presentes los dioses, ya fuesen actos sociales o momentos de la vida cotidiana. Por esta razón, tenían dioses tutelares para cada uno de las situaciones, de las acciones que realizaban o de la distribución horaria de las mismas. La relación con la divinidad a través de los ritos era constante y continua para el romano.

4.2. MITOLOGÍA ROMANA

De acuerdo con David Adams Leeming (1998:3) “la palabra *mito* proviene de *mythos*, que significa hacer un sonido con la boca, y por tanto su significado se relaciona con algo básico para la existencia humana tal y como la conocemos. Para los creyentes ortodoxos lo que llamamos mito es la palabra de dios – la expresión metafórica, simbólica o directa de lo desconocido”. De esta forma, el conjunto de estos mitos es lo que se conoce como mitología.

Por otra parte, desde la posición de H. J. Rose (1973:11) “usamos la palabra mitología para indicar el estudio de ciertos productos de la imaginación de un pueblo que asumen la forma de cuentos o leyendas”. El autor canadiense agrega que estos cuentos se basaban mayoritariamente en “historias producidas por la imaginación activa de aquellos pueblos a los que colectivamente englobamos en el nombre de griegos y por la imaginación estrecha y perezosa de los antiguos habitantes de Italia”.

Desde el enfoque romano de la mitología, se puede apreciar una amplia gama de personajes, de los cuales se consideran como más importantes aquellos que vivían en el

monte Olimpo. Para los romanos, estas deidades supremas influían en la mayoría de sucesos que tenían lugar en la tierra.

Atendiendo a este aspecto, Wilkinson y Philip (2007:38) defienden que “el mundo clásico es el término que define la sofisticada civilización que se inició en la Antigua Grecia y que los romanos asumieron y desarrollaron. Los escritores griegos y romanos recopilaron un gran número de mitos, relacionando las historias de sus dioses con todos los aspectos de la vida, desde el clima y las cosechas a la fundación de las principales ciudades”.

Siglos más tarde, los romanos se hicieron con gran parte de Europa y adoptaron de esta forma gran parte de los mitos que inicialmente fueron griegos. Sin embargo, fueron añadiendo dioses y diosas propios conforme a los mitos de los pueblos que los romanos fueron conquistando.

Gran parte de estos dioses y diosas adoptaban una forma humana y, al igual que esta especie, poseían sentimientos como los celos, el amor o la ira. Además, se representaban como personajes poderosos, por lo que, tanto griegos como romanos, creían que tenían una gran influencia en su vida. Por este motivo, estos personajes mitológicos eran adorados y respetados por la población, quienes rendían culto a los mismo prácticamente cada día de la semana. Es así, que podemos apreciar cómo el origen de los términos que denominan a cada uno de los siete días están relacionados con un dios o diosa.

La mayoría de los dioses y diosas se encargaban de un aspecto en concreto de la existencia o del cosmos. Por ejemplo, Venus era la diosa del amor, pero Minerva se ocupaba de varios temas, como la guerra inteligente, la artesanía y la sabiduría.

Siguiendo este hilo argumentativo, Wilkinson y Philip (2007:40) sostienen que “los dioses eran tan importantes en Grecia y Roma que la mayor parte de lo que se conserva de la época clásica está relacionada con su mitología, como los templos, donde se adoraba a los dioses; los teatros, donde se representaban obras en su honor; los altares, donde se realizaban las ofrendas, y los objetos decorados con escenas mitológicas. Tras la caída de Roma, en el siglo V d.C., la popularidad de los mitos disminuyó. Durante el Renacimiento, en el siglo XV, en Europa se reavivó el interés por ellos: los artistas volvieron a pintar sobre temas mitológicos y los poetas clásicos se tradujeron a los idiomas europeos modernos”.

Desde entonces, la mitología clásica ha sido muy popular en las artes y en otros campos de estudio, como por ejemplo la Economía, donde algunos empresarios describen aquellos negocios que tienen un solo líder como una *cultura de Zeus*. Otro claro ejemplo de la perduración de los mitos de Roma viene dado de la mano de Sigmund Freud (1856-1939), quién acuñó la conocida expresión *complejo de Edipo* como el resultado de las numerosas transgresiones sexuales del rey de Tebas, Edipo.

Desde el punto de vista de René Martín, la mitología grecorromana es fundamentalmente griega. Esto se explica en el hecho de que “los romanos no solo no elaboraron mitos, sino que incluso historiarizaron -es decir, convirtieron en historias humanas- los antiquísimos mitos indoeuropeos que sus antepasados habían traído a Italia” (1992:470).

De esta forma, se puede demostrar que los supuestos sucesos sobre la historia antigua de Roma no son más que mitos arcaicos historizados en los que intervienen una serie de dioses y diosas humanizadas. Ejemplos de ellos son Mucio Escévola “el Zurdo” y Horacio Cocles “el Tuerto”, supuestos guerreros romanos que no son más que imitaciones de Thor (el dios manco) y Odín (el dios tuerto), ambos originarios de la mitología escandinava.

Los romanos adoptaron como propios a una gran mayoría de los dioses griegos debido a la presencia de colonias griegas en la Península. Como consecuencia de este hecho, mito y religión conformaron un mismo término.

Bajo la influencia griega, “los dioses romanos se convirtieron en divinidades antropomórficas, realizándose en ellos características humanas como el amor, los celos y el odio entre otras” (Wasson, 2013:3).

Numerosas ciudades adoptaron sus propias deidades protectoras y realizaban sus propios rituales. Fue tanto el culto a los dioses que se construyeron templos por todo el imperio considerándolos el hogar de los mismos.

Por otro lado, es importante hacer alusión al hecho de que los romanos solían adorar a unos dioses conocidos como “Indigetes” y representados por “las diversas fuerzas de la naturaleza” (Martín, 1992:471). Carentes de historia e historias, René Martín enfatiza que “los romanos adoptaron en lo esencial la mitología griega, asimilando sus

divinidades oscuras a las de los griegos”. Es así que solo decidieron añadirles escasas aportaciones de carácter propio y legendario, más que rigurosamente mítico.

Como consecuencia, los romanos defendieron diversas ideas como la de que los hermanos gemelos conocidos por ser criados por una loba, Rómulo y Remo, eran hijos del dios Marte y de la princesa Rea Silvia o que el hijo de Anquises, príncipe troyano, y de Venus, Eneas, fue el fundador de un nuevo pueblo en Italia tras la caída de Troya.

En cuanto a los temas de los mitos se refiere, en la mitología romana son conocidos como “mitemas”, los cuales suelen ser comunes con otras mitologías. Por ejemplo, el *Diccionario Espasa*, recoge temáticas como “la prueba del laberinto”, “la mujer auxiliadora”, “Rómulo y Remo” y “Pandora”.

Relativo a la prueba del laberinto, caracterizada por un personaje que busca la manera de salir de él, René Martín (1992:471) revela que “aparece como motivo central en el mito de Teseo, pero la encontramos también en el cuento de Pulgarcito, que debe encontrar su camino en un bosque igualmente inextricable”.

Respecto a la mujer auxiliadora, tema distinguido por la aparición de una mujer que salva la vida de un héroe, René Martín (1992:471) da a conocer que “está presente en el mito del vellocino de oro, donde Medea salva a Jasón; en el de Teseo, salvado por Ariadna; en el episodio de la Odisea donde Calipso vuelve a poner a Ulises en el buen camino; pero aparece igualmente en el cuento de Pulgarcito, aquí desempeñado por la esposa del Ogro.

Sobre Rómulo y Remo, René Martín (1992:471) postula que ambos “son abandonados en las aguas de un río dentro de una cesta, exactamente como, según los hebreos, lo habría sido Moisés”.

Acerca de Pandora, creada por Vulcano por orden de Júpiter y conocida como la “primera mujer”, describe René Martín (1992:471) que “es el correlato griego de la Eva bíblica, mientras que Deucalión, superviviente del diluvio, se corresponde con Noé”.

En cuanto a la forma de transmisión de los mitos, a diferencia de algunos pueblos de Oceanía y África, los cuales suelen utilizar la transmisión oral, la mitología grecorromana es conocida gracias a los recursos literarios, sobretodo, por las obras literarias de Homero y Hesíodo.

Dichos mitos, según René Martín (1992:472), “en gran medida se habían convertido en cuentos, es decir, en bellas historias que hacían disfrutar”. Era tanto el gozo y la admiración hacia estos mitos que incluso suponían un contenido más a tratar en las escuelas. Después de todo, basta con contemplar los mosaicos y pinturas de la época para poder asimilar dicha afirmación.

En cambio, lo que comenzó como una creencia canalizó en una admiración que, conforme más pasaban los años, se iba alejando de sus raíces. Es por esto por lo que René Martín (1992:472) sostiene que “la mitología clásica representa el triunfo de la obra literaria sobre la creencia religiosa”.

Conforme el Imperio se iba expandiendo, Wasson (2013) agrega que los romanos se abstuvieron de imponer sus creencias religiosas, por lo que, como consecuencia, sus dioses y diosas fueron suplantados por el cristianismo. Es por esto por lo que numerosos autores defienden la idea de que este cambio fue el causante de la caída del Imperio Romano.

Las formas primitivas de la religión romana fueron animistas, por lo que era habitual la creencia en los espíritus, los cuales no solo dominaban cualquier espacio, sino también a las propias personas. Primero, influenciados por la cultura Sabina, fueron añadidos a estos espíritus la conocida “Triada Capitolina”, presidida por Marte, Quirinus y Júpiter. Dichos dioses eran adorados en el templo ubicado en el Capitolio.

Posteriormente, debido a la influencia etrusca, la Triada Capitolina pasó a ser formada por Júpiter, su hija Minerva, y su esposa y hermana Juno.

4.3. LOS DIOSES DEL PANTEÓN ROMANO

La importancia de los dioses y diosas romanas incrementó a medida que Roma crecía en cuanto a riqueza y poder. Numerosas deidades que habían sido adoradas por las familias y las pequeñas comunidades agrarias en tiempos pasados se convirtieron en los dioses y diosas de las ciudades, quienes posteriormente llegaron a ser divinidades de todo el Estado romano.

Las principales diosas del Estado romano eran Diana, Juno, Venus y Minerva, mientras que los dioses más importantes eran Marte, Júpiter, Mercurio, Vulcano, Apolo, Neptuno, Plutón y Baco².

Entre las divinidades menores, en cambio, podemos mencionar a las diosas Deméter, Perséfone y Ops e incluso al héroe Hércules³.

De acuerdo con Kerry Usher (1984:20), “el Estado proveía templos, sacerdotes y ritos especiales para honrar a estas divinidades, dejando al ciudadano corriente escasa participación en el culto oficial. Los templos eran edificios majestuosos y elegantes, en cuyo interior había una gran estatua del dios o diosa a quien se dedicaba el lugar. Muchas ceremonias, a cargo de los sacerdotes, solían celebrarse fuera de los templos, en altares a propósito.”

A continuación, se muestra un estudio en profundidad sobre la vida y los hechos más significativos de los dioses y diosas anteriormente nombrados.

JÚPITER (IUPPITER)

Júpiter es el dios supremo de la religión romana. Todo procedía de él, tanto el bien como el mal, incluso el destino. Traía la luz, siendo el causante tanto del amanecer como del brillo lunar. Además, controlaba los cambios del tiempo atmosférico, enviando el trueno y el rayo o la lluvia vivificante.

Sus símbolos eran el águila y el rayo, los cuales se plasmaban en los estandartes que portaban las legiones romanas.

En los tiempos antiguos, de acuerdo con Kerry Usher (1984:20) “se creyó que ciertas piedras provenían del rayo o la centella, y se las relacionó con Júpiter en tanto que dios del trueno. En Roma, determinada piedra (llamada piedra de la lluvia) se utilizaba en una festividad especial



Figura 1. Júpiter y Tetis, por Jean Auguste Dominique Ingres (1811).

² En griego, en el mismo orden: Artemisa, Hera, Afrodita, Atenea, Ares, Zeus, Hermes, Hefesto, Apolo, Poseidón, Hades y Dionisios.

³ En griego, en el mismo orden: Ceres, Proserpina, Rea y Heracles.

en honor de Júpiter, en la que se le invocaba como dios de la lluvia y se le pedía que hiciese llover. Las piedras se usaban también al hacer una promesa solemne o al celebrar un tratado, porque Júpiter era el dios de los juramentos y miraba por la verdad y la justicia. De aquí que las leyes de las naciones, y en partículas las de Roma, se considerasen puestas bajo su especial protección. Se le creía, además, patrono y señor de todo cuanto fuese romano y defensor del pueblo”.

Sus padres, Saturno y Ops, eran los progenitores de todos los dioses, diosas y seres humanos. Saturno solía devorar a cada hijo que su mujer le daba. Al quedarse embarazada de Júpiter, decidió huir para salvar la vida de su hijo. Posteriormente, Ops regresó fingiendo un segundo parto. Así, presentó a Saturno una piedra en pañales, la cual fue tragada por el dios sin dudar. Mientras tanto, Júpiter fue educado por los Coribantes, quienes dejaron al pequeño amamantando de una cabra Amaltea.

Tras el paso del tiempo, Saturno fue vencido por Titán, por lo que Júpiter apareció interviniendo en una lucha contra éste hasta vencerlo y logrando restablecer a su padre de nuevo en el trono. Fue árbitro universal y su sabiduría regulaba todas las cosas. Armado del rayo y del trueno, al agitar su égida producía huracanes y tempestades.

De su matrimonio con Juno, su hermana, tuvo a Marte, Vulcano y Hebe. La vida amorosa de Júpiter fue pródiga en aventuras amorosas. Su primer amor fue la ninfa de mar Metis. La sabia ninfa cambió de forma muchas veces para lograr escapar de él, pero este consiguió atraparla para hacerla suya. Cuando Metis quedó embarazada, la diosa de la Tierra Ops profetizó que su primer progenitor sería una niña, pero más tarde daría a luz a un niño que acabaría convirtiéndose en soberano de los cielos. Por miedo a que la profecía de Gea fuese cierta, Júpiter se comió tanto a Metis como a su hijo, adquiriendo la sabiduría de la ninfa. Más tarde, su hija Minerva nació de su propia cabeza.

Pero Metis no fue la única amante de Júpiter que le dio un hijo, también lo hicieron la titánide Temis, quien dio a luz a las Horas y las Moiras, la ninfa del mar Eurónime, dando luz a las gracias, y la titánide Mnemosine entre otras, madre de las nueve musas.

Sin embargo, es importante señalar como se hace en el *Diccionario de la mitología mundial* (EDAF, 1984:357) que “estas uniones pasajeras quedaban eclipsadas por la duradera relación de Júpiter con su hermana Juno, que le dio tres hijos: Marte, el dios de la guerra; Lucina, ayudante de los dioses, y Eileithuia, diosa del parto. Se dice que Hera

tuvo otro hijo sola, Hefestos, el herrero cojo de los dioses, aunque se cree que Júpiter fue quien lo engendró al adoptar la forma de un cuco”.

Júpiter tuvo un matrimonio repleto de disputas conyugales. Como sostienen Dilkinson y Philip (2007:42), “en consonancia con su apodo (el que reúne las nubes), tuvo un maridaje tormentoso”. De acuerdo con estos autores, puede afirmarse que su hermana y esposa Juno le dejó una vez, pero el dios supremo logró que Juno volviera con él llevando a cabo truco: ordenó que construyeran la estatua de una mujer y que la cubrieran con un velo nupcial para que simulase ser una mujer de verdad. Más tarde, le presentó como su nueva esposa. Juno, enfurecida y repleta de ira, acudió sin detenerse a atacar a la supuesta mujer. Para su sorpresa, descubrió la farsa, y toda ira canalizó en risa. En otra ocasión, Júpiter colgó a Juno con unos yunques en los pies al ser desafiado por la misma.

El apetito sexual de Júpiter provocaba unos celos descomunales en Juno, quién perseguía a sus amantes para castigarlas. Se dice que cuando Latona quedó embarazada de Diana y Apolo la reina de los dioses prohibió que fueran acogidos en cualquier lugar, por lo que Latona tuvo que recorrer el mundo entero hasta llegar a Delos, isla donde dio a luz a sus dos hijos. Otra acción curiosa de Juno, enfurecida por las infidelidades de su marido, fue la transformación de las amantes de Júpiter Calisto e Io en un oso y una vaca respectivamente.

Pero la lista de amantes del dios del cielo y el aire no acaba aquí. Júpiter solía transformarse a su antojo para así poder seducir a las mujeres que más deseaba. Engendró al héroe Hércules al acostarse con la mortal Alcmena disfrazado de su esposo Anfitrión. Convertido en toro, logró acostarse con Europa. Danae al ser encerrada en una cámara de bronce, fue seducida por Júpiter que se le apareció como una lluvia de oro. Sin embargo, para seducir a Semele, el dios no tuvo que quebrase demasiado la cabeza, simplemente se disfrazó de mortal.

Por último, es importante mencionar a Leda, la esposa del rey de Esparta. Un día cualquiera, mientras estaban en la ribera del río, Júpiter adoptó la forma de un cisne y se acercó a ella. Para sorpresa de este, ella lo abrazó. Leda se convirtió en única humana que fue capaz de poner un huevo del que nacieron los gemelos Cástor y Pólux, y Helena, quienes Dilkinson y Philip (2007:42) describen como “la gran belleza que más tarde sería culpada de la caída de Troya).

De acuerdo con Kerry Usher (1984:20), “en la ciudad de Roma, el principal santuario de Júpiter se alzaba en el Foro, bajo la advocación de *Jupiter Optimus Maxumus* (el Mejor y Mayor de Todos). En la cámara central del templo, una estatua mostraba al dios bajo el aspecto de general triunfante”.

JUNO (IUNO)

Juno era hija de Saturno y de Ops, así como hermana y esposa de Júpiter. Era la Reina de los Cielos y Portadora de la Luz. Esta diosa tuvo la suerte de que, al nacer, le diesen un vomitivo a su padre, por lo que se libró de ser devorada por él. Posteriormente, como recoge Kerry Usher (1984:20) en su obra *Emperadores, dioses y héroes de la mitología romana*, “Juno y Hera, deidad helénica, conformaron una misma persona divina”.

Júpiter, su hermano, tomó la forma de un cuco y, refugiándose en su seno, la poseyó y luego la hizo su esposa. Juno era de temperamento celoso y perseguía continuamente a Júpiter para vigilarlo. Víctima de un ataque de celos, robó el cinturón donde Venus guardaba los dardos del amor y, de esta forma, consiguió retener a su esposo y hermano durante un tiempo.

La diosa estaba dolida y decepcionada con Paris, a quién no perdonó por negarle la manzana de oro a la diosa más bella, durante la competición con Venus y Minerva. Por este motivo, persiguió con su más profundo odio a los troyanos.

Sin duda, Juno era considerada la principal diosa por excelencia. Se le representa como una mujer de belleza majestuosa, vistiendo una túnica con un cinturón de oro macizo sobre una carroza tirada por pavos reales.

Poseía el don de profetiza, y era la encargada de presidir los casamientos y los partos. “De aquí que las mujeres la considerasen específica guardiana de la condición femenina, tributándole señalada devoción” como señala Kerry Usher (1984:20). Las festividades matronales correspondían al primer día de marzo de cada año, y solo las mujeres eran partícipes en las mismas. En el templo de Juno, las mujeres rezaban y dejaban ofrendas. En sus hogares, servían a sus esclavas y recibían regalos de sus esposos,



Figura 2. Juno de Alonso Cano.

prácticamente como los hombres en las Saturnalias⁴. En cuanto a los matrimonios, las bodas contaban con la bendición de la diosa, y el mes favorito para celebrarlas era junio.

NEPTUNO (NEPTUNUS)

Neptuno era hijo de Saturno y de Ops, dios del mar, y junto con Júpiter y Pluto, una de las grandes deidades de la Antigua Roma. Al dividir la herencia paterna con sus hermanos, el imperio de las aguas fue el que le tocó. Su madre, para evitar que fuese devorado por su padre, lo entregó a unos pastores que lo criaron como si fuese un hijo de ellos. Cuando creció se casó con Anfítrite, con quién vivió en lo más profundo del mar Egeo. Tuvo un gran número de amantes e hijos, y muchos héroes se enorgullecían de llevar su sangre.

Neptuno viajaba en una carroza tirada por hipocampos⁵, y luchó junto a su hermano Júpiter en la guerra contra los Titanes. Esta divinidad era similar a Júpiter en dignidad, aunque su poder era inferior, lo que le llevó a conspirar en distintas ocasiones contra el padre de los dioses.



Figura 3. El retorno de Neptuno John Singleton Copley (1750)

Representado en su carro y empuñando el tridente, era reconocido como rey por los monstruos marinos y provocaba tempestades y maremotos de magnitudes que llegaban a hacer temblar incluso a los mortales. Se le hacían sacrificios de toros y corderos.

VULCANO (VULCANUS)

Vulcano era el dios del fuego, hijo de Júpiter y Juno. Debido a su aspecto desagradable y a su cojera, su misma madre lo arrojó al mar. Sin embargo, esta divinidad fue salvado por la diosa de los mares Tetis y la oceánida Eurinome.

⁴ Las fiestas en honor a Saturno.

⁵ Caballo marino con la parte inferior del cuerpo desde el pecho en forma de monstruo marino o pez.

Durante nueve años permaneció fabricando joyas destinadas a las Nereidas en una gruta. Más tarde, se le permitió volver de regreso con las demás divinidades gracias a Baco. Allí, Vulcano forjó joyas y armas, tanto para los dioses como para las diosas.

Aunque volvió a ser expulsado, esta vez de un punta pie por Júpiter debido a que, el dios del fuego, defendió a su madre de la ira de su marido en una ocasión, más tarde se reconcilió con su padre haciendo de escanciador de los dioses. Como se recoge en el *Diccionario de la Mitología Mundial* (EDAF, 1984:152) “le dotaron de un palacio y una fragua de veinte hornos, donde forjaba los metales ayudado por diez esclavos de oro, que él hizo, y de tal perfección que semejaban seres humanos”.



Figura 4. La fragua de Vulcano de Diego Velázquez (1630)

A Vulcano no solo se le llegó a adorar como el dios de la metalurgia, sino también por ser el dios de la salud, ya que el candente hierro de sus fraguas se usaba para cauterizar heridas. Era representado como un hombre de brazos robustos y piernas frágiles y torcidas, vistiendo “el indumento de su oficio, pantalón a media pierna, tocado con un bonete y provistas de tenazas y martillo” (EDAF,1984:152).

MINERVA (MINERVA)

Minerva era la diosa de la inteligencia y de la guerra justa, protectora de instituciones políticas, de las ciencias y de las artes, y patrona de los artesanos.

Smith (2007:397) da a conocer el hecho de que “Metis fue la primera esposa de Júpiter y a su vez, madre de Minerva. Sin embargo, cuando Metis quedó embarazada de ella, Júpiter, quien fue avisado por Terra y Caelus, tragó a Metis”

Posteriormente, Minerva nació de la cabeza de su padre, ya adulta y armada con un escudo y una lanza. Según se dice, igualaba en sabiduría a su padre y sobrepujaba a los demás dioses.

Minerva luchó en la guerra de Júpiter contra los gigantes junto a su padre, e incluso llegó a sepultar a Encelade, uno de ellos, bajo la isla de Sicilia.

Acorde con el *Diccionario de la mitología mundial* (EDAF, 1984:63), “se la representaba como una joven de majestuosa hermosura, armada de lanza y escudo, con la cabeza cubierta por un casco de alto penacho”. Además, es importante destacar el hecho de que Minerva conservaba su virginidad manteniéndose alejada de los amores de los demás dioses.



Figura 5. Representación de Minerva en pintura.

Sin embargo, un hombre llamado Tiresias quedó cautivado por la belleza de la diosa, y la siguió hasta observar su cuerpo desnudo entrando en las aguas de un arroyo. Minerva, enfurecida, cegó a Tiresias colocando sus manos en los ojos del hombre. Una de las sirvientes de Minerva se apiadó de aquél hombre y rogó a la diosa que compensara su ceguera cediéndole algún don. Minerva, modesta y arrepentida por el dolor causado, le concedió el don de profetizar a Tiresias.

Minerva era adorada por los artesanos, los maestros, los escolares y los médicos. En el Quinquatrus⁶ participaban todo aquel que la tuviese por divinidad protectora. Durante estas fiestas, los maestros recibían sus pagas anuales y a los estudiantes se les otorgaba un período de vacaciones, ya que coincidía con la conclusión y el comienzo del año escolar.

Según Kerry Usher (1984:21), “aparte del templo en el Capitolio compartido con Júpiter y Juno, tenía Minerva uno propio en la colina Celio y otro en el Aventino; este último, lugar oficial de las reuniones de actores y poetas”.

⁶ Festividad de la diosa Minerva celebrada durante el mes de marzo.

MARTE (MARS)

Marte era el dios de la guerra, hijo de Júpiter y Juno. Era la personificación de la violencia desatada, el combate y la lucha. Pocos fueron los dioses y diosas que lograron herirle, pudiéndose hacer alusión al héroe Diómedes ayudado por Minerva en un combate, y a como Heracles lo venció en una ocasión.

Este dios fue amante de Venus y, su marido Vulcano, los sorprendió teniendo relaciones, lo cual fue motivo de burlas por parte de las demás divinidades. Odiado por las otras divinidades por su carácter brutal e intransigente, se retiró a las montañas de Tracia.

Como expresa Kerry Usher (1984:23), “era el dios que mayor importancia tenía para los antiguos itálicos; en su honor, los romanos llamaron Martius (marzo) al tercer mes del año⁷. De antiguo se relacionó a Marte con la agricultura y la guerra. En los primeros tiempos se le invocaba suplicándole la fertilidad de los campos y los animales y pidiéndole que librase de todo mal a unos y a otros. Solía sacrificársele un caballo, asegurando así el buen desarrollo de la simiente tras las siembras otoñales”.

A juicio del autor anteriormente nombrado, es posible que Marte acabara siendo

el dios de la guerra ya que las faenas agrícolas de las campañas militares comenzaban en la primavera, es decir, en el mes de marzo.

Una vez que la guerra estallaba, algo frecuente durante la fase de expansión de Roma, se invocaba a Marte gritando: “¡Marte despierta!”, batiéndose con una lanza sagrada el metal de los escudos. También era usual realizar numerosos sacrificios durante la batalla con el fin de aclamar su bendición y apoyo.

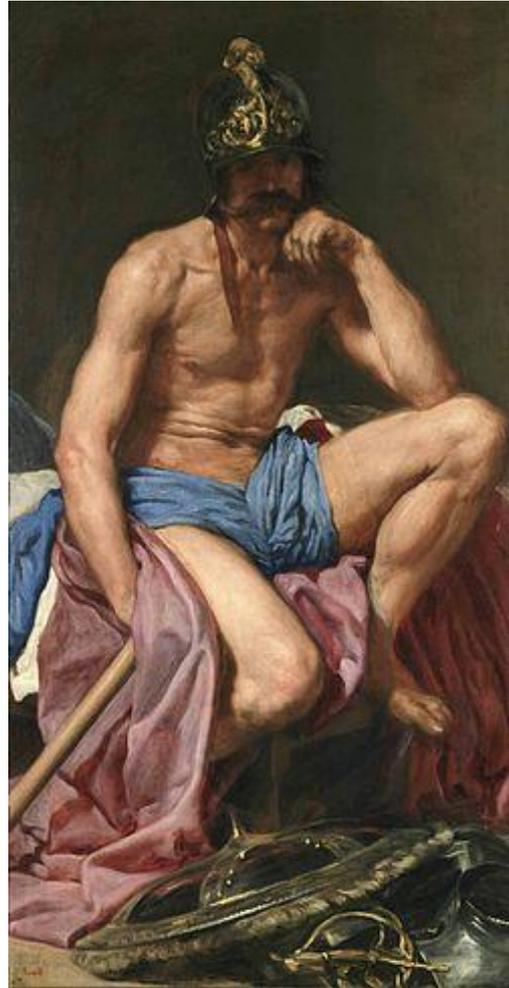


Figura 6. El dios Marte de Diego Velázquez (1640).

⁷ A diferencia del autor citado, otros autores apuntan que en la época imperial el año empezaba con el mes de marzo.

Como símbolos de Marte pueden destacarse la lanza, el pájaro picamaderos y el lobo. Así, según la leyenda acerca de la fundación de Roma, el padre de los conocidos gemelos Rómulo y Remo fue Marte, quién los protegió brindándoles una loba que los amamantase y cuidase.

Señala Kerry Usher que “los romanos creían que aquel divino interés, para ellos manifiesto desde sus mismos orígenes, les aseguraba el buen éxito en la guerra y la conquista; por ello atribuyeron siempre a Marte las incontables victorias de los ejércitos de Roma. El emperador Augusto le confirió incluso un nuevo título: Marte el Vengador”.

VENUS (VENUS)

Venus era la diosa del amor. La Juventud era la mensajera de la diosa y las Gracias sus servidoras, quienes cubrieron su cuerpo de ricas vestimentas al salir de las olas. Es representada de forma individual, emergiendo de las ondas en un carro tirado por palomas. A veces, se la presenta montada sobre un macho cabrío o un toro.

Como se recoge en el *Diccionario de la Mitología Mundial* (EDAF, 1984:25), “según Hesíodo, fue hija de Urano, a quien su mismo hijo, Saturno, mutiló, arrojando al mar sus órganos genitales, los cuales produjeron una espuma blanca que flotó sobre las aguas, de la cual nació la diosa en toda su belleza y esplendor”.



Figura 7. El nacimiento de Venus de Alexandre Canabel (1863).

Todos los dioses y diosas eran víctimas de su poder amoroso, a excepción de Minerva, Diana y Vesta. Júpiter la casó con su hijo Vulcano, un dios cojo y de aspecto desagradable, lo que incitó a Venus a tener muchos amantes, entre lo que se pueden encontrar al propio Júpiter, quién cedió en numerosas ocasiones ante su belleza.

Sin embargo, su amante por excelencia era Marte, dios de la guerra. Al descubrir Vulcano este romance, construyó un enorme lazo de bronce que colocó, cuidadosamente, sobre el techo de la cama de la diosa. Al acostarse los amantes, Vulcano soltó el lazo

atrapándolos en la cama, y llamó a los demás dioses y diosas para reírse de los amantes que habían sido cazados desprevenidos.

Cuando se habla de los amores de Venus, es importante recalcar la importancia de la presencia de Adonis en su gran repertorio: el atractivo joven, pretendido tanto por Venus como por la esposa Plutón, Proserpina. Sin embargo, para sorpresa de Proserpina, Adonis escogió a Venus como amante, lo que enfureció a la diosa y le hizo correr hasta Marte, quién seguía locamente enamorado de la diosa del amor, para hablarle del romance. Los celos lo llenaron de ira, por lo que envió un jabalí para matar a Adonis, quien, como afirman Philip y Wilkinson (2007:44), “acabó en los infiernos, para alegría de Proserpina”.

Sin embargo, la diosa del amor no estaba dispuesta a perder a su amante, por lo que pidió ayuda a Júpiter para que le diese una segunda oportunidad y así, pudiese volver a la Tierra. Así, el soberano de las alturas decidió ser imparcial en el asunto, y permitió que Adonis repartiese los años permaneciendo con Venus seis meses en la Tierra y en el infierno con Proserpina otros seis meses.

No obstante, Venus tuvo muchos más amantes. Con Mercurio tuvo a su hijo Hermafrodito, caracterizado por tener atributos físicos pertenecientes a ambos sexos.

En definitiva, la diosa del amor y de la belleza, como destacan los autores citados anteriormente, “ocupó un lugar eminente en la mitología romana, y los primeros emperadores, los Julios, y el propio Julio César, pretendieron ser descendientes suyos por la vía de Eneas, hijo mortal de Venus” (2007:44). Incluso se le otorgó el título de *Venus Genetrix*, es decir, Venus Madre del Pueblo Romano. Postulan Philip y Wilkinson que “bajo esta advocación tuvo un templo en el Foro (construido en el año 46 a.C.), y anualmente se celebraban juegos en su honor”. Al ser la diosa del amor, a menudo se la invocaba para facilitar el camino a los amantes y brindar felicidad a quienes gozasen de su favor.

APOLO (APOLLO)

Apolo era el hijo de Júpiter y de Latona, dios de la luz, la poesía, la música, la profecía y la medicina. Era la personificación del Sol y el enemigo de los crímenes y de la oscuridad. Solía ser representado con una figura majestuosa, en un carro tirado por caballos o con una lira.

Como se plantea en el *Diccionario de la Mitología Mundial* (EDAF, 1984:48), “según la leyenda nació en la isla de Delos, estando presente todos los dioses, a excepción de Juno, celosa por su nacimiento. Transcurrida su niñez, que fue breve, se puso en marcha armado de arco y flechas”. Con ellas, hería hasta la muerte a los hombres, pero también era capaz de librarlos de las pestes y de otras enfermedades.

La primera hazaña importante de Apolo fue el mítico combate con la Pitón, un “monstruo engendrado por el barro procedente del diluvio de Deucalión (EDAF, 1984:48). El dios consiguió vencerla a flechazos, y recubrió con la propia piel de la serpiente el trípode de la pitonisa, la sacerdotisa que enunciaba sus oráculos. De acuerdo con Wilkinson y Philip (2007:48), “la pitón llevaba años devastando las tierras y los pueblos de Delfos, por lo que sus habitantes construyeron un templo a Apolo para agradecerse y conmemorar su victoria sobre la serpiente”.

Durante su juventud, Apolo amó a muchas mujeres, entre las que pueden ser destacadas la ninfa Dafne, Calíope y Casandra. Esta última, en la mitología griega, según postula Smith (2007:621), fue la más bella entre las hijas de Priamo y Hecuba.

Wilkinson y Philip revelan que Apolo era propietario de un ganado al que cuidaba cada día con la mayor de sus atenciones. Sin embargo, un día Apolo sedujo a la joven



Figura 8. Apolo y Dafne de Gian Lorenzo Bernini (1625)

Hymenaeus, por lo que el ganado quedó desprotegido y sin vigilancia. Así, el dios Mercurio, hermanastro de Apolo, robó el ganado llevándose a una cueva de Pilos.

Para la desgracia del dios del comercio, Apolo había sido dotado con el don de la profecía, por lo que rápidamente averiguó en qué lugar se encontraba su ganado. Cuando ambos se encontraron, el joven Mercurio le enseñó a su hermanastro un instrumento de cuerda que había construido sirviéndose de la concha de una tortuga y los intestinos de un animal. Para desgracia de Apolo, Mercurio tocó el instrumento hechizando con la sutil música que

salía del mismo al dios de la música y la poesía, por lo que el joven Mercurio cambió el ganado por el instrumento, conocido actualmente como lira.

Los autores anteriormente nombrados, sostienen que Apolo era un arquero diestro. Según cuentan, un día quiso ridiculizar a Cupido, el dios del amor, quién planeó una seria venganza. “En su carcaj llevaba dos tipos de flechas: unas con punta de oro que hacían que su objetivo se enamorara perdidamente, y otras con punta de plomo que hacían que la víctima rechazara cualquier gesto romántico” (2007:48). Cupido apuntó con la flecha de oro a Apolo y provocó que se enamorase de la ninfa Dafne, a quién lanzó la flecha de la punta de plomo, evitando que el amor por el dios Apolo surgiese.

Como consecuencia, Apolo persiguió incansablemente a la ninfa por las montañas, quién huyó de él y rogó a Júpiter que la cambiase de apariencias para así poder evitar a Apolo. Así, el padre de los dioses la transformó en un laurel. “Febo⁸ consagró el laurel por amor hacia Dafne, y desde entonces siempre llevó una corona de laureles en la cabeza” (2007:48).

No obstante, Usher enfatiza que Apolo no fue una gran influencia para los romanos hasta la época de Augusto. “Parece ser que Febo se le apareció a Augusto durante una batalla y le dijo que saldría victorioso en ella; inmediatamente levantó el emperador templos a Febo, dios de la paz y de la civilización (y también dios del buen éxito) en el nuevo orden social que Augusto esforzadamente procuraba crear” (1984:24).

⁸ A Apolo se le da el apodo de “Febo”.

DIANA (DIANA)

Diana era la hija de Júpiter y de Latona, y hermana de Apolo. Era considerada diosa de la caza, el ejercicio y la actividad ágil. A menudo se la representaba vistiendo una túnica corta, el cabello largo y suelto, armada de un arco y respaldada por una jauría de perros cazadores.



Figura 9. Diana cazadora de Rubens (1620).

Virgen e inaccesible al amor, Diana no tenía ninguna piedad con aquel que la pretendiese. Transformó en un ciervo a Acteón, quién la espiaba mientras se bañaba, y asesinó a Orión cuando intentó poseerla.

Como se recoge en el *Diccionario de la Mitología Mundial*, “junto con Febo, exterminaron a los hijos de Níobe, por haber ésta pretendido ser más fecunda que Latona” (EDAF, 1984:58).

MERCURIO (MERCURIUS)

Mercurio era hijo de Júpiter y de Maya, considerado dios del comercio, protector de los caminos, y guía del viajero, de los ladrones y de cuantos se dedicaban a las artes liberales.

Desde pequeño, Mercurio resultó ser un dios lleno de nervios y vitalidad. Recién nacido, puso una zancadilla a Cupido provocando la caída de este y aprovechando la oportunidad para robarle el carcaj. También robó el tridente a Diana, la espada a Marte, el ceñidor a Venus e incluso el cetro a su propio padre, a quién también intentó hurtar el rayo, aunque se quemó y no fue posible.

Al ser tan problemático, fue arrojado del mundo de los dioses, y tuvo que dedicarse al pastoreo en Tesalia. Sin embargo, su afán por el hurto no cesó con el castigo de ser desterrado. Allí, robó a Apolo el rebaño que cuidaba del rey Admeto.

Apolo dio a Mercurio una varilla que era capaz de reconciliar a los enemigos, la cual interpuso entre dos serpientes que se batían en una desenfrenada lucha, para comprobar su efecto. Según Kerry Usher (1984:13), ambas “se enroscaron alrededor, formando el caduceo, principal atributo del dios. Júpiter lo perdonó y lo llamó al Olimpo, donde le hizo su consejero, intérprete y enviado, convirtiéndose en un fiel ejecutor de los encargos del padre de los dioses”.



Figura 10. Mercurio descendiendo del cielo de Giovanni Batista.

BACO (BACCHUS)

Baco era hijo de Júpiter y de la princesa mortal Semele, considerado dios del vino, del teatro y de la danza, inspirador del delirio y el éxtasis. Wilkinson y Philip manifiestan que “se le presentaba como un joven imberbe, fuerte, coronado de pámpanos, con una copa en la mano y vestido con una piel de tigre” (2007:55).



Figura 11. Baco de Caravaggio (1595).

Según se recoge en el *Diccionario de la Mitología Mundial* (EDAF, 1984:105), “celosa Juno de Semele por haber tenido relaciones con Júpiter, hizo que se le presentara el dios en todo su poder. A su vista murió Semele fulminada por el rayo, y Baco nació prematuramente”.

Júpiter, preocupado por su hijo, lo encerró en su propio muslo, del que nació posteriormente. Juno, presa de los celos por la aventura de Júpiter con Semele, invocó a los titanes para que fuesen en busca de Baco y lo despedazaran.

Sin embargo, existen dos teorías sobre lo que sucedió. Según el *Diccionario de la Mitología Mundial* (EDAF, 1984:105), “cuando los gigantes escalaron el cielo, Baco luchó contra ellos valientemente, tomando la forma de un león”. No obstante, Wilkinson y Philip postulan que los titanes despedazaron al niño, “pero una de las titánides, que era la abuela del niño, se apiadó de él y lo recompuso” (2007:55).

Una vez alcanzada la adolescencia, Baco emprendió la conquista de varios países como por ejemplo la India con un viejo sátiro, Silenus, un hombre sabio pero dado a la bebida. Allí, se hizo con un exótico y fiel grupo de seguidores en los que se distinguían tanto hombres como mujeres, estas conocidas como “ménades”⁹. “Allá a donde viajaban, Baco y sus amigos se dedicaban a enseñar a la gente la forma en que podía fabricar vino y por consiguiente a disfrutarlo entre orgías y bailes en los que los participantes, con motivo del exceso de consumo, entraban en éxtasis” (2007:55).

Wilkinson y Philip destacan que, aunque no se derramase ninguna gota de sangre, debido a que los fieles seguidores de Baco “se sometían de buen grado al dios que les enseñanza a cultivar la vid y les daba leyes buenas y justas” (2007:55).

Una vez de regreso, el grupo de Baco provocó numerosos problemas causados por sus rituales, en los que no faltaba el alcohol y los excesos.

PLUTÓN (PLUTO)

Plutón era hijo de Saturno y de Ops. Al igual que sus hermanos, Júpiter y Neptuno, este dios se libró de la muerte que Saturno daba a sus hijos. Dios de los muertos y señor del inframundo. Según el *Diccionario de la Mitología Mundial*, solía representarse sobre un carro tirado por caballos negros, con una corona de ébano y una vara con la que guiaba a los muertos hasta los infiernos.

Plutón infundía una repugnancia y un temor indescriptible, ya que el hecho de reinar sobre los muertos lo marcó para siempre. Este hecho le imposibilitaba encontrar a

⁹ Las ménades eran famosas por sus rituales secretos en los que entraban en un éxtasis de extremo frenesí y bailaban de forma desbocada.

una diosa que quisiese contraer matrimonio con él. Así, Plutón aprovechó cuando Proserpina iba a por agua para raptarla. Sin embargo, Hércules le venció “cuando éste descendió a los infiernos a buscar a Teseo, que había bajado allí en busca de Proserpina” (EDAF,1984:148). Aun así, Plutón contrajo matrimonio con la diosa.

Plutón visitaba en algunas ocasiones la tierra, lo que provocaba los celos de Proserpina ante la lujuria que demostraba sentir el dios por numerosas ninfas. De esta forma, cuando Plutón persiguió a las ninfas Mente y Leuce, Proserpina las transformó en una planta de menta y un álamo respectivamente.

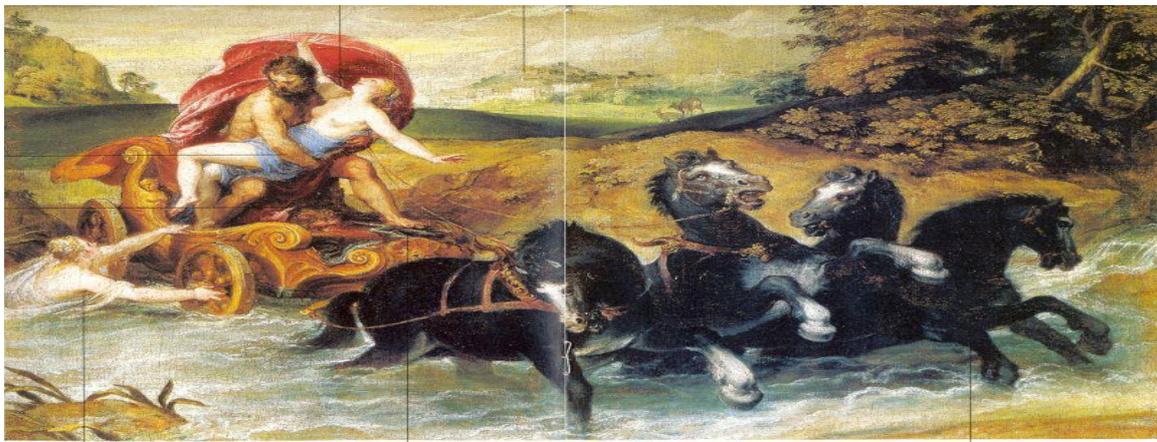


Figura 12. Pintura de Plutón con su carro tirado por cuatro caballos negros.

El reino de Plutón era conocido por llevar a dos oscuras regiones, conocidas como el Tártaro y el Érebo. Las almas eran enviadas allí para poder ser castigadas. Como expresan Wilkinson y Philip (2007:56): “se decía que el Tártaro estaba tan por debajo de la tierra como la tierra lo estaba del cielo, y los dioses lo empleaban para deshacerse de sus enemigos”.

El *Diccionario de la Mitología Mundial* agrega que Plutón era considerado la divinidad más cruel y feroz, y era mirado con desconfianza por demás dioses. Aunque fuese todopoderoso en el infierno, Júpiter ejercía poder sobre él. Así, “se le invocaba tocando la tierra con las dos manos, y se le sacrificaban cabras y ovejas negras. Los siracusanos le inmolaban todos los años toros negros cerca de la fuente donde robó a Proserpina” (EDAF, 1984:148).

4.4. RELACIÓN ENTRE LOS DIOS

Para la comodidad del lector, a continuación, se presenta un cuadro descriptivo o árbol genealógico con los orígenes, relaciones y descendencia de las divinidades romanas:

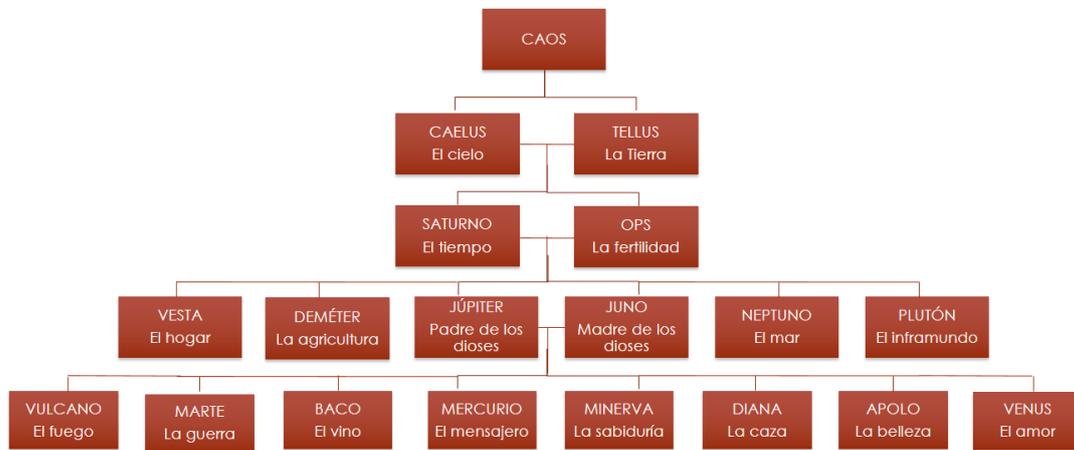


Figura 13. Árbol genealógico de los dioses y diosas romanas.

Caos fue el creador de Caelus y Tellus. Ambos, fueron los progenitores de Saturno y Ops, los cuales engendraron a Vesta, Ceres, Neptuno, Plutón, Júpiter y Juno. De estos dos últimos nacieron Vulcano, Marte, Baco, Mercurio, Minerva, Diana, Apolo y Venus.

4.5. LA MITOLOGÍA ROMANA Y LAS ARTES PLÁSTICAS

Del siglo XVI en adelante, como defiende René Martín (1992:479) “la mitología antigua se convierte en un fondo cultural ampliamente compartido por la élite intelectual”. Como consecuencia, la mitología se enlaza continuamente con numerosos elementos de la vida cotidiana.

Martín revela que la mayoría de los palacios de la época solían estar adornados con llamativas representaciones de diosas como Diana o Venus purificándose por medio del agua o simplemente acicalándose.

Además, el autor francés apunta a que allá por el siglo XVII, las fiestas quedaron reducidas a comedores repletos de figuras de Baco y Ceres, dejando atrás aquellos festines caracterizados por ser celebrados en cualquier sala con mesas improvisadas y sin atender a ningún cuidado del mobiliario.

Por otro lado, a juicio del autor anteriormente mencionado, “la mitología sirvió fundamentalmente como pretexto al arte” (1992:479). Dioses caracterizados por sus poderosos aspectos, guerreros de cuerpo atlético y diosas desnudas suponían un

magnífico pretexto para que los artistas de esa época esbozasen y plasmasen los atributos más característicos de estas divinidades con sus pinceles.

Posteriormente, durante el siglo XVIII, los pintores volvieron a hacer uso de la mitología. René Martín agrega que, en el siglo XX, las fuentes de inspiración fueron distintas. No obstante, mayoritariamente en la pintura alemana, “es posible encontrar en ocasiones algunos temas mitológicos, preferentemente aquellos que privilegian el sufrimiento, la angustia de vivir lo extraño y la muerte” (1992:479).

4.6. DÍAS DE LA SEMANA

A partir del siglo I d.C. los romanos adoptaron el sistema semanal de siete días, aunque de forma paulatina, porque en un principio las semanas eran de ocho días. Con el emperador Constantino la semana empezó a tener definitivamente siete (la palabra semana viene de septimana, siete días).

Los romanos observaron el cielo y detectaron que las estrellas variaban de posición a lo largo del año, pero no entre ellas. Sin embargo, había siete cuerpos celestes que si cambiaban de posición unos respecto a los otros: “los planetas (Marte, Mercurio, Júpiter, Venus y Saturno que eran los que entonces se podían observar a simple vista), la Luna y el Sol” (Peterson y Dunworth, 2004:193).

La ordenación de los nombres se llevó a cabo según una estimación de las distancias entre la Tierra y los distintos astros, poniendo en primer lugar la figura del Sol, después a la Luna y siguiendo con los planetas. Estos recibieron sus nombres en honor a los principales dioses romanos, asimilándolos con algunas de sus características como puede ser Júpiter, el mayor de los planetas con el dios principal, o la hermosura del brillo de Venus con la hermosura de la diosa de este nombre o Marte por su color rojo con el dios de la guerra y la sangre.

A continuación, se presenta una tabla donde se recoge los siete días de la semana en distintos idiomas y su origen (Coolman, 2014):

ESPAÑOL	ORIGEN	ORIGEN LATÍN	INGLÉS	ORIGEN	ALEMÁN	ORIGEN
Lunes	Luna	dies Lūnae	Monday	Moon	Montag	Mond
Martes	Marte	dies Martis	Tuesday	Tyr	Dienstag	Tyr
Miércoles	Mercurio	dies Mercuriī	Wednesday	Wodan	Mittwoch	Wodan
Jueves	Júpiter	dies Jovis	Thursday	Thor	Donnerstag	Donar
Viernes	Venus	dies Veneris	Friday	Freyja	Freitag	Freyja
Sábado	Saturno	dies Saturnī	Saturday	Saturn	Samstag	Sataere
Domingo	Día del Sol	dies Sōlis	Sunday	Sun	Sonntag	Suna

Figura 14. Tabla de los días de la semana en distintos idiomas y sus orígenes.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1. CONTEXTO DEL CENTRO

El colegio público en el que realicé las prácticas se encuentra ubicado en la localidad sevillana de Utrera, la cual cuenta con una población de 50.665 habitantes. Se trata del noveno municipio más extenso de la comunidad andaluza, catalogado como ciudad honorífica del flamenco. Posee un patrimonio monumental importante, y todo el centro histórico está declarado “Bien de interés Cultural” en calidad de Conjunto Histórico-Artístico desde 2002.

Las familias del alumnado del centro se dedican en su mayoría al sector servicios, destacando profesiones relacionadas con el comercio, la educación, la sanidad, el transporte y la comunicación. Por otra parte, es importante destacar el elevado número de parados que encontramos entre los padres y madres de los estudiantes que acuden al colegio. Así pues, es preciso hacer alusión al hecho de que el nivel sociocultural de las familias de los niños y niñas de este centro, es un nivel medio-alto.

Centrándonos en el colegio público, es importante mencionar que recibe su nombre en honor a Serafín Álvarez Quintero y su hermano Joaquín, poetas utreranos conocidos popularmente como los Hermanos Álvarez Quintero. Está situado en la barriada Cronista M. Molaes, donde podemos encontrar diferentes tiendas, bares,

restaurantes, mercados, casas y otros centros educativos de Enseñanza primaria y secundaria. Además, el centro linda con un colegio de Educación Infantil.

Se inauguró en 1969 y primitivamente constaba de dos bloques y un pabellón deportivo. Debido a su mal estado, en 2006 se iniciaron las obras de construcción de un nuevo edificio. Al tratarse de uno de los centros públicos de Primaria más grandes de la provincia de Sevilla, este consta de tres edificios: uno para Educación Infantil, otro para Educación Primaria y otro destinado a salón de usos múltiples y comedor.

En él trabajan medio centenar de personas, entre profesorado y personal de administración y servicios: 43 profesoras/es, 1 monitora, 1 educadora de disminuidos, 4 personas de cocina, 4 limpiadoras, 1 portero/vigilante, una psicóloga dos días a la semana y una persona de mantenimiento del Ayuntamiento un día a la semana.¹⁰

La mayoría de los niños y niñas del centro son de nacionalidad española, aunque debido a la diversidad y multiculturalidad existente hoy en día en muchos centros educativos, en el colegio dónde realicé mis prácticas, también se manifiesta esta realidad. Así, nos encontramos con alumnos y alumnas de diversos países entre los que están o han estado Perú, Bolivia, China, Ecuador, Estados Unidos, Marruecos y Rumanía.

5.2. ANÁLISIS DEL AULA

A la hora de analizar el aula donde se ha desarrollado la propuesta didáctica, es importante destacar la disposición de la misma, en la que las mesas están ordenadas de dos en dos para crear un clima más cálido y dinámico entre los estudiantes. Cada tres semanas, el alumnado rota para no permanecer siempre en el mismo sitio.

Contamos con 27 estudiantes en total, 15 niños y 12 niñas. Entre ellos, encontramos distintos sujetos a destacar:

- Niño de nacionalidad peruana con problemas graves de conducta, examinado por psicólogos.
- Niña con rasgos disléxicos, tratada una vez a la semana por el logopeda del centro.

¹⁰ Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41007746/helvia/sitio/>

- Niña repetidora.

Por lo general, los alumnos y alumnas muestran poco interés por el trabajo, esforzándose menos de lo que realmente podrían. Los pocos que ponen empeño en las tareas, suelen ser estudiantes que muestran interés, pero que pronto acaban desmotivándose y abandonan. Frecuentemente, presentan problemas de conducta, tratándose así de una clase bastante problemática.

Es importante destacar que al absentismo en esta clase solo suele darse por motivos médicos, los cuales quedan siempre justificados.

En la puerta de la clase, se puede observar una lista en la que, de forma ordenada, aparecen los nombres de cada alumno y alumna, asociados a una semana en concreto. Así, cada semana del curso dos estudiantes tendrán los papeles de encargados o encargadas de la semana, cuya función será encender el ordenador y el cañón al principio de las sesiones, así como apagarlo cuando llega la hora de dar por finalizada la sesión.

Por último, si hablamos sobre la relación del docente con el alumnado, podemos afirmar que se trata de una relación cálida, en la que, en todo momento, hay un feedback entre profesor y estudiante. Si alguna persona tiene un problema acude a hablar con el docente para pedir consejo, desempeñando este no solo el papel de profesor, sino también el de guía y apoyo. Sin embargo, la relación entre los alumnos y alumnas no es tan óptima, pudiéndose observar a menudo bastantes conflictos entre los mismos.

Respecto al mobiliario del aula en cuestión, se dispone de un escritorio y una silla para el docente, veinte siete mesas y sillas para el alumnado, una pizarra, una Smart Board, un aparato de aire acondicionado, dos radiadores, dos papeleras, un contenedor de papel, tres muebles para el almacenamiento del material, un tablón, un proyector y una mesa pequeña con un ordenador fijo.

A continuación, se muestra un plano del aula diseñado con el software de diseño AutoCAD:

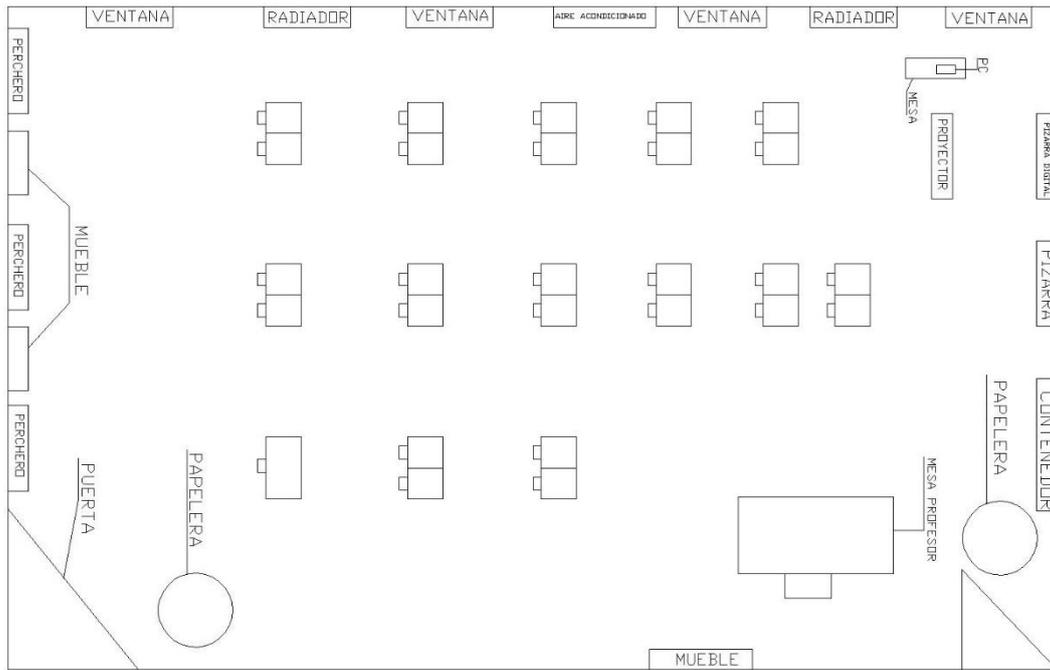


Figura 15. Plano del aula.

5.3 DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

El desarrollo de esta propuesta didáctica tuvo lugar durante mi periodo de prácticas en el curso 2015/2016. Durante el curso actual, al realizar la mención en Lengua Inglesa, no se me ha permitido intervenir en una sesión de una asignatura distinta a la de inglés. Por esta razón, he decidido desarrollar un marco teórico para la unidad didáctica que desarrollé por voluntad propia, durante el anterior curso, en un aula de cuarto de primaria.

En el manual de la asignatura de Ciencias Sociales, concretamente en el tema “Edad Antigua: Pueblos prerromanos” aparece un texto introductorio sobre la mitología. Con la autorización de mi tutor profesional, preparé una unidad didáctica para llevarla a cabo en la siguiente sesión. Para ello, hice uso de una presentación de PowerPoint en la que recogí, de forma sintetizada, los principales dioses y diosas romanos acompañados de una breve explicación sobre sus atributos y funciones. Además, me pareció curioso y útil mostrar a mis alumnos y alumnas el origen de los términos denominativos de los siete días de la semana en distintos idiomas, los cuales coinciden con el nombre de las principales divinidades.

En primer lugar, como toma de contacto, se cuestionó al alumnado sobre el término de “mitología”. Para mi sorpresa, un gran sector del grupo supo acercarse a una

definición parcialmente exacta de la misma, aludiendo a aspectos como la religión, los mitos o la cultura de un pueblo. Además, la mayoría de los estudiantes mencionaron a personajes como Hércules, Aquiles o Poseidón.

Tras la lluvia de ideas de los alumnos y alumnas, elaboramos una definición más correcta de “Mitología” entre todos sirviéndonos de las ideas previas. Dicha definición quedó recogida en el cuaderno de clase.

Haciendo uso de la Smart Board, procedí a la presentación de un PowerPoint que elaboré atendiendo a los aspectos anteriormente mencionados: dioses y diosas más importantes y el origen de los días de la semana.

El índice¹¹ de dicha presentación, contaba con unos hipervínculos que nos dirigían, de forma directa, a cualquier punto de los anteriormente mencionados. De esta forma, al contemplar el índice, se podía tener una clara idea de los aspectos que se iban a trabajar. Además, con el objetivo de agilizar y facilitar la presentación, también se colocaron hipervínculos que redirigían al índice en cada diapositiva de “solución de actividades”.

Los personajes a los que se hicieron referencia durante el desarrollo de la sesión fueron: Júpiter, Juno, Neptuno, Vulcano, Minerva, Marte, Venus, Apolo, Diana, Mercurio, Baco y Plutón.

Es importante resaltar el hecho de que, cada diapositiva de cada dios o diosa, se acompañaba con una imagen de los mismos (normalmente un fresco) con el fin de que los estudiantes pudiesen identificar a primera vista los atributos de los mismos, incluso las funciones de estos personajes.

Para hacer más amena la sesión, se presentaron los dioses y diosas en parejas para así poder intercalar actividades en las que se preguntaba al alumnado sobre los aspectos vistos con anterioridad sobre los mismos. Así, se dividió al gran grupo en dos subgrupos con el fin de conseguir un ambiente de participación activa y una mayor cooperación que si se hubiese trabajado de forma individual, evitando de esta manera que aquellos estudiantes tímidos o pocos participativos desconectarán durante la sesión e incitándolos a respetar por igual las opiniones de los demás compañeros y compañeras.

¹¹ Ver *figura 4* en el apartado “Anexos”.

Las actividades consistían en preguntas cortas, sopas de letras, crucigramas, imágenes para rodear la respuesta correcta, ordenar letras, relacionar términos y jeroglíficos sobre los atributos y las funciones de los personajes mitológicos.

Cada subgrupo contaba con un representante encargado de transmitir en voz alta la respuesta a la que habían llegado mediante consenso. Con esto, se pretendió evitar situaciones de conflicto y que todos hablaran en voz alta sin respetar el turno de palabra.

En primer lugar, se procedió a la presentación de los dioses Júpiter¹² y Juno¹³, padre y madre de todos los dioses. De esta forma, se dio paso a las siguientes actividades¹⁴:

1. ¿Cuál es la función de Júpiter?
2. ¿Qué símbolos representan a Juno?
3. ¿Cuál es el nombre griego de Júpiter?
4. ¿Y el de Juno?
5. Ayuda a Júpiter y a Juno a resolver la sopa de letras.

Después, se presentaron a Neptuno¹⁵ y Vulcano¹⁶. La actividad¹⁷ que se propuso fue la siguiente:

1. Ayuda a Vulcano con el crucigrama.

Tras la presentación teórica sobre Minerva¹⁸ y Marte¹⁹, se plantearon varias cuestiones²⁰:

1. Rodea los atributos de Marte y Minerva.
2. En la guerra... ¿qué diferenciaban a Minerva y Marte?

Posteriormente, se expusieron a la diosa Venus²¹ y al dios Apolo²². Entre las actividades²³ se podían encontrar:

1. Ordena las siguientes letras para descubrir el nombre griego de Venus y de Apolo.

¹² Ver *Figura 5* en el apartado “Anexos”.

¹³ Ver *Figura 6* en el apartado “Anexos”.

¹⁴ Ver *Figuras 7, 8 y 9* en el apartado “Anexos”.

¹⁵ Ver *figura 10* en el apartado “Anexos”.

¹⁶ Ver *figura 11* en el apartado “Anexos”.

¹⁷ Ver *figuras 12 y 13* en el apartado “Anexos”.

¹⁸ Ver *figura 14* en el apartado “Anexos”.

¹⁹ Ver *figura 15* en el apartado “Anexos”.

²⁰ Ver *figuras 16 y 17* en el apartado “Anexos”.

²¹ Ver *figura 18* en el apartado “Anexos”.

²² Ver *figura 19* en el apartado “Anexos”.

²³ Ver *figuras 20, 21, 22 y 23* en el apartado “Anexos”.

2. Enlaza mi nombre y el de Apolo con nuestros atributos y funciones.²⁴

Más tarde se presentaron a Diana²⁵ y Mercurio²⁶. Para comprobar si el alumnado había estado atento se les planteó un jeroglífico y dos preguntas²⁷:

1. Diana te está apuntando con su flecha, resuelve el jeroglífico para que no te dispare y hazlo dirigiéndote a ella por su nombre griego.

2. ¿A qué dios se refiere este jeroglífico?
3. ¿Podrías recordarle a este dios cuales eran los atributos de Diana?

Una vez explicadas las diapositivas de Baco²⁸ y Plutón²⁹, se pusieron en práctica dos cuestiones y una sopa de letras³⁰:

1. ¿Cuáles son los nombres de estos dioses romanos?
2. ¿Y en griego? Explica en qué te has basado para saberlo.
3. ¿Podrías encontrar las siguientes palabras antes que Baco y Plutón?

Una vez tratados todos los dioses y diosas de la mitología romana, se procedió a la presentación de una tabla³¹ sobre el origen de los días de la semana en distintos idiomas: castellano, inglés y alemán. Esto resultó de gran interés para el alumnado, ya que fueron capaces de relacionar las raíces de ciertos términos con su origen. En el caso del castellano, se vio oportuno incluir una columna extra con su origen en latín.

Para concluir la sesión, se llevó a cabo una evaluación final³² de los conocimientos del alumnado sobre la temática tratada mostrándoles una imagen en la que se podían distinguir los distintos dioses y diosas tratados a lo largo de la sesión. Uno a uno, se fue señalando cada personaje mitológico con el objetivo de que los alumnos y alumnas se reunieran en sus respectivos subgrupos y discutiesen entre ellos el nombre de los mismos. Cada representante debía decir en voz alta la conclusión a la que había llegado su propio grupo.

²⁴ En esta pregunta, Venus actúa como emisora del mensaje.

²⁵ Ver *figura 23* en el apartado “Anexos”.

²⁶ Ver *figura 24* en el apartado “Anexos”.

²⁷ Ver *figuras 25, 26, 27, 28 y 29* en el apartado “Anexos”.

²⁸ Ver *figura 30* en el apartado “Anexos”.

²⁹ Ver *figura 31* en el apartado “Anexos”.

³⁰ Ver *figuras 32, 33, 34* en el apartado “Anexos”.

³¹ Ver *figura 35* en el apartado “Anexos”.

³² Ver *figura 36* en el apartado “Anexos”.

Con el fin de motivar a los alumnos y alumnas y mantenerlos activos durante toda la sesión, se les prometió una recompensa cuando concluyese la misma, tanto para el ganador como para el subcampeón.

6. CONCLUSIONES

La falta de conocimiento acerca de las representaciones mitológicas supone a menudo una notable carencia de cultura general a la hora de valorar el arte en sí.

De esta forma, durante mis prácticas como docente, decidí revisar el temario de la etapa de primaria para comprobar si esta temática aparecía en alguna unidad del manual. Para mi sorpresa, en el manual de Ciencias Sociales de cuarto curso, concretamente en la última página del tema “La prehistoria y los pueblos prerromanos”, pude encontrar un apartado titulado “amplía” en el que se recogía un párrafo sobre la mitología romana acompañado de ilustraciones de los dioses y diosas más ilustres.

Como consecuencia, tomé la decisión de realizar una investigación bibliográfica sobre la mitología romana con el fin de no solo indagar en los mitos que se recogen en números libros sobre la temática, sino también para enriquecerme a mí misma y a mis alumnos culturalmente.

Tras esta investigación minuciosa, decidí llevar a cabo una propuesta didáctica en la que se recogieran tanto las divinidades romanas con sus respectivos equivalentes en griego, como las funciones y atributos que los caracterizaban. Para ello, elaboré distintas actividades dinámicas diseñadas con el objetivo de llevarse a cabo en grupos para así poder extrapolar un contenido que podría llegar a ser denso y abstracto, de una forma más amena y cercana a la vida real del alumnado, es decir, mediante el juego.

Una vez llevada a cabo la intervención, para mi asombro, pude comprobar por mí misma como la cuestión que me planteaba desde el momento inicial (¿es la mitología un tema adecuado para tratar durante la etapa de primaria?) se respondía por sí misma. En efecto, el alumnado respondió de una forma muy positiva a la intervención mostrando un alto grado de interés por el contenido.

Todos los estudiantes conocían o habían oído hablar, al menos, sobre tres dioses y diosas de los que les presenté en clase. La influencia de Disney, concretamente de la película infantil de animación y comedia musical “Hércules”, propició que automáticamente la mayoría de alumnos y alumnas gritaran eufóricos y levantaran

inquietos sus manos para responder cuestiones sobre los personajes con los que habían crecido.

Sin embargo, al mostrar pinturas y esculturas sobre las divinidades, pude comprobar la falta de madurez del alumnado ante la observación de dichas obras. Para ellos, presenciar la desnudez de la diosa Minerva supuso una ocasión y una oportunidad para reír e intercambiar miradas de complicidad entre ellos. No obstante, aproveché esta situación para explicar que, a menudo, se representaban a los dioses y diosas sin ropa con el objetivo de representar la divinidad y, de esta forma, poder distinguirlos de los hombres y mujeres terrenales.

Posteriormente, para mi sorpresa, cuando comencé a hablar sobre el dios romano Marte y una pintura del mismo apareció en las transparencias en las que me estaba apoyando, dos alumnos comenzaron a reírse y a compartir ideas en voz baja. Fue entonces cuando un gran sector de la clase se volvió hacia estos y les recordaron que el hecho de estar desnudo no convertía la situación en graciosa. Es más, sorprendentemente, les recordaron que minutos antes yo acababa de explicar que representaba la divinidad.

Sin duda, esto me propició una mayor confianza en mí misma ya que, pese a ser un grupo algo conflictivo, había conseguido enseñarles algo. Es más, semanas más tarde, durante la corrección semanal de los cuadernos de la que yo me encargaba durante los recreos, pude ver distintos dibujos realizados por los alumnos y alumnas de cuarto en sus respectivos cuadernos sobre distintos dioses. Para mi curiosidad, los habían dibujado teniendo en cuenta los atributos que caracterizaban a los mismos. Tal vez hubiesen encontrado nuevos héroes y heroínas a los que admirar en una clase del colegio.

Por esta razón, pienso que la mitología romana es un contenido que debe trabajarse en los colegios, ya que, en mi caso, he podido comprobar que los estudiantes muestran un alto grado de interés por el contenido que conocen, y más si está relacionado con la vida real de los mismos, en este caso, el tiempo libre empleado en ver películas o leer libros. De esta forma, enriquecer al alumnado culturalmente es más fácil y divertido, y cuando visiten un museo, podrán distinguir a muchos de los personajes mitológicos vistos en clase y los sucesos imposibles que los caracterizaban, lo que fomentará el amor al arte por parte de los mismos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía:

- (1984). *Diccionario de la mitología mundial*. Madrid: EDAF.
- Gómez, P. y Miralles, C. (2016). *La mitología griega*. Barcelona: UOC.
- Leeming, D. (1998). *Mythology: The Voyage of the Hero*. New York: Oxford University Press.
- Martin, R. (1992). *Dictionnaire culturel de la mythologie gréco-romaine*. París: Nathan.
- Peterson, A. y Dunworth, J. (2004). *Mythology in our Midst: A Guide to Cultural References*. London: Greenwood.
- Rose, H.J. (1973). *Mitología Griega*. Barcelona: Labor.
- Smith, W. (2007). *A dictionary of Greek and Roman biography and mythology*. New York: I. B. Tauris.
- Usher, K. (1984). *Emperadores, dioses y héroes de la mitología romana*. Madrid: Anaya.
- Wilkinson, P. y Philip, N. (2007). *Eyewitness Companion: Mythology*. London: DK.

Webgrafía:

- Agamador y Tiresias. (2001). Cultura clásica. Recuperado el 18 de febrero de 2017 de http://www.culturaclasica.com/cultura/principales_dioses.htm
- Colegio Público Serafín y Joaquín Álvarez Quintero. (2015). *Junta de Andalucía*. Recuperado el 11 de marzo de 2017 de <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41007746/helvia/sitio/>
- Coolman, R. (2014). Keeping Time: Origins of the Days of the week. *Live Science*. Recuperado el 9 de Marzo de <http://www.livescience.com/45432-days-of-the-week.html>
- Ridao, M. (1993). *Metodología activa-participativa*. Recuperado el 26 de noviembre de 2017 de <https://es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-Activa-Participativa#scribd>
- Wasson, D.L. (2013). Roman Religion. *Ancient History Encyclopedia*. Recuperado el 12 de abril de 2017 de http://www.ancient.eu/Roman_Religion/

8. ANEXOS

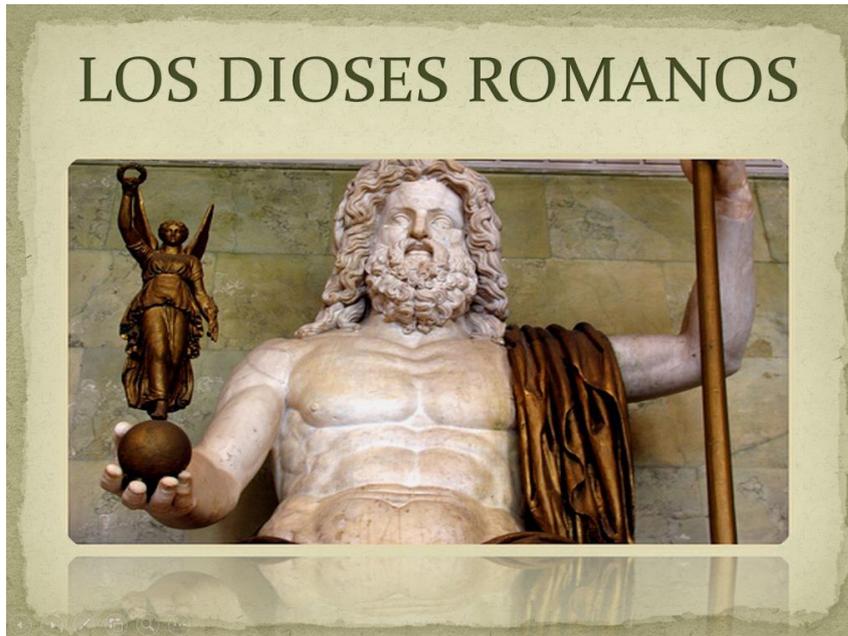


Figura 16. Portada de la presentación.

ÍNDICE		
1.	Júpiter	3,5,6,7
2.	Juno	4,5,6,7
3.	Neptuno	8,10,11
4.	Vulcano	9,10,11
5.	Minerva	12,14,15
6.	Marte	13,14,15
7.	Venus	16,18,19,20,21
8.	Apolo	17,18,19,20,21
9.	Diana	22,24,25,26,27
10.	Mercurio	23,24,25,26,27
11.	Baco	28,30,31,32
12.	Plutón	29,30,31,32
	Días de la semana	33
	Evaluación final	34

Figura 17. Índice de la presentación.

JÚPITER

Nombre Griego: Zeus

Función: Padre de dioses y de los hombres, soberano de las alturas, el que administra la Justicia, lanza el rayo y amontona las nubes

Atributos: Águila, rayo y cetro



Figura 18. Diapositiva sobre Júpiter.

JUNO

Nombre Griego: Hera

Función: Reina de los dioses, protectora del matrimonio y de la familia

Atributos: Pavo real y corona



Figura 19. Diapositiva sobre Juno.



Figura 20. Diapositiva con actividades.

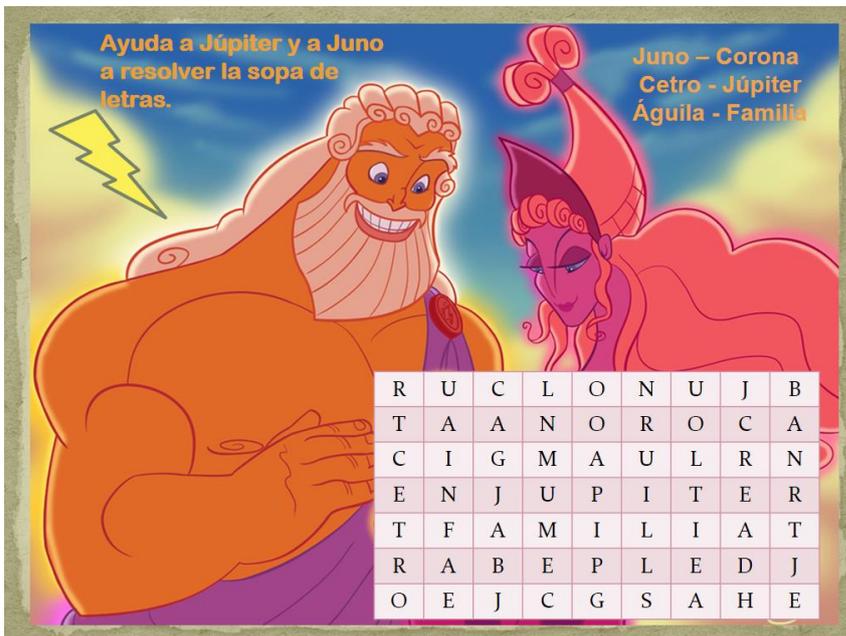


Figura 21. Diapositiva con actividades.



Figura 22. Diapositiva con la solución de la actividad.



Figura 23. Diapositiva sobre Neptuno.

VULCANO

Nombre Griego: Hefesto

Función: Dios de los volcanes, de los incendios y de la herrería

Atributos: Yunque y martillo



Figura 24. Diapositiva sobre Vulcano.

Ayuda a Vulcano con el crucigrama.



VERTICALES:

1. Nombre griego de Vulcano
2. Vulcano es el dios de los...
3. Atributo de Neptuno...

HORIZONALES:

4. Nombre griego de Neptuno
5. Neptuno es el dios del...

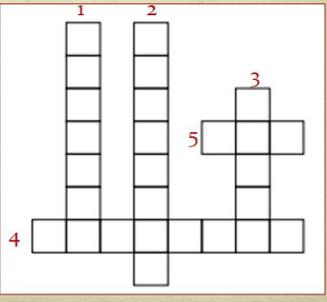


Figura 25. Diapositiva con actividad.



NEPTUNO

MARE

¡BUEN TRABAJO!

INDICE

Figura 26. Diapositiva con solución a la actividad.

MINERVA

Nombre Griego: Atenea

Función: Diosa de la inteligencia y de la guerra justa, protectora de las instituciones políticas, de las ciencias y de las artes, patrona de los artesanos

Atributos: Casco, escudo, lanza, olivo y búho



Figura 27. Diapositiva sobre Minerva.

MARTE

Nombre Griego: Ares

Función: Dios de la guerra destructiva y de la lucha

Atributos: Espada, escudo y casco



Figura 28. Diapositiva sobre Marte.

Rodea los atributos de Marte y Minerva. ¡No te preocupes si no aparecen todos!

En la guerra... ¿qué diferenciaban a Minerva y a Marte?



Figura 29. Diapositiva con actividades.



Figura 30. Diapositiva con las soluciones a las actividades.

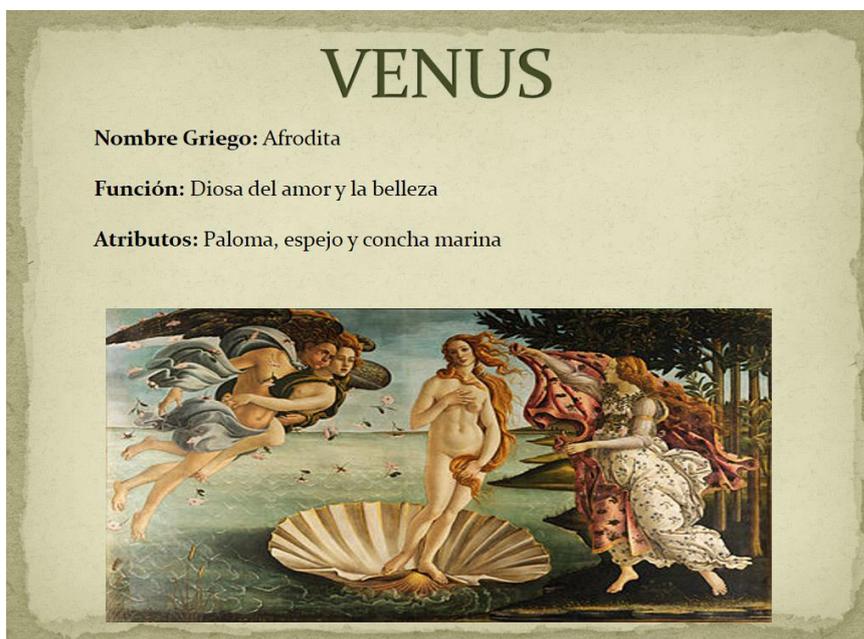


Figura 31. Diapositiva sobre Venus.

APOLO

Nombre Griego: Apolo

Función: Dios de la luz, de la poesía, de la música, de la profecía y de la medicina

Atributos: Lira, arco y flecha



Figura 32. Diapositiva sobre Apolo.

Ordena las letras para descubrir el nombre griego de Venus y el de Apolo:

O - P - A - O - L O - A - T - I - F - R - A - D



Figura 33. Diapositiva con actividad.



Figura 34. Diapositiva con la solución a la actividad.



Figura 35. Diapositiva con actividad.



Figura 36. Diapositiva con la solución a la actividad.



Figura 137. Diapositiva sobre Diana.

MERCURIO

Nombre Griego: Hermes

Función: Dios del comercio, protector de los caminos y guía del viajero

Atributos: Pegaso, caucedo, sandalias aladas y bolso



Figura 38. Diapositiva sobre Mercurio.



Diana te está apuntando con su flecha, resuelve el jeroglífico para que no te dispare y hazlo dirigiéndote a ella por su nombre griego.



Figura 39. Diapositiva con actividad.



Figura 40. Diapositiva con solución a la actividad y actividad.



Figura 41. Diapositiva con solución a la actividad y actividad.



Figura 42. Diapositiva con solución a la actividad.



Figura 43. Diapositiva sobre Baco.

PLUTÓN

Nombre Griego: Hades

Función: Dios de los muertos, señor del Inframundo

Atributos: Corona de ébano, trono de ébano y carro con cuatro caballos negros.



Figura 44. Diapositiva sobre Plutón.

**¿Cuáles son los nombres de estos dioses romanos?
¿Y en griego?
Explica en qué te has basado para saberlo.**



Figura 45. Diapositiva con actividad.

H A D E S

Z	V	A	S	C	I	A	U	E	E
Y	V	Z	F	A	N	R	E	O	X
F	V	N	A	B	F	H	D	F	T
Q	D	A	P	A	R	O	X	X	A
O	T	D	H	L	A	S	L	H	S
N	C	A	R	L	M	R	U	B	I
I	Ñ	H	Ñ	O	U	I	L	Q	S
V	Ñ	L	Ñ	S	N	T	P	W	I
F	W	I	Y	I	D	F	I	P	T
Z	C	C	I	Q	O	J	G	L	N
T	G	O	I	S	I	N	O	I	D
Y	G	G	V	G	Y	D	N	W	F
T	S	I	Q	S	Ñ	B	B	N	Ñ
E	N	J	H	A	D	E	S	R	S
A	T	C	X	Y	P	J	G	D	F

B A C O

¿Podrías encontrar las siguientes palabras antes que Baco y Plutón?

**CABALLOS DANZA
DIONISIO
EXTASIS HADES
INFRAMUNDO
TIRSO VINO**

Figura 46. Diapositiva con actividad.

H A D E S

Z	V	A	S	C	I	A	U	E	E
Y	V	Z	F	A	N	R	E	O	X
F	V	N	A	B	F	H	D	F	T
Q	D	A	P	A	R	O	X	X	A
O	T	D	H	L	A	S	L	H	S
N	C	A	R	L	M	R	U	B	I
I	Ñ	H	Ñ	O	U	I	L	Q	S
V	Ñ	L	Ñ	S	N	T	P	W	I
F	W	I	Y	I	D	F	I	P	T
Z	C	C	I	Q	O	J	G	L	N
T	G	O	I	S	I	N	O	I	D
Y	G	G	V	G	Y	D	N	W	F
T	S	I	Q	S	Ñ	B	B	N	Ñ
E	N	J	H	A	D	E	S	R	S
A	T	C	X	Y	P	J	G	D	F

B A C O

**¡Has ganado!
¡Plutón no te
llevará
al Inframundo!**

ÍNDICE

Figura 47. Diapositiva con solución a la actividad.

DÍAS DE LA SEMANA

ESPAÑOL	ORIGEN	ORIGEN LATÍN	INGLÉS	ORIGEN	ALEMÁN	ORIGEN
Lunes	Luna	dies Lūnae	Monday	Moon	Montag	Mond
Martes	Marte	dies Martis	Tuesday	Tyr	Dienstag	Tyr
Miércoles	Mercurio	dies Mercurii	Wednesday	Wodan	Mittwoch	Wodan
Jueves	Júpiter	dies Jovis	Thursday	Thor	Donnerstag	Donar
Viernes	Venus	dies Veneris	Friday	Freyja	Freitag	Freyja
Sábado	Saturno	dies Saturni	Saturday	Saturn	Samstag	Sataere
Domingo	Día del Sol	dies Sōlis	Sunday	Sun	Sonntag	Suna

Figura 48. Tabla con los días de la semana en distintos idiomas y sus orígenes.



Figura 49. Diapositiva tomada como referencia para la evaluación final.



Figura 50. Diapositiva tomada como referencia para la evaluación final.