

CULTURA CLÁSICA Y MEDIOS AUDIOVISUALES

Fernando Lillo Redonet
IES San Tomé de Freixeiro (Vigo)
ferlillore@yahoo.es

Nota: Este trabajo está basado en mi artículo titulado “Los recursos audiovisuales en la enseñanza de la Cultura Clásica, el Latín y el Griego”, *Revista de investigación en educación* 1, 2003, pp. 209-234, Facultad de Ciencias de la Educación de Pontevedra. Lo que aquí presentamos es una remodelación, ampliación y puesta al día de lo que entonces publicamos dada la constante aparición y desaparición de este tipo de recursos. Cada uno de los apartados que incluyo daría para infinidad de páginas por lo que el lector puede echar el falta recursos que considere importantes o de utilidad. En este sentido agradecería cualquier tipo de sugerencia para mejorar esta información incompleta que pretende ser útil a todos e invitar al uso de este tipo recursos. Algunas páginas web pueden haber caducado desde la redacción de estas líneas.

0. A modo de introducción

Me ha parecido útil realizar una serie de consideraciones didácticas sobre la Cultura Clásica y los medios audiovisuales. Bastantes de mis apreciaciones tienen como punto de partida y de apoyo mi experiencia en el aula, mientras que otras muchas han sido tomadas de los estudios o experiencias de otros investigadores y docentes tanto españoles como extranjeros.

La presentación de los estudios y del material docente existente para cada campo que abordamos viene precedida de unas breves consideraciones generales sobre la presencia de la Cultura Clásica en el medio que se tiene en consideración.

Ante la imposibilidad de abarcar toda la producción audiovisual existente no pretendo ser exhaustivo en la recopilación de materiales y me he guiado muchas veces por mi práctica docente o por la de colegas que me han manifestado el éxito de otras propuestas. Debo aclarar también que en este trabajo he incluido bajo la etiqueta “audiovisual” también juegos y comics. He tomado esta decisión para ofrecer un estudio

más amplio y porque en otros trabajos similares se han estos aspectos (cf. Mariño Sánchez-Elvira, R. M^a, 1992).

1. Cultura Clásica y cine de ficción

1.1. Aspectos generales

Las películas "de romanos" son un medio muy popular con el que muchos tienen su primer contacto con el Mundo Clásico. Al no pretender una exactitud histórica y estar sometidas a las características del género es conveniente que su uso se haga con cuidado acompañando el visionado de adecuadas guías de estudio. Básicamente pueden utilizarse de dos modos: bien realizando una selección de imágenes sobre diversos temas culturales (foro, termas, esclavitud, espectáculos, juegos atléticos...), bien centrándose en una sola película y estudiándola a fondo. De ambos tipos de uso he dado cumplidas muestras en mis libros *El cine de romanos y su aplicación didáctica* (Lillo Redonet, F., 1994) y *El cine de tema griego y su aplicación didáctica* (Lillo Redonet, F., 1997a) acompañando el comentario de la película con ejercicios basados en textos de autores clásicos. Existen cada vez más experiencias prácticas de profesores en este campo que pueden ser útiles para aplicarlas o inspirar otras nuevas. Por ejemplo se han propuesto actividades sobre *Furia de Titanes* (De Bock Cano, L., 1989), *Espartaco* y *Golfus de Roma* (Medina Rincón, E., 1993), *Las Troyanas* (Valverde García, A., 2000) y *Electra* (Valverde García, A., 2001). Un buen ejemplo de integración de este tipo de cine en la programación lo ofrece el libro de texto *Cultura Clásica II* de Edelvives (Alcalde-Diosdado Gómez, A., 2000).

Recientemente he editado varias guías didácticas sobre *Gladiator* (junto con Leonor de Bock), *Troya*, *La Odisea*, *Alejandro Magno* y *El león de Esparta* disponibles en la Librería Áurea (www.libreriaaurea.com). También en www.culturaclasica.com puede encontrarse *on-line* una guía de *Golfus de Roma*.

El interés que despierta el cine "de romanos" (y también el cine histórico en general) provoca interesantes ciclos de conferencias como el realizado en la Universidad de Alicante donde se disertó, entre otras, sobre *La caída del imperio romano*, *Espartaco*, *Cleopatra* y *Quo Vadis?* (Uroz, J. (ed.), 1999).

Para quienes deseen crear sus propios materiales contamos con dos obras de referencia en español en las que se puede encontrar todo tipo de información y buenas

fotografías: *El peplum. La Antigüedad en el cine* (De España, R., 1998) y *Peplum. El mundo antiguo en el cine* (Solomon, J., 2002). En Internet el libro V del portal *Aula de Latín* (<http://antalya.uab.es/pcano/aulatin/>) está dedicado al cine de romanos con información abundante y rigurosa de la mano de Pedro Luis Cano, uno de los mayores expertos de nuestro país en el tema. Una amplia información bibliográfica puede encontrarse en una puesta al día realizada por mí hace algunos años (Lillo Redonet, F., 1997b).

Las posibles dificultades para el uso de este recurso didáctico son la larga duración de las películas y los problemas para conseguir algunos títulos menos famosos, pero no por ello menos útiles. El primer problema puede resolverse optando por utilizar este recurso como trabajo en casa, individual o en grupo. Hoy en día los vídeos (también comienzan los lectores de DVD) están presentes en la mayoría de los hogares y la cinta puede prestarse o alquilarse. En esta modalidad cada película debe ir acompañada de una guía didáctica que facilite su visión y posterior estudio. El verla en casa posibilita que se pase las veces que sean necesarias para dar con el detalle pedido en la guía. En cuanto a la búsqueda de las películas, aunque ahora van saliendo las más famosas en DVD, se hace necesaria y recomendable la creación de videotecas en los Centros de Recursos del profesorado donde puedan compartirse las películas que sólo hayan sido pasadas por televisión alguna vez hace tiempo. Cada profesor contribuiría con las suyas a que todos pudieran usar títulos que no están en el mercado como *El león de Esparta* o la utilísima serie *Anno Domini*.

2. Cultura Clásica y Vídeo-DVD documental

El principal problema del vídeo documental como instrumento didáctico es que las mayoría de los vídeos sobre el Mundo Clásico no han sido pensados para su uso en el aula, sino para su exhibición en televisión. Por ello la duración de los mismos, en torno a la hora, provoca que tengan que usarse en varias sesiones. Además, con frecuencia se prima la vistosidad frente al análisis de problemas. No obstante contamos con algunos ejemplos muy aprovechables como *De Troya a la isla del viento* (video Terra-X) que trata la época micénica, *Alejandro Magno* (Discovery Channel) o la serie de Planeta-DeAgostini *Los grandes descubrimientos de la arqueología* con algunos títulos que incluyen imágenes en 3D.

De mayor utilidad resultan los vídeos creados expresamente para su uso didáctico como los excelentes *Aproximación a la Grecia Arcaica* (UNED) (Olimpia, Esparta) y *Aproximación a la Grecia Clásica* (UNED) (Acrópolis, vida pública, religión, teatro). Con referencia a Hispania conviene destacar *Tarraco* (Producciones interactivas, 1996) que nos introduce por medio de la realidad virtual en los edificios más emblemáticos de esta ciudad romana.

No quisiera terminar esta sucinta nota que, como se ve, recoge sólo las producciones que estimo más útiles y que he puesto en práctica en el aula, sin mencionar un vídeo hablado en lengua latina muy útil para un primer curso de Latín. Se trata de *Julia in urbe Pompeiis* (Channel Four Corporation, 1998). Partiendo de la famosa pintura pompeyana del panadero y su mujer (a la que se llama Julia), se hace que esta última cobre vida y se convierta en la guía del vídeo llevándonos a Pompeya en el mismo día de la erupción. Paseamos por una calle de Pompeya con personas reales y luego nos introducimos en la vivienda de Julia y su marido pudiendo contemplar sus partes. Vemos cómo ellos posan para el retratista y con la excusa de incluir a su perro en el retrato se inicia un recorrido por los mosaicos más famosos de Pompeya (*Cave canem*, mosaico de Alejandro Magno...). Luego comienza la erupción y la destrucción de la ciudad con la muerte de los protagonistas. Finalmente se relata brevemente cómo fue descubierta de nuevo por los arqueólogos y lo que encontraron en ella (entre otras cosas el retrato de los esposos y el mosaico del perro). La reconstrucción histórica hace que podamos aprovechar el vídeo para estudiar aspectos de la casa romana, de los mosaicos o de los instrumentos de escritura, entre otros temas. El vídeo ofrece el mismo programa en tres versiones: la primera está hablada en un latín similar al de los métodos Cambridge y Oxford y tiene también subtítulos en latín que se corresponden con lo hablado, la segunda se presenta hablada en latín sin subtítulos y la tercera es la versión en inglés con esporádicos subtítulos en latín. Cada versión dura unos veinte minutos lo que las hace muy apropiadas para su uso en el aula.

3. Cultura Clásica e imagen fija (diapositivas)

El uso de las diapositivas para el conocimiento de la Cultura Clásica tiene una serie de ventajas enumeradas por A. R. Navarrete (Navarrete Orcera, A. R., 2000a, pp. 35-36):

a) Técnicamente es más fácil de manejar que otros medios, y tiene un valor propedéutico para acceder al mundo audiovisual.

b) La calidad de la imagen es superior a la del vídeo y de la televisión: de 10 a 20 millones de puntos frente a 520.000.

c) La magia de la luz en un ambiente oscuro (efecto de focalización) y el gran tamaño de las imágenes generan en el alumno un mayor interés por los contenidos que se transmiten, ya que de esta forma son más fáciles y agradables de captar.

d) Frente al vídeo, por ejemplo, el profesor mantiene una actitud más activa, pues le permite incidir, mediante el puntero luminoso o de otro tipo, en aquellos detalles que quiera enfatizar y asignar a cada imagen un ritmo variable. Esto suscitaría en el alumno preguntas y facilitaría la deseable comunicación entre profesor y alumno.

e) Además de estas ventajas técnicas, psicológicas y pedagógicas, a la imagen se le ha demostrado otra: su facilidad para ser memorizada, frente a la información verbal.

En España contamos cada vez con más materiales que incluyen un comentario sobre las diapositivas que sirve de inestimable apoyo al profesor. La librería Aurea amplía constantemente sus fondos con temas como *La mitología en los Palacios Españoles; Sociedad y Cultura en el Mundo Clásico, La guerra de Troya, La mitología clásica en el arte: los dioses y La mitología clásica en el arte: los héroes*. Se trata de materiales muy útiles que pueden dar lugar a diversas aplicaciones didácticas como la propuesta por A. R. Navarrete titulada *Crónicas mitológicas* (Navarrete Orcera, A. R., 2000b).

Para un exhaustivo catálogo de diapositivas extranjeras y españolas puede verse el trabajo de A. R. Navarrete "La cultura clásica a través de imágenes" (Navarrete Orcera, A. R, 2000a).

4. Cultura Clásica e Internet

Los recursos que el docente de las lenguas y cultura clásicas puede encontrar en la red son cada vez más numerosos y resulta una tarea imposible enumerarlos todos. Estos recursos cambian constantemente de dirección electrónica y se renuevan casi a diario con lo que los datos que proporciono están, en su mayor parte, condenados a quedar muy pronto obsoletos. No obstante hay algunas direcciones que se mantienen con mayor facilidad que otras. Ante esta situación he optado por incluir direcciones de portales y recopilaciones de recursos que introducen una gran variedad de temas para que el docente interesado navegue a su gusto, añadiendo también algunos recursos particularmente útiles para la práctica docente en el aula. En relación con estos recursos

el profesor deberá investigar qué páginas son de su interés distinguiendo cuáles puede utilizar para elaborar materiales de aula y cuáles considera que deben ser consultadas por el alumnado. La mayor dificultad es que muchas de ellas están en inglés, aunque la presencia del castellano es cada vez más numerosa. Como fuente para el profesor Internet proporciona una gran cantidad de textos griegos y latinos que antes eran de difícil acceso para los que ejercían su docencia en lugares alejados de centros de investigación o de buenas bibliotecas. También es una herramienta utilísima a la hora de encontrar imágenes sobre cualquier aspecto del Mundo Clásico para ilustrar el texto o tema que se esté explicando. En este sentido es asombroso poder contar con abundantes imágenes de los mitos clásicos en cuestión de segundos. Además es una fuente muy útil para encontrar libros de didáctica de las lenguas clásicas o materiales audiovisuales en venta. En el último caso existe la página *On Line Survey of Audio-Visual Resources for classics* (<http://www.drjclassics.com/>) que informa sobre los materiales de Estados Unidos o la versión en pdf del catálogo de materiales de la American Classical League (<http://www.aclassics.org/Resources/>).

Para las diversas aplicaciones de Internet al Mundo Clásico contamos con las recientes aportaciones de Cristóbal Macías “Las clásicas y la enseñanza virtual: algunas experiencias” (<http://antalya.uab.es/pcano/aulatin/metodos/macias.pdf>) y de Sebastià Giralt “Noves estratègies de seducció: estudis clàssics i Internet a secundària” (http://antalya.uab.es/pcano/aulatin/metodos/giralt_internet.pdf) en la revista electrónica *Methodos*.

Uno de los mejores portales en castellano es, sin duda, *Recursos en Internet para filólogos clásicos e indoeuropeistas* mantenido por Francisco Cortés Gabaudán del Departamento de Filología Clásica e Indoeuropeo de la Universidad de Salamanca (<http://clasicas.usal.es/Recursos.html>). Incluye apartados como: Buscadores, páginas de recursos y temáticas, Búsqueda bibliográfica, Bibliotecas y libros, Textos y diccionarios, Revistas, Escribir Griego y Latín, Departamentos, Asociaciones, Listas de correo y afines, Novedades, Anuncios y una completa sección de Didáctica con multitud de enlaces (<http://clasicas.usal.es/didactica.htm>).

Otra página de recursos es la mantenida por Cristóbal Macías Villalobos en la Universidad de Málaga *Recursos del mundo clásico en Internet* (<http://www.anmal.uma.es/anmal/recursos0.htm#INDICE>).

Existe también una página de recursos en catalán bastante completa titulada *Recursos Telematics de Clàssics* (<http://www.xtec.es/~jclua12/>) y una *Guía selectiva de recursos didácticos en Internet para la enseñanza del Latín* (<http://nti.educa.rcanaria.es/clasicas-lp2/Recursos/LatinRecursos2.htm>) a cargo de José M^a Martín Sánchez .

En el ámbito universitario tenemos el portal *Aula de Latín* (<http://antalya.uab.es/pcano/aulatin/>) de la Universidad Autònoma de Barcelona que contiene un novedoso libro de latín, un apartado sobre cine de romanos, antologías de textos y ejercicios de gramática además de alojar la *revista Methodos. Revista electrónica de Didáctica del Latín*. En la Universidad de Almería está la página de *Recursos para latinistas* (<http://www.ual.es/Universidad/Depar/Filesla/latin/recursos.htm>).

En el nivel de Enseñanza Secundaria proliferan numerosas páginas de los departamentos de Latín, Griego y Cultura Clásica de centros españoles con abundantes recursos elaborados por estos departamentos que incluyen textos, gramáticas, juegos, trabajos de alumnos, enlaces... (<http://www.santiagoapostol.net/latin/anilloclasicas.htm>). Se trata, por lo general, de iniciativas de un solo centro, aunque también existe la colaboración de varios para dar lugar a páginas conjuntas como *Culturaclasica.net* (<http://www.culturaclasica.net/>). Esta última es una página didáctica desarrollada por varios institutos de Valencia y Castellón abarcando distintos temas de Cultura Clásica como mitología, mitología y astronomía, una ciudad romana (Tarragona), la cocina romana, ludoteca con juegos mitológicos, fundamentos léxicos, aforismos latinos, étimos, lengua latina, Pompeya, etc. Todo ello presentado con imágenes, ejercicios de cara al alumno y a un trabajo interactivo.

Para la inclusión de noticias sobre el Mundo Clásico en los tablones de las aulas o para encontrar multitud de ejercicios de cultura y gramática contamos con el popular portal *CulturaClásica.com* (www.culturaclasica.com), de los más visitados y de referencia obligada actualmente para la cultura clásica en español. Si se desea incluir las noticias actuales en latín puede acudir a *Nuntii Latini* (<http://www.yleradio1.fi/nuntii/>) o Radio Bremen (<http://www.radiobremen.de/nachrichten/latein/>).

Para proponer recorridos virtuales al alumnado contamos en castellano con las propuestas de Cristóbal Macías Villalobos sobre *Visita virtual a la Antigua Roma* (<http://www.anmal.uma.es/anmal/Roma.htm>), *Tour virtual por la Grecia Clásica*

(http://www.anmal.uma.es/anmal/Grecia_clasica.htm), *Alejandro Magno: mito y realidad en la red* (http://www.anmal.uma.es/anmal/alejandro_magno.htm) e *Internet y la mitología* (<http://www.anmal.uma.es/anmal/INTERNETYLAMITOLOGIA.htm>).

5. Cultura Clásica y cómic

El cómic es un útil recurso tanto para la enseñanza de las lenguas clásicas que cuentan con revistas y publicaciones en latín y griego como para adentrarse en los aspectos culturales del Mundo Clásico. Consciente de ello realicé una revisión de este tipo de trabajos en el año 1995 (Lillo Redonet, F., 1995) de la que estas líneas son una ampliación añadiendo nuevos comics muy significativos y conservando los que con la experiencia de estos años me han parecido más útiles. Debo advertir que como el resto de los materiales audiovisuales los comics se descatalogan pronto y mi consejo es adquirirlos en cuanto se encuentran.

Es frecuente encontrar en los manuales de Cultura Clásica propuestas de actividades en las que se invita al alumnado a realizar comics de diseño propio sobre los más variados aspectos. Además, los libros de texto incluyen también este recurso y buena muestra de ello son las viñetas de los métodos de latín de Cambridge, Oxford y el libro de *Latín 1º Bachillerato* de McGraw-Hill (Sanchis Llacer, J y Sancho Cremades, P., 1996). En griego encontramos el recurso a las viñetas en el método de Oxford y en el cómic *Πρὸς τὰς Ἀθήνας* (Barcelona, PPU, 1986) que recoge las tres primeras lecciones del método *Reading Greek*. En Cultura Clásica el gran referente son los dos libros de Edelvives *Cultura Clásica I y II* cuyo autor es A. Alcalde-Diosdado Gómez (Alcalde-Diosdado Gómez, A., 1999 y 2000) en los que los conocimientos se exponen en la amena forma de cómic.

5.1. El cómic en Latín y Griego

En latín existen dos revistas juveniles que contienen viñetas y reportajes de actualidad escritas en la lengua del Lacio. Se trata de *Aduléscens* (nivel inicial) y *Iúvenis* (segundo nivel) ambas con el subtítulo *Commentariolus nubeculátus latine scriptus* publicadas por Eli desde 1983 y distribuidas en España por Editorial Stanley. El problema para su uso didáctico es que se necesita por lo general al menos un año de

aprendizaje de lengua latina para poder usarlas. Similar problema plantean los abundantes comics en lengua latina. En este sentido contamos con varios comics que respetan el texto original de autores latinos convirtiéndolo en imágenes con muy pocas alteraciones. *Caesaris commentarii belli Gallici: Bellum Helveticum* (Graf von Rothenburg, K. H. y Schmid W., 1994) convierte el texto del libro I de la *Guerra de las Galias*; P. Ovidius Naso. *Metamorphoses* (Graf von Rothenburg, K. H. y Frei, M., 1997) pone en imágenes una selección de las *Metarmofosis* de Ovidio y *Dido et Aeneas* de M. Van Tilburg recrea el libro IV de la *Eneida* (Van Tilburg, M., 1980). Otros comics traducen historietas consagradas como pueden ser las conocidas aventuras de Astérix en latín (*Asterix Gallus, Falx aurea, Asterix apud Gothos, Asterix et Cleopatra, Certamen principum...*), los tebeos de Tintín (*De Tintini et Miluli facinoribus, De insula nigra y De Sigaris Pharaonis*) o los títulos de Disney (*Donaldus Anas et actiones F; Michaël Musculus et lapis sapientiae; Michaël Musculus et regina Africae; Scrúgulus et radius contra procellam; Scrúgulus in re vere mirabili*).

En griego clásico también hay algunos ejemplos como el ya citado que recrea las tres primeras lecciones del *Reading Greek* y los comics de PPU que reproducen selecciones del texto de diálogos de Platón: *Critón y Fedón y Protágoras, Apología* (Navarro Galán, E. y Manzanares Sabater, E., 1987 y 1988). Una curiosa experiencia es la publicación en griego clásico de la traducción realizada por unos alumnos de Griego franceses de uno de los títulos de la popular serie Alix: *Ὁ Ἀθηναῖος παῖς* (El muchacho griego) (Martin, J., 1988).

5.2. El cómic ambientado en el Mundo Clásico

La popularidad de los comics de la serie *Astérix* ha rebasado los límites de su país de origen para convertirse en un fenómeno mundial que provoca que muchos hayan tenido su primer (y a veces único) contacto con la Antigüedad a través de ellos (Martin, P. M., 1985 y 1989). En nuestro país los comics de Astérix han servido como complemento didáctico para la explicación de la arqueología del paisaje (Ruiz Zapatero, G., 1991), pero sobre todo para enseñar los elementos culturales de la Antigüedad, así como los lingüísticos a través de las sentencias latinas del pirata "filósofo". En este sentido existen dos guías didácticas tituladas *¡Están locos estos romanos! I y II* (García Sanz, O., 2002) que ofrecen un completo material de trabajo sobre cuatro tebeos de Astérix (*Astérix legionario, Obélix y compañía, Astérix gladiador y Los laureles del*

César). Para los profesores más inquietos que deseen confeccionar sus propias guías didácticas sobre estos u otros números de la colección existe el completísimo libro *Astérix y la historia real* (Van Royen, R y Van der Vegt, S., 1999) que da rigurosa cuenta de todos los elementos culturales relacionados con la Antigüedad que aparecen en los comics de Astérix.

Dentro de los comics ambientados en el Mundo Clásico de reciente producción destaca por su calidad técnica y su cuidado histórico en lo general el titulado *300* (Miller, F. y Varley, L., 2000). La historia de *300*, basada fundamentalmente en *Las Termópilas* de William Golding y la *Historia* de Heródoto, narra los acontecimientos sucedidos en la batalla de las Termópilas entre espartanos y persas. Fue ganadora en el año 99 de los prestigiosos premios Harvey (a la mejor serie y al mejor color), y Eisner (mejor serie limitada, mejor autor completo y mejor color). El héroe Leónidas representa la libertad y Jerjes, el rey persa, la tiranía. Miller transmite perfectamente el espíritu espartano y persa, y controla sus personajes con la soltura digna de un gran creador literario. Las imágenes son impactantes resaltando el carácter épico y grandioso del combate entre persas y espartanos. El profesor haría bien en confeccionar una buena guía de lectura que puede enriquecer con textos de autores clásicos sobre Esparta (Herodoto y Plutarco) ya que el cómic es muy apropiado (y atractivo) para el estudio de las peculiaridades espartanas y las Guerras Médicas en su conjunto. Sobre el mismo tema y con una excelente calidad en blanco y negro, versa el episodio de *Mort Cinder* dedicado a la batalla de las Termópilas (Breccia, A. y Oesterherld, H., 2002).

En el mundo romano *Espartaco, el hombre de Tracia* es una singular apuesta de J. M^a Nieto (Nieto González J. M^a, 1995) en el que se narra la historia de Espartaco intentando respetar las fuentes clásicas que nos la han transmitido. Con imágenes que pretenden reconstruir el ejército romano y las costumbres del siglo I. a. C. tiene la particularidad de incluir al final actividades didácticas a cargo de F. Lillo que también asesoró al autor sobre la época y los hechos de la guerra de Espartaco.

6. Cultura Clásica y juegos

6.1. Juegos de estrategia y de aventura gráfica

Son muy habituales los juegos de mesa de estrategia militar o de construcción de civilizaciones ambientados en el mundo clásico (Valzania, S., 1991). Juegos similares a

estos se encuentran en versión informática para PC. Estos juegos informáticos salen al mercado constantemente y algunos se agotan con rapidez. Aquí sólo señalaré los más recientes, teniendo siempre en cuenta que lo mejor es contactar con las tiendas especializadas en juegos informáticos. Así contamos con los clásicos juegos de construcción de imperios que suelen tener algún escenario de la Antigüedad como *Civilization* o *Age of Empires*, que tiene también una reciente versión mitológica titulada *Age of Mythology* (Microsoft, 2002). También relacionado con la mitología está *Señor del Olimpo: Zeus*. Un juego de construcción de imperios específicamente romano es *Caesar III*. De estrategia militar, a menudo combinados con la creación de imperios, existen recientes creaciones como *Praetorians* (Pyro Studios, 2003), *Legions* (Paradox entertainment, 2002) e *Imperium. La guerra de las Galias* (Haemimont Games, 2002). En el apartado de juegos por ordenador figuran también los llamados de aventura gráfica entre los que destacan dos de tema romano: *Pompeya. La leyenda del Vesubio* (Cryo interactive, 2000) y *Roma. El testamento de César* (Montparnasse Multimedia, 2001). Contamos además con un juego para PlayStation 2 titulado Ben-Hur que recrea carreras de cuadrigas en diversos escenarios. Todos estos juegos, con ser entretenidos, crear adicción entre los aficionados y un cierto gusto por las civilizaciones antiguas, no son demasiado apropiados para su uso didáctico.

Sin embargo, el ya citado *Pompeya. La leyenda del Vesubio* merece que nos detengamos en él dada su utilidad didáctica. Se trata de un juego de aventura gráfica en el que el explorador Adrian Blake debe encontrar a su prometida Sophia antes de que la ciudad sucumba bajo la erupción del volcán. La reconstrucción en 3D de Pompeya es de una calidad excelente y ha sido supervisada por el *Ministero per i beni e le attività culturali, soprintendenza archeologica di Pompei*. El juego requiere la superación de distintas pruebas cuya solución puede verse en algunas páginas de internet como *Pompei: The Legend of Vesuvius, a walk-through by Doug Millsap* <http://www.the-spoiler.com/ACTION/Cryo/pompei.1/Pompeiwt.htm> en la que también se ofrece un plano esquemático de los lugares que se visitan durante el juego completo. Lo interesante del juego desde el punto de vista didáctico es que existe la posibilidad de una visita libre de Pompeya en 3D ("modo visita") que permite internarse a nuestro antojo en algunos de los principales lugares y edificios de Pompeya. En esta visita uno puede circular libremente por los lugares a los que el programa permite el acceso que son los siguientes: foro, termas del foro, templo de Apolo, edificio de Eumaquia, calle de la abundancia, foro triangular, gran teatro, templo de Isis, casa del citarista, taberna

de Lucius Vetutius Placidus, panadería de Sotericus, casa de Octavius Quartio, gran palestra y anfiteatro. Para no perderse, pulsando la barra espaciadora se puede acceder a un mapa de la ciudad donde se nos indica nuestra situación y los lugares a los que se puede ir. Al principio el explorador se siente perdido, como en cualquier visita a una ciudad desconocida, pero poco a poco se va situando. En esta visita libre se echa de menos a la gente, ya que no aparece ningún personaje, cosa que sí sucede durante el desarrollo del juego. Además se ofrece como ayuda una enciclopedia a la que se puede acceder de modo independiente o bien durante la visita libre o en el transcurso del juego a través del amuleto mágico. Consta de 120 fichas informativas con palabras clave interactivas e ilustraciones o fotografías. Si se efectúa la consulta de la enciclopedia durante la visita libre o el juego, la información aparece casi siempre vinculada al lugar en el que se está. Esto proporciona una adecuada orientación en la exploración libre de Pompeya que puede ser completada con la información que el profesor estime oportuna. Las posibilidades didácticas de este "modo visita" son muy variadas: desde la simple muestra de una ciudad romana tipo y sus elementos principales con el atractivo de las imágenes en 3D (foro, calles, teatro, anfiteatro, termas, viviendas) hasta la propuesta de itinerarios a realizar por el alumnado, en grupo o de forma individual, para recabar información sobre determinados lugares de Pompeya. El profesor podrá también completar la información con otras fuentes o utilizar determinados aspectos, que la visita no resalta pero que pueden ser interesantes, como el buscar un cartel electoral en la calle de la abundancia y descifrar su contenido con la ayuda necesaria o investigar los elementos del larario de la taberna de Lucius Vetutius Placidus.

6.2. Juegos didácticos sobre aspectos culturales y lingüísticos del Mundo Clásico

Existen bastantes juegos creados especialmente para la enseñanza de los aspectos culturales y lingüísticos del Mundo Clásico contando con la ventaja de que en nuestro país se está viviendo en estos momentos un interés creciente por este tipo de recursos con la publicación de buenos y útiles materiales.

6.2.1. Juegos sobre el Mundo Clásico en su conjunto

El pionero en España fue el juego llamado *De Rómulo a Remo* (Lillo Redonet, F. y Nieto González, J. M^a., 1993). Se trata de un juego de mesa que toma como modelo el popular "juego de la oca"; pero en su tablero la ficha en vez de saltar de oca a oca, lo hace de Rómulo a Remo. Las casillas contienen ilustraciones de escritores (azul), filósofos (verde), políticos (rosa), personajes mitológicos (amarillo) y monumentos (marrón). Las correspondencias con las casillas del "juego de la oca" se han realizado con gran ingenio; así los dos puentes son aquí el acueducto de Segovia y el puente de Alcántara, y la casilla de la muerte se ha sustituido por las Parcas cortando el hilo de la vida. El juego tiene su aplicación didáctica en el hecho de que pueden hacerse preguntas sobre los personajes o monumentos de las casillas con lo que el alumnado adquiere un bagaje cultural importante.

El más reciente es *Labyrinthos*, creado por F. Lillo, M^a L. Ortiz, F.J. Udaondo y J. M^a Nieto (Lillo Redonet, F. y otros, 2003; www.edicioneseureka.com). Está inspirado en los juegos tipo *trivial* con un extraordinario y original diseño de tablero. Contiene cuatrocientas cincuenta tarjetas de preguntas y respuestas en torno a seis temas: Ciencia y Filosofía (azul), Historia de Grecia y Roma (rojo), Mitología y Religión (morado), Deportes y espectáculos (naranja), Literatura griega y latina (verde) y Arte (amarillo). Constituye un verdadero compendio de lo que todo el mundo debe saber sobre Cultura Clásica. El juego tiene dos recorridos entrelazados: el positivo y el negativo. Se empieza jugando por el positivo, pero puede caerse fácilmente en el negativo al fallar alguna cuestión básica. Unas útiles lechuzas actúan como comodines para facilitar el juego y existe también la posibilidad de jugar ayudados de un manual de Cultura Clásica cuando las preguntas son más difíciles.

6.2.2. Juegos sobre Mitología

Para el estudio de la mitología de un modo ameno, pero a la vez riguroso contamos con algunos juegos en español.

El juego de la Mitología Griega, creado por F. Lillo y publicado por Librería Áurea (www.libreriaaurea.com) (Lillo Redonet, F., 1999), tiene como inspiración el clásico sistema del "bingo" pero se han realizado interesantes adiciones para intensificar su contenido didáctico. Contiene un libro de instrucciones, 25 tableros para los jugadores, 50 fichas de datos, un tablero de comprobación y 300 fichas simples. El objetivo es el aprendizaje de los principales mitos de la Mitología Griega abarcando

dioses, héroes, criaturas, mujeres y zodiaco. El alumnado debe relacionar características de cada dios, héroe, criatura, mujer o signo zodiacal con el nombre correspondiente. De igual modo deberá conocer las historias de cada uno para poder ganar el juego. En el libro de instrucciones se relatan de forma sencilla todas las historias y, por ello, puede servir como pequeño manual básico de mitología. Su utilización es muy recomendable en Cultura Clásica y en Griego. Se puede jugar antes de conocer los mitos, pero también es posible usarlo como instrumento de repaso de conocimientos. El número de jugadores puede llegar a 25, tantos como tableros, por lo que sirve para que toda la clase juegue a la vez. De todos modos, los docentes pueden modificar las reglas que les parezcan oportunas y adaptarlas a las posibilidades de su alumnado.

Los *Juegos mitológicos*, creados por E. Martínez. P. Romero, M^a D. Pérez y M^a J. Romero y distribuidos por Videplay, son una original concepción que sirve para el aprendizaje de los dioses mitológicos y sus atributos y de los días de la semana en latín y en las lenguas romances y germánicas. Consiste en tres juegos magnéticos. En uno deben colocarse correctamente las imágenes que se refieren a cada día de la semana y debajo de ellos las diferentes maneras de nombrar los días en las distintas lenguas partiendo de su nombre latino. En otro debe unirse el nombre del amor y la transformación de Zeus con la imagen apropiada. En el tercero el objetivo es unir el nombre griego y latino de cada dios con su imagen y atributos. Incluye también un CD-ROM con información adicional sobre los mitos tratados y las obras pictóricas empleadas, además de la posibilidad de realizar algún juego en el ordenador. Más juegos en la ludoteca de CulturaClásica.net (http://www.culturaclasica.net/CD_Ludoteca/ludoteca.html)

El profesor Cristo Hernández ha propuesto en la revista *Capsa* un juego mitológico basado en el popular concurso "Quiero ser millonario" con el título de *Al Olimpo en quince preguntas* (Hernández Morales, C. F., 2001).

Los amantes del juego de rol cuentan con *ORACULO* de Joaquim Micó (JOC internacional, 1992) cuya utilidad didáctica no he experimentado personalmente.

En inglés existen algunos juegos con tema mitológico como *By Jove* (Aristoplay Ltd. 1990. P.O. Box 7529, Ann Arbor, Michigan 48107) que es un vistoso "monopoli" de limitada utilidad didáctica. También existe un juego de cartas que me parece más útil llamado *Greek myths and legends* (Illustrated by Daniela Viecelli. Aristoplay Ltd. 1990. P.O. Box 7529, Ann Arbor, Michigan 48107) que consiste en hacer distintos grupos de cuatro cartas que tengan en común pertenecer al mismo mito.

6.2.3. Juegos lingüísticos

Contamos ya con algunos juegos que ayudan a aprender las etimologías de origen grecolatino haciendo que el alumnado conozca las raíces griegas y latinas del español y las lenguas romances (y no romances).

Étimos, creado por M. González Suárez para Ediciones Eureka, es un juego de etimología y de iniciación al alfabeto y a dieciocho palabras del griego clásico y su influencia en nueve lenguas modernas, con un mínimo de cinco etimologías por palabra y lengua, que hacen un total superior a 900 etimologías que se ofrecen al profesor para fomentar la participación activa. El juego contiene dieciocho cartones de gran tamaño con palabras básicas del griego clásico acompañadas de dibujos que ayudan a deducir su significado. Los cartones tienen utilidades varias, entre ellas la de poder jugar con ellos como si de un bingo se tratara.

Eco y Narciso, creado por Margarida Capellà Soler (Capellà Soler, M., Ediciones Eureka, 2002), es un utilísimo juego de etimología con cuatrocientas preguntas y cuatrocientas respuestas sobre los siguientes tipos de léxico: léxico matemático, léxico experimental, léxico médico, léxico histórico-social, léxico ético-filosófico-religioso, léxico tecnológico, léxico lingüístico-literario-artístico, léxico mitológico, léxico antroponímico, léxico jurídico. Latinismos y expresiones latinas. A partir del conocimiento de los étimos griegos y latinos, los alumnos aprenden el léxico científico, técnico y humanístico de las diferentes materias que actualmente cursan y que en sus futuros estudios, carreras y oficios tanto necesitarán conocer y aplicar.

En el manual de instrucciones, que es una verdadera guía didáctica, se incluye un útil glosario con todos los étimos griegos y latinos que salen en el juego, además de un breve diccionario mitológico y una selección de latinismos y expresiones latinas.

En inglés existen juegos que también introducen las etimologías grecolatinas. Tienen el inconveniente de que son más difíciles de jugar con hispanohablantes, aunque a la vez constituyen un buen elemento para potenciar el estudio conjunto de las lenguas clásicas con el inglés.

Ludi at the Circus Maximus (Discere Ltd, 1989; disponible a través de The American Classical League) es un tablero que imita la pista de un circo romano en el que las casillas contienen prefijos latinos. Cuando los jugadores caen en ellas deben

decir palabras que contengan el prefijo correspondiente a la casilla en la que han caído. Para comprobar los resultados (y que el alumnado no se invente palabras) el juego contiene un vocabulario de referencia.

Rummy Roots (Eternal Hearts, 1992; disponible a través de The American Classical League) es un juego de cartas que enseña cuarenta y dos raíces griegas y latinas y sus significados en inglés. Contiene cuatro posibilidades de juego desde el mero conocimiento de las raíces y su equivalente en inglés hasta la posibilidad de combinar cartas para formar palabras.

De reciente aparición es *Veni, vidi, vici* (F. Lillo, 2005, www.libreriaaurea.com) Es un estuche con 100 cartas y guía didáctica. El juego consta de cinco grupos de veinte cartas cada uno sumando un total de cien cartas. Los cinco grupos están identificados por un color distinto y responden a los siguientes temas: Frases históricas (rojo), Filosofía y Religión (azul), Derecho y Economía (morado), Educación y Vida académica (naranja), Frases hechas en español de origen grecolatino (verde). En cada uno de los grupos las cartas están numeradas del 1 al 10 más una letra "a" o "b". En las cartas con la letra "a" aparece en mayúsculas la locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su traducción o significado. En ocasiones, aparece en cursiva a quién se atribuye la frase en cuestión. En las cartas con la letra "b" aparece en mayúsculas la traducción o significado de la locución, frase latina o frase hecha y debajo, entre corchetes, su equivalente en latín o en el caso de las frases hechas, la que corresponde en castellano.

El juego consiste en formar parejas de cartas "a" y "b", es decir, de las cartas de la locución, frase o frase hecha con las que contienen en mayúsculas su traducción o significado por el clásico procedimiento de pedir la carta que falta a alguno de los otros jugadores. La partida finaliza cuando uno de los jugadores se queda sin cartas. Entonces se contabiliza el número de parejas que tiene cada jugador. El ganador será el que mayor número de parejas tenga.

Para potenciar su uso didáctico, una vez terminada la partida, cada jugador deberá explicar cada una de sus parejas al resto para conseguir tantos puntos como explicaciones satisfactorias haya realizado. Para ello el libro de instrucciones que acompaña a las cartas incluye explicaciones básicas de cada locución, frase latina o frase hecha. Otra posibilidad es utilizar el juego como comprobación del estudio previo de las locuciones, frases latinas y frases hechas.

Para cerrar este apartado me gustaría citar el libro *Jugando a Latín. La gramática latina en pasatiempos* de J. Gómez, M. Arrebola, A. González y R. Reyes (Gómez Molero, J. y otros, 1998) que como su título indica ofrece multitud de pasatiempos (con sus soluciones) para aliviar el tedioso estudio de la gramática latina.

7. Cultura Clásica y recursos registrados en casete o cd

Los recursos registrados en casetes o CDs ofrecen varias posibilidades de uso. Por un lado son útiles para escuchar y practicar la pronunciación de las lenguas latina y griega en la primeras lecciones dedicadas al alfabeto y pronunciación. En este sentido contábamos en castellano con los casetes del CIDEAD (Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia) para acompañar a los libros de Latín 2º BUP y Griego 3º BUP en los que se practicaba la pronunciación. En el caso del latín, se ofrecían además otros contenidos teóricos (el latín como lengua flexiva; empleo del diccionario y aprendizaje del vocabulario; análisis y traducción). En Alemania *Societas Latina* edita casetes y compactos con la pronunciación latina incluyendo también las pronunciaciones nacionales y eclesiástica (Eichenseer, C., 1986) además de otros materiales sonoros. El profesor Stephen G. Daitz es autor de guías de pronunciación para latín clásico (*The Pronunciation and Reading of Classical Latin: A Practical Guide*, Bolchazy, 1980) y también para griego clásico. Un buen recurso para utilizar como primer contacto con la audición de textos latinos sencillos es escuchar con el texto delante las escuetas historias en latín inventado del libro *Learning Latin Through Mythology* (Hanlin, J. I. y Liechtenstein, B. E., 1991). En mi opinión es mejor leer u oír estos textos sencillos que practicar la pronunciación en textos cuyo significado el principiante no alcanza a comprender cuando los lee como el comienzo de la *Eneida* o la primera *Catilinaria* que son los que suelen proponer los libros de texto en las primeras lecciones.

Con todo pensamos que estos recursos para conocer la pronunciación no son demasiado necesarios por cuanto un profesor bien preparado puede leer en voz alta los textos clásicos y practicar la lectura en el aula. Quizá estos medios serían más apropiados para el autoaprendizaje, o como el caso español antes señalado, para la educación a distancia.

Sí pueden suponer una ayuda en el caso de la lectura de versos ya que no todo el profesorado ha sido preparado convenientemente para esta labor. En España

contábamos con las lecturas rítmicas de García Calvo (García Calvo, A., 1987) y aún podemos escuchar textos griegos, aunque no en lectura rítmica, en los casetes que acompañan a los vídeos de la UNED *Aproximación a la Grecia Clásica* y *Aproximación a la Grecia Arcaica*, éstos últimos de fácil acceso. En Estados Unidos existen diversas grabaciones de obras de literatura griega (poesía y drama griegos, versión completa de la *Odisea*...) y latina (selecciones de Catulo, Horacio, Cicerón, Ovidio y Virgilio) editados por Bolchazy-Carducci o Audio-Forum. Aunque no se practique el recitado rítmico, si aconsejo que alguna vez se presente al alumnado alguna de estas lecturas. El proceso es sencillo, porque, aunque no localicemos ninguno de los trabajos que hemos citado, se pueden "bajar" de Internet pequeños archivos sonoros con lectura de poemas en latín en el sitio *Viva Voce. Roman poetry recited* (<http://dekart.f.bg.ac.yu/~vnedeljk/VV/>).

El uso de casetes y CDs es útil también para los profesores entusiastas del Latín vivo que deseen impartir su clase en latín o utilizar esta lengua como vehículo de comunicación actual. Es conocido el famoso método Assimil *Le latin sans peine* y mucho más reciente el libro *Conversational Latin for Oral Proficiency* (Traupman, J. C., 1997²) y su casete correspondiente. Resulta también muy adecuado cuando se enseña el griego moderno para el que existen multitud de recursos de audiovisuales (García Gálvez, I., 2001). Sugiero que cuando se trate el griego antiguo reservemos un breve espacio para la audición de algún texto o conversación en griego moderno con lo que el alumnado apreciará la diferente pronunciación acompañada de la continuidad de gran parte del vocabulario del griego clásico.

Un tercer uso de este medio es el relacionado con la audición de obras musicales en latín o inspiradas en el Mundo Clásico. Es habitual la audición de los famosos *Carmina Burana* o de los *Catulli Carmina* de Carl Orff, de composiciones de canto gregoriano o de los himnos religiosos latinos *Stabat Mater*, *Dies irae*, *dies illa* o *Pange lingua* (en la versión de Mocedades, por ejemplo). Tampoco suele faltar el himno universitario *Gaudeamus igitur* ni el *Adeste fideles* por Navidad. Pero también cabe utilizar composiciones en latín de autores contemporáneos como Cat Stevens, Enya o la traducción al latín de las canciones de Elvis Presley. Algunos de estos ejemplos han sido recogidos y presentados con propuestas de actividades en la antología de A. Cifuentes (Cifuentes, A., 1998, pp. 45-79). Existen otras propuestas que se pueden encontrar en la editorial Bolchazy-Carducci o acudiendo a Internet desde donde pueden "bajarse" bastantes documentos sonoros en latín de obras musicales de todos los

tiempos. Las óperas de tema clásico también constituyen un buen recurso didáctico existiendo algunas experiencias al respecto en las que la cultura musical se une al contenido de las obras relacionado con la Antigüedad. González Platón ha propuesto algunos ejemplos concretos sobre el uso de la ópera para estudiar la mitología clásica (González Platón, L. J., 2001) mientras que Alcalde Pacheco (Alcalde Pacheco, M. J., 1995) explica el posible uso didáctico de *Dido and Eneas* de H. Purcell. En Cultura Clásica.com se recogen una serie de sugerencias de audiciones muy interesantes (<http://www.culturaclasica.com/index.php?q=node/96>).

Existe un catálogo de obras musicales relacionadas con la Antigüedad compilado por Luísa de Nazaré da Silva Ferreira (Da Silva Ferreira, L.d. N., 2001, pp. 54-132). Sobre la base de catálogos musicales citados en la bibliografía final de su trabajo la autora realiza un listado por orden alfabético del autor indicando luego su obra u obras de tema clásico, la fecha de publicación (edición en CD/estreno/local del evento). Ocasionalmente se ofrecen indicaciones sobre la fuente clásica de la obra, referencias a alguna grabación importante o indicaciones bibliográficas. La autora es consciente de que una de las grandes carencias del catálogo es la ausencia de un índice de temas. También dice que hubiera sido preferible adoptar un tipo de organización que hiciera evidente la permanencia de determinados temas o una ordenación cronológica por etapas históricas, sin embargo prefirió el orden alfabético por ser más práctico. Se trata, pues, de un catálogo que se presenta abierto a toda sugerencia y que podemos encontrar en Internet (<http://www.uc.pt/iec/FOM.htm>).

Existen también las reconstrucciones de música de la antigua grecia llevadas a cabo por el grupo *Atrium Musicae* de Madrid, *Musique de la Grèce Antique*, Edigsa, 1980 o de la música romana *Sounds of the Roman World* de Archeologia Musica, 1986. Recientemente se han realizado otras grabaciones de reconstrucción pero en mi opinión tanto las anteriores como las actuales no resultan más que un recurso anecdótico, al menos en las aulas de secundaria.

BIBLIOGRAFÍA

- ALCALDE-DIOSDADO GÓMEZ, A. (1999): *Cultura Clásica I*. Zaragoza, Edelvives.
- ALCALDE-DIOSDADO GÓMEZ, A. (2000): *Cultura Clásica II*. Zaragoza, Edelvives.
- ALCALDE PACHECO, M. J. (1995): "La tradición clásica en la ópera: ejemplo de explotación didáctica de *Dido and Eneas* de H. Purcell", en *Estudios Clásicos*, nº 107, pp. 89-99.
- BRECCIA, A. y OESTERHELD, H. (2002): *Mort Cinder: edición restaurada*. Barcelona, Planeta-DeAgostini.
- CAPELLÀ SOLER, M. (2002): *Eco y Narciso*. Oviedo, Ediciones Eureka.
- DA SILVA FERREIRA, L. (2001): "Temas greco-romanos en obras musicais", en A. ELIAS PINHEIRO-L. FERNANDES-L. DA SILVA FERREIRA, *Catálogo de filmes e obras musicais de tema clássico*, Coimbra, Instituto de Estudos Clássicos/Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, pp. 54-132.
- DE BOCK CANO, L. (1989): "El video y la mitología", en *Actas del VII Congreso Español de Estudios Clásicos t.III*, Madrid, Sociedad Española de Estudios Clásicos, pp. 721-726.
- DE ESPAÑA, R. (1998): *El peplum. La Antigüedad en el cine*. Barcelona, Glenat.
- EICHENSEER, C. (1986): *Latinitas viva. Libellus textualis phonocasetae primae*, Saarbrücken, Societas Latina.
- ELIAS PINHEIRO, A.-FERNANDES, L.-DA SILVA FERREIRA, L. (2001): *Catálogo de filmes e obras musicais de tema clássico*. Coimbra, Instituto de Estudos Clássicos/Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos.
- GARCÍA CALVO, A. (1987): *Recitaciones de poesía antigua*, Zamora, Lucina.
- GARCÍA GÁLVEZ, I. (2001): "Los materiales didácticos para la enseñanza del griego moderno y su aplicación en secundaria, universidad y otros centros", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, nº 2, pp.7-27.
- GARCÍA SANZ, O. (2002): *¡Están locos estos romanos! I (Astérix legionario-Obélix y compañía)*. Madrid, Ediciones del Laberinto.
- GARCÍA SANZ, O. (2002): *¡Están locos estos romanos! II (Astérix gladiador-Los laureles del César)*. Madrid, Ediciones del Laberinto.
- GÓMEZ MOLERO, J. y otros (1998): *Jugando a Latín. La gramática latina en pasatiempos*. Madrid, Ediciones Clásicas.

- GONZÁLEZ PLATÓN, L. J. (2001): "La Mitología Clásica y la música: una experiencia didáctica para las lenguas y cultura clásicas", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, nº 2, pp. 97-112.
- GRAF VON ROTHENBURG, K. H. y FREI, M. (1994): *Caesaris commentarii belli Gallici: Bellum Helveticum*. Stuttgart, Klett.
- GRAF VON ROTHENBURG, K. H. y FREI, M. (1997): *P. Ovidius Naso. Metamorphoses*. Stuttgart, Klett.
- HANLIN, J. I. - LIECHTENSTEIN, B. E. (1991): *Learning Latin Through Mythology*. Cambridge, Cambridge University Press.
- HERNÁNDEZ MORALES, C. F. (2001): "Al Olimpo en 15 preguntas: una experiencia lúdica en la asignatura de *Mitología y las Artes*", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, nº2, pp. 113-126.
- LILLO REDONET, F. y NIETO GONZÁLEZ, J. M^a. (1993): *De Rómulo a Remo*. Madrid, Ediciones Clásicas.
- LILLO REDONET, F. (1994): *El cine de romanos y su aplicación didáctica*. Madrid, Ediciones Clásicas.
- LILLO REDONET, F. (1995): "Una revisión del cómic de tema clásico", en *Estudios Clásicos*, nº 108, pp. 135-145.
- LILLO REDONET, F. (1997a): *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*. Madrid, Ediciones Clásicas.
- LILLO REDONET, F. (1997b): "Estudios científicos y didácticos sobre cine y Mundo Clásico: una aproximación", en *Tempus*, nº16, pp. 17-37.
- LILLO REDONET, F. (1999): *El juego de la Mitología Griega*. Madrid, Librería Aurea.
- LILLO REDONET, F. y otros (2003): *Labyrinthos*. Oviedo, Ediciones Eureka.
- LILLO REDONET, F. y DE BOCK CANO, L., *Guía didáctica de Gladiator*, Madrid, Librería Áurea, 2004.
- LILLO REDONET, F., *Guías didácticas de Troya y La Odisea*, Madrid, Librería Áurea, 2005.
- LILLO REDONET, F., *Guías didácticas de Alejandro Magno (2004) y El león de Esparta (1961)*, Madrid, Librería Áurea, 2005.

- MARIÑO SÁNCHEZ-ELVIRA, R. M^a (1992): "Los medios audiovisuales en la enseñanza de las lenguas clásicas", en LASSO DE LA VEGA, J. (dir.): *La enseñanza de las lenguas clásicas*. Madrid, Ediciones Rialp, pp. 229-246.
- MARTIN, J. (1988): *Ὁ Ἀθηναῖος παῖς*, Traducción de "L'Enfant grec" par une classe de troisième année. Tournai, Casterman.
- MARTIN, P. M. (1985): "L'image de César dans Astérix ou comment deux français sur trois aujourd'hui voient César", en CHEVALLIER, R. (ed.): *Presence de César. Hommage a M. Rambaud, Caesarodurum XXbis*. París, Les Belles Lettres, pp. 459-482.
- MARTIN, P.M. (1989): "Bande dessinée "romaine" et enseignement de la latinité ou la B.D. comme ultime refuge de la culture clasique", en PAILLIER, J. M. (ed.): *Actualité de l'Antiquité*. París, CNRS, pp. 235-252.
- MILLER, F. y VARLEY, L. (2000): *300*. Barcelona, Norma Editorial, 2000.
- NAVARRETE ORCERA, A. R. (2000a): "La Cultura Clásica a través de imágenes", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, n^o2, pp. 34-53.
- NAVARRETE ORCERA, A. R. (2000b): "Crónicas mitológicas", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, n^o2, pp. 91-110.
- NAVARRO GALÁN, E. Y MANZANARES SABATER, E. (1987): *Critón y Fedón*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias.
- NAVARRO GALÁN, E. Y MANZANARES SABATER, E. (1988): *Protágoras, Apología*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias.
- NIETO GONZÁLEZ, J. M^a (1995): *Espartaco, el hombre de Tracia*. Madrid, Ediciones Clásicas.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1991): "La organización del espacio: aldeas, campos y ciudades. Una aproximación arqueológica al paisaje", en GÓMEZ ESPELOSÍN, F.C.-GÓMEZ PANTOJA, J. (eds.): *Pautas para una seducción. Ideas y materiales para una nueva asignatura: Cultura Clásica*. Madrid, Ediciones Clásicas, pp. 63-73. esp. 71-72.
- SANCHIS LLACER, J. y SANCHO CREMADES, P. (1996): *Latín 1º Bachillerato*. Madrid, McGraw-Hill.
- SOLOMON, J. (2002): *Peplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid, Alianza.
- TRAUPMAN, J. C. (1997²): *Conversational Latin for Oral Proficiency*. Wauconda, Bolchazy-Carducci.
- UROZ, J. (ed.) (1999): *Historia y cine*. Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante.

VALVERDE GARCÍA, A. (2000): "*Las Troyanas* de Cacoyannis como recurso didáctico para la reflexión sobre la convivencia y la paz", en *Perspectiva Cep*, nº 2, pp. 87-94.

VALVERDE GARCÍA, A. (2001): "A *Electra* le sienta bien el cine: una acercamiento a la tragedia griega sin salir del aula", en *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas*, nº 2, pp. 81-96.

VALZANIA, S. (1991): "Ai confini dell'Impero", en CAVALLO, G. y otros (ed.): *Lo spazio letterario di Roma antica vol. IV*, Roma, Salerno editrice, pp. 495-522.

VAN TILBURG, M. (1980): *Dido et Aeneas*. Amsterdam, Uitgeverij Panholzer- Hugo de Grootkade 1-1052 LN.

VAN ROYEN R. y VAN DER VEGT, S. (1999): *Astérix y la historia real*. Barcelona, Beta.