



**Universidad
Zaragoza**

TRABAJO FIN DE MÁSTER DE PROFESORADO

**TFM A Línea 2: La Historia como objeto de consumo entre los
adolescentes: cómics, cine y narrativa**

**El género cinematográfico del *peplum* y su
aplicación didáctica en las aulas**

**The cinematographic genre of *peplum* and its
didactic application in classroom**

Autor

Jorge Atondo Martínez

Tutora

Silvia García Ceballos

Facultad de Educación

2019/2020

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1. El cine como recurso en la enseñanza de la historia	3
1.2. Dificultades en la implementación del cine en las aulas	5
1.3. El <i>peplum</i> como género cinematográfico en la enseñanza de la historia clásica.....	7
2. Potencialidad didáctica del <i>peplum</i>	10
2.1. 1 ^o ESO: Geografía e Historia	10
2.2. 3 ^o o 4 ^o ESO: Cultura clásica.....	10
2.3. Contenidos recogidos en el <i>peplum</i>	11
2.3.1. El Urbanismo: Egipto, Mesopotamia, poleis griegas y Roma.....	11
2.3.2. Formas de gobierno grecorromanas: Democracia, Monarquía, República e Imperio.....	13
2.3.3. Vida militar: Ejército, tácticas etc.	14
2.3.4. Vida cotidiana y costumbres: Ocio, religiosidad, formas de vida etc..	17
2.3.5. Relación con la geografía.	18
2.3.6. Arte grecorromano.....	19
2.3.7. Mitología.....	20
2.4. Relación de películas con su aplicación didáctica	20
3. Claves metodológicas	23
3.1. Focalización.....	24
3.2. Exploración.....	24
3.3. Reflexión.....	25
3.4. Aplicación.....	25
3.5. Evaluación.	25
4. Conclusiones.....	27
Bibliografía:	30
Webgrafía:	32

RESUMEN:

En este trabajo se pretende dar una visión amplia sobre el género cinematográfico del *peplum* y sus posibilidades didácticas para la enseñanza de la historia antigua dentro de las aulas de secundaria, especialmente en 1^o de ESO y en la asignatura de Cultura Clásica, que abordan los contenidos específicos sobre la materia. A lo largo del trabajo veremos aquellos aspectos, contenidos y competencias, recogidos en el currículo que se pueden trabajar a través de la visualización y el análisis de algunos fragmentos de películas de índole clásica, favoreciendo un mayor acercamiento y comprensión de la historia. Por último, proponemos unas pequeñas directrices para guiar al profesor en el uso de este aprovechable recurso didáctico como es el cine en general y el *peplum* en particular.

ABSTRACT:

This paper aims to give a broad vision of the *peplum* film genre and its didactic possibilities for teaching ancient history within secondary school classrooms, especially in 1^o ESO and in the Classical Culture subject, which address the contents specific about the matter. Throughout the work we will see those aspects, contents and competences, collected in the curriculum that can be worked on through the visualization and analysis of some fragments of classic nature films, favoring a greater approach and understanding of the history. Finally, we propose some small guidelines to guide the teacher in the use of this useful didactic resource, such as cinema in general and *peplum* in particular.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo responde al interés personal sobre la Historia Antigua y el género cinematográfico que se especializa en ella, conocido como *peplum*, cine de romanos y griegos o cine de espada y sandalia cuando se relaciona más estrechamente con la religión cristiana (Cano, 2014). Ambos intereses se unen a la hora de emplear tales producciones audiovisuales en el aula en beneficio del aprendizaje de nuestros alumnos, sobre diferentes aspectos de las civilizaciones antiguas siendo preponderantes unos sobre otros debido a la naturaleza del género destacando, por ejemplo, el aspecto urbanístico y el militar entre otros.

Si bien el tiempo dedicado a la Historia Antigua en el currículo de la ESO es escaso y prácticamente inexistente en Bachillerato. Dentro de las asignaturas cursadas durante la ESO aparece en dos momentos, una de forma obligatoria con Geografía e Historia durante el primer curso y otra de manera optativa con Cultura Clásica que dependiendo de los centros y comunidades se oferta en el tercer o cuarto curso. Por lo que muchos de nuestros alumnos solo tendrán un ligero contacto con la misma, añadido a que durante ese primer curso se comparte gran parte del tiempo con aspectos geográficos y prehistóricos lo que limita aún más el espacio dedicado a las civilizaciones antiguas como Grecia y Roma. Pese a que la importancia curricular de estos contenidos es escasa, consideramos que el conocimiento del Mundo Clásico es relevante para conocer el devenir de las civilizaciones que les siguieron e incluso la actual ya que su pensamiento, su forma de vida, la manera de organizar las ciudades, los sistemas políticos que desarrollaron etc. influyeron e influyen en la cultura y sociedad actual (Lillo, 1994).

Por ello, y considerando que es el primer año de la ESO para nuestros alumnos con los cambios y dificultades que ello supone, debemos amoldar la materia a tales condiciones ofreciendo una metodología dinámica y atractiva que facilite el aprendizaje. Para ello, uno de los recursos didácticos que más posibilidades y variedad presenta es el cine y, además contamos con que se ha desarrollado un género cinematográfico específico para este periodo histórico del que puede que algunos de nuestros alumnos ya hayan visualizado previamente y les sea algo familiar, sobre todo algunas de las películas más actuales entre las que destacan “Gladiator”, “La Legión del Águila” o las series “Rome” e “Hispania”. Si consideramos la asignatura de Cultura Clásica que se imparte en un nivel más avanzado de la formación de los alumnos, se pueden desarrollar actividades más

complejas que en el primer curso. A la vez que la selección de películas sería diferente ya que se abordan otros aspectos en el currículo como pueden ser los mitológicos, empleando películas como “Hércules” o la saga de “Furia de Titanes” entre otras, así como la romanización de Hispania y la resistencia planteada por Viriato en la serie española de “Hispania”.

1.1. El cine como recurso en la enseñanza de la historia

La introducción del cine en el aula de historia proporciona a nuestros alumnos un contexto significativo que amplía su visión sobre la historia, hechos, personajes, lugares etc. Además, su implementación en el aula nos permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico e histórico, que pueden otorgar unos beneficios en el aprendizaje de los alumnos bastante amplios y aprovechables para su futuro tanto dentro como fuera de las aulas (Alexander, 2018). Estos beneficios pueden ser la posibilidad de adentrarse en el estudio de la sociedad, conocer culturas diferentes a la propia (interculturalidad), formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros (nos permite juzgar, ponernos en el papel de los personajes históricos más relevantes y preguntarnos el porqué de sus actos y del devenir del mundo), entrar en contacto con valores, ideas, pensamientos, actitudes, normas etc.

El cine puede actuar como instrumento educativo debido a:

– Su capacidad de formar e informar de forma distendida y lúdica. El estudiante no es consciente de estar siendo educado. Para él, ver cine en clase es una actividad que se escapa de lo habitual, que le sirve para evadirse de sus tareas normales dentro del aula, lo que incrementa su interés y participación (Bermúdez, 2008).

– Ayuda a los alumnos a la resolución de conflictos al presentar a la sociedad (casi) como es. Les muestra el mundo y les proporciona un ejemplo de las relaciones que en él se establecen como pueden ser las políticas, económicas, de poder, familiares, amistad e incluso las bélicas para tener precaución sobre ellas y evitarlas.

Desde planteamientos didácticos, es interesante desarrollar acciones basadas en el debate y en el diálogo en torno al tema que nos presenta la película en cuestión, pero también a los aspectos formales y discursivos. Como propuesta basada en la creación, se pueden diseñar personajes, vestuarios y escenas, basadas en el dibujo o en el fotomontaje. Este método puede ser la mejor manera de comprender el valor de los contenidos que

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

aparecen en cada capítulo de la serie. Así, diferenciando entre la puesta en escena y puesta en serie, puede ser más fácil prestar atención a cada uno de los aspectos que nos interesen del film en relación con nuestro currículo que veremos más adelante, así como algunas competencias que también recogemos posteriormente. En opinión de Guichot (2014), el cine presenta una serie de ventajas en la educación como son las siguientes (Guichot, 2014, pp.146-148):

- 1) Aprendizaje duradero: Nos referimos al hecho de que, si usamos imágenes y sonidos que reflejen de un modo fiel la realidad que queremos estudiar, el recuerdo de estos permanece largo tiempo en la memoria.
- 2) Atracción para el alumnado: Actualmente, muchos jóvenes dedican parte de su tiempo libre a ir al cine para ver sus películas favoritas o a través de diversas plataformas e Internet.
- 3) Interdisciplinariedad: Es indudable que en la comunicación cinematográfica entra en juego la interdisciplinariedad.

Junto a estas ventajas, Madrid (2015) añade algunas más, a la vez que también tienen en consideración las anteriores, tales como:

Metodología interdisciplinar, desarrollo de la imaginación, la sensibilización y la empatía, conocimiento de nuevos lenguajes y formas comunicativas, fomento de la capacidad crítica, la reflexión y la investigación, perdurabilidad de los conocimientos adquiridos, trabajo de las competencias, motivación, disfrute del aprendizaje, facilita el aprendizaje por descubrimiento, amplía el marco de experiencias del alumno (comprensión de procesos ajenos a su experiencia) y ocasiona un aprendizaje no memorístico (Madrid, 2015, p.25).

Los profesores Ortiz y Posadas siguiendo lo indicado por la legislación ven coherente y aprovechable desde el punto de vista didáctico el uso del cine en las aulas para obtener información de él para después trabajarla con los alumnos, aspecto el cual se enmarca en los objetivos del currículo de Ciencias Sociales, Geografía e Historia, unido al trabajo de la Competencia Digital tan relevante en nuestros días. Para ambos el cine histórico se sitúa como una de las mejores fuentes sobre la Historia, siempre teniendo en cuenta la complejidad de cada película y la necesidad de adaptar la metodología para poder aprovecharlas en el sentido que se desea (Ortiz y Posadas, s.f.).

Madrid (2015) recoge lo dicho por De la Torre, Pujol y Rajadell (2015) los cuales nos instan a reparar en el carácter transversal y multidisciplinar del cine, lo que nos permite emplear el cine de maneras muy variadas y con diferentes objetivos y metodologías. El mundo cinematográfico utiliza diferentes lenguajes lo que facilita que los alumnos que encuentren en alguna de ellas la más adecuada para su aprendizaje. La narrativa cinematográfica favorece un desarrollo cerebral, cognitivo-emotivo elevado ya que podemos emplear una estrategia didáctica interactiva con mayor facilidad que con los medios tradicionales (De la Torre, Pujol y Rajadell, 2015).

1.2. Dificultades en la implementación del cine en las aulas

El cine no solo plantea beneficios en la enseñanza de la historia, sino que plantea, también una serie de dificultades o inconvenientes a la hora de aplicarse en el aula como cualquier otro recurso didáctico, algunas provienen de la propia naturaleza del cine y otras desde el profesorado, el alumnado y el currículo.

La primera de las dificultades que se nos plantea es la negativa concepción del cine como fuente histórica fiable, ya que desde sus inicios se instauró la idea de que lo que no esté escrito carece de cualquier valor como documento o fuente histórica. “En consecuencia la imagen, sea fija o en movimiento, ha sido relegada por el historiador a un segundo plano en su función como investigador y/o docente” (Bermúdez, 2008, p.104), aunque esta idea está más presente en los primeros que en los segundos puesto que en su mayoría éstos han superado esta concepción negativa favoreciendo la introducción del cine en las aulas.

“El cine no es la imposición de la realidad, sino una representación de ella, desde un enfoque o perspectiva particular, el del director o directora de la película” (Guichot, 2014, p.148), del mismo modo que impregna la personalidad que dan los actores a sus personajes. Pero la verdad, visualizada en la pantalla, es siempre una construcción social por lo tanto sujeta a las ideas, pensamientos y carácter de quien la realiza y de quien la consume. En definitiva, estamos hablando de la importancia de no confundir montaje y realidad para la comprensión y el acercamiento de la historia al aula al trabajar con recursos que pueden resultar más atractivos y próximos al alumnado. Sin embargo, en opinión de Meier (2003) existen maestros, intelectuales y cabezas de familia que ven en la experiencia del cine, el video, la televisión y el uso de internet una reducción en el desarrollo del pensamiento cuando se pretende todo lo contrario. “Utilizar el cine para

El género cinematográfico del *peplum* y su aplicación Didáctica en las aulas

equiparlo a otros medios artísticos conlleva partir de referencias previas que los alumnos ya tienen y supone haber avanzado un paso importante para su aprendizaje” (Madrid, 2015, p.63).

El principal obstáculo que presenta la implantación del cine en el aula es la falta de tiempo, por la extensa longitud de las películas (especialmente las del *peplum*) y los documentales, además podemos nombrar la gran cantidad de contenido que obliga a impartir la legislación, que pese a no ser un problema generado por la propia naturaleza del cine sí que influye en la forma de abordar una película dentro del aula, lo que hace casi imposible visualizar una película entera y mucho menos trabajar sobre ella y los contenidos que nos proporciona. La visualización de una película de por sí es vista como una actividad extremadamente lenta, tanto por parte de los docentes como de los alumnos. Especialmente cuando los maestros consideran la cantidad de tiempo necesaria para seleccionar, encontrar, estudiar una película y, a veces, editarla o fragmentarla para adecuarse a las horas del aula, y preparar las actividades; y la cantidad de tiempo que implica posteriormente el trabajo en el aula, el visionado de la película en sí, y la realización de actividades y discusiones relacionadas con la película y con el temario (Alexander, 2018).

A estos problemas se une la falta de formación en el lenguaje fílmico y la aplicación del material audiovisual al aula, especialmente a la de historia, tanto por parte de los profesores como de los alumnos. Los estudios realizados y consultados por el profesor Alexander (2018), demuestran que en muchos países los docentes se encuentran perdidos a la hora de cómo emplear una película o documental en el aula y hacer que sirva de aprendizaje significativo para los alumnos, puesto que en ningún momento se ha recibido la formación necesaria a tal efecto, lo que implica la formación continua del profesorado.

La inexistencia de una educación en relación con los medios audiovisuales y el cine ha provocado una situación peor que la ignorancia que es la deseducación ya que esta produce más errores que la primera (Alexander, 2018). Sin embargo, las tecnologías, la sociedad y las formas de enseñanza evolucionan, por ello debemos adaptarnos a los nuevos desafíos y este trabajo recoge uno de ellos. Aunque es cierto que en algunos países sí se han tomado iniciativas para solucionarlo y tienen un grado de entendimiento del uso del cine mucho más avanzado que el resto, como en el caso de los países nórdicos

Europeos (Alexander, 2018). Se debe formar *con* el cine y *sobre* el cine, para el correcto uso de este por parte de profesores y alumnos no solo para el ámbito educativo sino también para la formación en valores.

Otro de los obstáculos lo configura la edad de nuestros alumnos, que condiciona la elección de qué películas y qué escenas escogemos, ya que las asignaturas relativas a estos temas se dan en primero de la ESO, cuando tienen entre 11 y 13 años, y en tercero o cuarto entre 14 y 16 años. Nos referimos con ello no solo a las escenas de alto contenido en violencia o sexualidad que debemos evitar en la medida de lo posible, aunque en algunos aspectos, como la vida militar resulte muy difícil o casi imposible. Por lo general debemos escoger aquellas películas que se adecuen, en primera instancia al temario ya que podemos encontrar metrajes muy interesantes, pero fuera de lo que debemos enseñar. Una vez encontradas estas películas lo normal es que no nos valgan en su totalidad y debamos seleccionar las escenas pertinentes a trabajar en el aula acorde a la materia, al contenido y edad. Muchas de ellas suelen situarse bajo la recomendación de mayores de 13 años por lo que en un primer momento su uso no sería adecuado, sin embargo, si el uso educativo es correcto y el profesor consigue que los alumnos aprendan y comprendan lo que se pretende desde los objetivos planteados acorde a la etapa, sin usar aquellas escenas inapropiadas para ellos, el éxito del *peplum* en el aula será completo.

Son varios los autores y docentes que han puesto en práctica el uso del cine en el aula y del *peplum* en particular como pueden ser los ejemplos de Alpízar (2016), Lillo (2006), Ortiz y Posadas (s.f.), Santamaría (2009), Valverde (2016), las encuestas recogidas por el profesor Ludwig etc; demostrando su potencial didáctico. Es por ellos, que las experiencias implementadas han servido para la realización del presente trabajo y justifican el uso del cine y el *peplum* como recurso educativo.

1.3. El *peplum* como género cinematográfico en la enseñanza de la historia clásica

Por otro lado, comentar a qué nos referimos cuando usamos la palabra *peplum* en referencia al cine, si bien hemos dejado claro que son las películas de romanos y griegos. El profesor Fernando Lillo Redonet (1994 y 1997) escribió dos libros referentes a ambos ámbitos, aunque se encuentran algo desfasados ya que nos habla de las primeras películas del *peplum* a mediados del siglo XX, sin embargo, hay elementos aprovechables a la hora

El género cinematográfico del *peplum* y su aplicación Didáctica en las aulas

de proponer determinados ejercicios sobre estas películas clásicas como “Espartaco” de Stanley Kubrick (1960).

El doctor Lapeña (2011) explica el origen del término *peplum* traído del latín por los franceses para referirse a estas películas, que equivaldría a nuestra expresión coloquial de “película de romanos”, describe en sentido preciso:

Al conjunto de producciones realizadas entre mediados de la década de los años cincuenta y mitad de los años sesenta que se ambientaban en la Antigüedad Clásica. Aunque ya podríamos advertir que en un buen número de ocasiones la Antigüedad que mostraban las pantallas era un referente ambiguo y a la vez amplio, en donde tenían cabida múltiples pueblos y sociedades. Aunque por extensión englobamos también dentro del término *peplum* a la totalidad de cintas que centran su interés en el mundo antiguo (Lapeña, 2011, p.2).

El doctor Cano (2014), que en su tesis doctoral alaba trabajos como los de Lillo, Lapeña y Valverde nombrados en este apartado, considera que lo que llama la atención sobre el cine de romanos es que se refiere a la cultura clásica occidental, aunando las antiguas culturas griega y romana y la riqueza de sus mitos. Aunque, si bien se sustenta en todo ello, no lo tiene por objetivo, sino por entorno, es decir, en muchos casos la historia se podría cambiar a otra época sin problema, pero el mundo clásico genera mucha expectación. El objetivo que condiciona su estructura dramática es el *munus*, el gran espectáculo, los *panem et circenses*, como concepto clásico de espectáculo global, masivo y desmedido representado por el cine. Es el *munus* lo que sustenta el género (Cano, 2014).

Las películas de romanos y de griegos tienen unas características muy similares, casi idénticas. Aunque hay una diferencia primordial que es la cantidad de películas de un tipo y de otro, habiendo un gran número de romanos y pocas de temática griega. Según Lillo (1997) este desequilibrio se debe a la idiosincrasia de ambas historias; la historia de Grecia carece de la unidad que caracteriza la historia romana. Las peculiaridades y complejidades del devenir histórico de cada *polis* hacen difícilmente una transposición cinematográfica de Grecia como un todo, claro ejemplo es que las películas griegas se centran en los momentos en los que se une la Hélade como son las Guerras Médicas (“300” y “300: El origen de un imperio”) y las expediciones griegas hacia Asia (“Troya” y “Alejandro Magno”) (Lillo, 1997).

Sin embargo, Lapeña (2011) opina que la preferencia por Roma radica únicamente en el interés que despierta su historia frente a la griega. La historia de Roma es más fácil de identificar con la cultura actual occidental e incluso más llamativa, ya que cualquier emperador con cierto desorden mental se lleva la atención del público por encima de los filósofos griegos o algunos dioses (Lapeña, 2011).

Lapeña (2011) aporta características más modernas y le otorga al *peplum* un lugar entre lo puramente fantasioso y la reconstrucción histórica: una película de aventuras adaptada a unos hechos históricos de forma más o menos acertada. Permitiéndose una serie de licencias, algunas de ellas verdaderamente singulares, que acerquen el relato al espectador, el *peplum* busca conmover al público, pero nunca ofrecerle una reconstrucción verosímil de lo ocurrido por lo que la rigurosidad histórica a veces es inexistente. El cine de romanos evoca la Antigüedad, en particular la clásica, sin perder nunca su libertad de invención e introducción de diferentes elementos a gusto del director.

Sin embargo, pese a no tener muy en cuenta la verdad histórica se nutre de todos los elementos religiosos e históricos de las diversas culturas del mundo antiguo para reinventarse una epopeya de carácter mítico. El *peplum*, por lo tanto, muestra una historia idealizada y reaccionaria, adaptada a las necesidades de sus héroes y de sus espectadores. (Lapeña, 2011).

Por otro lado, vemos la aplicación práctica en las aulas con el profesor Valverde-García (2016) aboga por su propia experiencia docente, el cual hemos nombrado antes como ejemplo de éxito del *peplum* en las aulas, en las que impartiendo clases de Cultura Clásica, griego y latín en diversos centros de Educación Secundaria, describe:

Hemos podido constatar el reiterado buen resultado de la visualización de películas de tema clásico por parte de alumnas y alumnos y su posterior debate, no sólo en lo que a conocimientos y motivación se refiere, sino también en el aumento notable de su capacidad de síntesis de los distintos temas y de expresión de sus propias ideas. Además, haciendo una selección de películas adecuada al tema que se pretenda estudiar, a la edad del alumnado, a sus propios intereses y a la realidad que le rodea, también se han podido tratar en el aula temas tan relevantes como la prevención y resolución de conflictos y la educación en valores (Valverde-García, 2016, p.105)

2. POTENCIALIDAD DIDÁCTICA DEL *PEPLUM*

El *peplum* nos nutre de una gran cantidad de películas y series producidas a lo largo de diferentes décadas, que tratan un amplio espacio tanto temporal como geográfico, así como una variedad de temas y perspectivas. Esta diversidad nos permite emplear varias de ellas de forma completa o bien seleccionando los fragmentos o las escenas adecuadas, generalmente lo segundo, para su empleo en el aula en vía de que los alumnos aprendan aquello que recoge el currículo tanto de Historia en primero de la ESO como Cultura Clásica en cursos posteriores.

2.1. 1º ESO: Geografía e Historia

En la asignatura de primero de la ESO se plantean varios objetivos de aprendizaje propios de la Historia Antigua y también de la Historia en general, que pueden ser trabajados mediante la implementación del *peplum*. Uno de los objetivos más destacados es saber identificar el tiempo histórico y ordenarlo de forma correcta en un eje cronológico remarcando ciertos hechos históricos importantes o trascendentales tanto desde la Prehistoria hasta la caída del Imperio Romano. Dentro de este, se busca que los alumnos conozcan elementos importantes como la evolución de las sociedades de Mesopotamia y Egipto; las *poleis* griegas, la democracia ateniense comparándola con la actual y la trascendencia de ese sistema político, así como su arte en lo referente al ámbito heleno. Dentro del espectro romano veríamos algo similar centrándonos en su cultura, formas de gobierno y evolución de estas y, por último, sus representaciones artísticas. Además, se anima en constantes ocasiones a que este tipo de conocimiento se alcance desde diferentes fuentes y formas por lo que el cine se adecuaría a ese condicionamiento, (ORDEN ECD/489/2016, p.12859-12869) particularmente el *peplum* debido al tema tratado en el presente trabajo.

2.2. 3º o 4º ESO: Cultura clásica

Si pasamos a tratar la asignatura de Cultura Clásica vemos que se divide en más bloques que la anterior: geografía, historia, mitología, arte, lengua, sociedad y vida cotidiana; y por último su repercusión o pervivencia en la actualidad. Algunas de ellas ya habrán sido tratadas en primero pero aquí se amplían, con especial referencia a la sociedad y vida cotidiana, y se incluyen algunas nuevas con especial detalle a la mitología y a la lengua (ORDEN ECD/489/2016, p.12721-12743). Si bien hay algunos aspectos que no se podrían tratar de forma extensa con el *peplum* como la lengua griega y latina, los

restantes sí que podrían ser bien explicados y enseñados a través de él. Un buen ejemplo de su pervivencia en la actualidad sería el propio género ya que en nuestros días sigue estando vigente y despierta interés en la sociedad.

2.3. Contenidos recogidos en el *peplum*

Ahora veremos aquellos aspectos más interesantes y prácticos de tratar con el cine dentro de los propuestos por la ley, con algunos ejemplos de películas con las que, trabajando de forma adecuada, seleccionando fragmentos y elaborando una buena propuesta educativa reflexiva o de indagación, podemos mejorar el aprendizaje y comprensión de las Ciencias Sociales en nuestros alumnos.

2.3.1. El Urbanismo: Egipto, Mesopotamia, poleis griegas y Roma.

En lo referente al urbanismo nos centraremos en las grandes ciudades y los edificios más característicos de cada una de ellas puesto que aparte de haber sido los más representados en el cine son aquellos que definen de mejor manera cada una de las civilizaciones antiguas.

En lo referente al apartado egipcio y mesopotámico la cantidad de películas es menor que para otros, como el grecorromano, y muchas de ellas hacen referencia a un Egipto ya transformado por la cultura helenística y romana como pueden ser las películas “Cleopatra” (1963) y “Ágora” (2009) respectivamente. Sin embargo, contamos con una película bastante moderna como es “Exodus: Dioses y reyes” (2014) en la que se nos narra, la varias veces repetida, incluso en animación, historia de Ramsés y Moisés. Nuestro interés radica en los planos que se hacen sobre el palacio del Faraón, así como de la ciudad en la que se observan las viviendas representativas durante la época faraónica. Además, podemos incluir las escenas en las canteras para observar otra forma de vida y organización de las viviendas más pobres, que en opinión de Israel Santamaría “es lo único salvable de la película desde una visión didáctica” (Santamaría, 2019, p.58). Estos grandes palacios y viviendas de la población más pobre se asemejan a las de Mesopotamia, debido a las semejanzas tanto en el clima como en la estructuración político-social, por lo que podríamos hacer extensiva la película a este ámbito.

Respecto a las ciudades griegas el abanico es más amplio y moderno debido a un mayor interés de los cineastas sobre esta cultura en comparación con la anterior, no obstante, sigue siendo menor que el romano. Contamos con las dos películas “300” (2006) y “300: El origen de un imperio” (2014), en las que podemos ver a Esparta y Atenas

El género cinematográfico del *peplum* y su aplicación Didáctica en las aulas

respectivamente, que son las *poleis* más representativas de la Grecia Clásica por sus épocas de hegemonía sobre el resto de la Hélade. En ellas aparecen escenas donde podemos ver la ausencia de murallas en Esparta como algo característico por su forma de vida y en el caso de Atenas observamos la famosa Acrópolis como un símbolo de la ciudad, se podría decir de la antigüedad junto con el Coliseo romano. La profesora Stafford (2016) encuentra un mayor potencial en “300” para tratar la sociedad espartana junto al sistema de combate en falange que era el empleado por todas las *poleis* griegas, aunque no desprecia su uso para este otro apartado (Stafford, 2016).

En el caso romano la variedad es mucho mayor, pero nos centramos en la posible comparación que podemos hacer entre la Roma Republicana visualizada en la serie “Rome” de HBO (2005-2007) y la Roma Imperial en la película de “Gladiator” (2000) que en opinión de los profesores García-Beguería y Lérica (2002), entre otros, la consideran como la mejor opción para ello.

Uno de los valores de “Rome” es conocer el crecimiento urbanístico y demográfico de la urbe ya que no es habitual que se muestre en este género. “Roma era una ciudad que había cumplido ya más de cinco siglos de vida, y que se encontraba en permanente construcción; se trata de algo prácticamente inédito en la recreación cinematográfica o pictórica de la ciudad, pues ni los *peplums* de los sesenta ni una cierta pintura decimonónica volcada en la imagen de la antigüedad habían tenido en cuenta este rasgo con la misma firmeza que demuestra la serie” (Méndez, 2017, p.122). Además, aquí prima también la conciencia de que su trama se desarrolla antes de Augusto, por lo que podremos observar la transformación de la Roma de ladrillo a la Roma de mármol por parte del primer emperador (Méndez, 2017). Recalca la diferencia con el *peplum* tradicional no solo en este aspecto sino también en otros como es el colorido de la ciudad, los ropajes y la suciedad de las calles, alejándose de la visión de una Roma Imperial llena de palacios y grandes edificios sin mostrar lo decadente de la urbe.

Dejando atrás la serie “Rome” y el siglo I a.C., la siguiente película con valor para este tema es “Gladiator” (2000) que se centra en el final del principado de Marco Aurelio y el principado de Cómodo hasta su muerte (180-192 d.C.). Los profesores García-Beguería y Lérica (2002) abren dos vías para el estudio de esta película, aunque en este apartado solo nos interesa la primera que se centra en los aspectos políticos, sociales, económicos, cotidianos, domésticos, lúdicos, religiosos, lingüísticos, literarios, etc., en

suma, los elementos cívicos y especialmente en aquellos relacionados con los espacios urbanos (García-Beguería & Lérica, 2002). En su trabajo se relata una lista sobre los principales edificios que aparecen en la película y representan perfectamente la Roma Imperial destacando los Foros y el Coliseo, donde transcurre gran parte de la acción. Para Alpízar, Montero y Rodríguez (2016) un aspecto clave a destacar de la película “es la representación del Coliseo romano, realizando una caracterización muy fidedigna de la espectacularidad que este poseía y los sangrientos combates a muerte que se protagonizaban en este colosal edificio” (Alpízar, Montero y Rodríguez, 2016, p.32).

Con la serie “Rome” y la película “Gladiator” se nos permite un acercamiento exhaustivo al urbanismo y costumbres de Roma y su evolución durante tres siglos pasando de la República al Imperio.

Una de las películas que nos muestran otra de las grandes ciudades de la Antigüedad es *Ágora* (2009) localizada en la Alejandría de mediados del siglo IV d.C. Donde a idea de la ciudad antigua, esplendorosa y repleta de mármol no puede ser alejada por completo del espectador, pero si se intenta reflejar una ciudad más cercana a la Tardo Antigüedad que a la época imperial, donde todas las estatuas estaban pintadas, deslucidas por el paso del tiempo y que en las calles se acumulaba la basura y los desechos propios de una gran urbe. La gran biblioteca es usada como una cuna del saber y uno de los edificios emblemáticos de la ciudad, por lo que tenía ganada la fama de Alejandría como la mayor biblioteca del mundo y, por lo tanto, como centro del saber dentro del Imperio Romano (Duce, 2016).

2.3.2. Formas de gobierno grecorromanas: Democracia, Monarquía, República e Imperio.

El ámbito griego resulta bastante heterogéneo para establecer una línea general respecto a las formas de gobierno ya que cada *polis* o pequeño reino lo hacía de forma diferente desde la conocida Democracia ateniense, las monarquías espartana o macedonia, así como las agrupaciones de varias ciudades conocidas como Ligas.

Podemos referirnos a las dos películas de “300” (2006) y “300: El origen de un imperio” (2014), en la que vemos enfrentados el modelo monárquico (Esparta) en la primera y el democrático (Atenas) en la segunda. De esta forma enseñamos a nuestros alumnos dos modelos totalmente contrapuestos que llegarían al enfrentamiento bélico (Guerra del Peloponeso), siendo los mayores representantes de la Grecia Clásica. En lo

referente la organización en Ligas no encontramos films que podamos emplear para ellas ya que es un sistema complejo que ninguna producción, a nuestro juicio, a conseguido representar correctamente.

Por último, nombrar “Alejandro Magno” (2004) en la que vemos el ejemplo de monarquía que dominará los últimos siglos del mundo helénico y que se mantendrá presente en ciertos aspectos en la República romana y sobre todo en el Imperio con la visión sacralizada del Emperador y algunas formas rituales.

En el ámbito romano podemos establecer una línea cronológica más sencilla y unitaria partiendo desde la monarquía al imperio pasando por la República, siendo más conocidos y representados estos dos últimos en el cine, aunque su estudio resulta más difícil, hay determinadas escenas que podemos emplear para ello.

De nuevo la serie “Rome” y la película “Gladiator” son de las mejores para tratar ambos periodos. “Rome” se centra en los últimos años de la República y el comienzo del Imperio, es un momento histórico en el que los ideales republicanos están desapareciendo al mismo tiempo que la urbe romana, sucia y con una población hacinada pero llena de vida, está a punto de convertirse en capital de un vasto imperio (Albuera, 2010). Podemos ver numerosas sesiones en el Senado donde se organiza la República y algunas magistraturas como los ediles, así como las intrigas que desde las sombras manipulaban el propio Senado hasta su final con el asesinato de Julio César y que inicia una nueva serie de guerras civiles finalizada con el advenimiento del Imperio por Octavio.

Los profesores García-Beguería y Lériida nos ofrecen varias cuestiones sobre la película “Gladiator” que, pese a situarse en Época Imperial y mostrarnos el funcionamiento de un sistema en el que todo el poder recae en el emperador y su familia, hace alusiones a los valores republicanos y la vuelta al Senado deseada por Marco Aurelio. A su vez podemos hacer un pequeño repaso a la historia de Roma, su expansión y las formas de organización con diferentes escenas y situaciones como la procedencia de Máximo, el protagonista, que es hispano o las palabras de Marco Aurelio a Máximo antes de morir (García-Beguería & Lériida, 2002).

2.3.3. Vida militar: Ejército, tácticas etc.

El aspecto militar es una parte fundamental de la sociedad en el mundo antiguo puesto que todos los habitantes se veían influenciados por la guerra ya sea directamente

en el caso de los soldados o generales, como indirectamente a los campesinos, ciudadanos, esclavos etc. La guerra dominaba todo y era una de las mejores maneras para enriquecerse y ampliar los dominios de un reino o imperio sobre otro, acrecentando su poder. Uno de los ejemplos más claros es Roma y su gran expansión por el Mediterráneo, sin olvidarnos de Alejandro Magno y su conquista del Imperio Persa. Por ello es importante tratar la forma de combate de estos ejércitos y como llegaron a controlar tan vastos territorios, aunque hemos de tener cuidado a la hora de seleccionar las escenas. La mayoría de ellas son bastante violentas, debido al tema tratado, por lo que debemos escoger aquellas escenas que nos permitan ver el funcionamiento de los ejércitos, pero evitando los momentos de extremada violencia innecesarios para nuestros fines didácticos. Eliminar el ámbito militar de cualquier explicación de un periodo histórico sería cercenar la historia, obviando uno de los elementos más importantes e influyentes en el devenir de los acontecimientos históricos y formas de vida que se repite a lo largo de todas las épocas históricas.

Para la vida militar podríamos emplear las mismas películas anteriormente mencionadas tanto para el caso griego como para el romano, pero a fin de ampliar el espectro de posibilidades se propondrán nuevas producciones. En el ámbito griego comentar “Troya” (2004) y “Alejandro Magno” (2004) ambas del mismo año pero que nos cuentan dos periodos y formas de combate bien diferenciadas ya que una se sitúa al principio del mundo griego y otra en su periodo de máxima expansión, pero a su vez de finalización.

En “Troya” se nos presenta la expedición aquea a la ciudad minorasiática de Troya y su asedio durante diez años. Pese a que hay varias escenas de batallas entre ejércitos numerosos como varias bajo los muros de Troya, destacan los combates singulares entre Héctor y Patroclo, y Héctor y Aquiles posteriormente, ejemplos de cómo la guerra era en esa época conocida como la de los héroes ya que se le dotaba de gran importancia al combate singular a la hora de dirimir los conflictos y evitar la pérdida de muchas vidas.

En “300” se diferencian claramente los dos tipos de lucha entre un organizado y disciplinado ejército espartano combatiendo en falange bajo el mando de su rey Leónidas (Centeno & Mertens, 2016) frente a las hordas persas dirigidas por diferentes caudillos sin organización ni sistema de combate definido (Centeno & Mertens, 2016, p.26-31). Pese a que la película surge de un cómic y por tanto hay muchas licencias, Stafford (2016)

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

“cree que es aprovechable para crear una imagen del mundo antiguo y despertar el interés de los alumnos por el mismo, así como para poder relacionar la cultura de la Antigua Grecia con nuestra sociedad actual” (Stafford, 2016, p.12).

“Alejandro Magno” que nos narra la vida de Alejandro III de Macedonia y su conquista del Imperio Persa hasta su muerte en Babilonia (323 a.C.). Durante el reinado de su padre se inicia la forma de combate denominada falange macedónica que es una variante de la anterior falange con una mayor maniobrabilidad al ser la caballería más numerosa y poderosa. Durante la película se nos ofrecen dos detalladas escenas de batalla tanto en Gaugamela como en el Hidaspes que nos proporcionan imágenes y secuencias muy aprovechables por su detalle y fiel recreación del ejército macedonio, del persa y del indio; donde en ambos casos el ejército macedonio destaca por su organización y disciplina frente a las hordas bárbaras, al igual que ocurre en “300”.

Hablando de Roma sumamos a las anteriores películas, el clásico “Espartaco” de Staley Kubrick (1960) de donde Sánchez-Martínez (2019) nos ofrece la escena de la batalla como un recurso en el que podemos ver esta disposición de combate romana de forma clara, una disposición diseñada para aprovechar al máximo los efectivos y desmoralizar al enemigo con la sola visión de la formación. Entender cómo funciona esta táctica permitirá al alumno comprender la efectividad del ejército romano y su capacidad de conquista (Sánchez-Martínez, 2019).

Una de las películas recurrentemente empleadas al propósito de estudiar el ejército romano en las aulas es “La legión del Águila” (2011) en la que se nos relata la situación de un campamento romano de frontera en la Britania del siglo II d.C. por lo que se puede observar otra importante faceta de las legiones como es su labor de construcción y fortificación de emplazamientos. “Siendo el primer elemento el foso defensivo conocido como *fossa fastigata* por su forma en V” (Peña, 2016, p.26), en la película vemos como incluyen estacas en la fosa a modo de defensa lo cual es de gran precisión histórica, una característica que resalta en el film en lo que al ejército se refiere. “El campamento representado también cuenta de las llamadas *fabricae* donde se reparaba el armamento e indumentaria” (Peña, 2016, p.32).

Dentro de las tácticas de combate que se visualizan en varias escenas destaca el lanzamiento del *pilum* anterior al combate cerrado característico durante todo el dominio

romano, a ello se une la formación en tortuga o *testudo* conocida por muchos es la forma de combate más reconocida de los romanos (Peña, 2016). Para Peña (2016):

La Legión del Águila realiza un fuerte esfuerzo en cuanto a documentación histórica sobre todo en su primera parte, en la que la legión y el campamento romano se muestran de un modo descriptivo casi documental, en lo que respecta a contenidos de la legión romana, que es en lo que he basado esta contextualización histórica (Peña, 2016, p.48).

2.3.4. Vida cotidiana y costumbres: Ocio, religión, formas de vida etc.

Las formas de vida dentro del mundo antiguo suelen ser bastante homogéneas tanto en el mundo egipcio como el grecorromano, si bien tienen ciertas particularidades propias, las generalidades suelen ser mayores que las diferencias. En las películas no se suelen mostrar estos aspectos ya que se centran, por lo general, en los grandes acontecimientos y personajes por lo que se ven algunos momentos como las intrigas políticas, los debates del Senado, algunas funciones teatrales etc., pero sin casi presencia del gran grueso de la población.

Una serie que se desmarca de esto es “Rome”, que en opinión de Albuera (2010), representa el mundo romano y su sociedad de forma históricamente más exacta que en otras series o películas, al menos en su apariencia física, en aspectos religiosos o en costumbres del día a día, sin embargo, son muy numerosas las inexactitudes en la representación de los acontecimientos históricos y personajes. La serie cuida al extremo la representación física y humana de la ciudad; el retrato de Roma como una urbe sucia, violenta, cubierta de polvo y con una población hacinada, pero históricamente incorrecta por lo que se rechaza su aportación a los hechos históricos, pero no así para el estudio físico de la ciudad y la vida cotidiana (Albuera, 2010).

Albuera opina que una selección adecuada de escenas permite el uso didáctico de esta ambiciosa serie. El alumno puede de esa manera contemplar el día a día en la urbe romana y establecer un contraste entre la forma de vida de las capas populares y la del patriciado. Asimismo, puede conocer las muy diversas condiciones de vida y de trabajo de los esclavos, tanto los domésticos como los ilustrados, o los que trabajan en los oficios más duros y degradantes. Puede también asistir a numerosas ceremonias y ritos religiosos, tanto en el ámbito de la religión oficial como en el de las creencias populares, representadas por la aristocracia y la plebe respectivamente.

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

Por un lado, el escenario, el paisaje físico de las calles, el foro, las viviendas, los edificios públicos, los talleres y tabernas; por otro, el paisaje humano, la vida cotidiana de hombres y mujeres de diversas clases sociales es un marco idóneo para conocer la sociedad romana en un margen muy amplio (Albuera, 2010, p.60).

Méndez (2017) apoya esta utilidad de la serie casi en los mismos términos destacando las diferentes fiestas y ritos religiosos como las lupercales o los Idus de Marzo, considerando que se produce una entrada de lleno en una película de romanos pero que destaca por un ambiente urbano y arquitectónico diferente a muchas de las versiones anteriores y por ello es de gran interés ya que se acerca más a una Roma más real (Méndez, 2017).

También podríamos incluir la serie española “Hispania” que nos narra la ocupación romana de la Península Ibérica y la enconada defensa de los rebeldes bajo el mando del lusitano Viriato. De esta forma acercamos a nuestro alumnado a las formas de vida indígenas anteriores a la romanización y a una de las grandes dificultades a las que se enfrentó Roma en su proceso de expansión.

Para encontrar un nexo de unión entre el mundo griego y el romano la película *Ágora* (2009) nos ofrece esta oportunidad, que trata la vida de Hipatia de Alejandría pero que por el título de la misma se ve la intencionalidad del director (Alejandro Amenábar) de centrarse en la vida de la ciudad de Alejandría, otorgándole una posición de relevancia al ágora o plaza pública donde se desarrollaba la principal actividad de la ciudad y la pone en conexión con el resto del cosmos (Duce, 2016).

2.3.5. Relación con la geografía.

Los aspectos anteriormente indicados se pueden relacionar de forma estrecha con los aspectos geográficos que son tratados en su propia asignatura, de esta forma conjugamos dos ramas muy importantes dentro de las Ciencias sociales, como son la Geografía y la Historia. Los profesores Gámir Orueta y Valdés (2007) nos presentan las posibilidades del cine con relación a la enseñanza de la geografía tanto sus ventajas como inconvenientes, destacamos que su uso didáctico dirigido a la geografía fue más tardío que su empleo para la didáctica de la historia.

Por un lado, el vínculo entre el urbanismo y las condiciones geográficas es evidente, las ciudades antiguas se situaban en lugares cercanos a fuentes de agua y fáciles

de defender si su función era la defensiva, en cruces de caminos y de fácil acceso si su intención era enriquecerse con el comercio etc. De esta forma vemos la influencia del terreno en la vida humana, mucho más acentuado en el pasado que actualmente debido a los avances técnicos. La influencia no se limita solo a la localización de tales ciudades sino también a su organización interior que se adapta a la diferente intensidad del sol modificando la amplitud de calles y ventanas, a las precipitaciones que obligan a adecuar los tejados etc.

También podemos observar cierta influencia en las costumbres y formas de vida ya que dependiendo del clima se desarrollan civilizaciones con una vida urbana y social u otras con la vida centrada en la intimidad de la propia casa.

Debido a estos ejemplos y algunos elementos más, podemos enseñar a nuestros alumnos una visión de las Ciencias Sociales más amplia que únicamente con la Historia permitiendo que ellos mismos vean la relación entre varias disciplinas y la utilidad de estas.

2.3.6. Arte grecorromano.

Nos encontramos con la misma situación de escasez de representación del espacio griego frente al romano, sin embargo, gran parte del arte romano es copia del griego, por lo que en este caso no plantea un gran problema para utilizar el recurso de manera indistinta. Pese a ello, hay películas que en ciertas escenas nos muestran ejemplos griegos como puede ser “Alejandro Magno”, en cual podemos ver un típico teatro griego emplazado en la ladera de una montaña con sus partes bien diferenciadas en la escena del asesinato del rey Filipo.

Una de las películas empleadas para conocer el arte romano es el clásico “Ben-Hur” (1950) y su escena culmen de la carrera de cuadrigas en el circo que está recreado al detalle, pudiendo explicar así a los alumnos las distintas partes que lo componen. (Alonso, 2008). En lo referente al arte romano, propiamente dicho, emplearemos fragmentos de la serie “Rome”, con el fin de que los alumnos observen la estructura de la ciudad de Roma y el aspecto de ésta en la época del final de la República, es decir, a mediados y finales del siglo I a.C. Esta serie nos muestra, al contrario que “Gladiator” como ya se ha dicho, edificios y ciudades habitadas y desgastadas, reflejando fielmente el aspecto de una urbe donde habitaban millones de personas.

2.3.7. Mitología.

Las películas mitológicas se encauzan más hacia la mitología griega que hacia la romana. Debido a la trasmisión oral de estas historias hay varias versiones e interpretaciones de éstas, por lo que debemos tener cuidado a la hora de seleccionar las escenas adecuadas y explicar que se corresponde con el mito clásico y que no para no crear malas o erróneas concepciones. Pese a ello, hay varias películas de las que se pueden extraer elementos aplicables como pueden ser la versión moderna de “Hércules” (2014), en la que se muestra precisamente esa mala interpretación que pueda dar lugar la transmisión oral, aunque se mantiene su fuerza y su heroísmo. La saga de películas “Furia de Titanes” (2010) e “Ira de Titanes” (2012), si bien son extrañas interpretaciones de la vida del héroe Perseo, sí nos muestran su combate contra la Gorgona, a la vez que aparecen los dioses griegos como Zeus; por lo que podemos ver en ellas monstruos típicos de la mitología griega junto con alguno introducido de nuevas, episodios típicos de la leyenda y dioses que se asemejan a la concepción tenida sobre ellos.

Por otro lado, podemos contar con la película “Troya”, nombrada anteriormente. Si bien en ella no aparecen los dioses como en el relato homérico, sí que hay aspectos míticos como el périda Aquiles y su invulnerabilidad al daño excepto en su talón que no tocó las aguas de la laguna Estigia.

Finalmente, nombrar una película clásica que pese a sus años se puede seguir empleando para aprender sobre la mitología griega y es “Jasón y los Argonautas” (1963) que representa uno de los ciclos épicos más antiguos como es el viaje de Jasón en su nave Argo en busca del vello de oro, aludiendo a la tradicional partida de ajedrez entre los dioses dirigiendo a los humanos. Es Lillo quien nos ofrece una guía amplia y con numerosas actividades a realizar sobre esta película para tratar los amplios relatos mitológicos incluidos en ella como las Rocas Simplegadas (Lillo, 1997).

2.4. Relación de películas con su aplicación didáctica

Como hemos ido indicando en los apartados anteriores, el cuadro que se expone posteriormente facilita la observación de ello de forma más clara, cada película se puede utilizar para trabajar varios elementos de la historia, pero también de la historia del arte e incluso aspectos geográficos. De esta forma, vemos que el *peplum* nos permite trabajar las Ciencias Sociales en varias de sus disciplinas dando una visión más general de la materia y las relaciones entre ellas a nuestros alumnos.

Por último, tras haber recorrido los diferentes contenidos a trabajar y seleccionar las películas más adecuadas para ello, procedemos a diseñar un cuadro relacional. En este cuadro podremos ver de forma más clara y rápida, de qué películas podemos extraer fragmentos para tratar los diferentes aspectos a trabajar y en qué etapa educativa serían más correctas de emplear.

Tabla 1. Cuadro relacional de películas y sus aspectos a trabajar en las diferentes asignaturas y cursos.

Película	Aspectos que trabajar	Geografía e Historia (1º ESO)	Cultura clásica (3º o 4º ESO)
Gladiator	1. Urbanismo romano (Siglo II d.C.) 2. Sistema de gobierno imperial 3. Valores republicanos	1,2,3	3
Rome	1. Urbanismo romano (Siglo I a.C.) 2. Sistema republicano 3. Instauración del imperio 4. Sociedad romana	1,2,3,4	4
Troya	1. Guerra homérica 2. Mito de Aquiles	1	2
La Legión del Águila	1. Campamentos romanos 2. Tácticas romanas	1,2	
Exodus: Dioses y reyes	1. Urbanismo egipcio faraónico	1	
Alejandro Magno	1. Ejército helenístico	1	
Furia de Titanes	1. Mito de Perseo		1
Ira de titanes	1. Mito de Perseo		1
300	1. Urbanismo espartano 2. Ejército hoplítico	1,2	
300: El origen de un imperio	1. Urbanismo ateniense	1	
Ben Hur	1. Arte romano (Circo)	1	1
Jasón y los argonautas	1. Mito de Jasón		1
Espartaco	1. Ejército romano republicano	1	
Hércules	1. Mito de Hércules		1
Hispania	1. Sociedad hispana 2. Conquista romana		1,2
Ágora	1. Urbanismo grecorromano 2. Cultura grecorromana	1,2	1,2

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

	3. Cultura cristiana		
--	----------------------	--	--

Con esta selección de películas y los diferentes apartados que podemos trabajar con ellas se nos presentan muchas formas de enfrentarnos ellas como puede ser contraponer dos películas que tratan un mismo periodo o acontecimiento para observar las diferencias de tratamiento y realizar un cuadro comparativo, por ejemplo. También se podríamos trabajar uno de los metaconceptos pertenecientes a la historia como es el cambio-continuidad que estudiaríamos marcando las formas de vida o costumbres que existían en el Antiguo Egipto y en la Grecia Clásica que se mantienen o abandonan durante el dominio romano posterior, para ello contamos con las películas que tratan las diferentes civilizaciones antiguas.

Seguidamente proponemos una metodología innovadora con la que desarrollar estos conceptos y los recogidos anteriormente.

3. CLAVES METODOLÓGICAS

Para la programación del planteamiento de actividades educativas que incluyan la visualización de diferentes fragmentos de películas históricas con el objetivo de introducir metaconceptos del pensamiento histórico, se hace una propuesta basada en la metodología reflexiva e indagadora (Llancavil, 2015). Siendo estas sus bases:

-Aprovecha la visualización de fragmentos, películas o documentales, para incluir en la propuesta un trabajo basado en el pensamiento histórico promoviendo algunos metaconceptos como la empatía histórica o la multiperspectiva mediante procesos comparativos y reflexivos.

-Promueve una metodología reflexiva e indagadora y plantea preguntas clave en el alumnado para fomentar la indagación de nuevas fuentes.

-Plantea un diseño centrado en la búsqueda de soluciones a problemas o cuestiones interesantes y relevantes para el aprendizaje de los alumnos.

-Fomenta el trabajo en grupo para desarrollar la construcción del conocimiento, la riqueza del intercambio, la ampliación de materiales etc.

-Despierta en ellos el interés por el cine y la indagación en las fuentes filmográficas y documentales.

-No utilices una única fuente o recurso, fomenta el debate y análisis de los diferentes enfoques, la veracidad de las fuentes; promueve que comparen, evalúen, debatan y argumenten etc.

La propuesta de secuencia didáctica que se presenta a continuación provee al planteamiento del trabajo a realizar (programación de una unidad didáctica, un proyecto) de un conjunto organizado de etapas que tiene en cuenta el ciclo de aprendizaje descrito por Uzcategui y Betancourt (2013). En el cual el estudiante es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje mientras el docente es un mediador de este. Sin embargo, esta metodología indagadora es más propia de las ciencias que de las ciencias sociales, Llancavill (2015) pretende es implementar esta metodología en las ciencias sociales ya que ha demostrado en otros campos que es más beneficiosa que la metodología tradicional.

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

Por lo tanto, procedemos a presentar una propuesta de trabajo, de elaboración propia, siguiendo las etapas indicadas Uzcategui y Betancour para el correcto seguimiento de esta en beneficio de nuestros alumnos.

3.1. Focalización.

Es en la que se propicia el interés y la motivación en el estudiante sobre la situación problema y en la que los alumnos exploran y explicitan sus ideas previas respecto a la misma. Estas ideas previas son el punto de partida y es fundamental, para el éxito del proceso de aprendizaje, que los alumnos las puedan contrastar con los resultados de la exploración que sigue. Propuesta orientativa para esta fase:

Comenzar con una actividad motivadora. Son recursos apropiados vídeos, imágenes asombrosas, páginas web... En nuestro caso podremos utilizar imágenes de las películas programadas. Esta actividad servirá también para la contextualización de la situación y para la identificación de algunos problemas que puedan ser indagados.

-Realización por parte del docente de preguntas focalizadoras y motivadoras que le permitan recoger las ideas previas de los alumnos.

-Socialización de las respuestas y elaboración de hipótesis.

-Elaboración colaborativa de preguntas que les permitan indagar sobre el tema y que ayudarán al alumnado a comprender mejor el tema.

3.2. Exploración.

Es la que va a propiciar el aprendizaje, en ella los estudiantes desarrollan su investigación, se fundamentan en sus ideas y buscan estrategias que los lleven a conseguir resultados. Es importante que los estudiantes elaboren sus procedimientos y el docente sirva sólo de guía, permitiendo la argumentación, razonamiento y confrontación de sus puntos de vista. Los estudiantes interactúan con materiales y situaciones concretas y contextualizadas, con el fin de buscar respuesta a las preguntas focalizadoras. Propuesta de secuencia de actividades para esta fase:

-Planificación en grupo del trabajo a realizar y de los procedimientos a utilizar.

-Recopilación colaborativa de información mediante la interacción con materiales y situaciones concretas y contextualizadas. Los estudiantes recopilan y contrastan fuentes

de información, registran audiovisualmente imágenes, agrupan la información en diferentes categorías etc.

-Comprobación de sus predicciones, compartir lo aprendido, discutir y analizar ideas con sus compañeros etc.

3.3. Reflexión.

Es la etapa en la que los estudiantes elaboran sus propias conclusiones respecto a la situación o problema analizado, las confrontan con las predicciones realizadas y las socializan con el resto de sus compañeros. Es importante que los estudiantes registren con sus propias palabras los aprendizajes que han obtenido. Es aquí donde el docente puede introducir algunos conceptos adicionales que considere adecuados, terminología asociada, etc. Este realizará el papel de mediador en los debates facilitando que los alumnos hagan una reflexión metódica y sistematizada, analizando detalladamente sus conclusiones, sistematizando los resultados, confrontándolos con las hipótesis iniciales, sintetizando sus pensamientos, compartiendo ideas, discutiendo resultados, explicando procedimientos etc.

3.4. Aplicación.

Es la confirmación del aprendizaje. El objetivo es poner al alumnado ante nuevas situaciones en las que tenga que extrapolar lo aprendido (contenidos, actitudes y procedimientos). Estas nuevas situaciones pueden estar asociadas a acontecimientos cotidianos, pequeñas nuevas investigaciones, ampliaciones sobre el trabajo ya realizado en la fase de reflexión; uso de estrategias innovadoras como la gamificación, el seguimiento de pistas, la resolución de una pregunta clave, etc.

Se puede proponer a los alumnos para sistematizar lo aprendido la elaboración de forma colaborativa de un producto, como un ABProyectos, la construcción de un decálogo, de un debate, de un manifiesto, noticiario, periódico, etc. Pueden optar entre un ensayo escrito, una presentación en power-point, un tríptico utilizando la herramienta Publisher, un póster conceptual con recursos digitales, un cortometraje en movie-maker o también pueden proponer un producto alternativo.

3.5. Evaluación.

Se encuentra implícita en todas las anteriores, y está centrada en las competencias y destrezas que los estudiantes logran. En esta etapa los alumnos realizan la

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

metacognición del proceso (reflexión que el alumno realiza sobre su manera de aprender y sobre las consecuencias que obtiene para posteriores aprendizajes). Tres preguntas guían este proceso: ¿qué aprendí?, ¿cómo lo aprendí? Y ¿para qué lo aprendí? La evaluación considera a los diversos agentes participantes estableciendo no sólo la evaluación del docente, sino que también la autoevaluación y la coevaluación. Propuesta de actividad para esta fase:

- El docente prepara instrumentos de evaluación como listas de cotejo, escalas de apreciación, rúbricas, etc.

- Se rellenan en grupos pequeños.

- Se socializan las respuestas con el resto del aula en una reunión plenaria.

4. CONCLUSIONES

El género cinematográfico del *peplum* tiene un largo recorrido desde los años 50 hasta la actualidad demostrando que el interés por el mundo antiguo y su historia sigue vivo, lo que nos permite gozar de una gran cantidad de material que podemos emplear para nuestro propósito. Este propósito no es otro que enseñar y acercar a nuestros alumnos lo más posible las civilizaciones clásicas de Egipto, Grecia y Roma de una forma más dinámica y atractiva para ellos como puede ser el cine, para que lo comprendan y disfruten.

No obstante, no podemos olvidar que el cine puede plantear varias dificultades a la hora de su utilización en el aula, las cuales recogemos a modo de síntesis:

- 1-Falta de consideración como fuente histórica, bastante superado.
- 2-No es la realidad, es una interpretación de esta y debemos aprender a diferenciarlas.
- 3-Escasez de tiempo debido a la longitud de las películas y al apretado currículo oficial.
- 4- Falta de formación en el lenguaje fílmico tanto por parte de alumnos como profesores.
- 5- Discrepancia entre la edad de los alumnos (especialmente en 1^o ESO) y la edad recomendada para la visualización de las películas.

Sin embargo, bajo la creencia ya mencionada por diversos autores nombrados a lo largo del texto como Lillo (1994, 1997, 2003 y 1996), Lapeña (2011), Stattord (2016), García Beguería y Lérída (2002), Sánchez Martínez (2019), Albuera (2010) o Peña (2016) entre otros; a la que nos sumamos, de que el *peplum* puede ser un aporte en el aprendizaje de la historia clásica, se proponen algunas soluciones para contrarrestar la adversidad, que complementan las claves propuestas anteriormente:

1-Desarrollo de un pensamiento crítico para llegar a identificar cuando se produce una interpretación de la realidad en beneficio del interés, comercial o de guion, de la película devaluando su rigor histórico.

2-Creación de diferentes estrategias de elaboración y selección de materiales como escoger películas que se puedan emplear para varias asignaturas, crear semanas de

El género cinematográfico del *peplum* y su aplicación Didáctica en las aulas

cine, selección precisa de escenas etc. Permite reducir el tiempo necesario para visualizar una película.

3-Introducción en el currículo de alguna asignatura que forme tanto a alumnos como profesores en la cultura visual y el lenguaje específico utilizado por las películas, que permita su mejor aprovechamiento didáctico.

4-Selección adecuada de escenas para la edad de nuestros alumnos. Pese a que son recomendaciones es preferible respetarlas para evitar herir la sensibilidad de los alumnos o la de sus padres.

En la actualidad, un gran número de profesores ve este recurso más como una ayuda al aprendizaje, que como un obstáculo o un medio de rellenar las clases y mantener a los alumnos entretenidos sin que aprendieran nada aprovechable de su visionado. Sin embargo, aún perviven los estigmas de una educación desactualizada y mala praxis, es decir, seguir usando las películas con metodologías tradicionales que consisten en atender durante la visualización y rellenar una serie de preguntas, como hacer un examen, pero en vez de memorizar textos hay que memorizar imágenes y audio. Por lo que, la implementación de una metodología más activa y dinámica para los alumnos, como la propuesta en el apartado anterior, debería ser el camino a seguir para hacer del cine y el *peplum* un aprovechable recurso didáctico.

Debido al amplio número de películas, su cada vez mayor facilidad de acceso, y la variedad de temas y enfoques que recogen, hace que casi todo el temario se puede tratar con ellas, a excepción de como se ha dicho anteriormente los aspectos lingüísticos. A lo largo del texto hemos podido visualizar varios ejemplos que trataban cada elemento recogido en la legislación, si bien algunas películas podían ser empleadas varias veces lo que resulta beneficioso tanto para el alumno como el profesor al concentrar en menos minutos más aprendizaje, con películas tanto modernas como clásicas.

Respecto al *peplum*, pese a ser un género cinematográfico bastante amplio en número de películas y variedad de temas tratados, resulta sorprendente la escasez de bibliografía referente a él en específico, aunque sí que es abundante la referida al cine en el aula en general y a otras materias.

El *peplum* nos aporta una gran variedad de posibilidades por la cantidad de películas existentes, así como por la variedad de temática, estilo, etc. A su vez podemos

emplearlas de muy diferentes maneras dentro del aula ayudando a nuestros alumnos a conocer el mundo clásico. Por otro lado, el tiempo que se dedica a la Antigüedad en el aula es muy escaso, lo que considero un error puesto que muchos de los desarrollos culturales y formas de vida de aquella época tienen mucha relevancia en las épocas posteriores llegando incluso a la actual. Por lo que opino que su enseñanza debería recibir más atención e importancia, además de que su comprensión facilitará el aprendizaje de periodos históricos posteriores acelerando el proceso de enseñanza.

Por lo que podemos decir que dentro del género del *peplum* hay películas que nunca se podrían utilizar en el aula a modo de recurso para el aprendizaje, aunque de las mismas alguna escena sería salvable, mientras que hay un gran número de éstas que ofrecen muchas escenas, discursos, diálogos, representaciones de la realidad, vestuarios etc., muy útiles para conocer el mundo clásico en todas sus esferas, una forma dinámica y motivadora de acercar la historia con un trabajo didáctico adecuadamente planificado.

BIBLIOGRAFÍA:

- Albuera, A. (2010). Algunos aspectos de la vida cotidiana del mundo antiguo en la serie Roma. *Thamyris*, Volumen, p.49-60.
- Alexandre, D. (2018). Teachers' Use of Film in the History Classroom: A Survey of 19 High School Teachers in Norway. *Nordidactica - Journal of Humanities and Social Science Education*. Volumen 1, p. 22-44
- Alonso, J.J. (2008). *La antigua Roma en el cine*. Madrid: T&B Editores.
- Alpízar, D.A.; Montero, J.D.; Rodríguez-Vásquez, M.A. (2016). Incorporación del cine como una herramienta didáctica, mediante el uso de la película "Gladiator" para el abordaje del contenido La Antigua Roma. Universidad Internacional San Isidro Labrador.
- Bermúdez, N. (2008). El cine y el video: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*. Volumen 13, p.101-123.
- Cano, P.L. (2014). Cine de Romanos Apuntes sobre la Tradición cinematográfica y televisiva del Mundo Clásico y Noticia breve acerca de las Vidas de Jesús y los primeros tiempos del cristianismo de Enrique Otón Sobrino. Colección Atenea. Madrid.
- Duce Pastor, E. (2016). Ágora de Alejandro Amenábar: nuevo uso cinematográfica del fin de la Antigüedad. *Anuario del centro de estudios históricos*. Volumen 13, p. 29-45.
- Gámir Orueta, A. y Valdés, C.M. (2006). Cine y geografía: Espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas. *Boletín de la A.G.E*. Volumen 45, p. 157-190.

- Guichot, V. (2014). Cine e historia reciente de la educación española: Relato de una experiencia valiosa para la formación de los educadores. *Cabás*. Volumen 11, p.141-160.
- Lancavill, D. (2015). Uso de metodología indagatoria para la enseñanza del espacio geográfico. *Revista Giramundo*. Volumen 1, p. 39-39.
- Lapeña, O. (2011). Hacia un pasado común. El cine y la uniformización de la antigüedad clásica. *Apuntes para su estudio. Methodos*. p.1-15.
- Lillo, F. (1994). El cine de romanos y su aplicación didáctica. Ediciones clásicas. Madrid.
- Lillo, F. (1997). El cine de tema griego y su aplicación didáctica. Ediciones clásicas. Madrid.
- Lillo, F. (2003). Cultura clásica y medios audiovisuales. *Revista de investigación en educación*. Volumen 1, p.209-234
- Lillo, F. (2006). El cine de Romanos y su aplicación didáctica. Congreso Internacional "Imágenes". La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales: Universidad de La Rioja, Logroño. 22-24 de octubre de 2007 / coord. por María José Castillo Pascual; Silke Knippschild (ed. lit.), Marta García Morcillo (ed. lit.), Carmen Herreros González (ed. lit.), 2008, p.721-746.
- Madrid, D. (2015). El cine en la didáctica de la historia del arte. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Volumen 80, p.57-64.
- Meier, A. (2003). El cine como agente del cambio educativo. *Sinectica*. Volumen 22, p.58-64.
- Ortiz, M. y Posadas, J.L. (s.f.). El cine de Romanos como recurso didáctico en secundaria: Espartaco de S. Kubrick. Universidad de Nebrija.

El género cinematográfico del peplum y su aplicación Didáctica en las aulas

Peña, P. (2016). La didáctica del *Peplum*: La legión romana en el cine. *Historia Digital*.

Volumen 27, p.27-74.

Sánchez-Martínez, J.A. (2019). S·P·Q·R Didáctica del poder en Roma. Universidad de

Salamanca, Salamanca.

Santamaría, I. (2019). Dioses, faraones, momias, pirámides y arena: Un tour

cinematográfico por el Antiguo Egipto. Oscar Lapeña (Ed.), *El cine va de Viajes*.

Paris. Université Paris sud. p.53-67.

Stafford, E. (2016). The Curse of 300? Popular Culture and Teaching the Spartans. *The*

Journal of Classics Teaching. Volumen 17, p.8-13.

Torre de la, S., Pujol, M. A. y Rajadell, N. (Coords.), (2005). El cine, un entorno

educativo. *Diez años de experiencias a través del cine*. Madrid: Narcea Ediciones,

p.32.

Uzcategui, Y. & Betancourt, C. (2013). La metodología indagatoria en la enseñanza de

las ciencias: una revisión de su creciente implementación a nivel de Educación

Básica y Media. *Revista de Investigación, Caracas*. Volumen 37, p. 109-127.

Valverde, A. (2016). Orientaciones para el estudio de Grecia antigua y la educación en

valores a través del cine. *Philologica Urcitana Revista Semestral de Iniciación a la*

Investigación en Filología. Volumen 14, p.103-124.

WEBGRAFÍA:

García-Beguería, A. & Lériida, R. (2002). *Gladiator*. El cine y su aplicación didáctica.

Proyecto Clio. Volumen 26 (Consultado el 11-03-2020)