

**Congreso Iberoamericano de Educación**

**METAS 2021**

Un congreso para que pensemos entre todos la educación que queremos  
Buenos Aires, República Argentina. 13, 14 y 15 de septiembre de 2010

**FOMENTO DE LA LECTURA**

**Certamen de Mitología**

Vanesa Meisen<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Colegio Romero Brest; vaneduc1@hotmail.com

### Fundamento:

Los estudiantes de entre 11 y 12 demuestran interés por el pensamiento mágico, seres sobrenaturales y héroes legendarios. Los mitos de la Antigüedad son un campo fértil para el estímulo de este tipo de conocimiento. En los diseños curriculares de las diferentes modalidades de secundario del país dichos saberes están incluidos en el primer año de estudios, por lo que se encuadra dentro del sistema vigente.

Desde el punto de vista pedagógico didáctico, la noción de competencia puede tener muchas acepciones. Algunas de éstas se vinculan a la competición, y son cuestionadas en tanto descuidan valores tales como la solidaridad y el trabajo en equipo. Sin embargo, estimular competencias significa también enseñar habilidades para la superación, y en ese marco se desarrolla el proyecto de Certamen de Mitología. Es fundamental en este sentido el estímulo personal del docente y el apoyo de la Institución para acentuar el compromiso del alumno.

El presente proyecto puede explicarse desde varias corrientes pedagógicas didácticas en sus fines generales de estimular la participación voluntaria, profundizar los saberes, incluir el juego en la enseñanza e integrar los aprendizajes. Sin embargo, para esta presentación prefiero hablar desde la experiencia y dejar los marcos pedagógicos para la evaluación personal de ustedes.

La experiencia de dicho certamen ha contado en nuestra Institución con una participación voluntaria que año a año crece y excede nuestros pronósticos. Los estudiantes de los años superiores comienzan a interesarse en participar de la organización y de la selección de textos para el certamen.

### Certamen de Mitología: Propuesta de Organización

#### *- Actividades previas:*

Para comenzar se requiere una selección de bibliografía específica sobre mitología provenientes de diferentes editoriales sobre diversas culturas de la antigüedad. Se sugiere que todos tengan la misma bibliografía ya que si cada uno busca la propia se encontrarán con diferentes versiones que no hacen a los objetivos de este proyecto específico.

El presente proyecto puede encuadrarse fácilmente dentro del área de Lengua o de Ciencias Sociales, y más efectivamente puede ser tratada en el contexto de un taller interdisciplinario de asistencia no obligatoria.

Resulta muy pertinente incluir clases introductorias sobre el concepto de mito, y la ubicación cronológica y geográfica de las culturas a tratar.

Se sugiere incluir algunas de los siguientes mitos:

Culturas de la Antigüedad:

- Sumeria: Gilgamesh

- Hebrea: Génesis. El arca de Noé.
- Egipcia: La creación del mundo. Isis, Osiris y Horus. El libro de los muertos.
- Asiria: Semíramis
- Griega: Dédalo e Ícaro, Teseo, Níobe, Edipo, Belerofonte, Perseo, La Illíada y La Odisea
- Fenicia: Dido
- Romana: La Eneida y Rómulo y Remo
- Hindú: El rey Brahmadata
- China: El abuelo de Yon, la Fiesta de las Linternas y la Rosa Azul
- Coreana: El árbol seco que volvió a dar flor

### Desarrollo del certamen

El certamen se estructura por medio de tres etapas de eliminación sucesivas bajo la consigna ¿QUIÉN SABE MÁS DE MITOLOGÍA?

Cada etapa de eliminación se realiza por medio de evaluaciones con formato multiple choice. La cantidad de preguntas será pautaada por el docente, aunque se sugiere proponer como mínimo, 50 (cincuenta).

Las respuestas deben estar publicadas en la puerta del aula para que los estudiantes puedan corroborar a posteriori, pero de forma inmediata, sus respuestas. Este sistema, muy usado en el sistema de ingreso universitario, facilita que los estudiantes despejen de manera inmediata sus dudas.

La primera etapa de eliminación será superada por todos aquellos que hayan logrado más del 50% de las respuestas correctas.

La segunda etapa de eliminación será superada por los diez estudiantes que logren el mayor puntaje, que constituirán el cuadro de honor.

En la tercera etapa se definirán los tres primeros puestos. Si la docente lo cree pertinente, se puede incluir una cuarta instancia para definir los tres primeros puestos.

Se sugiere incluir una felicitación por la participación, la inclusión en el cuadro de honor y los tres primeros puestos, no sólo en el cuaderno de calificaciones sino también en el boletín y en la cartelera del colegio.

Un premio pertinente serían libros afines al tema de mitología paraa los tres primeros puestos y diplomas para todos los participantes.

### Actividades finales:

Se sugiere que desde Historia o Ciencias Sociales los estudiantes realicen un trabajo de inducción sobre las características políticas, socio-económicas y religiosas de las diferentes culturas a partir de la información brindada por los textos abordados en el certamen. Estas actividades deben ser realizadas por medio de guías de estudio y ser ampliamente supervisadas por la docente, porque es el momento en que los estudiantes trabajan con la abstracción y eso requiere un trabajo difícil para su franja etaria, pero fundamental desde el punto de vista de los contenidos. Conviene que estas preguntas sean concretas, pero no bajo el formato multiple choice, de este modo se puede comenzar a trabajar en la redacción, cohesión, coherencia e interpretación de consignas.

Doy como sugerencia una breve guía para trabajar inductivamente a partir de la leyenda asiria de Semiramis. Se advierte que dicha guía debe ser modificada a partir de la información dada por la versión elegida por la docente

-Política:

- 1) ¿Cuál era el sistema político de Asiria?
- 2) ¿Cuál era el cargo de gobierno que ocupaba Semiramis?
- 3) ¿Quiénes y cómo la ayudaban a gobernar?

Economía

- 4) ¿Qué actividades hacían los asirios para obtener sus bienes o riquezas?

Sociedad

- 5) Anota todas las clases sociales que aparezcan en el relato y construye una pirámide social.

Otra actividad final interesante consiste en cruzar los mitos entre sí y extraer características comunes para relacionarlas con la cosmovisión antigua. Esto permitiría a los estudiantes realizar hipótesis sobre las causas de esas similitudes. Se sugiere cruzar los siguientes mitos:

- 1) Gilgamesh (Sumer) y el Arca de Noé (Hebreos). En ambos aparece el mito del diluvio.
- 2) Dido (Fenicia), la Illíada (Grecia) y la Eneida (Roma). Los tres se complementan y explican la idea de Historia circular que imperaba en estas culturas.
- 3) Génesis, de la cultura hebrea y la creación del mundo según los egipcios. Ambos tratan del mito de la creación .

Asimismo, si se comparan todos los mitos excepto los pertenecientes a la cultura hebrea, es fácilmente perceptible el politeísmo. También es interesante que los estudiantes, desde el área de Prácticas del lenguaje, realicen una distinción entre seres mágicos y dioses, y los caractericen.

También se ha trabajado interdisciplinariamente con Educación Artística y los estudiantes han seleccionado su héroe o dios favorito y lo han diseñado según su propia mirada bajo el formato de escultura de arcilla. Al finalizar las mismas, se realizó una exposición a la que han asistido las familias.

#### Objetivos cumplidos:

Para lograr los objetivos es absolutamente necesario que exista un excelente vínculo entre el docente y los alumnos, ya que es el estímulo del profesor el motor fundamental para el compromiso. El aval institucional y el acompañamiento familiar también son ampliamente influyentes, pero de todos modos, de no existir éstos, el

proyecto puede ser igualmente exitoso si entre el docente y los alumnos se establece un vínculo fuerte y con respecto al conocimiento.

El relato oral inconcluso de algunos mitos es otra forma de apelar a la curiosidad propia de la edad de los destinatarios del proyecto. Incluso conocemos de casos de estudiantes que si bien no han participado del certamen, han comprado y leído la selección de textos.

Este tipo de contenidos, por ser del interés de los estudiantes, es también ideal para acercar al estudio formal a aquellos alumnos que han tenido dificultades en el desarrollo de la cursada. Es importante que el docente apele a cada uno de ellos haciéndolos partícipes especialmente del proyecto y siendo determinante con respecto a sus resultados positivos. Que los estudiantes con menos competencias lingüísticas se den a sí mismo la posibilidad de sorprenderse con lo que son capaces de hacer. La inclusión del certamen como un juego y el formato de evaluaciones multiple choice son sumamente atractivos en este punto.

Una vez que la participación y el compromiso están asegurados, los objetivos actitudinales ya fueron ampliamente cumplidos.

En cuanto a la profundización de los saberes, los mitos de la antigüedad pueden ampliar los contenidos curriculares de Lengua, Literatura, Historia, Filosofía, Geografía y Ciencias Sociales tanto como lo crea conveniente cada docente. Otra de las ventajas de la enseñanza de mitos y del desarrollo de las actividades previas y finales es que integran los campos de saberes correspondientes a cada materia y que aparecen segmentados en los diseños curriculares. Sabemos que el conocimiento es uno y puede abordarse desde diferentes perspectivas. Sin embargo, los programas de las materias, en su dificultad por mantener la especificidad propia del campo de conocimiento o ciencia que se enseña, tienden a no articular adecuadamente los contenidos. En este sentido, proyectos como el Certamen de Mitología pueden ser tomados como transversales e integradores.

- **Bibliografía:**

- AUTORES VARIOS: *Lo sé todo*. Buenos Aires. Ed. Larousse. 1962.
- DAROQUI, Julia (Adaptaciones): *Leyendas Universales*. Ed. Sigmar. 1985
- CAMILLONI, Alicia y otros: *Corrientes Didácticas Contemporáneas*. Paidós. Buenos Aires. 1996
- ETCHEVERRY, Guillermo: *La Tragedia Educativa*. Buenos Aires. F.C.E. 2007
- KAPLAN, Carina: "Los veredictos escolares no condenatorios: ayudando a superar la internalización de las categorías del fracaso". En: KAPLAN, Carina: La inclusión como posibilidad. Buenos Aires. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. 2006.
- KELLOUGH, Richard: *Educación Media*. Buenos Aires. Troquel. 2007.

- LITWIN, Edith: *El Oficio de Enseñar*. Buenos Aires. Paidós. 2009.
- MAYER, Liliana: *Hijos de la democracia*. Buenos Aires. Paidós. 2009.
- MCLAREN, Peter: "Valorar las experiencias de los estudiantes es desafiarlas" En: Diario Clarín. Año LXV. Nº 23184. Sección IECO. Domingo 11 de julio de 2010. p.16