

MITO Y EDUCACIÓN MORAL

María Cristina NOSEI¹

RESUMEN

El mito como recurso didáctico fue el eje organizador para la enseñanza de la Educación Cívica en el Instituto República del Perú fundado en 1985 en Parera, La Pampa. El objetivo expreso de dicha institución en relación directa con la cátedra de Didáctica de la UNLPam, se centró en formar sujetos autónomos aptos para la cooperación social. El trabajo implicó una evaluación de seguimiento que fue objeto de numerosas publicaciones y una evaluación curricular plasmada en una tesis de Maestría que constató el compromiso político y la inserción activa de sus egresados en la comunidad. Alentados por el éxito obtenido, y con la finalidad de favorecer el uso de la narrativa como estrategia didáctica, nos propusimos ahondar en el análisis de la temática central del mito y su simbología. Los ejemplos seleccionados intentan facilitar el acceso al mundo de la narración mítica recuperando su enorme potencial educativo.

Palabras Claves: Enseñanza - Narrativa - Mito - Formación - Valores

Myth and Moral Education

ABSTRACT

Myth as a didactic resource was the fundamental organizing idea for the teaching of Civic Education in República del Perú Institute, founded in 1985 in Parera, La Pampa. The main goal of such institution, in direct connection with the university course of Didactics, UNLPam, was focused on educating autonomous individuals capable of social cooperation. The task involved a tracking evaluation which became the subject of several publications and of a curricular evaluation captured by a Master dissertation that verified the political commitment and active insertion of the institute's graduates in the community. Encouraged by the success obtained and with the aim of favoring the use of narrative as a didactic strategy, we committed ourselves to an in-depth analysis of the myth's central theme and its symbols. The selected examples attempt to facilitate the access to the world of mythical narrative, recovering its huge educational potential.

Key words: teaching - narrative - myth - education - values

¹ Profesora en Historia. Posgrado Especialista en Evaluación y Magister en Evaluación. Profesora Adjunta de la Cátedra Didáctica y Práctica Educativa I (UNLPam). Ha participado en congresos nacionales e internacionales. Es autora de numerosos artículos en revistas nacionales y extranjeras.



La narrativa en la enseñanza

El iluminismo condenó a la narración a exiliarse de la escuela por "irracional", por alimentar la fantasía a costa de la "verdad" fundada en el "conocimiento científico". El relato, hijo de las culturas orales sobrevivió en la calle, en los hogares y sólo pudo acceder a la escuela escondido bajo el ropaje de literatura consagrada.

A fines del siglo XX investigadores educativos y pedagogos críticos redescubrieron el papel de la narrativa en la enseñanza escolarizada, destacando su potencialidad comunicativa.

El uso del lenguaje expresivo y la presencia de la voz en el texto, según E. Eisner (1998), fomenta el entendimiento humano y la empatía que favorece la comprensión de lo que otras personas sienten, sin ser por ello incompatible con la cognición. En una línea afín de pensamiento, H. Gardner (2000) señala que las ciencias y las prácticas de una cultura contienen una visión específica de cómo es el mundo y como debería ser, incluyendo específicamente los sentidos de Verdad, Belleza y Bondad. Desde esta mirada propone incluir en la práctica educativa la motivación, la emoción, las prácticas y los valores en

que se fundan, basado en el reconocimiento de que aprendemos no sólo del discurso sino "mirando hacer" a los otros a través de sus relatos. Para el autor, la formación para la comprensión es el resultado de explorar cuestiones esenciales y aprender a pensar sobre ellas de manera disciplinada, lo que en palabras de P. Freire (1996) nos remite al rigor metódico.

La narración debería hallarse a juicio de A. Hargreaves (1998) en el núcleo mismo de la enseñanza, coincidiendo en ello con K. Egan (1994) en que el currículo no debería considerarse como un conjunto de objetivos sino como un conjunto de historias que merecen y deben ser contadas. La propuesta de los autores implica la búsqueda de un principio aglutinador de alto nivel que nuclea los contenidos de la enseñanza seleccionados. Ambos acentúan su referencia a la forma de estructurar la enseñanza y no sólo al modo en que el profesor aborda su explicación. Su mirada se centra en que los seres humanos interpretan su vida principalmente mediante la narración, lo que les permite conocer y dar a conocer mejor sus conocimientos y comprender los relatos de las otras culturas. Asimismo destacan que no se ha atendido al relato como una forma adecuada de comunicar hechos y conocimientos académicos por considerarlo poco práctico, demasiado corriente, y arraigado en la experiencia cotidiana.

L. Catthro (1999) afirma que el relato favorece la comprensión porque es plurivocal y dialógico, capaz de propiciar en los sujetos la construcción de patrones de pensamiento y actuación, como así también de prepararlos para reconocer y elegir entre varias opciones:

"...la narración es útil cuando está al servicio de los discursos cívicos liberadores y de los proyectos sociales transformadores... el ensayo académico no sirve para la exploración de ideas ni para la producción de conocimientos... es un vehículo para presentar ideas ya formadas que no favorece la interacción..." (L. Catthro, 1999:241).

En sus trabajos, K. Egan (1991) sostiene que la fantasía no carece de razón y utilidad para los sujetos, a partir de lo cual propone buscar implicancias de la fantasía en niños y jóvenes, para potenciar la calidad de la práctica educativa. En su análisis, el autor destaca que la fantasía, los sueños y los mitos se nutren de ambientes y personajes exóticos que actúan sobre la base de

pares opuestos (bueno – malo; libertad – opresión; valiente – cobarde). Los acontecimientos narrados no forman parte de su realidad habitual, pero sí los conflictos por los que atraviesan los personajes. La fantasía se presenta así como la forma más primitiva de abordar los conceptos más profundos que utilizamos para dar sentido al mundo y a la experiencia. Por ello el autor propone organizar el contenido de la enseñanza a partir de los conceptos abstractos desde los cuales los niños y los jóvenes interpretan la realidad, y desde la simplicidad de los pares opuestos avanzar en la comprensión de la complejidad que implica el ser humano y el mundo social.

El autor citado destaca las semejanzas entre la fantasía de niños y jóvenes y el mito:

"... los mitos constituyen fantasías literarias pero los denominamos mitos reconociendo que tienen y han tenido un importante papel en alguna otra cultura y en ello se creía que expresaban verdades profundas... el mito es una característica crucial de las vidas de los usuarios ayudándolos a dar un sentido apropiado y determinando el sentido que ha de otorgarse a su experiencia y a sus papeles sociales y económicos... el mito tiene su propia lógica compleja y esta lógica no se opone al pensamiento racional. La racionalidad no supone el desplazamiento del mito, surge del pensamiento mítico y se desarrolla sobre él..." (Egan, 1991:47).

Berger y Luckmann (1997) reconocen en el mito un mecanismo conceptual primitivo para sostener el universo simbólico capaz de proveer seguridad a las personas, al crear un sentido totalizador del mundo y de la experiencia. Su carácter nómico y ordenador otorga sentido y significado a la multiplicidad de estímulos, y a partir de la explicación y la justificación que proveen, legitiman el orden social establecido. Los mitos construyen comprensión y compromiso con determinadas creencias que controlan las expectativas y los comportamientos de los sujetos. Los poemas homéricos cumplen este papel social, su valor instrumental los configura como un compendio ético y político para el ciudadano.

La narrativa mítica como estrategia didáctica

El mito como recurso didáctico fue el eje organizador para la enseñanza de la Educación Cívica en el Instituto República del Perú, fundado en 1985 en Parera, La Pampa. El objetivo expreso de dicha institución se centró en formar hombres y mujeres para la democracia, seres autónomos

aptos para la cooperación social. El trabajo implicó una evaluación de seguimiento que fue objeto de numerosas publicaciones¹ y una evaluación curricular plasmada en una tesis de Maestría² que constató el compromiso político y la inserción activa de sus egresados en la comunidad. Con la finalidad de favorecer el uso de la narrativa como estrategia didáctica nos propusimos ahondar en el análisis de la temática central del mito y su simbología. Los ejemplos seleccionados intentan facilitar el acceso al mundo de la narración mítica recuperando su enorme potencial educativo

En su trabajo "El simbolismo de la mitología griega" Paul Diel (1998) enuncia que los mitos tratan de dos temas: la causa primera de la vida (metafísica) y la conducta sensata en la vida (ética)

La tarea esencial del ser humano es dar sentido a la vida conforme a la imagen de la divinidad. La divinidad establece la ley (normas morales) que debe regir entre los hombres. Es lo

instituido, lo sagrado, lo que marca lo permitido y lo prohibido. El hombre debe combatir contra los deseos, las conductas que lo alejan de las cualidades señaladas por la divinidad.

El héroe (el hombre) combate contra el monstruo destructor (el disvalor, la perversión, lo prohibido por el orden moral legitimado). El héroe cuenta habitualmente con dos elementos para el combate: las armas prestadas por la divinidad que significa el deber y el poder humano de sustituir sus deseos por una actividad que tenga aprobación social y la responsabilidad que implica que el hombre debe y puede dominarse a sí mismo y al mundo

En la lógica del mito el progreso material no puede suplantar el sentido de la vida. Frente a lo esencial, el utilitarismo produce decadencia, desviación, agitación, ensueño. Esto aleja al hombre de la calma y la serenidad que posibilitan concentrar las energías en una actividad sensata, (imposibilidad de pensar coherentemente) estancando de este modo el crecimiento humano.

Cuando el hombre no puede pensar coherentemente su imaginación se exalta iniciando así una búsqueda de satisfacciones que desbordan toda posibilidad de realización, o bien se esfuerza por justificar lo irrealizable, excusándose frente al fracaso inevitable.

Frente a lo irrealizable, el ser humano siente una angustia que desorienta su acción. La desorientación impacta en el pensamiento, la voluntad y la afectividad, situación que lo enfrenta al peligro más terrible: la "muerte del alma", muerte del impulso animador, del pensamiento y la imaginación orientados por el principio del Bien. Quebrada la relación entre el sentir, pensar y hacer orientados por la ética, el hombre pierde la lucidez, que implica la comprensión de los motivos que lo impulsan y su articulación con la actividad realizada. La moral para los griegos no es ni convención social ni imposición sobrenatural; es una construcción autónoma.

La única forma de salvarse de los monstruos (las górgonas - vanidad y las Erinias- violencia) es refugiarse en el Templo de Apolo (dios de la armonía) que propugna el "conócete a ti



Dini CALDERON

mismo", núcleo fecundo de la clarividencia humana. En el mito la salvación está atada a la Bondad, la Belleza y la Verdad, ejes de la cultura validada.

P. Diel (1998) también nos orienta en lo referente a los símbolos del mito, significantes y significados que atraviesan las narrativas míticas.

La divinidad que reside en el cielo iluminado en lo alto de una montaña es el sol, el fuego iluminador. Son las normas instituidas. El Principio del Bien que debe comandar al intelecto y la imaginación del hombre. Lo instituido deviene en conciencia moral.

El hombre habita la superficie de la tierra. Debe imitar, respetar lo estipulado por la divinidad y combatir los monstruos (la desviación de la norma). El fuego terrestre es el intelecto (la razón). Fuego utilitario que debe cuidarse, alimentarse, porque ante el descuido se extingue. El intelecto y la imaginación deben orientarse hacia el fuego iluminador (el Bien) y alejarse del fuego destructor (el disvalor).

El mundo subterráneo (el hades, el infierno) está habitado por los monstruos (desviación), la oscuridad (ausencia de lucidez) y el fuego destructor.

El fuego y el agua son purificadores. El fuego iluminador implica la comprensión de la verdad (el conocimiento) y el agua, la bondad (la moral). El agua estancada (los pantanos) pierde la fuerza de la bondad por la contaminación de lo material-utilitario. El agua congelada implica el estancamiento total, el "alma muerta". Carencia del amor (Eros), que es el sentimiento vivificante, que vincula y permite la vida en sociedad.

La serpiente es la vanidad, la muerte del pensamiento. Repta, no puede elevarse. La vanidad petrifica el pensamiento (la Medusa con cabellos de serpiente).

Los leones y los toros ejemplifican la tendencia dominante, la tiranía.

Los cerdos, los centauros, los machos cabrios, implican la perversión sexual.

Los árboles son símbolo de la vida, del conocimiento verdadero, del sentido profundo (generalmente custodiado por un monstruo al que hay que matar para obtener lo valioso).

Los dragones, mezcla de serpiente (vanidad), toros (dominación) y fuego (destructor) ejemplifican las desviaciones morales (deseo de dominio, vanidad y desviación sexual).

Las alas simbolizan la imaginación crea-

dora (ángeles cristianos). El caballo alado (Pegaso, nacido de la sangre de la medusa — muerte de la vanidad) implica la fuerza de la imaginación. Las alas falsas (Icaro) o las alas de aves nocturnas (la esfinge — el diablo cristiano), hablan del intelecto despojado de moral, que al volverse utilitario y ambicioso provoca la desgracia del sujeto (la caída).

La "caída" como consecuencia de la "falsa elevación" puede verse en diferentes narraciones míticas:

Icaro, que con alas de cera intenta llegar al sol, representa la vanidad, la locura de grandeza, la megalomanía. La caída simboliza el fracaso por una actitud errada frente a la vida (ambición, búsqueda de la celebridad, el éxito, el lucro).

Tántalo. Los dioses lo invitan al Olimpo y lo convidan con sus alimentos, el Néctar (la verdad) y la Ambrosia (el amor). Su error es creerse un dios, perfecto, purificado y abdicar de su condición humana. Tántalo decide invitar a los dioses a su casa y les ofrece como comida a su propio hijo. Los dioses lo descubren, reavivan al hijo y castigan a Tántalo. Lo condenan al hambre y la sed rodeado de agua y alimentos que desaparecen ni bien intenta tomarlos (figura que simboliza la alucinación de lo real).

Faetón. Hijo del Sol, busca su reconocimiento no por amor sino por vanidad, en un intento de demostrar a los otros su superioridad. Su padre lo recibe amorosamente y le oferta un deseo. Faetón pide manejar el carro del sol. Carente de la "fuerza" suficiente (la conciencia moral) va a la deriva, su ruta es la ruta del error, que simboliza el error en el sentido de la vida. El error separa a la gente o la une en el fanatismo. El error tiene una enorme capacidad de destrucción (desviado de su ruta el sol quema la tierra y seca los ríos). El rayo de Zeus precipita a Faetón y salva a la humanidad.

Ixión. Invitado por Zeus al Olimpo intenta seducir a Hera. Ante su rechazo miente y alardea de ser su amante. Zeus lo condena a girar eternamente en una rueda de fuego (la perversión) atado por serpientes (la vanidad).

Belerofonte vence a la Quimera (mentira) montado en Pegaso (imaginación creadora), animal divino propiedad de los dioses. Exultante por su hazaña, intenta elevarse hasta el Olimpo en el caballo alado. Zeus hace que un tábano pique a Pegaso. Belerofonte cae y queda ciego. Creerse dueño de la Verdad (por matar la mentira) termina encegucándolo (pérdida de la

visión, la lucidez del pensamiento). Condenado a la oscuridad vaga a tientas. No encuentra el camino, se equivoca en sus decisiones: por ausencia de comprensión sus intervenciones son inadecuadas.

El sentido ético del combate de los héroes

J. Campbell (1999) plantea la existencia de lo que denomina el "monomito", dado que a su criterio, la mitología como producto de la psique es igual en todas partes, aunque se presente con diferentes vestiduras. Desde su concepción, los relatos míticos permiten ver la unicidad del espíritu humano con sus aspiraciones, temores y esperanzas. El combate heroico representa para el autor la lucha por la autonomía personal y social.

El héroe mítico inicia la aventura adentrándose en lo desconocido en busca de un bien: el conocimiento de sí, de su potencialidad y el cambio social. En su camino afronta las pruebas más difíciles contando con la ayuda de diversos personajes, indicios de su capacidad reflexiva frente a las situaciones críticas. El héroe combate y triunfa sobre las limitaciones personales y sociales. Su muerte y transfiguración simboliza el nacer de nuevo, ser un hombre nuevo. Su triunfo posibilita el desecadenamiento, el fluir renovado de la vida. El héroe es el símbolo de la creación continua, de la imaginación fruto del pensamiento vivo, del cual emerge la fuerza constructiva. El héroe encarna el desvío instituyente que enfrenta y derrota a la muerte que implica el "no pensar", el refugiarse en la seguridad entrópica de los prejuicios y los estereotipos.

El autor citado desentraña el camino común que transitan los héroes: se inicia con lo que él denomina "el llamado a la aventura", al que puede dar lugar un error que revela la existencia de un mundo desconocido, o bien ser vehiculado por un "mensajero" generalmente temible o repugnante, como representación viva de la angustia que provoca la crisis del mundo conocido. Negarse a la aventura que implica el riesgo de pensar, el desafío de lo instituido, deja al sujeto preso de la angustia y la insatisfacción, y lo convierte en una víctima que debe ser salvada por que ha renunciado a su poder: a su poder de pensar, de reflexionar, y a partir de allí del poder de emprender una acción transformadora de la realidad que lo oprime. La renuncia a la aventura es renunciar a la imaginación creadora, es renunciar a la vida, es vivir en la muerte del acto repetido que

en ausencia de significado deviene en suplicio.

Si el héroe atiende el llamado de la aventura se prepara para el cruce del "primer umbral", aquel que marca el límite entre lo conocido y lo desconocido, el paso de la luz a la oscuridad, del calor al frío. Cruzar el umbral implica enfrentar los monstruos que lo custodian, monstruos que representan la custodia de lo establecido. Traspasarlo es abandonar la seguridad de las creencias populares, es desafiar lo instituido. A partir de allí afronta el camino de las pruebas, que implican tareas penosas y difíciles que asume gracias a su valentía, y a la ayuda de algunas figuras protectoras que simbolizan el auxilio necesario que implica el pensamiento para la voluntad, la valentía y el coraje. Lo moral y lo reflexivo se enlazan en la aventura del héroe. El paso final es el regreso victorioso que da por concluida la tarea. El éxito transforma al héroe en un hombre nuevo, y su trabajo transforma la realidad social.

Los héroes fallidos: el desvío moral

Los combates de los héroes personifican los conflictos y los peligros que enfrenta el hombre y la cultura. El desvío moral presenta desde la mirada de P. Diel (1998) tres líneas:

a) **el desvío convencional:** Representa el dominio de los prejuicios, los estereotipos que condenan a la uniformidad que inhibe el crecimiento. El pensamiento pierde lucidez y se deja llevar por las convenciones sociales, el miedo al escándalo, a la opinión de los otros. Ilustra este desvío el **Mito de Procasto**, el gigante que atrapaba a los viajeros y los media acorde al largo de su cama: al que le sobraban los pies se los cortaba y el que no llegaba al borde, lo estiraba. Metáfora de la violencia que implica el sueño de homogeneidad.

El desvío convencional también señala el deseo de lucro, la ambición material y la lujuria. Desvío ejemplificado en el **Mito del rey Midas**, a quien su deseo concedido de convertir en oro todo lo que tocaba lo condena al hambre y la sed, (la muerte del cuerpo por hambre significa la falta de valores). Arrepentido, los dioses le dan una nueva oportunidad: elegir entre la música de Apolo (armonía) o la del dios Pan (la lujuria). Se equivoca nuevamente y es condenado a tener orejas de burro. Se arrepiente por segunda vez, pero no por la ofensa al dios, sino por la vergüenza ante la opinión pública. La ausencia de un verdadero reconocimiento de su error mantiene la condena. Intenta ocultarlo con un gorro, pero

finalmente la verdad se sabe y sufre la burla de todos.

b) El desvío dionisiaco. Simboliza la intemperancia, el desencadenamiento frenético de los deseos, la ausencia de toda inhibición. Desvío que imposibilita las relaciones sociales, generalmente es castigado por el descuartizamiento, que simboliza la ruptura de las uniones. Ejemplo del mismo es el mito de Orfeo y Eurídice. Eurídice, que significa el amor verdadero, esposa de Orfeo, muere por la picadura de una serpiente. Orfeo desesperado, baja al submundo y ruega por la devolución de su esposa. Hades cede a sus ruegos y le dice que salga sin mirar para atrás hasta que vea la luz del sol. Orfeo comienza a caminar pero no puede evitar volver la mirada (símbolo de la perversión) y pierde definitivamente a Eurídice. En la Biblia se ejemplifica con la mujer de Lot que vuelve la mirada hacia Sodoma (perversión) a pesar de la prohibición divina, y queda petrificada. El mito relata que finalmente Orfeo es desgarrado por mujeres tracias adoradoras de Dionisio.

c) El desvío titánico. Implica la perversión de la socialidad, la tendencia a la domina-

ción, al despotismo. Los héroes de este grupo son generalmente hijos de reyes, destinados a gobernar. Deben luchar contra sus caprichos y tendencias individuales, en pos de la armonía, el bien común, en cumplimiento de la ley sagrada, inmutable (la ética). La falla moral del futuro gobernante suele anunciarse en el mito con la reingenua (Edipo, Jasón) que simboliza la pérdida del equilibrio, una falla que a la larga lo lleva a la desgracia y la caída. En la mitología griega abundan las historias que refieren a este desvío, de los cuales seleccionamos algunos ejemplos:

Edipo. El abandono de sus padres sería la causa de su educación deficiente que lo llevará a la ambición de poder. Al nacimiento de Edipo, Layo, su progenitor, consulta el oráculo que anuncia que el niño va a matar a su padre y a desposar a su madre. Layo abandona a su hijo, cortándole los tendones de los pies. Un pastor lo encuentra y lo cria como su hijo. Ya adulto, Edipo escucha el oráculo y se aleja del pastor, creyéndolo su padre. Se dirige a Tebas, donde Layo, su verdadero padre, ofrece una recompensa por matar a la Esfinge, un monstruo que asola el reino (generalmente en los mitos un monstruo amenaza el reino de los tiranos). Edipo mata a la Esfinge por la recompensa, no por un fin superior (liberar al pueblo de la tiranía). En el camino se cruza con Layo, ya anciano, que viaja en su carruaje sin las insignias reales. Este le pide que se corra para dejarlo pasar, y Edipo en un acceso de rabia y soberbia lo mata sin saber que es su verdadero padre. Declarado el trono vacante es coronado Edipo, matador de la esfinge, quien se casa con la reina viuda, Yocasta (su madre.) Tiempo después se desata una peste en el reino (otro símbolo que expresa la tiranía). Los sacerdotes anuncian que se debe encontrar al asesino de Layo para liberar al pueblo de la plaga. Finalmente se averigua la verdad. Yocasta se suicida y Edipo se arranca los ojos metáfora del deseo de "no ver", de la imposibilidad de comprender. El Mito de Minos, rey de Creta, es otro ejemplo de la forma en que operan el engaño y la ambición de un gobernante, y las consecuencias para los pueblos, al igual que la historia de Jasón y de Teseo, ambos héroes que fracasan finalmente en el combate heroico.

El mito de Jasón y los Argonautas nos relata la historia del hijo de un rey destronado, que reclama al usurpador, su tío Pelias, la restitución de su derecho. Este le promete devolverle el trono si conquista el vellocino de oro. Para cumplir tal



60 Lunas.

María Eugenia Lomazzi

empresa Jasón se embarca en el Argos (que significa bajel blanco—la pureza). Lo acompañan en su viaje Orfeo, Hércules y Teseo, entre otros. El vellocino de oro es el símbolo de la verdad (oro—luz), la bondad y la pureza (el símbolo del cordero en el relato cristiano). El tesoro cuelga de un árbol (símbolo de la vida) custodiado por un dragón. El rey de Cólquida, Aetes, promete dárselo si mata al Dragón, pero antes debe realizar tareas complementarias: arar la tierra (símbolo de fecundar un nuevo reino) con un arado ungido de toros indomables (imponerse sobre la tendencia dominante). Luego debe vencer a los "hombres de hierro" (implican desorden, sedición, ambición de poder, ausencia de sentimientos nobles) que nacen de los dientes de dragón. Jasón los vence, pero no con justicia, sino con intrigas que los hacen pelear entre ellos. El mito anuncia que la intriga no resuelve la injusticia, sino que la propaga. Esta forma de operar es un mal augurio para su futuro reinado. Para vencer al dragón los dioses no le prestan armas, lo hace con ayuda de Medea, la maga que le da una poción que duerme al monstruo. Nuevamente se ve que Jasón no enfrenta el problema con valor sino con ardides. La relación con Medea sería similar a un "pacto con el diablo", con el objeto de conseguir lo que se desea. Por ello el mito remarca que no mata al monstruo, sino que lo duerme. A su vuelta reina al lado de Medea. En su gobierno hay intrigas, pestes, símbolos de un gobierno injusto. Cansado de Medea, intenta alejarse, pero ésta en venganza, mata a sus hijos, símbolo del despertar del monstruo que devora su vida y su esperanza.

Teseo. Hijo del rey de Atenas, quien recién se reencontró con su padre en la juventud. Atenas debía tributar a Creta todos los años siete jóvenes y siete doncellas para alimentar al Minotauro, monstruo que representa la dominación perversa de Minos, quien nutre a su reino de "carne humana", ahogando la esperanza, corporizada en la juventud de los pueblos dominados. Teseo afronta la aventura de matar al Minotauro, lo que implica oponerse a la tiranía de Minos. Entra al Laberinto de Creta con la ayuda del hilo de Ariadna, hija mayor de Minos, que se ha enamorado del héroe. El hilo de Ariadna representa la guía que procura el conocimiento y el amor, aspectos fundamentales para no perderse en el "laberinto de la vida". Una vez que mata al Minotauro, Teseo traiciona el amor de Ariadna y la abandona por su hermana Fedra, acción que

ejemplifica una mala elección: priorizar la lujuria por sobre el amor verdadero. A su retorno, embriagado por el triunfo, olvida izar las velas blancas, señal para su padre que está vivo. Al ver las velas negras, su padre se suicida. Las velas negras indican que en realidad Teseo no ha vencido al verdadero monstruo, la desviación moral. El mito concluye trágicamente: Fedra se enamora de Hipólito, el hijo de Teseo. Rechazada por el joven, lo acusa injustamente ante el padre. Teseo lo persigue y en la huida su hijo muere. La opción por la lujuria conlleva la desgracia.

Los héroes fallidos, Edipo, Jasón y Teseo, tienen en común una infancia y adolescencia lejos de sus padres (indicio de una falla educativa que los hace propensos a la desviación moral). Los tres eligen mal a sus mujeres (Yocasta, Medea y Fedra). Los hijos de Jasón y Teseo mueren, los de Edipo lo desconocen. El mito sentencia: no hay esperanza para los que se desvían de las normas morales.

Los héroes triunfantes

Los héroes triunfantes, hombres hijos de reyes y dioses, deben afrontar las pruebas y demostrar que merecen gobernar a su pueblo. No se espera de ellos que no se equivoquen sino que sean capaces de reconocer su error y superarlo. El derecho al trono no se los asegura el destino sino su albedrío. El poder de gobernar a su pueblo no se hereda, se construye.

Perseo. Hijo de Zeus y la princesa Dánae. Un acto de soberbia lo obliga a combatir contra la Medusa (hermana mortal de las Górgonas que simboliza la vanidad que petrifica). La vence con la ayuda del escudo de la verdad de Atenea (Sabiduría) y las alas (la bondad) de Hermes. Perseo enfrenta a la soberbia con la sabiduría y la derrota. Le corta la cabeza, lo que implica que la vanidad puede ser vencida. De unas gotas de sangre de la Medusa en contacto con el mar, nace Pegaso, blanco caballo alado propiedad de las Musas (deidades del Arte). El mito ilustra que la sabiduría y la bondad asociadas aniquilan la soberbia (que petrifica el pensamiento), acción que hace posible el surgimiento de la imaginación creadora.

Ulises. Rey de Itaca. Vencedor en la guerra de Troya, afronta todos los peligros y logra regresar al lado de su esposa Penélope y su hijo Telémaco luego de vencer heroicamente todos los obstáculos (el olvido, la soberbia, la lujuria, el egoísmo, etc). Su viaje, la Odisea, ejemplifica el

sufrimiento que provocan los errores cometidos, pero también la posibilidad de superación andamiada en el coraje, la responsabilidad y la fuerza de las convicciones. La superación de las pruebas habilita al héroe a asumir su condición de rey legítimo.

Hércules. Hijo de Zeus y una humana. Amamantado por Atenea (la sabiduría), Hércules es fuerte pero no agresivo. Hera lo odia por ser fruto de la infidelidad de su esposo, por ello lo convierte en esclavo del rey Euristeo, quien le impone doce trabajos para darle la libertad. En todos triunfa. Mata al León de Nemea y al toro de Creta: tendencia dominante. Vence al Jabalí de Erimantea: símbolo del desenfreno. Domina a las amazonas: el deseo carnal puro. Mata la Hidra: los vicios, la vanidad. Destruye al Gigante de tres cuerpos Gerión: trilogía que representa la dominación, el desenfreno y la perversión. Aniquila con sus flechas a los pájaros del lago Estinfalia, que oscurecen el sol sobre el lago estancado: estancamiento, corrupción, imagen que se repite en la limpieza de los establos de Augías. Captura los caballos de Diómedes, tirano que los alimentaba con carne humana (símbolo de que toda tiranía produce sufrimiento y sacrificio del pueblo).

Hércules se casa con Dejanira. Un día ante la necesidad de cruzar un río caudaloso, Naso, el centauro, se ofrece a cruzar a la esposa. Una vez en el agua, Naso intenta raptar a la dama, pero las flechas de Hércules lo hieren de muerte. Agonizante, Naso le dice a Dejanira que empape el manto con su sangre, y que si un día duda del amor de su esposo, lo cubra con el manto para recuperar su afecto. Muchos años después, Hércules siente pasión por una doncella, Yola. Dejanira lo hace envolver con el manto empapado en la sangre del centauro. Pero lejos de recuperar el amor, provoca la muerte del héroe. Este siente inmediatamente que el manto lo quema (la pasión) e intenta arrancárselo de la piel. Como no puede lograrlo, hace preparar una pira y se arroja al fuego (la purificación de su desvío). Los dioses lo reciben en el Olimpo para que permanezca con ellos eternamente.

Conclusión

La propuesta de utilizar la narrativa en el proceso de enseñanza escolarizada entiza en sus fundamentos tres ejes claves: el impacto en la motivación, en el aprendizaje y en la imaginación de los alumnos. Los ejes se anudan y se potencian.

Egan (1999) sostiene que la narrativa se acopla al interés intrínseco que los jóvenes tienen por lo heroico, lo asombroso y el misterio. El impacto en la emoción que producen las temáticas mencionadas no sólo ayuda a recordar los acontecimientos, sino que posibilita además el rescate de las pautas morales subyacentes. Así, los relatos, como universo limitado de la realidad social, no sólo motivan sino que favorecen la comprensión de las personas respecto a qué tienen que aprender y por qué: a partir de ellos se hace posible atribuir sentido y significado al mundo de la experiencia, interpretar los conflictos humanos subyacentes, diferenciar los roles y construir las modalidades de vínculo.

La capacidad de dar sentido a las acciones normadas o actuadas es de orden afectivo y moral, sin que ello implique antítesis de racionalidad.

...Las historias son buenas para nuestra educación en las virtudes porque el relato no solamente transmite información y describe hechos y acciones sino que también atrapa nuestras emociones...
(Egan, 1999:34)

Las investigaciones en el campo educativo han demostrado que el aprendizaje mejora su nivel de calidad si se lo construye a partir de su inclusión en un contexto significativo para el alumno, contexto que no remite a lo cotidiano sino que lo sumerge en lo exótico y lo inusual. Por el contrario, las propuestas de enseñanza que presentan contenidos desconectados de propósitos e intenciones humanas, obligan a los sujetos a abstraer su pensamiento de la red de significados que lo hacen comprensible. Sin emoción, la memoria deviene en un esfuerzo, en un disciplinamiento de perdurabilidad mínima, ya que la carencia de sentido impide penetrar y transformar la red semántica del sujeto.

La narración potencia la capacidad de sentir con los otros, ver el mundo a través de ellos, lo que implica el desarrollo de la sensibilidad y del sentido moral.

Tanto Hargreaves (1998) como Egan (1994) insisten en recuperar la imaginación como un rasgo definitorio de la buena enseñanza, dado que a su criterio, la misma propicia la formación del alumno como un pensador autónomo. Y es justamente la construcción del pensamiento autónomo lo que habilita al sujeto para imaginar condiciones diferentes de las existentes, a pensar no sólo lo real sino lo posible.

"... la deficiencia educativa no es tan evidente en la ignorancia como en el aprisionamiento de la mente por las ideas usuales. La imaginación incluye la capacidad de superar obstáculos que opone a nuestro pensamiento la fácil aceptación de las creencias, las ideas y representaciones usuales..." (Egan, 1999:24).

Es la imaginación, a criterio del autor, lo que favorece las virtudes sociales, en especial la tolerancia y la justicia, principios fundantes del "arte político" desde la concepción platónica, expresada en el "mito de Prometeo".

La apatía, el rechazo, la falta de interés, la rebeldía, pueden ser los mensajeros que nos convocan y provocan para iniciar la aventura de educar, de transponer el umbral de lo conocido, lo aceptado y lo sufrido. Convertir la profesión docente en una aventura reflexiva implica cuestionar los límites, aceptar los riesgos que implica pensar y repensar lo establecido, lo pautado, lo instituido. Iniciar la aventura es atreverse a despojar el desvío de su condena herética e investirlo de posibilidad. Cruzar el umbral es asumir un rol protagónico en la construcción de la historia.

Del otro lado de la frontera, en la seguridad infértil de la realidad social instituida, quedan las víctimas a la espera de ser salvadas.

NOTAS

¹ Véase en PRUZZO, V.; NOSEI, M.C.; PAULIZZI, E. (1989). *Mitos, Cuentos y Leyendas para la Educación Cívica*. F.C.H.- UNLPam.; PRUZZO de DI PEGO, Vilma (1990). *Hombres para la democracia. Parte II*. Facultad de Ciencias Humanas. UNLPam.; PRUZZO, V. (1995). "Proyecto Parera I y II". En *Revista Praxis*, Instituto de Ciencias de la Educación para la Investigación Interdisciplinaria. FCH-UNLPam, Año 1, N°1.

² NOSEI, Cristina. (2000) *La escuela como espacio de posibilidad: el quiebre de las biografías anticipadas*. Facultad de Ciencias Humanas. Tesis de Maestría en Evaluación, UNLPam

BIBLIOGRAFÍA

- BERGER, P. y T. LUCKMANN, (1987). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- (1997). *Modernidad Pluralismo y Crisis de sentido*. Barcelona, Paidós.
- CAMPBELL, J. (1999). *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica.
- (1999). *Los Mitos. Su impacto en el mundo*

actual. Barcelona, Kairós.

- CATRHO, L. (1999). "Trabajos Académicos y cambio social. Otras voces y otras ideas" en ROSS EPP, J. y otros. *La violencia en el sistema educativo*. Madrid, La Muralla.
- EISNER, E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Buenos Aires, Paidós.
- EGAN, K. (1999). *La imaginación en la enseñanza y el aprendizaje*. Buenos Aires, Amorrortu.
- (1994). *Fantasia e imaginación. Su poder en la enseñanza*. Madrid, Morata.
- (1991). *La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria*. Barcelona, Morata.
- DIEL, P. (1998). *El simbolismo de la mitología griega*. España, Idea Universitaria.
- FREIRE, P. (1996). *Pedagogía de la Autonomía*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- GARDNER, H. (2000). *La Educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Buenos Aires, Paidós.
- GRIMAL, P. (1999). *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Buenos Aires, Paidós.
- (1998). *La mitología griega*. Buenos Aires, Paidós.
- GUERBER, H. (2000). *Mitología. Grecia y Roma*. Madrid, Edimat Libros
- HARGREAVES, A. (1998). *Una educación para el cambio. Reinventar la educación de los adolescentes*. Barcelona, Octaedro.
- HOPE MONCRIEFF, A. (1998). *Mitología Clásica*. Madrid, Edimat Libros.
- PENNAC, D. (1997). *Como una novela*. Colombia, Editorial Norma.
- VERNANT, P. (2000). *Érase una vez... El Universo, los dioses y los hombres*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Fecha de recepción: 02-09-2002

Fecha primera evaluación: 25-10-2002

Fecha segunda evaluación: 08-02-2003