

**“Alix. El niño griego”**  
***La obra de Jacques Martin como recurso didáctico en la  
enseñanza de la Historia Antigua.***

ADEXE HERNÁNDEZ REYES  
glaux@hotmail.com

**Resumen**

Con el paso del tiempo el cómic se ha convertido en un valioso recurso didáctico que nos permite acercarnos a la Historia, de forma dinámica y amena, a las nuevas generaciones de alumnos. Un buen ejemplo lo tenemos en la obra de Jacques Martin, cuyo principal atractivo -entre otros aspectos- es su asombroso rigor histórico. Entre sus páginas los acontecimientos del pasado vuelven a cobrar vida ante la mirada del lector. En cada trama argumental Jacques Martin consigue deleitar con relatos mitológicos e históricos pertenecientes a diferentes civilizaciones y culturas visitadas por su héroe, Alix. Sin embargo también logra impresionar gracias a su minucioso dibujo, que emplea para recrear con gran rigurosidad, detalladas reproducciones de templos, palacios, esculturas y otros elementos de los que hoy nos quedan apenas los restos arqueológicos. Es por ello que la obra de Martin puede ser empleada, gracias a su detallado realismo, como herramienta didáctica para el profesor en la enseñanza de la Historia.

**Palabras clave:** Historia Antigua, Mitología clásica, Cómic, Didáctica.

**Abstract**

The comic has become a valuable teaching resource that allows us to bring history, dynamic and entertaining way, to new generations of students. A good example is the work of Jacques Martin, whose main attraction among other aspects is an amazing historical accuracy. Among its pages the events of the past, back to life before the reader's eyes. In each plot, Jacques Martin gets delight with mythological and historical accounts from different civilizations and cultures visited by his hero, Alix. However also impresses with its meticulous drawing, which used to recreate with great rigor, detailed reproductions of temples, palaces, sculptures and other elements that today we are just archaeological remains. For this reason, the work of Martin can be used, thanks to its detailed realism, as a teaching tool for the teacher in the teaching of History.

**Key words:** Ancient History, Classic mythology, Comic, Didactic.

Cuando nos acercamos a los aspectos *qué* y *cómo* enseñar en educación secundaria, tenemos que centrarnos en el diseño y el desarrollo de una serie de actividades destinadas a la adquisición de unos conocimientos por parte de los adolescentes.

Normalmente, si la adquisición de estos conocimientos ya se hace de por sí difícil, la situación se vuelve bastante más compleja cuando nos acercamos al ámbito de la Geografía y la Historia -las denominadas Ciencias Sociales- ya que el objetivo de esta se centra en conocer las relaciones entre diferentes colectivos humanos y los problemas, éxitos y fracasos que les afectan, para poder así llegar a entender por qué nuestra cultura, y la humanidad en general, han llegado a ser como son a día de hoy;

ayudándonos a comprender y superar las diferentes visiones, prejuicios, clichés e imágenes que tenemos de «los otros» o, incluso, de nosotros mismos.

Pese a la profundidad de tan trascendental objetivo, la realidad es que la materia de Ciencias Sociales posee un nivel de complejidad que se intensifica a medida que viajamos hacia atrás en el tiempo y nos alejamos temporalmente de cuestiones más cotidianas. Por otro lado también debemos tener en cuenta la metodología, todavía con un marcado carácter tradicional, por lo general muy basada en la clase magistral.

Este hecho ocurre también al hablar de la denominada Historia Antigua o Antigüedad, pese a ser esta una de las etapas más apreciadas por el alumnado. Ello se debe principalmente a su lejanía en el tiempo y a que este periodo histórico centra su estudio en culturas que ya han desaparecido, cuyas costumbres muchas veces provocan situaciones de confusión o rechazo en nuestros estudiantes, y cuyos restos, en ocasiones, son difíciles de contextualizar de cara a un aprendizaje formal. Condicionantes que han acabado por darle -paradójicamente- cierto aire misterioso a los ojos de nuestros alumnos.

A día de hoy podemos disfrutar de impresionantes reconstrucciones en 3D de grandes monumentos de la antigüedad, de utensilios, de su música, del vestuario, de la gastronomía e incluso de algo que hasta hace poco nos era imposible percibir, su olor. Este tipo de recursos, producto de los avances propiciados por la era de la tecnología y la constante revolución digital, nos han permitido a todos, tanto a expertos como al público en general, acercarnos cara a cara al pasado, pudiendo -en algunos casos- casi llegar a tocarlo. Sin embargo, este tipo de recursos son, fragmentarios, es decir, son partes muy concretas y sin los conocimientos adecuados no pasan de ser excelentes espectáculos, eso sí, muy bien elaborados<sup>1</sup>.

Sin dejar de lado otros muchos factores que intervienen en el diseño y el desarrollo de actividades y tareas destinadas a propiciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, el presente trabajo se centra en un aspecto cuyo carácter -eminentemente material- produce, en ocasiones, cierta problemática. Nos referimos a la cuestión sobre qué recursos didácticos, podemos emplear para acercar a los alumnos el mundo antiguo;

---

<sup>1</sup> No es nuestra intención restar méritos a este tipo de recursos, sólo que, en la era de las TIC, no podemos olvidar que la eficacia de los mismos no se consigue de manera individualizada sino en conjunto, es decir, de forma holística.

*“Alix. El niño griego” La obra de Jacques Martin como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia Antigua.*

al tiempo que, mientras aprenden por sí mismos, puedan construirse una visión lo más acertada y completa posible sobre quiénes fueron, cómo vivieron y cómo nos han influido las culturas que nos precedieron.

Los cómics pueden ser un buen recurso para lograr el acercamiento e interés de nuestros alumnos a la Historia, ya que su lectura puede convertirse en una de esas actividades que ayudan a suavizar el encuentro con la materia. Gracias a su gran variedad, podemos emplearlos gradualmente; adecuándolos a su desarrollo madurativo.

El cómic es un medio de comunicación en su conjunto ya que su lectura tiene una doble vertiente; percepción estética y recreación intelectual. Como emplea repetidamente una serie de imágenes y símbolos conocidos, estos se convierten, por así decirlo, en la gramática de lo que el genial Will Eisner calificó como arte secuencial (Eisner, 2002:15). Precisamente su uso de un lenguaje mixto (icónico y escrito) propicia el aprendizaje y el divertimento; sirviendo para fomentar la capacidad crítica del alumno, ya que le proporciona informaciones múltiples que debe desentrañar. A este respecto rescatamos las palabras de Antonio Altarriba procedentes del epílogo de *El arte de volar* (Altarriba, 2009):

Tanto en escritos teóricos como en guiones he defendido el potencial narrativo de un medio culturalmente denigrado. Su carácter mixto, combinando los valores plásticos y los literarios, barajando la expresividad gráfica con el dialogismo teatral, integrando espacio de la figuración y el tiempo de la narración en agrupaciones secuenciales muy distintas a las de otros medios audiovisuales, hace del cómic un vehículo idóneo para todo tipo de relatos. De entrada, su utilización de la imagen le provee de una gran capacidad representativa, en el sentido etimológico de hacer presente. Las viñetas pueden reconstruir con fidelidad escenarios, indumentarias, objetos, situaciones... Acudiendo a la documentación adecuada, los espacios del pasado surgen con un realismo muy veraz.

En la actual ley de educación española, la LOMCE, la *Competencia en Comunicación lingüística*, cuyo objetivo no es otro que el alumnado desarrolle la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita, ocupa el primer puesto entre las denominadas Competencias Clave. La adquisición de dicha competencia implica un conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que se interrelacionan y se apoyan mutuamente en el acto de la comunicación. Tanto leer como escribir son acciones que exigen desarrollar

habilidades para buscar, recopilar, seleccionar y procesar la información, las cuales permiten al individuo ser competente a la hora de comprender y producir distintos tipos de textos con intenciones comunicativas diversas.

El acto de leer es parte fundamental de cara al aprendizaje de cualquier disciplina, y las Ciencias Sociales no son una excepción, sobre todo por la ingente cantidad de información que posee. La utilidad del cómic como recurso didáctico queda fuera de duda al hablar de la adquisición de la Competencia en Comunicación lingüística y el aprendizaje de nuestra materia. Dicha utilidad radica en el perfeccionamiento de la comprensión lectora y la expresión escrita mediante la ejercitación de la lectura de tebeos, novelas gráficas, etc. como pasatiempo y, a la vez, como un medio más de aprendizaje, ya que en la lectura del cómic intervienen, tanto factores explícitos, a través de la imagen y la grafía; como implícitos, la conexión entre viñetas. Además, la historieta o el cómic también pueden favorecer la adquisición de valores éticos, ideológicos o incluso promover una crítica social.

Cada vez son más las iniciativas que abogan por ir más allá del mero entretenimiento como la única función que posee una historieta (Carcedo de Andrés, 2015). Los cómics o novela gráfica de aventuras han introducido a muchas generaciones en la lectura, de hecho no pocas en nuestro país se acercaron a la Historia o la Mitología a través de su lectura (Becerra y Jorge, 2008:778). Como ejemplo de lo ocurrido durante esta época podemos citar el caso de José Luis Díaz de la Torre, profesor del instituto Poeta García Gutiérrez en Chiclana, Cádiz. Durante al menos quince años avivó la imaginación de sus alumnos para crear historietas que posteriormente serían publicadas en formato de calidad (Barrero, 2002:5).

El cómic histórico y de aventuras es mucho más que el simple resumen en imágenes de un acontecimiento histórico o de un clásico de la literatura, incluso ha aportado grandes obras al mundo de la historieta. Es cierto que unas mejores que otras, pero siempre entretenidas y amenas.

Actualmente, a nivel legislativo, nos encontramos en un periodo de transición, pues conviven dos ordenaciones de enseñanzas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma canaria. Por un lado tenemos la ordenación LOE en 2º y 4º curso, mientras que la ordenación LOMCE queda establecida en 1º y 3º,

*“Alix. El niño griego” La obra de Jacques Martin como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia Antigua.*

obedeciendo este planteamiento al calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.

En este nuevo proyecto curricular los criterios de evaluación ganan relevancia y son el elemento referencial que vertebra el currículo; ejerciendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología.

Si nos centramos en los contenidos dedicados a la Historia Antigua, podemos observar que estos se han trasladado a 2º de la ESO. En ellos se aprecia que en la formulación de los criterios cuarto<sup>2</sup> y quinto<sup>3</sup> el alumnado debe lograr analizar y contrastar distintas fuentes históricas y artísticas en formatos variados, además de identificar el origen de las civilizaciones griega y romana, así como valorar, entre otros factores, las relaciones entre ambas y los aportes que su legado ha transmitido a la civilización occidental. En ambos criterios se nos anima a emplear aquellos recursos que faciliten la consecución de los mismos, por ello no dudamos en insistir en el uso del cómic como un recurso muy útil a la hora de trabajarlos, no sólo en la propia materia sino también de forma transversal en otras áreas como Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos o, incluso, en el Plan lector de centro.

Trabajar con cómics nos permite emplear una metodología activa y participativa y existen multitud de opciones que cada docente puede adoptar en función del nivel, del grupo o de los intereses personales del alumnado. Con un recurso como las historietas o novelas gráficas podemos trabajar la lectura y la comprensión lectora utilizando por ejemplo viñetas específicas, capítulos enteros o, incluso, obras completas. Podemos pedir a nuestros alumnos que realicen un análisis de su rigor histórico observando aspectos concretos del periodo reflejado en las viñetas; tales como la vestimenta, la

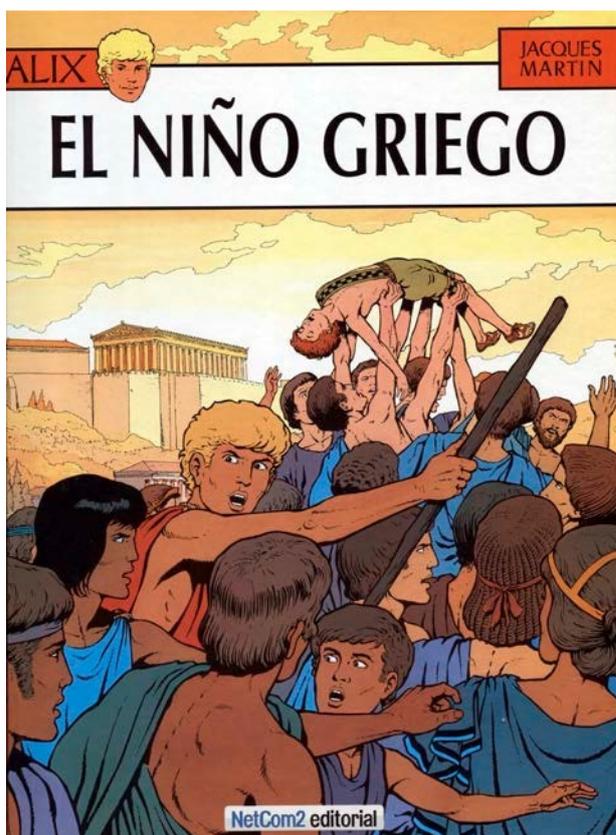
---

<sup>2</sup> Consejería de Educación y Universidades (2015) **SGEH02C04** Analizar y contrastar distintas fuentes históricas y artísticas (documentales, cartográficas, arqueológicas, iconográficas, etc.) en formatos variados (textuales, audiovisuales, TIC, etc.), para identificar interpretaciones diversas sobre el origen, desarrollo y ocaso de la civilización griega, con especial incidencia en la expansión colonial, la consolidación de las polis y la democracia ateniense, y el imperio de Alejandro, transformando la información en conocimiento y comunicando este de forma oral y escrita.

<sup>3</sup> Consejería de Educación y Universidades (2015) **SGEH02C05** Identificar y caracterizar la organización política, económica, social y cultural en las distintas etapas de la civilización romana y específicamente de la Hispania romana, reconociendo en ellas los fenómenos de cambio y continuidad, y los elementos propios y heredados, mediante el análisis de diversas fuentes narrativas y arqueológicas y en especial, a través del estudio de sus manifestaciones artísticas con la finalidad de valorar las relaciones con el mundo griego, la pervivencia de su legado y de entender la trascendencia de «lo clásico» en el mundo occidental.

arquitectura, las costumbres, las creencias, el vocabulario, etc. También se puede comparar con nuestra época y con nuestro entorno, propiciando en los alumnos coloquios sobre el tema. Por último se puede fomentar el aprendizaje entre iguales, ya que, tras la lectura, se podrían explicar unos a otros los aspectos más relevantes del cómic buscando la relación directa con los contenidos trabajados.

Centrándonos un poco más en la etapa histórica que nos interesa, cabe decir que en sus comienzos los cómics que desarrollaban su acción en la Antigüedad no eran muy numerosos y no reflejaban de forma totalmente adecuada los ambientes, los escenarios, etc. Esta tendencia cambiaría gracias a obras como las de Jacques Martin (Becerra y Jorge, 2008:780) autor sobre el cual versa este artículo, y el protagonista de sus obras, Alix, cuyo éxito sería tal que propició una serie de libros didácticos para niños bajo el título *Los viajes de Alix*, en los que el personaje recorre diversas culturas y escenarios



**F: Martin, 2010.**

emblemáticos, no sólo de la Antigüedad clásica, sino también medievales e incluso precolombinos.

Jacques Martin fue un historietista francés nacido en Estrasburgo a comienzos de los años 20. Aunque estudió ingeniería, desde muy joven se interesó por la Historia y el Arte. Precisamente este interés hizo que su obra se caracterizara por álbumes muy bien documentados, cercanos a la realidad histórica, que a día de hoy pueden ser excelentes soportes para descubrir e intentar comprender las civilizaciones a las que hacen referencia: Egipto, Babilonia-

Mesopotamia, Grecia, Cartago, Jerusalén, Pompeya, Roma, etc.

“Alix. El niño griego” La obra de Jacques Martin como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia Antigua.

La serie, ambientada en tiempos de Julio César, está protagonizada por un muchacho de origen galo llamado Alix, nacido en la Galia anexionada por los romanos. Alix es separado de sus padres y vendido como esclavo. Una vez se libera sirve a los intereses de Roma y emprende una serie de viajes por los confines del vasto imperio en aquel momento. Con este telón de fondo Jacques Martin hace viajar a su protagonista por las civilizaciones más importantes de su tiempo con el fin de utilizar escenarios muy diferentes reconstruidos con gran detalle y avalados por una profusa documentación por parte del autor, llegando incluso a rozar la ucronía, ya que el Martin se tomó algunas licencias históricas durante el desarrollo de sus tramas.

Por lo que respecta al estilo, la obra es uno de los claros exponentes de la llamada «línea clara», con fondos y objetos muy detallados y con unos personajes muy desiconizados. El defecto de sobrenarración, habitual en los álbumes de Martin, queda en parte enmascarado por el alcance didáctico de sus historietas. Esta sensación la afianzan elementos relacionados con la sociedad que se reconstruye, debido a que Martin plasma con gran maestría las características de las civilizaciones griega y romana.

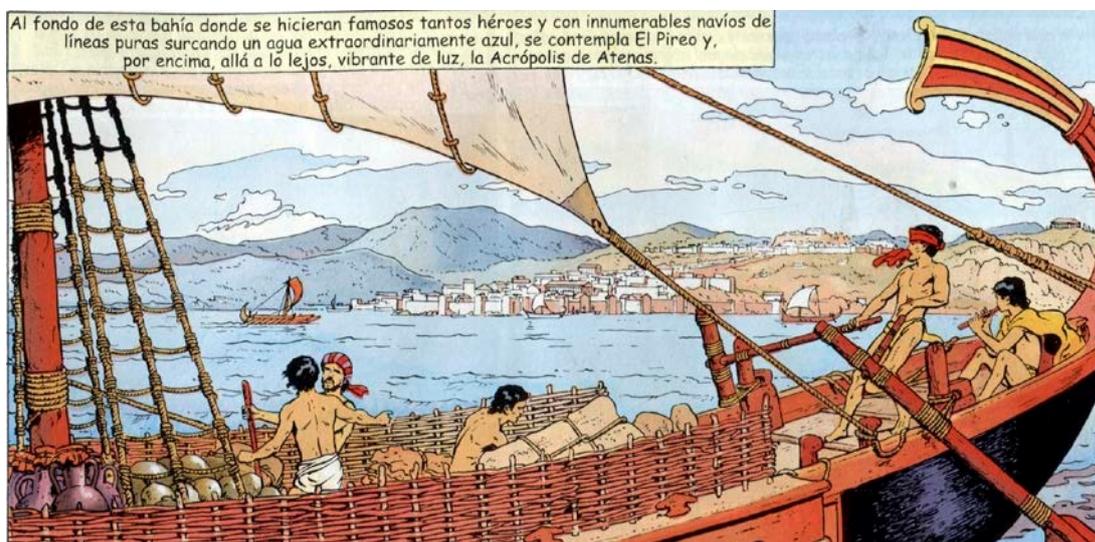


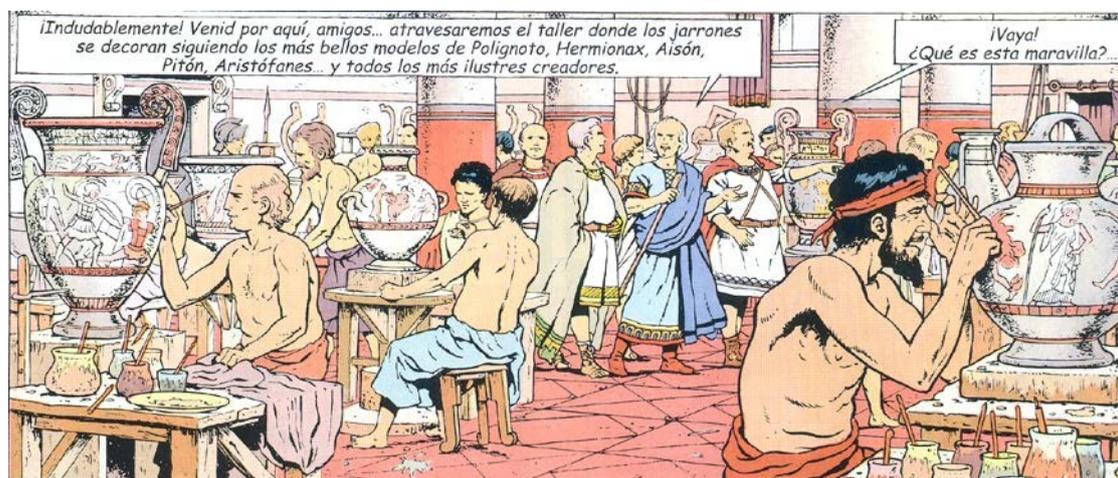
Figura 2 F: Martin, 2010:3.

*El niño griego*, obra objeto de este análisis, fue publicado en 1980, treinta y tres años después del nacimiento del personaje en las páginas de la revista *Tintin*, para la cual trabajaba su creador. Es uno de esos álbumes que Martin concibió cuando su arte ya había alcanzado la madurez. A través de esta obra consigue trasladarnos a otra época. Nos hace viajar a la Antigua Grecia prácticamente como no se había hecho hasta ese

momento. Ante nuestros ojos, en este tomo podemos ver la Acrópolis, el puerto de El Pireo, el teatro de Dionisos, el barrio del Cerámico... en definitiva, la Atenas que formaba parte de la Roma de aquel entonces.

Este es sin duda uno de los puntos fuertes de Alix y quizás una de sus mayores cualidades didácticas: hacer presente una época. Tanto es su valor didáctico que no sólo nos sirve para enseñar Historia Antigua, sino también Cultura clásica o latín y griego, ya que esta es una de las dos obras de Martin que se editaron en dichas lenguas, la otra sería *El hijo de Espartaco*. Precisamente la versión griega que comentamos fue realizada en los años 80 por alumnos de griego de un instituto francés y publicada por la editorial Casterman, que es la que ha editado todas las historias de Alix. Es este un buen ejemplo de cómo hacer que el alumnado saque partido a la lectura de un cómic.

En esta aventura Alix y su amigo, el príncipe egipcio Enak, se verán envueltos en una oscura trama que se está urdiendo en el Protoneión de Atenas, una alfarería, que, aunque no nombran abiertamente, podría estar ubicada en uno de los *demos* más famosos de Atenas, el Cerámico, barrio de los alfareros por excelencia. Aquí tenemos un buen ejemplo que se podría usar en clase de cara a trabajar la etimología del vocabulario específico de la materia, ya que la palabra empleada para nombrar a los objetos realizados con arcilla, cerámica, proviene del griego antiguo κεραμική ‘*keramiké*’, cuyo origen está en este antiguo distrito ateniense.



**Figura 3 F:** Martin, 2010:22.

Al investigar sobre el origen de este término los alumnos no sólo aprenden palabras complejas por asociación, sino que pueden llegar a conocer la importancia que la producción cerámica tuvo a nivel económico y artístico, y no sólo en Grecia sino en el

resto del Mediterráneo; convirtiéndose en un símbolo de las relaciones comerciales y de los intercambios en el mundo antiguo, observando al mismo tiempo la continuidad del vocablo hasta nuestros días. De hecho Martin reconstruye hábilmente en una de las viñetas cómo sería un taller de aquella época, donde muestra el proceso de producción de tan importantes objetos de cara a conocer y valorar la cultura helénica.

En esta obra de Martin no sólo veremos cómo podría ser una alfarería de época clásica o grandes monumentos como el Partenón, sino también otros lugares de uso común por los habitantes de la Atenas del siglo I a.C. como podría ser el gimnasio o el ágora (plaza pública), lugares que, al igual que en la actualidad, son usados por la gente como espacio donde entablar relaciones de todo tipo; transacciones comerciales, trabajo, ocio, etc. Trabajar con estas imágenes y hacer que el alumnado las analice y realice un esquema de ideas o un mural con la información contenida en ellas son sólo algunos ejemplos del tipo de actividades que podemos llevar a cabo con ellas. En el cómic tenemos un buen medio para acercar la vida cotidiana de civilizaciones del pasado como la grecorromana y que comprendan que, pese a la distancia en el tiempo y en el espacio, tenemos muchas costumbres y comportamientos similares.



**Figura 4 F:** Martin, 2010:4.

Por otro lado también podemos trabajar los ejes transversales del currículo al tratar temas como la esclavitud o el status de la mujer en la Antigüedad y realizar un debate sobre estos temas y valorar el progreso de las sociedades actuales con respecto a los mismos. Al comienzo de la historia nuestro protagonista y su amigo se encuentran en Atenas e, incomprensiblemente, están siendo vendidos como esclavos. Una vez más el detallismo del autor nos pone en situación y en las viñetas podemos dar cuenta de cómo

era y qué se hacía en un mercado de esclavos. Además en todo el cómic la presencia de la mujer es escasa o nula, a excepción de las sirvientas del Protoneión, dato curioso que podría ser empleado para trabajar aspectos de la historia de género y hacer una comparación del papel de la mujer en aquella época y ver en qué aspectos su condición y su lugar en la sociedad ha cambiado.

Otro aspecto que podemos aprovechar de la lectura de tebeos, cómics, novelas gráficas, etc. es lo que en pedagogía se denomina tratamiento del error, es decir, emplear los «errores»<sup>4</sup> como otro elemento más del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Someter cualquier lectura a un escrutinio concienzudo podría ayudar al alumnado de muchas formas diferentes. Por un lado a contrastar lo que creen saber con lo que verdaderamente saben o, incluso, averiguar lo que no saben que sabían. Ello permitiría que pudieran ejercitar múltiples puntos de vista y desarrollar flexibilidad y agilidad mental de cara a manejar, de forma cada vez más asertiva, circunstancias o situaciones en su vida diaria.

En este caso las historietas creadas por Martin son de nuevo un buen recurso de cara a emplear este tipo de metodología, porque si bien él siempre se documentó y procuró crearlas de la forma más verídica y fiel posible (como gran aficionado a la Historia y al Arte que era), también es cierto que, en aras de un mejor desarrollo de la trama, se tomó ciertas licencias con respecto a los lugares y acontecimientos históricos que sirvieron de fondo para las aventuras de su personajes.

Leer una obra de Martin, ya sea de la colección de *Los Viajes de Alix* o de cualquiera de sus otras sagas, nos regala, como ya hemos mencionado, la posibilidad de viajar al pasado, vivirlo y explorarlo pero también aprender Historia disfrutando.

---

<sup>4</sup> Nos referimos en este caso los posibles fallos, erratas, licencias, etc. que los autores puedan tomarse al realizar una obra inspirada o basada en algún acontecimiento histórico.

“Alix. El niño griego” La obra de Jacques Martin como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia Antigua.

## BIBLIOGRAFÍA

- Altarriba, A. (2009): *El arte de volar*, Ediciones de Ponent, Alicante.
- Barrero, M. (2002): «Los comics como herramientas pedagógicas en el aula», en *Jornadas Narrativa Gráfica 2002 - Salón del Cómic, Narrativa e Ilustración*. Tebeosfera, 020223. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Becerra, D. y Jorge, S. (2008): «El cómic como elemento de atracción para la enseñanza del Mundo Clásico. Entre la literatura y la rigurosidad histórica», en Castillo, P. *et alii* (Eds.) *Imágenes. La antigüedad en las artes escénicas y visuales*. Universidad de La Rioja, Logroño, pp. 777-789.
- Carcedo de Andrés, B. (2015): *Recursos Didácticos en Historia Antigua. Marvel Comics 1970-1975*, Punto Rojo Libros S.L., Sevilla.
- Eisner, W. (2002): *El cómic y el arte secuencial*, Norma, Barcelona.
- Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (2013): (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, 295, 10 diciembre.
- Lillo Redonet, F. (1995): «Una revisión del cómic de tema clásico», *Estudios clásicos*, 37, 108, pp. 135-145.
- Martin, J. (2010): *Alix. El niño griego*. Netcom2, Barcelona.

## WEBGRAFÍA

- Memba, J. (2015): *Alix en Atenas. El insolidario* | Blog de Javier Memba | Gente blogs. [en línea] 26 de noviembre de 2013. [Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://www.gentedigital.es/blogs/javiermemba/65/blog-post/11349/alix-en-atenas/>
- Sushi de Anguila (2008): *Alix, 60 años divulgando la historia de Roma a golpe de cómic*. Horapensar.blogspot.com.es. [en línea] 5 de agosto de 2008. [Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://horapensar.blogspot.com.es/2008/05/alix-60-aos-divulgando-la-historia-de.html>.
- Vidiella, J. y Barrero M. (2010): *Alix. Series* en Tebeosfera [en línea] Tebeosfera 2ª Época © 2008-2013 [fecha de consulta: 5 de octubre de 2015]. Disponible en: [http://www.tebeosfera.com/obras/series/alix\\_las\\_aventuras\\_de.html](http://www.tebeosfera.com/obras/series/alix_las_aventuras_de.html)