



MONSTRUOS DE LA CULTURA CLÁSICA

Más que simples criaturas: símbolos, miedos y enseñanzas

En la mitología griega, los monstruos no solo daban miedo: también representaban peligros reales, castigos divinos o los límites del mundo conocido. A través de ellos, los griegos explicaban lo desconocido, advertían sobre la hybris (soberbia) y transmitían valores morales.

MEDUSA



- **Aspecto:** mujer con serpientes en lugar de cabello.
- **Poder:** su mirada convertía en piedra.
- **Lugar:** según las versiones, en una isla lejana.
- **Héroe:** Perseo.



Curiosidad: en algunas versiones, Medusa era una sacerdotisa de Atenea que fue castigada.

MINOTAURO



- **Aspecto:** cuerpo de hombre y cabeza de toro.
- **Lugar:** Laberinto de Creta.
- **Héroe:** Teseo.



El laberinto representa los problemas difíciles de los que parece imposible salir.

HIDRA DE LERNA

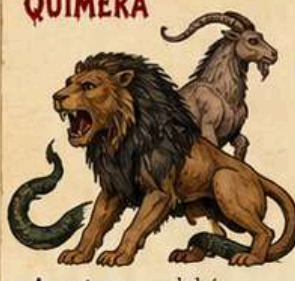


- **Aspecto:** serpiente de muchas cabezas.
- **Poder:** al cortarle una cabeza le crecían dos.
- **Lugar:** pantano de Lerna.
- **Héroe:** Heracles.



Se la asocia con las aguas estancadas y los pantanos, que en la antigüedad eran lugares peligrosos por enfermedades.

QUIMERA



- **Aspecto:** cuerpo de león, cabeza de cabra y cola de serpiente.
- **Lugar:** Licia (Asia Menor).
- **Héroe:** Belerofonte.



Su aspecto mezcla a varios animales temidos, símbolo del caos y lo antinatural.

ESFINGE



- **Aspecto:** cuerpo de león, rostro de mujer y alas.
- **Poder:** planteaba un enigma mortal.
- **Lugar:** cercanías de Tebas.
- **Héroe:** Edipo.



Representa el conocimiento y la inteligencia, pero también el peligro de no saber la respuesta.

POLIFEMO



- **Aspecto:** gigante con un solo ojo.
- **Lugar:** isla de los Ciclopes.
- **Héroe:** Odiseo.
- **Particularidad:** era pastor y devoraba a los viajeros.



Los Ciclopes se relacionan con la vida salvaje, sin leyes ni civilización.

SIRENAS



- **Aspecto:** seres mitad mujer, mitad ave (o pez, según versiones).
- **Poder:** su canto atraía a los marineros hacia la muerte.
- **Lugar:** estrechos marinos.



Simbolizan los peligros de la tentación y el placer. Su canto representa aquello que parece bello pero es mortal.

ESCILA

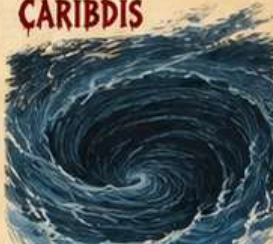


- **Aspecto:** ser marino con varias cabezas (a veces doce).
- **Poder:** devoraba a los marineros.
- **Lugar:** un lado del estrecho entre Escila y Caribdis.



Representa un peligro inevitable y repentino.

CARIBDIS

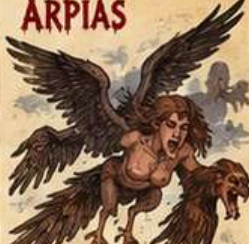


- **Aspecto:** monstruo marino que tragaba enormes cantidades de agua.
- **Lugar:** un lado del estrecho entre Escila y Caribdis.



Simboliza el peligro de ser absorbido, sin posibilidad de escape.

ARPIÁS



- **Aspecto:** mujeres aladas con garras.
- **Poder:** robaban la comida y castigaban a los culpables.
- **Lugar:** islas o regiones lejanas.



Se las relaciona con las tormentas y los vientos destructivos.

CERBERO



- **Aspecto:** perro de tres cabezas.
- **Lugar:** entrada al Inframundo.
- **Poder:** impedía que los muertos salieran.
- **Héroe:** Heracles (uno de sus trabajos fue capturarlo).



Representa la frontera entre la vida y la muerte.

¿POR QUÉ EXISTÍAN LOS MONSTRUOS?

- Para explicar lo desconocido (naturaleza, fenómenos, regiones lejanas).
- Para advertir sobre los peligros de la hybris (la soberbia).
- Como castigos de los dioses.
- Para simbolizar los miedos humanos (la muerte, el mar, la oscuridad, la locura...).
- Para mostrar los límites del mundo civilizado frente a lo salvaje y lo caótico.



SUPERSTICIONES Y CREENCIAS



Se evitaba mirar directamente a lo monstruoso (como en el caso de Medusa).



Los lugares asociados a monstruos (pantanos, cuevas, mares peligrosos) se consideraban de mal augurio.



Antes de emprender un viaje, se hacían ofrendas a los dioses para evitar criaturas marinas.



El laberinto se asociaba con la idea de perderse, física y espiritualmente.



Se realizaban rituales para pedir protección al cruzar lugares liminares (como el Inframundo).

DATOS CURIOSOS

- Muchas criaturas combinan animales diferentes (como la Quimera), porque lo "mezclado" se consideraba antinatural y poderoso.
- Las Sirenas y las Arpias muestran el miedo griego al mar y a las tormentas.
- La Hidra de Lerna puede estar inspirada en serpientes reales, cuyas nuevas crías aparecían tras matarlas.
- El mito de Escila y Caribdis refleja el peligro de los estrechos con fuertes corrientes en el Mediterráneo.
- El Minotauro simboliza la parte bestial del ser humano.
- Cerbero se convirtió más tarde en un símbolo habitual de la muerte en el arte y la literatura.
- Muchos de estos monstruos siguen apareciendo hoy en películas, libros, videojuegos y series.



ESPECIAL HALLOWEEN - Monstruos de la cultura clásica

Cultura Clásica y Griego

1 Juicio a Medusa

La clase se divide en dos grupos.

- **ACUSACIÓN:** Medusa debe ser considerada un monstruo.
- **DEFENSA:** La historia de Medusa es más compleja y no puede reducirse simplemente a «era un monstruo».

Cada equipo prepara:

- 3 argumentos.
- 2 pruebas procedentes del mito.
- 1 respuesta a los argumentos contrarios.
- Una conclusión final.

Al terminar, la clase votará:

¿Monstruo, víctima, ambas cosas o ninguna?



Para niveles superiores conviene trabajar aquí las distintas versiones antiguas del mito, porque no todas cuentan el origen de Medusa de la misma manera.

2 Monstruos en las fuentes clásicas

Relaciona cada obra con una criatura importante que aparece en ella.

Obras

Odisea

Teogonía

Biblioteca mitológica

tragedias del ciclo tebano

Criaturas o contenidos

Polifemo

criaturas monstruosas descendientes de seres primordiales

Medusa y otros mitos heroicos

Esfinge



Después responde:

¿Cómo conocemos actualmente los mitos griegos si fueron creados hace miles de años?

ESPECIAL HALLOWEEN - Monstruos de la cultura clásica

Cultura Clásica y Griego

3



Entre Escila y Caribdis

Odiseo debe atravesar un peligroso paso marítimo situado entre Escila y Caribdis.

Imagina que eres Odiseo y debes decidir:

- Opción A: acercarte a Escila.
- Opción B: acercarte a Caribdis.

Investiga qué peligro representa cada monstruo y escribe qué decisión tomarías.



Mi elección: _____

Porque:



Actualmente existe la expresión «estar entre Escila y Caribdis». ¿Qué crees que significa?

4



El monstruo infiltrado

En cada grupo hay un personaje que no es un monstruo o criatura mitológica. Rodéalo y explica qué es.

A

Medusa · Hidra · Atenea · Minotauro

B

Cerbero · Hades · Quimera · Esfinge

C

Polifemo · Zeus · Escila · Caribdis

D

Sirenas · Arpías · Apolo · Gorgonas



Explica qué es: _____

ESPECIAL HALLOWEEN - Monstruos de la cultura clásica

Cultura Clásica y Griego

5



El laberinto del Minotauro

Ordena estos acontecimientos del mito de Teseo.

- ☐ Teseo entra en el Laberinto.
- ☐ Ariadna entrega un hilo a Teseo.
- ☐ Teseo mata al Minotauro.
- ☐ Atenas debe enviar jóvenes a Creta.
- ☐ Teseo decide enfrentarse al monstruo.
- ☐ Teseo utiliza el hilo para encontrar la salida.



Pregunta:

¿Por qué crees que el hilo de Ariadna se convirtió en un símbolo de encontrar una solución a un problema complicado?

6



¿Dónde vive el monstruo?

Relaciona cada lugar con la criatura correspondiente.

Laberinto de Creta • Inframundo • Lerna • isla de los Cíclopes • estrecho marino • cercanías de Tebas

- | | | |
|-----------|---|----------------------|
| Minotauro | → | <input type="text"/> |
| Cerbero | → | <input type="text"/> |
| Hidra | → | <input type="text"/> |
| Polifemo | → | <input type="text"/> |
| Escila | → | <input type="text"/> |
| Esfinge | → | <input type="text"/> |



Después, localiza Creta, Tebas y el Peloponeso en un mapa del mundo griego.

ESPECIAL HALLOWEEN - Monstruos de la cultura clásica

Cultura Clásica y Griego

7



Héroe contra monstruo

Relaciona.

Héroe

Monstruo

Perseo

Teseo

Heracles

Odiseo

Belerofonte

A. Minotauro

B. Polifemo

C. Medusa

D. Quimera

E. Hidra



Después explica cómo consiguió vencer cada héroe a su adversario.

8



¿Quién es quién?

Relaciona cada criatura con su descripción.

Criaturas

Descripciones

A. Medusa

B. Minotauro

C. Cerbero

D. Hidra de Lerna

E. Cíclope

F. Sirenas

G. Quimera

H. Esfinge

I. Escila

J. Arpías

1. Ser con cuerpo de león, cabeza de cabra y cola de serpiente.

2. Monstruo con cuerpo humano y cabeza de toro.

3. Criatura de muchas cabezas que regeneraba las que perdía.

4. Guardián de tres cabezas de la entrada al mundo de los muertos.

5. Seres cuyo canto atraía a los marineros hacia la muerte.

6. Criatura femenina con serpientes en lugar de cabello.

7. Gigante caracterizado por tener un solo ojo.

8. Ser monstruoso que planteaba un famoso enigma.

9. Criaturas aladas relacionadas con tormentas y castigos.

10. Monstruo marino que atacaba a quienes navegaban cerca de su guarida.



ESPECIAL HALLOWEEN - Monstruos de la cultura clásica

Cultura Clásica y Griego

9



Expediente de monstruos

Completa la ficha.

Monstruo	Aspecto	Lugar asociado	Héroe relacionado	¿Cómo fue derrotado?
Medusa				
Minotauro				
Hidra				
Quimera				
Esfinge				
Polifemo				



Repasa los mitos y completa con información clave.